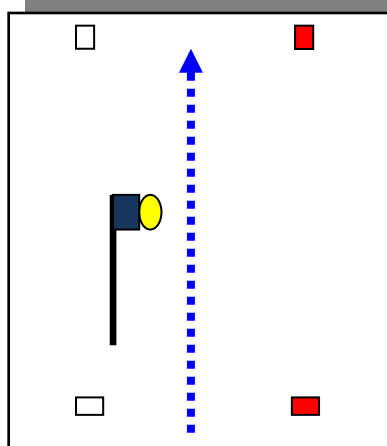
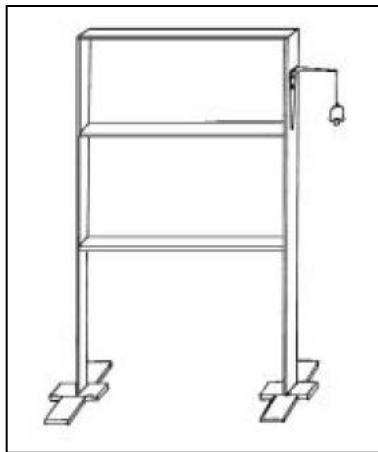


# Dispositif 14 : La cloche

Mise à jour le 28/11/2023

## Le contrat de la cloche

En faisant sonner la cloche, le cavalier valide le franchissement du dispositif



### Caractéristiques...

- Dépasser l'axe de la cloche sans la sonner correspond à une tentative sur le dispositif.
- En mettant les portes d'entrées dans l'axe de la cloche ou non le dispositif est plus ou moins compliqué.

### Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- Un chandelier et une équerre
- Une cloche

### Fautes de Contrat... (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 <sup>ère</sup> faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 <sup>ème</sup> faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 <sup>ème</sup> tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 <sup>ère</sup> tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 20 secondes
Aide de complaisances	-10 secondes
Erreur de parcours Franchissement de la ligne en 6 minutes ou plus 1 <sup>ère</sup> chute 3 dispositifs rendus infranchissables sur le parcours Intervention physique du coach	Elimination