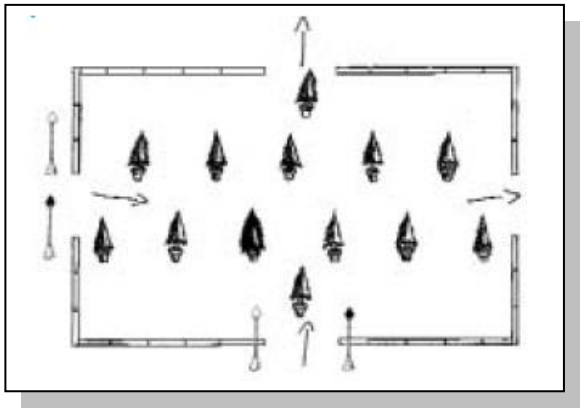
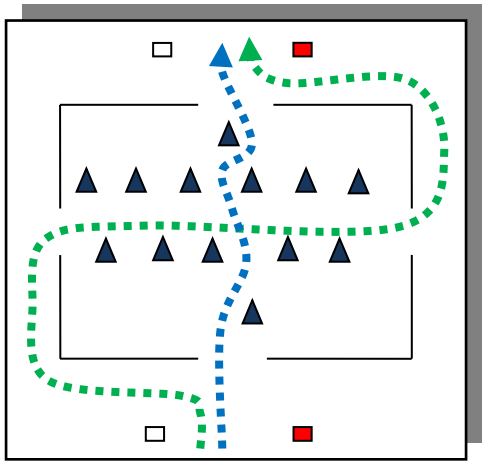
Dispositif 16 : Le jardin

Mise à jour le 28/11/2023

Le contrat du jardin

Traverser le dispositif sans renverser de plantes





Caractéristiques…

- La taille du jardin et l'espace entre les plantes est au choix de l'organisateur, il déterminera la vitesse possible et la difficulté pour effectuer le dispositif.
- Placer le dispositif de manière à ce que la voie directe soit le slalom dans la largeur et la voie longue le couloir dans la longueur.
- Le jardin peut être agrémenté de plots surmontés de balles, de jouets gonflables…

Matériel et Dispositif…

- 1 porte avec 2 fanions rouges
- 1 porte avec 2 fanions blancs
- 1 numéro
- 13 plantes ou cônes avec balles
- 8 barres

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 :
1ère faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2ème 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 2ème tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1ère 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 1ère chute 3 dispositifs rendus infranchissables sur le parcours Intervention physique du coach	Elimination