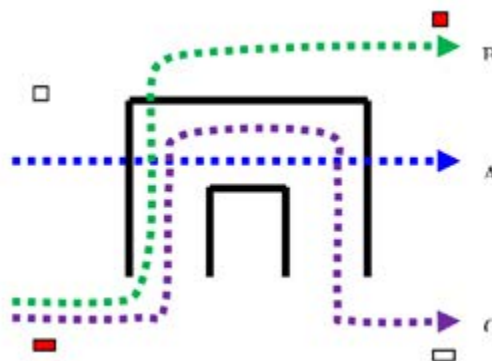


Le contrat de la chicane

Franchissement ou passage du dispositif par l'une des trois options proposées



Caractéristiques

Les trois options de ce dispositif :

- Option A : Saut de puce, environ 3m
 - Option B : un peu plus haut que l'option A, largeur des entrées : environ 1m50
 - Option C : effectuer la chicane.
- Un cavalier ne peut pas changer d'option au milieu du dispositif
- Les options A et B valorisent le chronomètre grâce au positionnement du dispositif suivant.
- Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

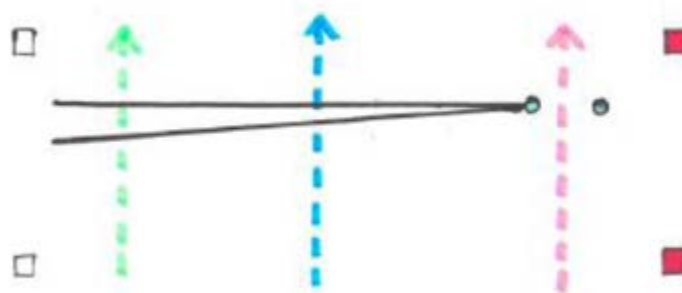
- 2 portes avec fanion rouge
- 2 portes avec fanion blanc
- 1 numéro
- 4 Chandeliers ou cubes
- 4 cubes ou plots
- 6 barres de 4m
- 2 barres ou lattes de 2m,
- 2 de 1m

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat de la locomotive

Franchissement du dispositif en effectuant un des sauts ou en empruntant la porte.



Caractéristiques

Ce dispositif peut être constitué de barres mobiles ou d'éléments naturels tels que des troncs successifs de niveaux différents et systématiquement d'une porte.

- Les cavaliers ont le choix de sauter ou non.
- La porte doit être placée à l'extérieur et faire perdre du temps pour aller au dispositif suivant.
- Le plus gros obstacle peut être un directionnel.

Matériel et Dispositif

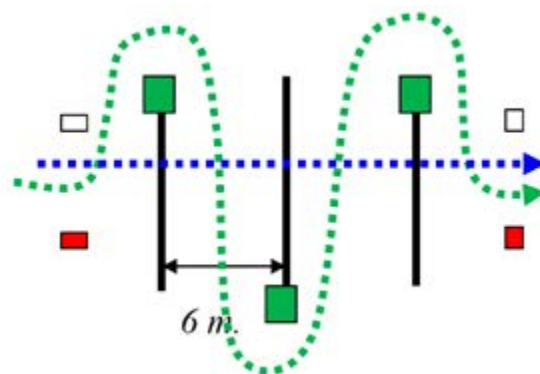
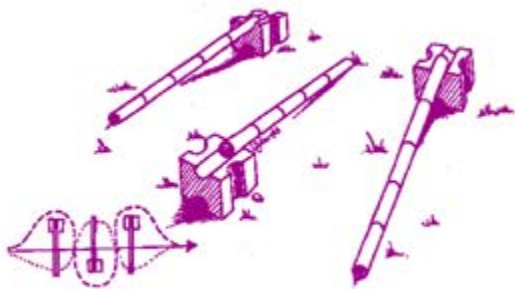
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 4 Chandeliers ou cubes
- 7 Barres
- 2 plots et 2 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du serpent

Franchissement du dispositif en effectuant soit les 3 sauts soit le tracé imposé.



Caractéristiques

- Chaque saut est séparé par une foulée, environ 6m
- Deux possibilités pour franchir cette ligne, avec saut ou en slalom
- Le cavalier doit centrer ses sauts pour avoir une hauteur régulière

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

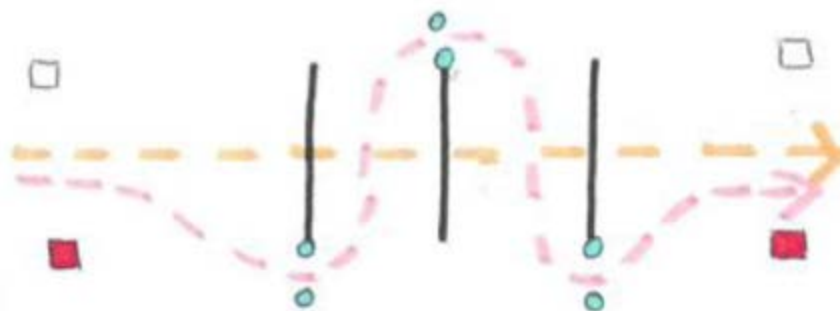
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 4 Chandeliers ou cubes
- 7 Barres
- 2 plots et 2 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat de la ligne

Franchissement du dispositif en effectuant les 3 sauts ou en passant dans les portes.



Caractéristiques

- Chaque saut est séparé par une foulée, le profil de l'obstacle est au choix de l'organisateur.
- La distance est d'environ 6m
- Les cavaliers qui ne souhaitent pas sauter passent par les portes
- La disposition des portes doit obliger le cavalier à ralentir

Matériel et Dispositif

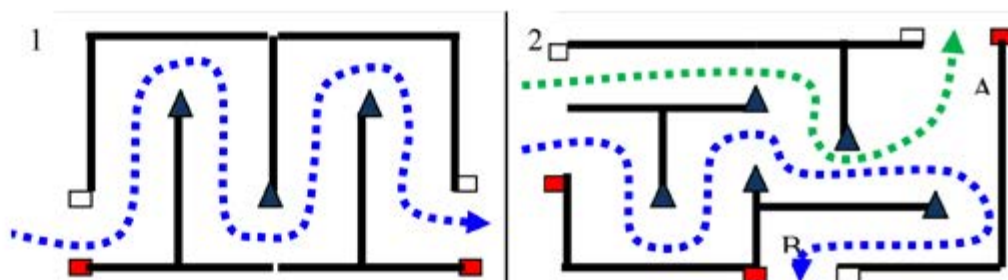
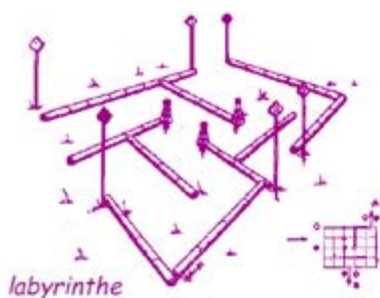
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 6 Chandeliers ou cubes
- 6 Barres
- 6 Plots et 6 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du labyrinthe

Respect du dispositif sans déplacer les barres, sans poser de pied à l'extérieur, ni faire tomber de balles.



Caractéristiques

- De 1 à 1m50 entre les barres
- Il est recommandé que les barres soient surélevées
- Pour le dispositif 2, l'option A est plus facile mais ne doit pas donner rapidement accès à la difficulté suivante.
- Le tracé du labyrinthe peut être modifié tout en conservant son esprit.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

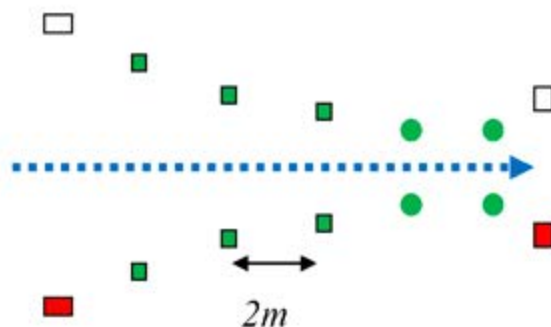
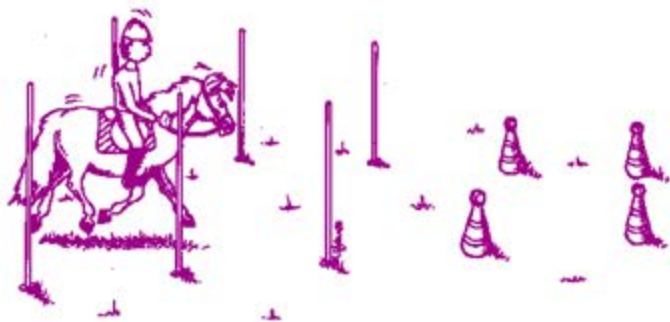
- 2 ou 3 portes avec fanion rouge.
- 2 ou 3 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 9 ou 12 barres
- 18 ou 24 supports facultatifs
- 3 ou 5 plots et 3 ou 5 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat des portes

Franchissement des portes en ligne droite



Caractéristiques

- Dans la longueur les piquets sont séparés d'environ 2m, dans la largeur environ 3m au début et 80cm pour finir.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

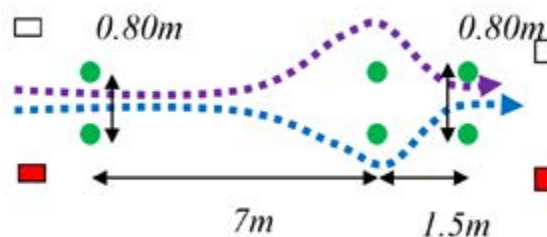
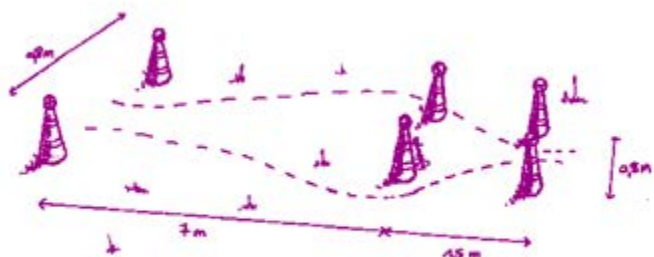
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 6 piquets
- 4 cônes et 4 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du swing

Franchissement des cônes en ligne courbe sans faire tomber de balles.



Caractéristiques

- Possibilité d'élargir les distances pour faciliter le dispositif
- Les distances entre les portes sont d'environ 0,8m dans la largeur, et environ 7m / 1,5m dans la longueur.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

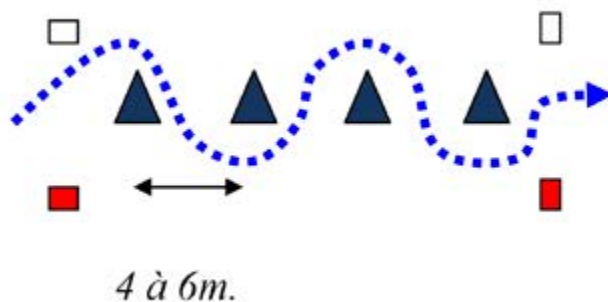
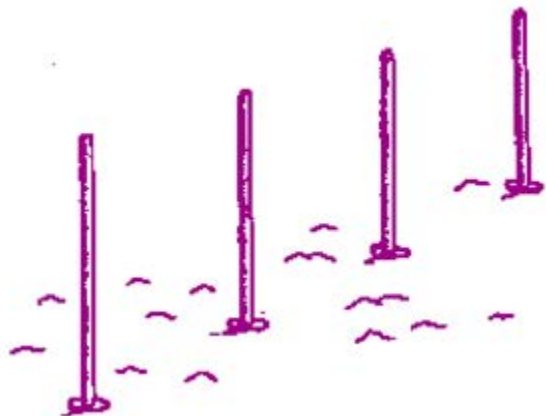
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 6 cônes et 6 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du slalom

Effectuer le slalom entre les piquets, plots...



Caractéristiques

- Dispositif très simple de construction et d'utilisation
- Les portes d'entrées et de sortie se situent à environ 2m avant et après le premier et le dernier plots/piquets
- Intervalles entre les plots d'environ 4 à 6m suivant le niveau.
- Possibilité d'imposer un côté pour le passage de la première porte
- possibilité de décaler les plots pour accentuer les virages

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

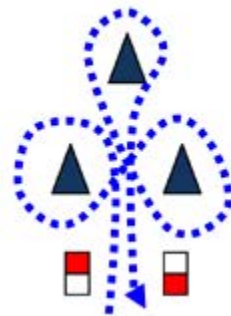
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 4 piquets ou plots ou autre

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du trèfle

Effectuer le tracé en respectant l'alternance des tournants afin de dessiner un trèfle



Caractéristiques

- De 6 à 9m entre 2 éléments diagonalement opposés.
- Le sens de franchissement est le suivant :
Trèfle à 4 feuilles : G, D, D, G
Trèfle à 3 feuilles : G,D,D
- Une lettre ou un numéro peut être installé sur chaque tonneaux afin d'aider le cavalier à effectuer son tracé.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

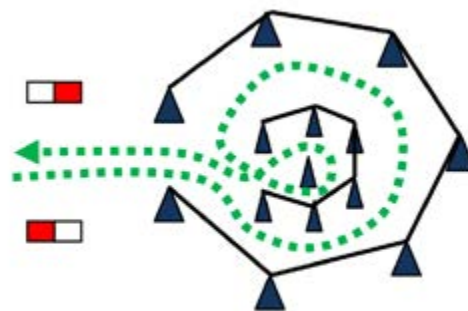
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 3 ou 4 numéros ou lettres
- 3 ou 4 piquets, plots, tonneaux ou Round ballers

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du tournicoton

Effectuer une spirale en commençant par le grand tour suivi du petit.



Caractéristiques

- Rayon de 4m à 4.5m pour le grand cercle, rayon de 2.5m à 3m pour le petit cercle, par rapport au plot central.
- Ce dispositif demande du matériel spécifique, les cônes doivent être perforés de part et d'autre pour pouvoir enfiler les tuyaux.
- Le chef de piste peut laisser la liberté ou imposer l'ordre de passage du petit ou du grand cercle, à main gauche ou à main droite.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

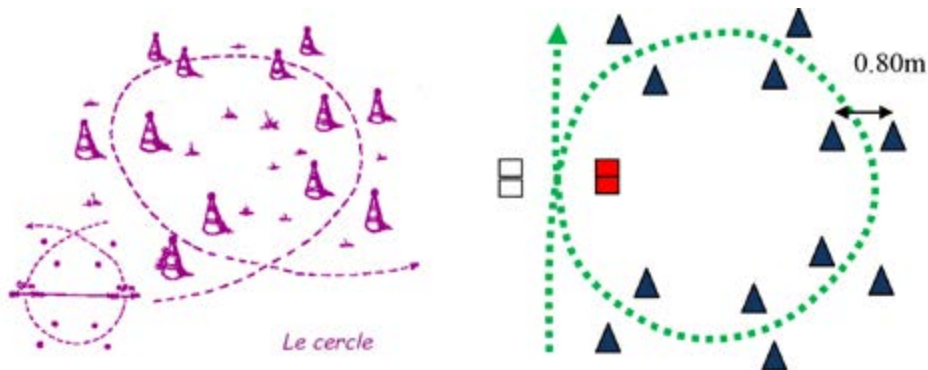
- 1 porte avec fanion rouge et blanc.
- 1 porte avec fanion blanc et rouge.
- 1 numéro.
- 7 grands cônes et 7 petits cônes
- 11 gaines de tuyaux peintes de couleurs différentes PVC (6 de 2m, 5 de 1m)
- 1 balle

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du cercle

Effectuer une volte du diamètre imposé en passant par les 6 portes.



Caractéristiques

- La taille minimum du rayon est de 4m
- La taille du cercle est au choix de l'organisateur, il déterminera la vitesse possible pour effectuer le dispositif.
- L'espace entre les plots est d'environ 0,8m

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

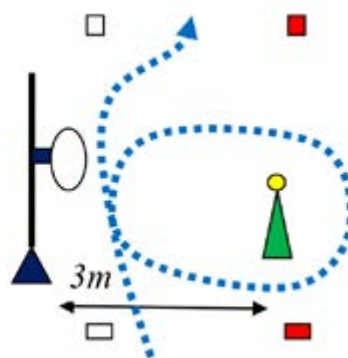
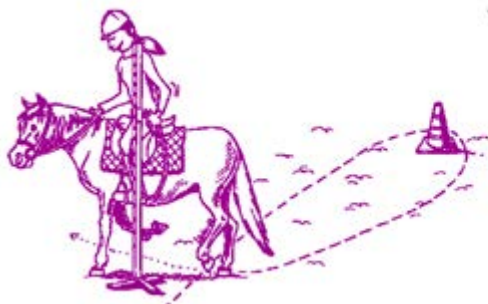
- 1 porte avec 2 fanions rouges.
- 1 porte avec 2 fanions blancs.
- 1 numéro.
- 12 cônes
- 12 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du Lasso

Attraper le cerceau et effectuer le tour du cône avant de revenir l'accrocher



Caractéristiques

- Il est conseillé de placer le cerceau à la hauteur de l'épaule du cavalier à cheval
- Le sens de rotation peut être au choix du cavalier ou imposé par le chef de piste.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 1 Chandelier et un taquet
- 1 cerceau ou une corde
- 1 cône et une balle

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

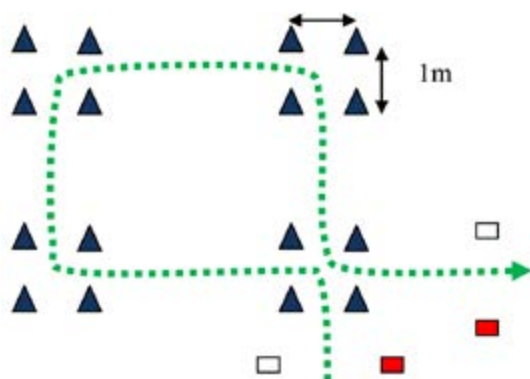
EQUIFUN

Dispositif N°13

Le carré

Le contrat du carré

Effectuer un carré en passant par les 5 portes.



Caractéristiques

- La taille du carré est au choix de l'organisateur, il déterminera la vitesse possible pour effectuer le dispositif.
- L'espace entre les plots est d'environ 1m

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

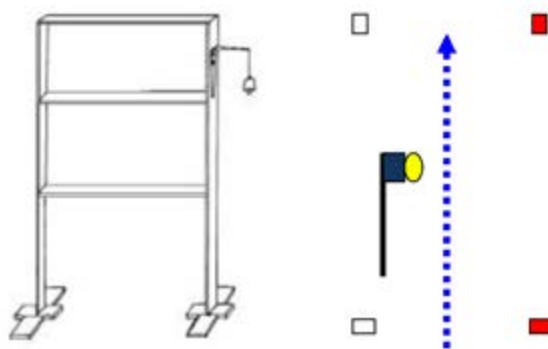
- 1 porte avec 2 fanions rouges.
- 1 porte avec 2 fanions blancs.
- 1 numéro.
- 16 cônes
- 16 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et franchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

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

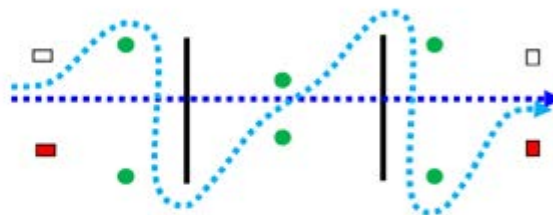
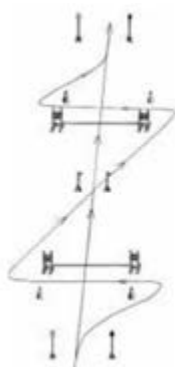
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- Un chandelier et une équerre
- Une cloche

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du ZED

Franchir les obstacles en ligne directe ou les contourner en ZED.



Caractéristiques

- Chaque saut est séparé par une foulée, le profil de l'obstacle est au choix de l'organisateur.
- Disposer les plots pour que les portes soient parallèles aux obstacles et incitent nettement à ne pas se présenter face à la barre.
- La distance entre les plots et les obstacles et entre les deux plots au centre est de 1m.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

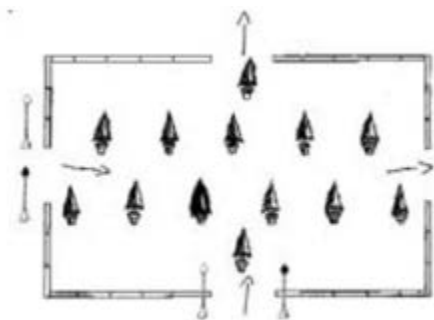
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 2 Chandeliers et 4 barres
- 6 plots et 6 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du jardin

Effectuer une spirale en commençant par le grand tour suivi du petit.



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

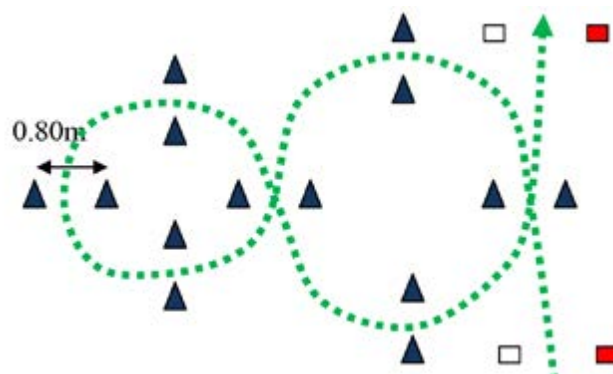
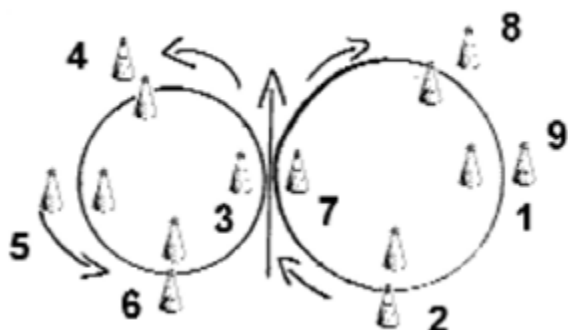
- 1 porte avec 2 fanions rouges
- 1 porte avec 2 fanions blancs
- 1 numéro
- 13 plantes ou cônes avec balles
- 8 barres

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 :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du huit

Effectuer deux voltes du diamètre imposé en passant par les 8 portes.



Caractéristiques

- La taille minimum du rayon est de 4m
- La taille des cercles est au choix de l'organisateur, l'un peut être plus grand que le second, ils détermineront la vitesse possible pour effectuer le dispositif.
- L'espace entre les plots est d'environ 0,8m

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

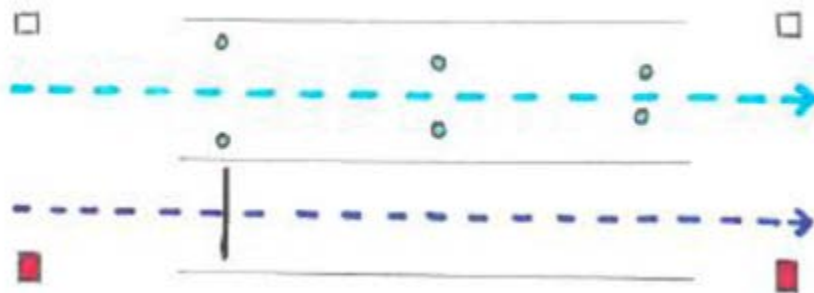
- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 14 cônes
- 14 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et franchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination

Le contrat du dilemme

Franchir le directionnel en ligne droite ou passer dans les portes.



Caractéristiques

- Chaque porte est large de 60 à 80cm et est espacée de la suivante d'environ 1 à 2m
- Le directionnel est large de 1m à 2,50m

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 2 cubes de cavalettis et 1 barre
- 6 plots et 6 balles

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 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	20 secondes pour la première
2 ^{ème} 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 première tentative et infranchissable	continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} 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	40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	Elimination