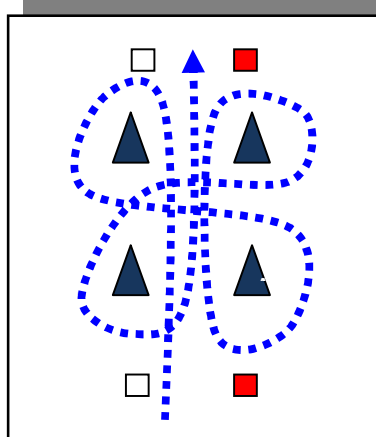
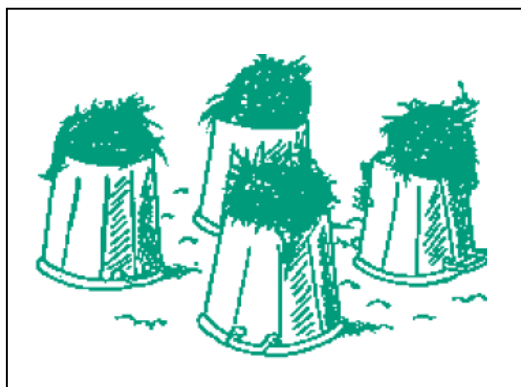


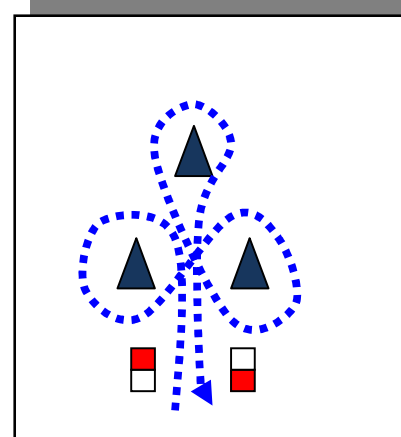
EQUIFUN Dispositif 10 : Le trèfle

Le contrat du trèfle

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



Trèfle à 4 feuilles



Trèfle à 3 feuilles

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 tonneau afin d'aider le cavalier à effectuer son tracé.

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 :
Faire tomber un plot/piquet/ tonneau...	- 20s pour le premier, 5s pour les suivants
Ne pas franchir une porte d'entrée ou de sortie	- 40s
Sortir au milieu du dispositif après avoir fait tomber un plot/ piquet/ tonneau... - au premier essai - au second essai ou plus	- continuer, dispositif infranchissable, 40s - continuer, dispositif infranchissable, 20s
Sortir au milieu du dispositif ou erreur de parcours... - et recommencer en passant la porte d'entrée - et passer au dispositif suivant après une tentative - et passer au dispositif suivant après la seconde tentative ou plus	- Aucune pénalité - 120s - 20s