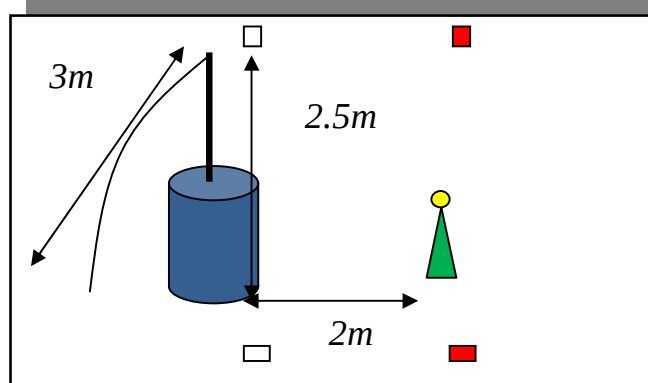
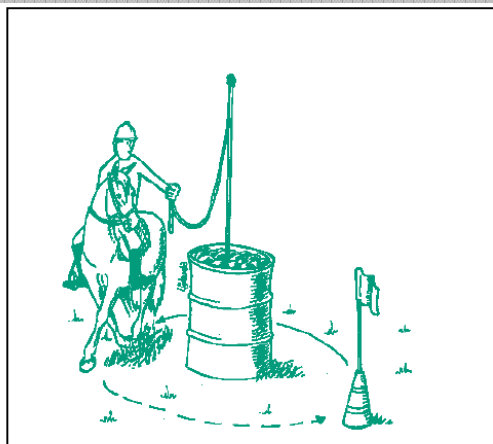


EQUIFUN Dispositif 14 : Le Lasso

Le contrat du lasso

Effectuer un tour complet en tenant la corde.



Caractéristiques...

- Le cône marque le début et la fin du tour
- Le sens de rotation peut être au choix du cavalier ou imposé par le chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 1 tonneau lesté avec des pierres avec au milieu un piquet de 2m à 2m50 et à l'extrémité une corde de 3m.
- 1 plot 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 :
Faire tomber la balle	- 20s
Ne pas franchir une porte d'entrée ou de sorties	- 40s
Lacher la corde avant d'avoir terminé le tour, après avoir fait tomber la balle et recommencer un second passage.	- on garde les pénalités de la balle tombée au passage précédent
Lacher la corde avant d'avoir terminé le tour, après avoir fait tomber le plot... - au premier essai - au second essai ou plus	- continuer, dispositif infranchissable, 40s - continuer, dispositif infranchissable, 20s
Lacher la corde avant d'avoir terminé le tour ... - 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