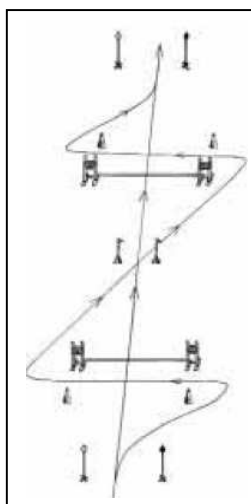


EQUIFUN Dispositif 17 : Le ZED

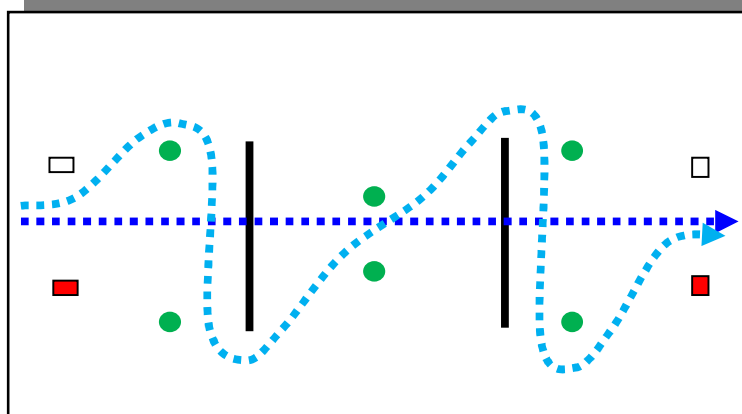
Le contrat du ZED

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



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



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.

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 une barre ou une balle	- 20s pour la première, 5s pour les suivantes
Ne pas franchir une porte d'entrée ou de sorties	- 40s
Sortir au milieu du dispositif après avoir fait tomber une balle et recommencer un second passage.	- on garde les pénalités de la balle tombée au passage précédent
Sortir au milieu du dispositif ou refus après avoir fait tomber une barre et recommencer une tentative	- On garde les pénalités du premier passage, la 2ème tentative est obligatoire sur la deuxième option.
Sortir au milieu du dispositif après avoir fait tomber un chandelier, cubes, plots... - au premier essai - au second essai ou plus	- continuer, dispositif infranchissable, 40s - continuer, dispositif infranchissable, 20s
Refus ou sortir au milieu du dispositif ... - 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