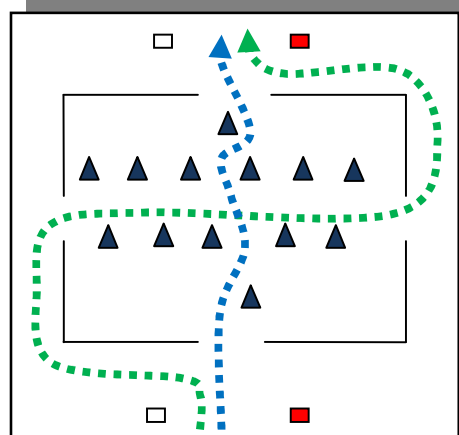
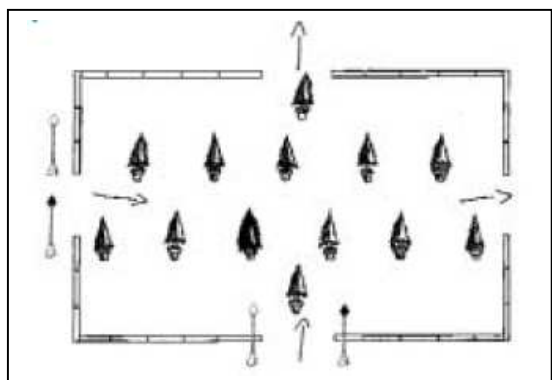


Traverser le dispositif sans renverser de plantes



- 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.

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

Ce qui peut arriver :

Comment juger :

Faire tomber une balle ou un plot

- 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 une balle et recommencer un second passage.

- on garde les pénalités de la balle tombée au passage précédent

Sortir au milieu du dispositif après avoir fait tomber un cône/ une plante

- au premier essai
- au second essai ou plus

- continuer, dispositif infranchissable, 40s
- continuer, dispositif infranchissable, 20s

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