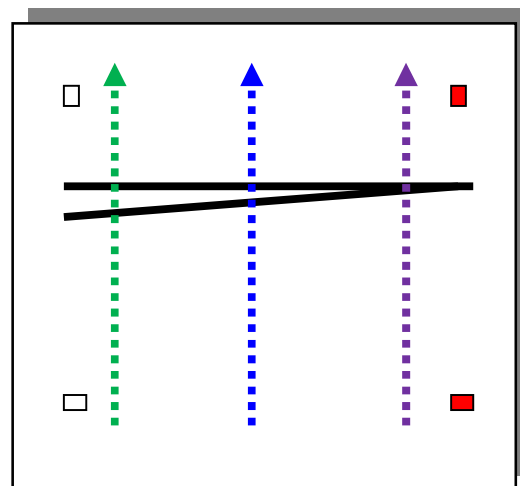
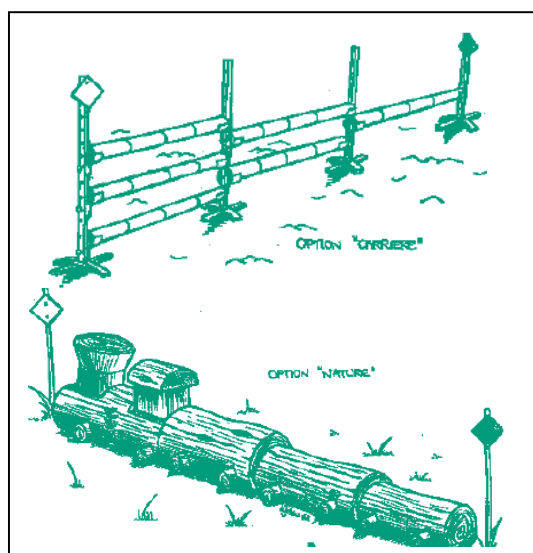


EQUIFUN Dispositif 2 : La Locomotive

Le contrat de la locomotive

Franchissement du dispositif en effectuant un des sauts.



Caractéristiques...

- Ce dispositif peut être constitué d'éléments naturels tels que des troncs successifs de niveaux différents.
- Le plus petit « wagon » peut être placé au milieu pour encadrer le saut le moins haut, ou être placé à l'extérieur et faire perdre du temps pour aller au dispositif suivant.
- Chaque cavalier peut choisir la hauteur qui lui convient.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 4 Chandeliers ou cubes
- 7 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 :
Faire tomber une barre	- 20s
Ne pas franchir une porte d'entrée ou de sorties	- 40s
Refus en ayant fait tomber une barre... - au premier essai - au second essai ou plus	- continuer, dispositif infranchissable, 40s - continuer, dispositif infranchissable, 20s
Refus ... - 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