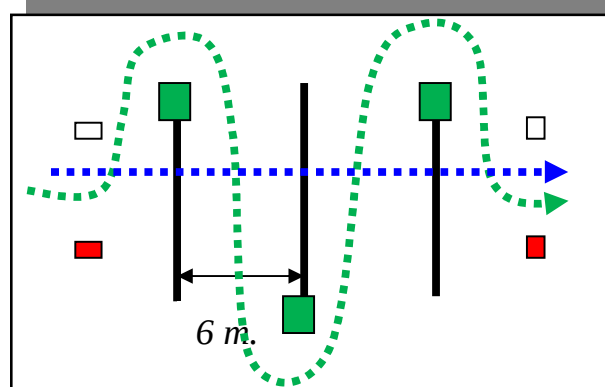
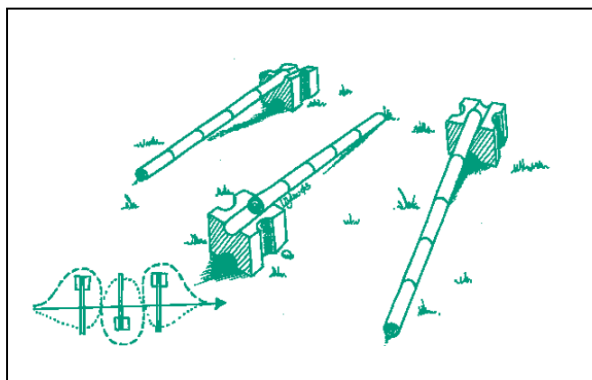


EQUIFUN Dispositif 4 : Le serpent

Le contrat du serpent

Franchissement du dispositif en effectuant soit les 3 sauts soit le tracé imposé.



Caractéristiques...

- Chaque saut est séparé par une foulée, environ 6m
- Deux possibilités pour franchir cette ligne, avec saut ou en slalom.
- Le cavalier doit centrer ses sauts pour avoir une hauteur régulière

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 3 Chandeliers ou cubes
- 3 Barres

Fautes de Contrat...

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
Faire tomber une barre	- 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 un chandelier, cubes... - au premier essai - au second essai ou plus	- continuer, dispositif infranchissable, 40s - continuer, dispositif infranchissable, 20s
Sortir 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.
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