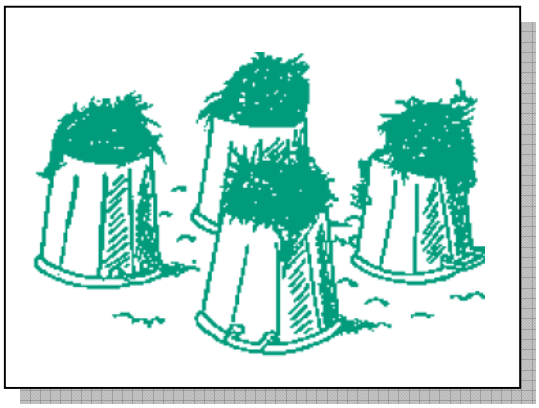
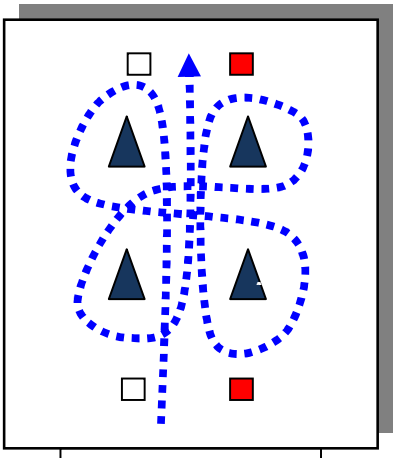
Mise à jour le 03/04/2012

# EQUIFUN Dispositif 10 : Le trèfle

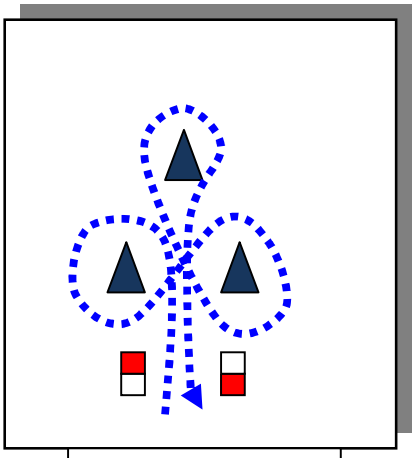
## Le contrat du trèfle

Effectuer le tracé en respectant l'alternance des tournants afin de dessiner un trèfle





Trèfle à 4 feuilles



Trèfle à 3 feuilles

## Caractéristiques…

- De 6 à 9m entre 2 éléments diagonalement opposés.
- Le sens de franchissement est le suivant :

Trèfle à 4 feuilles : G, D, D, G
Trèfle à 3 feuilles : G,D,D

- Une lettre ou un numéro peut être installé sur chaque tonneaux afin d'aider le cavalier à effectuer son tracé.

## Matériel et Dispositif…

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 3 ou 4 numéros ou lettres
- 3 ou 4 piquets, plots, tonneaux ou Round ballers

## 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 un plot/piquet/ tonneau… | - 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 un plot/ piquet/ tonneau…<br>- au premier essai<br>- au second essai ou plus | <br><br>- continuer, dispositif infranchissable, 40s<br>- continuer, dispositif infranchissable, 20s |
| Sortir au milieu du dispositif ou erreur de parcours…<br>- et recommencer en passant la porte d'entrée<br>- et passer au dispositif suivant après une tentative<br>- et passer au dispositif suivant après la seconde tentative ou plus | <br><br>- Aucune pénalité<br>- 40s<br>- 20s |