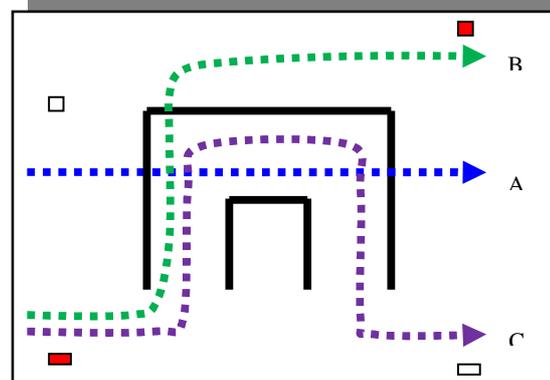
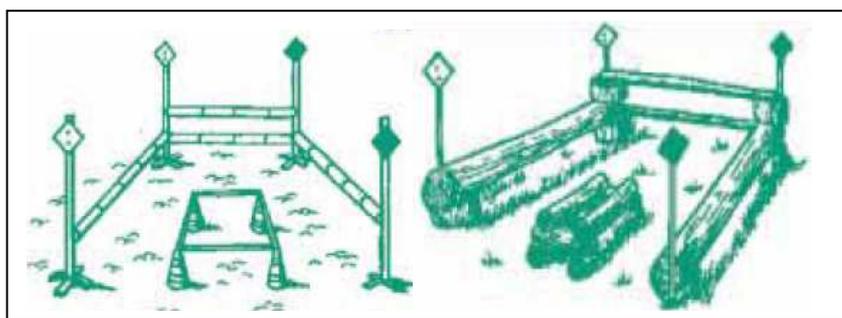


# EQUIFUN Dispositif 1 : La chicane

## Le contrat de la Chicane

Franchissement ou passage du dispositif par l'une des trois options proposées



### Caractéristiques...

- Les trois options de ce dispositif :
  - o Option A : Saut de puce, environ 3m
  - o Option B : un peu plus haut que l'option A, largeur des entrées : environ 1m50
  - o Option C : effectuer la chicane.
- Un cavalier ne peut pas changer d'option au milieu du dispositif
- Les options A et B valorisent le chronomètre grâce au positionnement du dispositif suivant.

### Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge
- 2 portes avec fanion blanc
- 1 numéro
- 4 Chandeliers ou cubes
- 4 cubes ou plots
- 6 barres de 4m
- 2 barres ou lattes de 2m, 2 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, une latte, chandeliers, cubes.	- 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 l'option C.
Refus ou sortir au milieu du dispositif ... - et recommencer en passant la porte d'entrée, la même option ou une différente - et passer au dispositif suivant après une tentative - et passer au dispositif suivant après la seconde tentative ou plus	- Aucune pénalité  - 40s - 20s