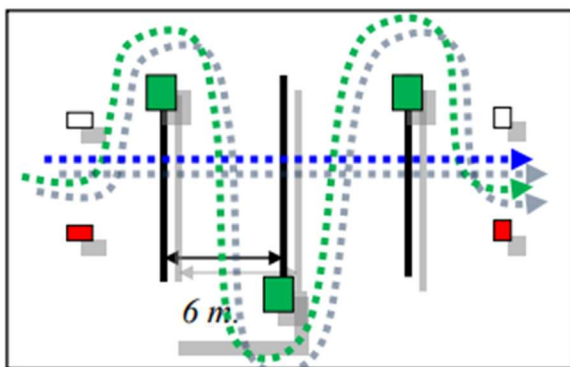
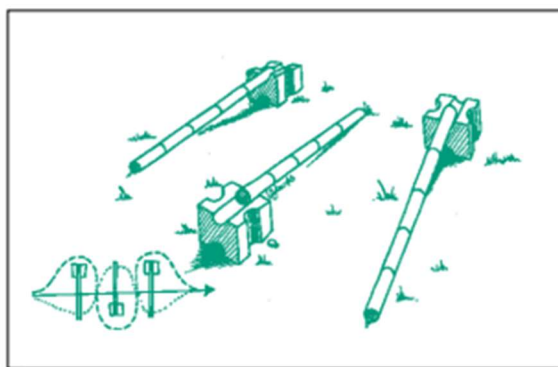


Dispositif 2 : Le serpent

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

Le dispositif doit être constitué de barres mobiles

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

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

Fautes de Contrat... (si deux fautes de contrat ont lieu dans le même dispositifs, les pénalités de temps s'additionnent)

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la 1 ^{ère} tentative et infranchissable	- Continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative ou plus et infranchissable	- Continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 ^{ère} tentative et non recommencé	- 40 secondes
Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	- 20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	- 20 secondes
Aide de complaisance	- 10 secondes
Erreur de parcours	Elimination
Franchissement de la ligne en 6 minutes ou plus	
1 ^{ère} chute	
3 dispositifs rendus infranchissables sur le parcours	