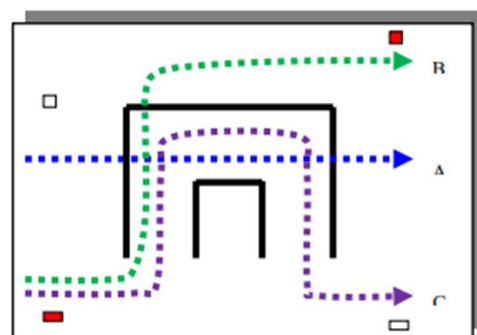
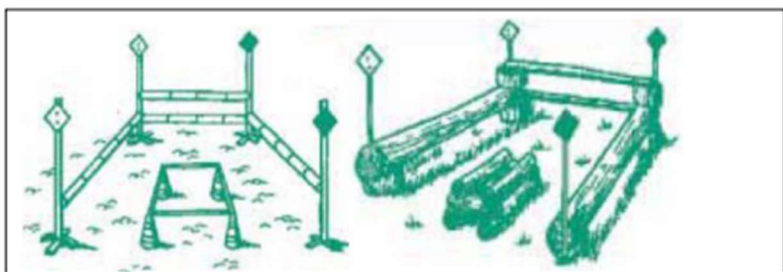


Dispositif 1 : La chicane

Le contrat de la chicane

Franchissement ou passage du dispositif par l'une des 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.
- Le chef de piste peut proposer 2 options sur les 3 dont une non sautante
- Le saut isolant peut être constitué d'éléments naturels (obstacles fixes)
- Le saut de puce doit être constitué de barre mobile

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
- 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 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 pour la première
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même dispositif	- 5 secondes pour chacune
Dispositif détruit lors de la première tentative et infranchissable	- Continuer, 40 secondes
Dispositif détruit lors de la 2 ^{ème} tentative 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 complaisances	- 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	