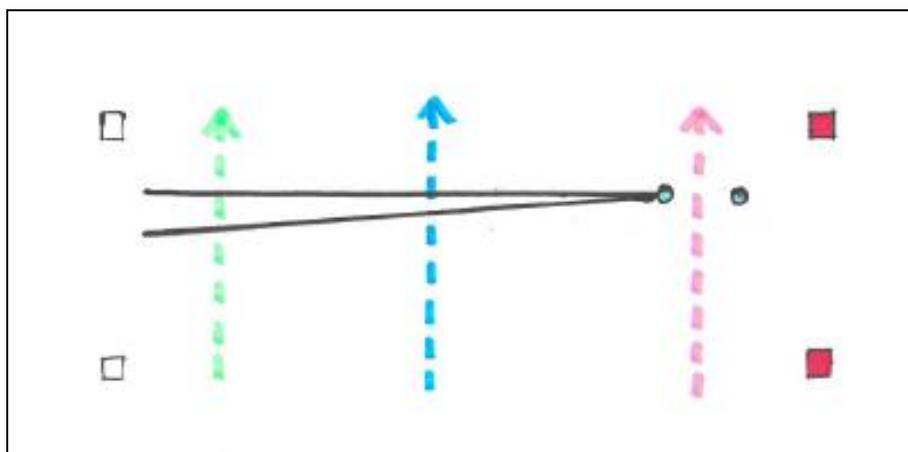


EQUIFUN Dispositif 2 : La Locomotive



Le contrat de la locomotive

Franchissement du dispositif en effectuant un des sauts ou en empruntant la porte.



Caractéristiques...

- Ce dispositif peut être constitué de barres mobiles ou d'éléments naturels tels que des troncs successifs de niveaux différents et systématiquement d'une porte.
- Les cavaliers ont le choix de sauter ou non.
- La porte doit être placée à l'extérieur et faire perdre du temps pour aller au dispositif suivant.
- Le plus gros obstacle peut être un directionnel.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 4 Chandeliers ou cubes
- 7 Barres
- 2 plots et 2 balles

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 :
1 ^{ère} faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une 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 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	- 40 secondes
Erreur de parcours ou double du temps de référence ou 1 ^{ère} chute	- Elimination