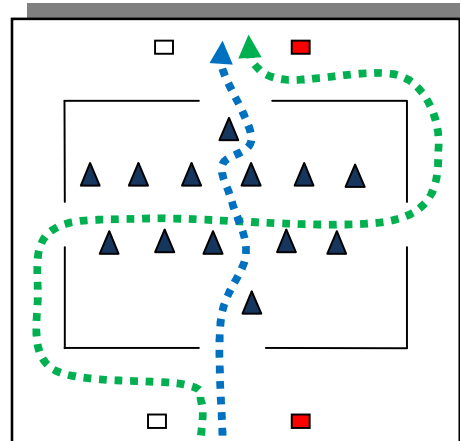
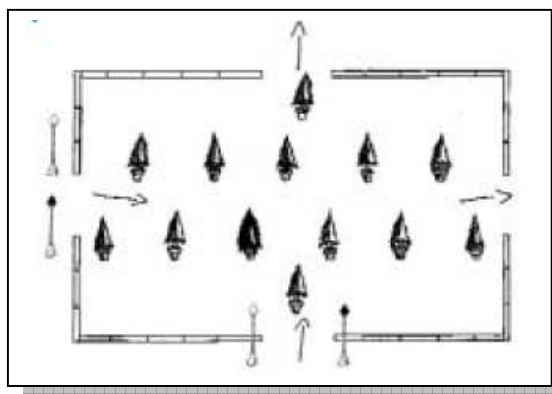


# EQUIFUN Dispositif 19 : Le jardin

## Le contrat du jardin

Traverser le dispositif sans renverser de plantes



### Caractéristiques...

- La taille du jardin et l'espace entre les plantes est au choix de l'organisateur, il déterminera la vitesse possible et la difficulté pour effectuer le dispositif.
- Placer le dispositif de manière à ce que la voie directe soit le slalom dans la largeur et la voie longue le couloir dans la longueur.

### Matériel et Dispositif...

- 1 porte avec 2 fanions rouges
- 1 porte avec 2 fanions blancs
- 1 numéro
- 13 plantes ou cônes avec balles
- 8 barres

**Fautes de Contrat...** (Si deux fautes de contrats ont lieu dans le même dispositif, les pénalités de temps s'additionnent)

<b>Ce qui peut arriver :</b>	<b>Comment juger :</b>
Faire tomber une balle ou un plot	- 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 une balle et recommencer un second passage.	- on garde les pénalités de la balle tombée au passage précédent
Sortir au milieu du dispositif après avoir fait tomber un cône/ une plante - au premier essai - au second essai ou plus	- continuer, dispositif infranchissable, 40s - continuer, dispositif infranchissable, 20s
Sortir au milieu du dispositif... - et recommencer en passant la porte d'entrée - et passer au dispositif suivant après une tentative - et passer au dispositif suivant après la seconde tentative ou plus	- Aucune pénalité - 40s - 20s