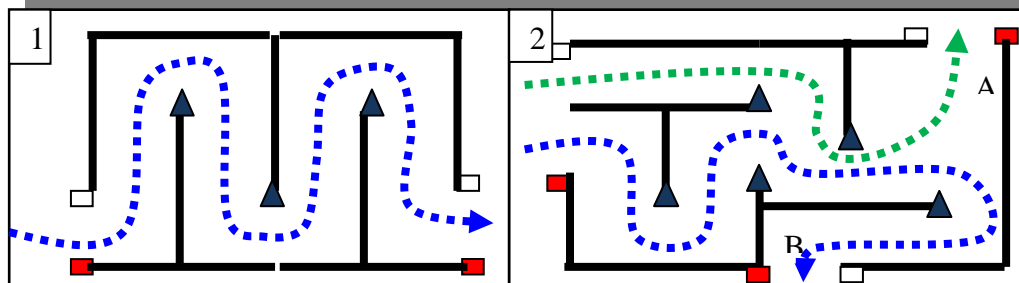
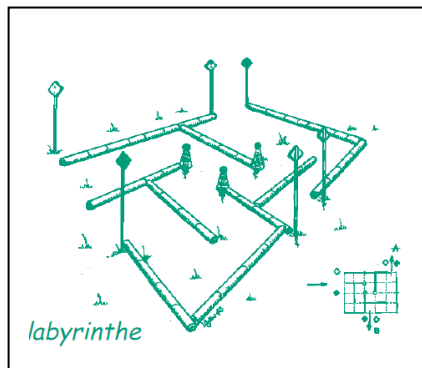


# EQUIFUN Dispositif 5 : Le labyrinthe



## Le contrat du labyrinthe

Respect du dispositif sans déplacer les barres, sans poser de pied à l'extérieur, ni faire tomber de balles.



### Caractéristiques...

- De 1 à 1m50 entre les barres
  - Il est recommandé que les barres soient surélevées
  - Pour le dispositif 2, l'option A est plus facile mais ne doit pas donner rapidement accès à la difficulté suivante.
  - Le tracé du labyrinthe peut être modifié tout en conservant son esprit.
- Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.*

### Matériel et Dispositif...

- 2 ou 3 portes avec fanion rouge.
- 2 ou 3 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 9 ou 12 barres
- 18 ou 24 supports facultatifs
- 3 ou 5 plots et 3 ou 5 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 <sup>ère</sup> faute sur un dispositif (faire tomber une barre, une latte, chandeliers, cubes)	- 20 secondes pour la première
2 <sup>ème</sup> 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 <sup>ème</sup> tentative ou plus et infranchissable	- continuer, 20 secondes
Dispositif non réalisé lors de la 1 <sup>ère</sup> 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 <sup>ère</sup> chute	- Elimination