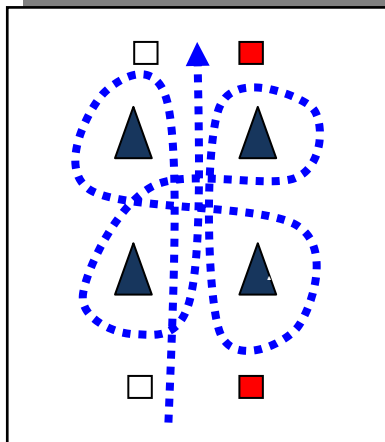
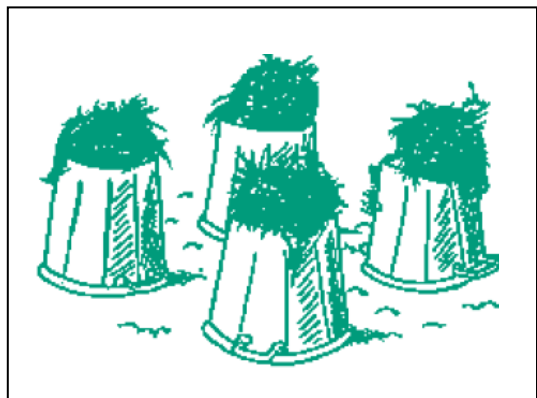




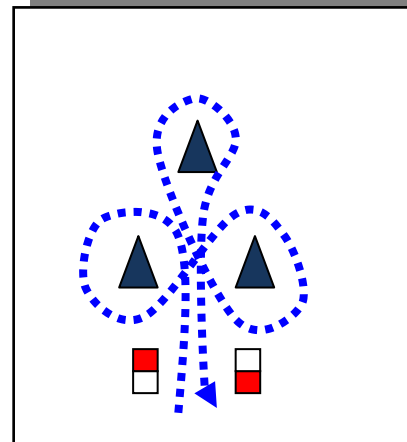
# EQUIFUN Dispositif 9 : Le trèfle

## Le contrat du trèfle

Effectuer le tracé en respectant l'alternance des tournants afin de dessiner un trèfle



Trèfle à 4 feuilles



Trèfle à 3 feuilles

### Caractéristiques...

- De 6 à 9m entre 2 éléments diagonalement opposés.
- Le sens de franchissement est le suivant :

Trèfle à 4 feuilles : G, D, D, G

Trèfle à 3 feuilles : G,D,D

- Une lettre ou un numéro peut être installé sur chaque tonneaux afin d'aider le cavalier à effectuer son tracé.

*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 ou 4 numéros ou lettres
- 3 ou 4 piquets, plots, tonneaux ou Round ballers

**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