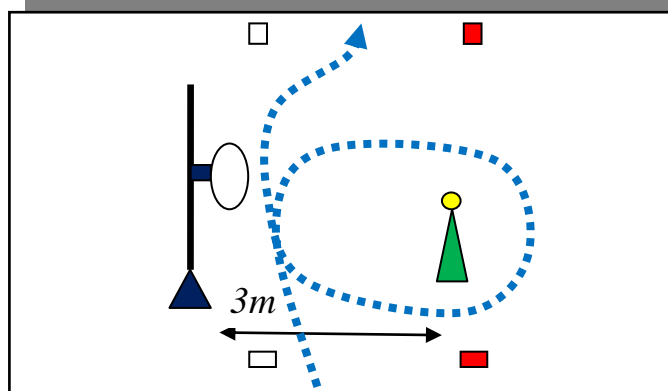
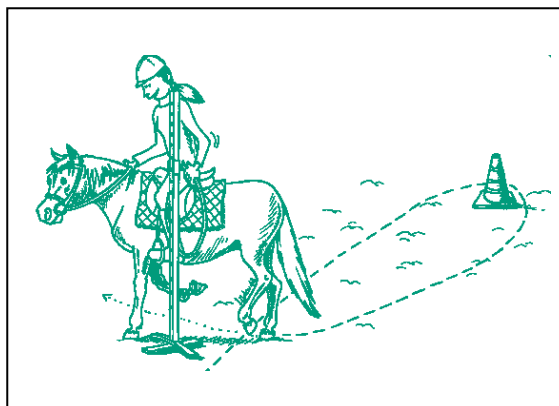




# EQUIFUN Dispositif 12 : Le Lasso

## Le contrat du lasso

Attraper le cerceau et effectuer le tour du cône avant de revenir l'accrocher



### Caractéristiques...

- Il est conseillé de placer le cerceau à la hauteur de l'épaule du cavalier à cheval
- Le sens de rotation peut être au choix du cavalier ou imposé par le chef de piste.

*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.
- 1 Chandelier et un taquet
- 1 cerceau ou une corde
- 1 cône et une balle

**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>
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