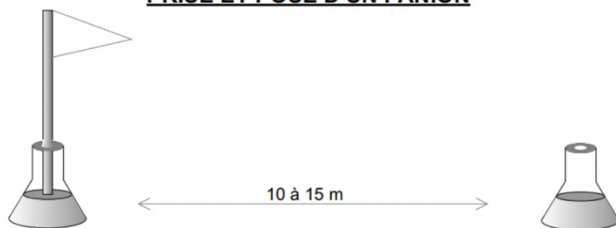


# Jeu sur 35 m aller - retour

## LES RAMASSAGES

Jeu N° 27

### PRISE ET POSE D'UN FANION



Si une main est imposée pour prendre le fanion, faire un deuxième atelier avec l'autre main.

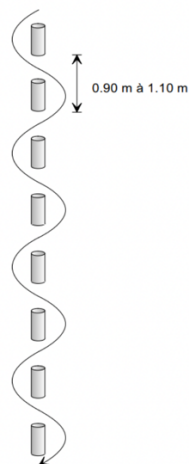
### Pénalités

Support ou fanion tombés	5 s
Fanion non posé correctement	5 s
Faute sur fanion (voir règlement général du bidon)	
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits)	30 s

## LES SLALOMS

Jeu N° 4

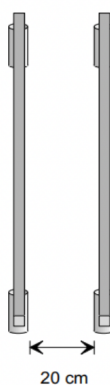
### SLALOM SIMPLE



### Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

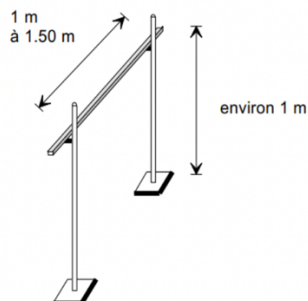
## PASSAGE ETROIT



## LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

Jeu N° 34

### PASSAGE SOUS BARRE



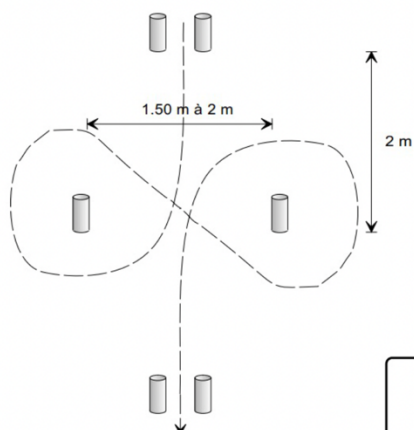
### Pénalités

Barre tombée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Jeu évité	30 s

## LES VIRAGES

Jeu N° 17

### SIMPLE HUIT



### Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

Retour en SPRINT