Speel uw spel

1.De deelnemer krijgt het aantal punten toegekend dat bij iedere hindernis die hij foutloos gereden heeft, behoort. Geen enkel punt wordt toegekend voor een omvergereden hindernis.
2.Iedere deelnemer krijgt 90 seconden tot zijn beschikking. Gedurende deze tijd kan hij naar eigen verkiezing de hindernissen rijden, in welke volgorde of richting hij wenst. Het overschrijden van de startlijn, in één van beide richtingen, is verplicht.
3.Een belsignaal geeft het einde van het parcours aan. De deelnemer moet dan de finishlijn in één van de beide richtingen passeren om de jury in staat te stellen de tijd op te nemen. Indien hij de finishlijn niet overschrijdt, wordt hij als laatste in het klassement opgenomen van diegenen die hetzelfde aantal punten behaalden.
4Wanneer de vastgestelde tijd is bereikt op het moment dat de neus van het paard een hindernis passeert, telt de hindernis, indien goed gereden, mee.
5.Een tijdens het afleggen van het parcours omvergereden hindernis wordt niet meer opgebouwd. Indien deze toch opnieuw wordt genomen, worden daarvoor geen punten toegekend. Hetzelfde geldt voor het omverrijden van marathonachtige hindernis en voor het verplaatsen van een markering of gedeelte van een hindernis. In het geval van een weigering zonder omverrijden, mag de deelnemer de betreffende hindernis rijden of doorgaan naar de volgende hindernis.
6. Iedere hindernis mag 2x gereden worden. Wanneer een hindernis voor de derde maal gereden wordt, of wanneer een deelnemer tussen de kegels van een reeds omvergereden hindernis doorrijdt, heeft dit geen uitsluiting tot gevolg. Er worden hem hiervoor geen punten toegekend.
7. Tijdens het rijden van een marathonachtige hindernis is een gereden poort neutraal totdat de laatste poort van de hindernis is gereden. Bijvoorbeeld wanneer poort A op de route ligt tussen poort C en D mag poort A gereden worden. Nadat de laatste poort gereden is, zijn de poorten niet meer geneutraliseerd. Wanneer de deelnemer vanuit de laatste poort voor de tweede maal deze hindernis wil nemen, moet hij weer bij A beginnen. Een marathonachtige hindernis dient dus in de juiste volgorde en richting genomen te worden.
8. Ongehoorzaamheden straffen zichzelf in de tijd.
9. De deelnemer die het hoogste aantal punten heeft vergaard, is de winnaar. In geval van gelijkheid van punten geeft de tijd, gemaakt tussen start- en finishlijn, de doorslag. In geval van gelijkheid van punten en tijd voor de eerste plaats, wordt één barrage gereden overeenkomstig dezelfde voorwaarden, maar met een vastgestelde tijd van 40 seconden.
10. Een op de juiste wijze door markeringen begrensde en ‘Joker’ genaamde hindernis, mag onderdeel van het parcours uitmaken. De ‘Joker’ mag 2x gereden worden. De ‘Joker’ is tijdens het parcours nooit geneutraliseerd. Het goed rijden van deze hindernis levert iedere keer het door de parcoursbouwer toegekende aantal punten op, maar dit aantal punten wordt afgetrokken, indien deze hindernis fout of omvergereden wordt.
11. Wanneer tussen start en finish, de deelnemers een losgeraakte disselboom, lamoen, losgeraakte leidsels, strengen, bandages, disselkettingen of -riemen hebben, of wanneer een paard/pony een been over de boom, het lamoen, (voor-)zweng of streng heeft, moet de voorzitter van de jury bellen waarbij de tijd doorloopt. De deelnemer moet een groom laten afstijgen om dit te herstellen en wordt hierbij in de tijd gestraft.