

METODE FOR KOSTUMESPRINGNINGEN

1. Springningen afvikles som alm. Springning uden omspringning.

INGEN OMSPRINGNING:

I denne metode bestemmes pladseringsrækkefølgen efter fejl og derefter totaltiden i hovedspringningen. Ved lige antal fejl og samme tid er ekvipagen ligeplacerede.

Fejl idømmes således:

| | |
|--------------------|-----------------|
| Ulydighed 1. gang | 4 fejl |
| Ulydighed 2. gang | 8 fejl |
| Ulydighed 3. gang | Ekvipagen udgår |
| Nedrivning | 4 fejl |
| Fald/styrt 1. gang | 8 fejl |
| Fald/styrt 2. gang | Ekvipagen udgår |
| Fejl bane | Ekvipagen udgår |

2. Placeringen af ekvipagen omregnes til point efter følgende model:

Antallet af startende omregnes til point til 1. pladsen, og 2. pladsen får et point mindre osv. osv.

F.eks.: 24 startende, betyder 24 point til 1. pladsen – 23 point til 2. pladsen – 22 point til 3. pladsen osv.

Ved ligeplacering gives samme point.

3. Der gives point for kostumerne efter samme system som ved springningen, dog 3 dobles pointene.

F.eks.: 24 startende, betyder 72 point til 1. pladsen – 69 point til 2. pladsen – 66 point til 3. pladsen osv.

4. Pointene for springningen og for kostumerne lægges sammen, og ekvipagerne placeres efter pointene, således at ekvipagen med flest point vinder.

Ved pointlighed placeres ekvipagen med højeste point for kostume først.