

### **CL-060 OBSTACLE CLASSES HALTER/DRIVING**

A. Banskiss skall anslås vid sekretariatet senast 2 timmar före klassens start.

Hästar får inte vara yngre än (2) två år för Halter Obstacle och inte yngre än (3) tre år för Obstacle Driving. Banbyggaren får ej delta i hinderklasser.

B. Klassen bedöms efter prestation och sättet den genomförs på med tonvikt på uppförande genom hela banan. Deltagarnas lyhördhet och vilja samt allmänna attityd kommer att bedömas.

C. Maxtid per hinder är 60 sekunder och domaren kan be ekipaget fortsätta till nästa hinder om de tar för lång tid på sig. Ekipaget skall straffas för onödiga fördröjning eller överdriven tid i hindret. Vägran i/på ett hinder innebär inte uteslutning.

D. Galopp bestraffas i Obstacle Driving.

E. Hinderkrav:

1. Antalet hinder måste vara minst fem (5) och högst åtta (8).

2. Försiktighet måste iakttagas för att undvika att något av hindren på något sätt kan skada hästar eller utställare.

3. Däck och trappor får inte användas.

4. Hopp hinder, om sådana förekommer, får vara högst tolv (12) inches (30,5 cm) höga och ska vara minsta (5) fot (152 cm) breda. Markbom måste användas.

5. Banan anpassas efter den bredaste vagnen.

F. Om öppen, amatör och ungdom hinder klasser erbjuds skall minst tre (3) av hindren vara olika eller vägen genom hindren varieras för de olika klasserna.

G. Mutning med godis, gräs eller liknande för att uppmuntra hästen att genomföra hinder är inte tillåtet och eventuell mutning innebär uteslutning.

H. Banbyggaren bör vara tillgänglig för att svara på frågor om banan och tillsammans med domaren gå banan med deltagarna. Uppfinningsrikedom och originalitet vid utformningen av hindren för att både visa hästens vilja och förmåga och för att behaga utställare och publik uppmuntras.

Onaturliga eller "skräckhinder" bör undvikas och alla hinder ska vara säkra för såväl utställare som hästar. Domare har rätt att ändra banan av tids- och/eller säkerhetsskäl.

I. Hinderförslag:

1. Backa genom eller ut ur hinder

2. Kör/Gå igenom vatten eller simulerat vatten

3. Sätta på och ta bort utrustning (regnrock, sadel, etc.) från person eller häst.

4. Kör/Gå igenom smal passage

5. Plocka upp ett föremål (brev, paraply, hink, flagga, etc.) och placera på en angiven plats.

6. Kör/Gå över bro eller simulerad bro

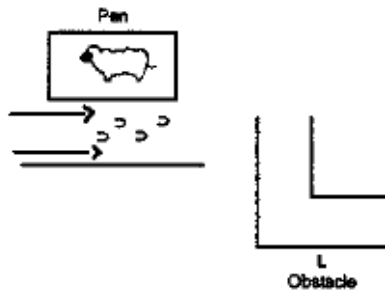
7. Kör/Gå mönster runt koner, bommar, (figur 8, serpentin, klöverblad, etc)

8. Ställ hästen i markerat område, gå runt häst (endast Halter Obstacle)

9. Placera hjulet i cirkel, vänd hästen (360 grader) runt om utan att hästen kliver i eller hjulet lämnar cirkeln. (endast Obstacle Driving)

10. Side pass, den ena eller båda riktningarna (endast Halter Obstacle)

## EXAMPLES OF OBSTACLES



J. Fel väg som resulterar i uteslutning är att; (inga poäng, band eller priser kommer att delas ut)

1. Ta ett hinder i fel riktning
2. Genomföra ett hinder från fel sida
3. Låta bli ett hinder utan tillsägelse av domare
4. Ta hindren i fel ordning
5. Flytta fel ände av häst i hindret /(framedel istf bakdel och tvärt om)
6. Lämna banan

K. Hinderhästar ska visas i en lämplig tvåhjulig eller fyrehjulig vagn med vagnskorg eller annat säkert golv. Par, tandem och fyrspann startar efter alla enbetsekipage så att banan kan ändras för dem. Användning av mekanisk broms innebär uteslutning.