

REGLAMENTO DE PONYFUN 2022



Art 1.	FINALIDAD DEL PONYFUN	3
Art 2.	REGLAMENTOS.....	3
Art 3.	JURADO	3
Art 4.	OFICIALES DEL CONCURSO.....	3
Art 5.	CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN.....	4
Art 6.	TIPOS DE JINETES.....	4
Art 7.	FORMACIÓN DE EQUIPOS	4
Art 8.	TIPOS DE PRUEBAS.....	4
Art 9.	DETERMINACIÓN DEL PROGRAMA DE PRUEBAS DE LAS CP's.....	5
Art 10.	PARTICIPACIÓN SEGÚN NIVEL DE PRUEBA.....	5
Art 11.	REGLAS DE EJECUCIÓN O NORMAS TÉCNICAS	6
Art 12.	RESULTADOS Y PENALIZACIONES.....	8
Art 13.	OTRAS CAUSALES DE ELIMINACIÓN.....	8
Art 14.	SANCIONES.....	8
Art 15.	PREMIOS.....	8
Art16.	TAMAÑO DE LA PISTA	9
Art 17.	CONDICIONES DE SUSPENSIÓN.....	9
Art 18.	VESTIMENTA DE JINETES.....	9
Art 19.	AYUDAS AUXILIARES.....	10
Art 20.	EQUIPAMIENTO AUTORIZADO	12
Anexo P-1:	PROTECCIONES Y VENDAS.....	14
Anexo P-2:	MUSEROLAS AUTORIZADAS	15
Anexo P-3:	EMBOCADURAS AUTORIZADAS	17
Anexo P-4:	PENALIZACIONES	18
Anexo P-5:	CASOS EJEMPLO DE APLICACIÓN DE PENALIZACIONES.....	19
Anexo P-6:	TABLA DISPOSITIVOS SEGÚN NIVEL DE LA PRUEBA.....	21

REGLAMENTO DE PONYFUN

Art 1. FINALIDAD DEL PONYFUN

El objetivo del PonyFun es que el jinete logre sortear un recorrido compuesto por una sucesión de dispositivos. Estos dispositivos alternan maniobrabilidad, salto y dirección e incluyen opciones de diferentes dificultades. Su objetivo es desarrollar de manera entretenida la habilidad del jinete para controlar su Pony eligiendo las opciones que mejor se adapten a sus capacidades.

El jinete realiza el recorrido, enlazando los dispositivos en el orden de los números, pudiendo ser cronometrado y sujeto a penalizaciones.

Art 2. REGLAMENTOS

Este Reglamento es complementario al Reglamento General.

Art 3. JURADO

En las sub-competencias de PonyFun, incluidas ya sea en Concursos Oficiales (COP) o Campeonatos Nacionales (CNP), el jurado estará formado al menos por un presidente, que debe ser juez, profesor de equitación o una persona con formación con el mundo pony.

Le podrán asistir una secretaria y un cronometrador cuando se requiera registrar el tiempo.

Art 4. OFICIALES DEL CONCURSO

Para efectos de responsabilidad, jerarquía y resoluciones, el orden de las autoridades del concurso es la siguiente:

- 1) Delegado Técnico
- 2) Presidente del Jurado
- 3) Miembro Integrante del Jurado
- 4) Diseñador de Pista
- 5) Comisario jefe
- 6) Juez de Padock
- 7) Veterinario Oficial
- 8) Comité Organizador

La totalidad de estas autoridades deberá estar presente desde media hora antes del inicio del concurso hasta media hora después de su término.

Art 5. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

1.- Las Competencias de PonyFun están reservadas a jinetes desde el año que cumplen 4 años hasta los 14 años, según la distribución por categorías indicada en el Artículo 6.

La CPF podrá establecer criterios adicionales para la participación en estas Competencias.

2. Es requisito para participar en una prueba de salto de una CP que el jinete esté al día en todas las exigencias FECh **al momento en que el Club envía la nómina de inscripción.**

3. Según lo estipulado en el MP, los ponies deberán acreditar su categoría (A,B,C,D) mediante el correspondiente Certificado de Medición.

Art 6. TIPOS DE JINETES

Los jinetes de PonyFun pertenecerán a uno de las siguientes categorías o tramos:

TABLA 1P

Tramo	Edad cumplida (años)
1	el año que cumplen 4
2	desde el año que cumplen 5 hasta el año que cumplen 7
3	desde el año que cumplen 8 hasta el año que cumplen 10
4	desde el año que cumplen 11 hasta el año que cumplen 14

Art 7. FORMACIÓN DE EQUIPOS

Se podrán formar equipos de 3 jinetes pertenecientes a los tramos 2 en adelante. En los equipos habrá como máx. 2 jinetes del mismo tramo.

Art 8. TIPOS DE PRUEBAS

Las pruebas consisten en recorridos de diferente nivel de dificultad de acuerdo a la tabla 2P. Los dispositivos que pueden usarse en los recorridos se indican en el Anexo P-7.

Tabla 2P. Características de las pruebas correspondientes a cada Nivel

Caract/Nivel	PonyFun I	PonyFun II	PonyFun III
--------------	-----------	------------	-------------

Nº dispositivos	6 a 8	7 a 10	8 a 10
Altura mín	Sin salto	0,30	0,50
Altura máx	Sin salto	0,40	0,70

En el Anexo P-6, se explicitan los dispositivos permitidos según nivel.

Art 9. DETERMINACIÓN DEL PROGRAMA DE PRUEBAS DE LAS CP´s

Las inclusión de pruebas queda a discreción del Comité Organizador, con las condiciones que a continuación se mencionan:

- a. Según el tipo de competencia, las pruebas mínimas a incluir son las señaladas en la tabla 3P

Tabla 3P: Estructura mínima de la Competencias de PonyFun, según tipo:

TIPO	PROGRAMA MINIMO DE PRUEBAS
CONCURSO	PonyFun II
CAMPEONATO NACIONAL	PonyFun III

Un Nivel se considerará incluido ya sea por una prueba individual como por una de equipos.

- b. En las bases las pruebas deben programarse en orden creciente de dificultad.
- c. El número máximo de pruebas por día que podrá tener una sub-competencia de PonyFun será de 3.

Art 10. PARTICIPACIÓN SEGÚN NIVEL DE PRUEBA

- a. La participación de los jinetes en los distintos niveles de prueba está condicionada a lo siguiente:

- PonyFun I: podrán participar en ella jinetes del tramo 1, asistidos en todo momento por un profesor. No se medirán tiempos.
- PonyFun II : orientada principalmente a jinetes del tramo 2, o jinetes de tramos superiores con escasa o con menor experiencia ecuestre. Se permite la presencia y asistencia del entrenador. No se utiliza cronómetro.
- PonyFun III: podrán participar jinetes de los tramos 2, 3 y 4, que preferentemente hayan ya competido en pruebas de PonyFun II. En esta categoría el entrenador no puede ingresar a la pista, ni intervenir físicamente. La prueba es cronometrada.

- b. El Club podrá incorporar en las Bases, eventuales restricciones de categorías de jinetes en

algún nivel.

c. En cuanto a los tamaños de pony, se permitirán los indicados en la tabla 4S:

TABLA 4S

	PonyFun I	PonyFun II	PonyFun III
Pony	A, B, C	A, B, C	B, C, D

Art 11. REGLAS DE EJECUCIÓN O NORMAS TÉCNICAS

Explicación inicial:

Antes del inicio del evento, el CO explicará y resolverá dudas respecto del recorrido y cada uno de los dispositivos, entrada-salida, ejecución, etc. pudiendo, de ser necesario, hacer un primer recorrido sólo con los jefes de equipo. Para la Categoría PonyFun III, los entrenadores/jefes de equipo con sus alumnos, podrán hacer el reconocimiento a pie.

Reglas Generales:

- La elección de los dispositivos y su disposición en el espacio, deben favorecer el movimiento hacia adelante.
- El jefe de pista velará porque el trazado permita encadenar los dispositivos favoreciendo las opciones cortas, cuando existan (entre dos dispositivos la menor distancia se encontrará entre las opciones cortas y la mayor entre las opciones más fáciles).
- Los dispositivos que incluyan saltos de obstáculos, debe contemplarse una opción sin salto pero que tome más tiempo.
- Las líneas de partida y de llegada deberán señalizarse.
- Cada dispositivo debe tener una entrada y una salida, los que deben ser indicados, con banderas rojas a la derecha y blancas a la izquierda.
- El orden de los dispositivos se indicará con un número.
- En el armado, los dispositivos pueden ser adaptados/modificados, siempre y cuando mantengan su espíritu. Luego, deben ser validados por los jefes de equipo, el presidente del jurado y el delegado técnico para que puedan jugarse de manera segura y con respeto al pony.
- Se considera que un dispositivo está sorteado correctamente (sin fallas o penalizaciones) cuando el jinete pasa la puerta de entrada, respeta las reglas del dispositivo y termina atravesando la puerta de salida. En este caso sólo se contabiliza el tiempo que demora en cruzarlo.
- Un intento corresponde a cruzar la puerta de entrada.
- Cuando el jinete pasa la puerta de salida se considera que continua al siguiente dispositivo.
- En los dispositivos con varias opciones el jinete puede elegir.

Desarrollo por categoría:

a. PonyFun I y PonyFun II:

El jinete ingresa al campo y debe atravesar el circuito individualmente en el orden de los números procurando no cometer errores. Aplican las sgtes reglas particulares:

- A criterio del profesor el jinete podrá reintentar el dispositivo, abordándolo a lo más 3 veces.
- En estas categorías, no se registra el tiempo ni se contabilizan penalizaciones.
- Si el jinete en su paso modificase el dispositivo o sus puertas, deberá reconstruirse antes de la pasada del próximo jinete.

b. PonyFun III

El jinete ingresa al campo y debe atravesar el circuito individualmente lo más rápido posible en el orden de los números. Aplican las siguientes reglas particulares.

- El dispositivo estará sorteado correctamente y sin fallas, cuando el jinete pasa la puerta de entrada, respeta las reglas del dispositivo y termina atravesando la puerta de salida. En este caso sólo se le contabilizará el tiempo que demora en cruzarlo.
- Se le adicionarán al tiempo de recorrido, las penalizaciones señaladas en la tabla del Anexo P-4 en los casos en que el jinete:
 - No pasa por la puerta de entrada y/o de salida,
 - No logra sortear el dispositivo correctamente conforme a sus reglas y opciones
 - Altera el dispositivo cambiándole el sentido o lo destruye quedando infranqueable
- Si un jinete altera el dispositivo cambiándole el sentido o lo destruye quedando infranqueable en una o todas sus opciones, el jurado tocará campana, detendrá el cronómetro y solicitará arreglar el dispositivo. El jinete se detendrá y esperará que el dispositivo sea reconstruido. Partirá cuando el jurado toque campana reactivando el cronómetro. Se actuará de igual modo si se diera el caso que las puertas o un dispositivo no se han reconstruido antes de que un jinete las aborde.
- Si una puerta de entrada o salida se vuelve intransitable, el jurado tocará campana, detendrá el cronómetro y solicitará repararla, reanudando cuando lo esté. La destrucción de una puerta de entrada o salida no da lugar a penalizaciones si logra cruzarse.
- El jinete que cruza la puerta de salida y va al siguiente dispositivo, después de un único intento no logrado, es penalizado más severamente que el que reintenta franquearlo adecuadamente (ver Anexo A-P4).
- Un intento corresponde a cruzar la puerta de entrada.
- El jinete puede volver a intentar cruzar el dispositivo a lo más 3 veces, sin incurrir en penalización si es que termina pasándolo correctamente.
- Cuando el jinete pasa la puerta de salida se considera que continua al siguiente dispositivo.
- Como parte de la ruta y entre dispositivos, dañar o modificar un dispositivo que el jinete no está cruzando, no tiene penalización.

Equipos:

- En el caso de un evento de equipo, los 3 integrantes entran juntos en la pista y se agrupan en un punto. El jurado da la salida individualmente a cada jinete. Se cronometra individualmente el tiempo de cada integrante de un equipo.
- Para que un equipo sea clasificado, los tres jinetes del equipo deben completar su recorrido.

Cualquier ayuda externa es eliminatoria.

Art 12. RESULTADOS Y PENALIZACIONES

PonyFun I y II: No existe clasificación de competidores al final de la prueba.

PonyFun III: La clasificación se establece en función de los tiempos realizados, desde el más rápido hasta el más lento, añadiendo al tiempo del recorrido, las penalizaciones en segundos que se hayan aplicado.

Clasificación por equipo: Cada recorrido de un equipo se cronometra individualmente. Para que un equipo sea clasificado, tres jinetes del equipo deben completar su recorrido. Su puntaje final es la suma de los tres tiempos, penalizaciones incluidas.

La forma de calcular las penalizaciones se explica en el Anexo P-4.

Art 13. OTRAS CAUSALES DE ELIMINACIÓN

Las sgtes. situaciones constituirán causal de eliminación del jinete:

- a. Las caídas en el recorrido
- b. No cumplir con la vestimenta exigida para jinetes y amazonas
- c. Uso de ayudas auxiliares no ajustadas a las normas del RG y este RP
- d. El uso de la fusta para castigar a su pony, o en forma intensiva durante su presentación será motivo de eliminación del jinete, siendo esta decisión inapelable
Sangre en los costados o en la boca del pony. Este es motivo de eliminación inmediata del binomio. La CPF tras analizar la gravedad de los hechos, según el informe correspondiente, podrá ponerlos en conocimiento a la FECh, la que podrá aplicar al Club y/o al Jinete involucrado una multa y/o una suspensión de hasta tres meses.

Art 14. SANCIONES

En todo lo que no se detalle en este RP, las sanciones aplicables son las estipuladas en el RG de Ponies y reglamento de Salto FECh en lo que aplique.

Art 15. PREMIOS

PonyFun I y II: Todos los jinetes reciben escarapela y un premio.

PonyFun III: El número mínimo de premios se estipula en el RG. Los diferentes tramos de jinetes dentro de una prueba premiarán por separado.

En las pruebas por equipo, se premiará a los 3 mejores equipos. El Club organizador podrá galardonar además, el mejor recorrido individual.

Art16. TAMAÑO DE LA PISTA

El área mínima recomendada es de 20x40 m para PonyFun I y PonyFunII y de un área no menor a 1200 m² para PonyFun III (ej: 20mx60m, 30mx40m, etc). El CO deberá disponer además de pista(s) de ensayo de al menos 20x40 m.

El terreno no tiene necesariamente que ser plano pero si siempre cerrado.

Art 17. CONDICIONES DE SUSPENSIÓN

Para que se pueda celebrar una prueba de PonyFun deberán participar, al menos, 3 binomios. Si se trata de una por equipos, se requieren mínimo 3 equipos.

Podrá suspenderse una prueba si las condiciones climáticas representaran un peligro para sus participantes. Esta decisión la tomará el Juez en conjunto con el CO.

Art 18. VESTIMENTA DE JINETES

Los jinetes de PonyFun deberán usar:

TRAMO 1

	VESTIMENTA JINETES Y AMAZONAS		
	Permitido	Prohibido	Opcional
Casco de seguridad *	Obligatorio		
Pantalones	Largo	pantalón corto	
calzado	Sin estribo: Zapato cerrado, Con estribo: botín o bota equitación	chalias, aberturas superiores	
Prendas superiores	Polera o blusa o camisa preferentemente manga larga Polar que puede llevar los colores y/o nombre del Club		
Protector de espalda **	Peso no debe exceder 2% peso del Jinete		✓
Chaqueta de aire **	Sobre ella nunca podrá ponerse otra prenda. Si se usa protector va debajo		✓

TRAMO 2, 3:

VESTIMENTA JINETES Y AMAZONAS			
	Permitido	Prohibido	Opcional
Casco de seguridad *	Obligatorio		
Pantalones	de montar, claros (blancos o beige)	pantalón corto	
calzado	botas o botines y polaina de igual color	zapatillas, chalas	
Prendas superiores	-Polera, blusa o camisa que puede llevar los colores y/o nombre del club -Chaqueta o Polar que puede llevar los colores y/o nombre del Club		
Protector de espalda **	Peso no debe exceder 2% peso del Jinete		✓
Chaqueta de aire **	Sobre ella nunca podrá ponerse otra prenda. Si se usa protector va debajo		✓

*El casco tiene que ser de tamaño adecuado y estar en todo momento perfectamente abrochado y ajustado cuando esté montado, en el calentamiento y en las vueltas de honor.

** La elección del Protector y/o de la Chaqueta de aire inflable así como la decisión de utilizarlos es responsabilidad de los apoderados.

El incumplimiento de algunas de las disposiciones señaladas podrá ser causal de eliminación.

Art19. AYUDAS AUXILIARES

Se regirán por lo siguiente:

TRAMO 1, 2:

AYUDAS ARTIFICIALES			
	Permitido	Prohibido	opcional
Espuelas *		✗	
Fusta **		✗	
audifonos de comunicación		✗	

TRAMO 3 y 4:

	AYUDAS ARTIFICIALES		
	Permitido	Prohibido	opcional
Espuelas *	-Metálicas, romas -Espiga: <= a 2 cm medidos desde la bota para poni A y B <= 4 cm medidos desde la bota para C y D.		✓
Fusta **	largo máx. 75 cm.		✓
audifonos de comunicación		✗	

*A criterio del comisario, se podrán retirar espuelas por considerarse excesivas o perjudiciales para el pony.

El incumplimiento de algunas de las disposiciones señaladas podrá ser causal de eliminación.

Art. 20. EQUIPAMIENTO AUTORIZADO

EQUIPAMIENTO AUTORIZADO		
	Permitido	Prohibido
Silla	de equitacion. Monturín hasta los 8 años.	
riendas	pueden tener colores	
Estribos	Opcional	
arandelas, martingalas, hackamores, mallas antialérgicas, orejeras	✓	
anteojeras	de hasta 3 cms desde el orbital hacia afuera	
riendas de pliegue o auxiliares de cualquier tipo		✗
pretal, baticola	✓	
protecciones y vendas	Anexo P-1	
muserolas	Anexo P-2	
embocadura (bocado, filete o palanca)	de metal, plástico o silicona con/sin articulación, rígidos (no flexibles). Anexo P-3	Los bocados flexibles de goma
adornar la cola, tusa y cualquier otra parte del caballo con decoraciones	si la prueba así lo estableciera	
trenzado normal de tusa y cola	✓	

El incumplimiento de algunas de las disposiciones señaladas podrá ser causal de eliminación.

INDICE DE ANEXOS

P-1	Protecciones y vendas
P-2	Muserolas autorizadas
P-3	Embocaduras autorizadas
P-4	Penalizaciones
P-5	Casos ejemplo de aplicación de penalizaciones
P-6	Dispositivos según nivel
P-7	Dispositivos

Anexo P-1: PROTECCIONES Y VENDAS**Características de las Protecciones :**







- El interior debe ser liso sin puntos de presión
- La parte protectora redondeada debe colocarse alrededor del nudillo, nunca por encima de su sitio
- En ponies C y D no pueden exceder los 20 cm de alto
- En ponies A y B no pueden exceder los 12 cm de alto
- El interior debe ser liso sin puntos de presión
- Los protectores de presión no están permitidos

En todo caso el peso máximo total permitido para añadir a las patas del caballo delanteras o traseras (protectores comunes o combinados, anillos de protección, botas, vendas, etc.) es de 500 gr en ambas (sin incluir la herradura)

Las **vendas** están permitidas, pero podrán ser retiradas por los comisarios en caso de detectar un exceso de presión

Anexo P-2: MUSEROLAS AUTORIZADAS

La muserola no debe interferir en la respiración del pony. Debe ser posible introducir dos dedos entre la muserola y la cara del pony. Las muserolas autorizadas son las permitidas por la FEI. Algunos ejemplos de muserolas permitidas :

<p>1. Muserola Alemana</p> 	<p>2. Muserola Normal</p> 
<p>3. Muserola tipo Flash</p> 	<p>4. Muserola Cruzada/Mejicana</p> 
<p>5. Muserola combinada sin ahogadero</p> 	<p>6. Muserola Micklem</p> 

7. Muserola High Jump



8. Muserola Jump Off



Algunos ejemplos de muserolas no autorizadas:



Anexo P-3 : EMBOCADURAS AUTORIZADAS

Todas las embocaduras deben ser de un tamaño acorde al pony, en caso de no ser así pueden ser retiradas por los comisarios.

El hackamore está autorizado en ponies D. Nunca podrá usarse combinado con otra embocadura.

Las embocaduras autorizadas son las permitidas por la FEI. Algunos ejemplos son:



Anexo P-4 PENALIZACIONES

Las **penalizaciones agregan tiempo al empleado el recorrido** y se indican en la sgte. Tabla P1

1	1er intento dispositivo no logrado (rodearlo, no seguir su diseño, hacer un giro sobre él) y no reintentado	40 segs
2	1er intento dispositivo no logrado (rodearlo, no seguir su diseño, hacer un giro sobre él) y reintentarlo	20 segs
3	2o intento dispositivo no logrado (rodearlo, no seguir su diseño, hacer un giro sobre él) y no reintentado	20 segs
4	2o intento dispositivo no logrado (rodearlo, no seguir su diseño, hacer un giro sobre él) y reintentarlo	5 segs
5	3ª falla de ejecución mismo dispositivo	5 segs
6	El jinete ejecuta el dispositivo correctamente y pasa ambas puertas en el 2° o 3er intento	0 segs (se eliminan las penalizaciones)
7	Dispositivo destruído quedando infranqueable y debiendo ser reconstruído	20 segs (se adicionan a las penalizaciones por faltas de ejecución)
8	En ruta a un dispositivo, el jinete destruye o hace intransitable otro(s) dispositivo(s) o puerta(s) debiendo ser reconstruido(s)	0 segs
9	No pasar por las puertas de entrada y/o de salida	40 segs
10	Error de recorrido	Eliminación
11	1ª Caída	Eliminación
12	No lograr pasar 3 dispositivos sucesivos	Eliminación
13	Intervención física del entrenador/jefe equipo	Eliminación

Anexo P-5: CASOS EJEMPLO DE APLICACIÓN DE PENALIZACIONES**Ejemplos de situaciones y penalizaciones:**

El jinete entra por la puerta de entrada y sale por la puerta de salida respetando las reglas del dispositivo: 0 segs de penalización.

El jinete entra por la puerta de entrada y en el 1er intento renuncia a realizar el dispositivo según sus reglas y sale por la puerta de salida: 40 segs. de penalización

El jinete ingresa por la puerta de entrada y sigue las reglas del dispositivo, pero no cruza la puerta de salida y entra al siguiente dispositivo: 40 segs. de penalización.

El jinete entra por la puerta de entrada, modifica el dispositivo volviéndolo intransitable y sale por la puerta de salida sin reintentar: 40 segs. de penalización

El jinete entra por la puerta de entrada y por un rehusa vuelve a intentarlo (20segs.) cruza nuevamente la puerta de entrada, cumple con las reglas del dispositivo y sale por la puerta de salida: 0 segs de penalización (se borran todas las penalizaciones ya que lo logró al reintentar).

El jinete entra por la puerta de entrada y por un rehusa vuelve a intentarlo (20segs.) cruza nuevamente la puerta de entrada, pero se da por vencido sin realizar el dispositivo (20 segs) y sale por la puerta de salida : 40 segs de penalización.

El jinete cruza la puerta de entrada y en el primer intento, modifica el dispositivo el cual se vuelve intransitable y se va (40 segs) sin cruzar la puerta de salida (40 segs) = 80 segs. de penalización.

El jinete cruza la puerta de entrada, no logra ejecutar bien el dispositivo, sale por la puerta de salida (40 segs) y se dirige a reintentar el mismo dispositivo: juez le toca la campana y le señala seguir al siguiente dispositivo, si detener el cronometro.

El jinete entra por la puerta de entrada, comete un error de ejecución del dispositivo (reshusa, tumba, etc. un elemento), lo intenta nuevamente cruza la puerta de entrada y nuevamente incurre en error de ejecución del dispositivo y reintentada por tercera vez, logrando ejecutar el dispositivo, y sale por la puerta de salida = 0 segs de penalización (n° máximo de intentos 3).

El jinete entra por la puerta de entrada y comete un error de ejecución del dispositivo, vuelve a intentarlo (20 segs); cruza nuevamente la puerta de entrada, lo reintentada y falla en su ejecución (5 segs) y por 3ª vez reintentada y falla (5segs) saliendo por la puerta de salida = 20 +5+5 = 30 segs de penalización.

El jinete entra por la puerta de entrada y comete un error de ejecución del dispositivo, lo intenta nuevamente (20 segs) cruza la puerta de entrada pero se da por vencido y no realiza

el dispositivo de acuerdo con sus reglas (20 segs) y no sale cruzando la puerta de salida (40 segs) = 80 segs de penalización.

El jinete entra por la puerta de entrada y comete un error de ejecución del dispositivo, lo intenta nuevamente (20 segs) cruza la puerta de entrada pero se da por vencido y no realiza el dispositivo de acuerdo con sus reglas (20 segs) y sale cruzando la puerta de salida = 40 segs de penalización.

El jinete entra por la puerta de entrada, modifica el dispositivo volviéndolo intransitable, espera se reconstruya con el cronómetro detenido, reintenta cruzando la puerta de entrada, lo ejecuta correctamente y sale por la puerta de salida: 0 (sin penalizaciones porque lo logró).

Anexo P-6: TABLA DISPOSITIVOS SEGÚN NIVEL DE LA PRUEBA

Se podrán incluir en las pruebas de PonyFun I sólo los dispositivos señalados en el Anexo P-7 que no contemplen saltos. Mientras en PonyFun II y PonyFun III, podrá elegirse entre todos.

Anexo P-7: Dispositivos PonyFun