



**REGLAMENTO DE ENGANCHE ECUESTRE**  
**Efectivo 1 Mayo 2018**

Actualizado de acuerdo a las normas FEI Driving Rules

**FEDERACION ECUESTRE DE CHILE**

## Tabla de Contenidos

Preámbulo		5
FEI	CODIGO DE CONDUCTA Y EL BIENESTAR DEL CABALLO	6
CAPITULO I	GENERAL	9
Artículo 900	Reglas internacionales	9
CAPITULO II	ESTRUCTURA DE COMPETICIONES	9
Artículo 901	Categorías y Niveles	9
CAPITULO III	CLASIFICACION	11
Artículo 902	Competiciones	11
Artículo 903	Eventos	11
Artículo 904	Igualdad de resultados	11
Artículo 905	Clasificación de Equipos para Cto. Mundo y CAIOs	11
Artículo 906	Clasificación de Equipos para Cto. Mundo Poni	11
Artículo 907	Clasificación de Equipos para Cto. Mundo Jóvenes	11
Artículo 908	Nombre de los caballos	11
Artículo 909	Reclamaciones y Apelaciones	11
Artículo 910	Resultados Oficiales	11
Artículo 911	Principios	12
CAPITULO IV	REQUISITOS ( edad de los atletas-inscripciones)	13
Artículo 912	Edad Mínima- Atletas y Grooms	14
Artículo 913	Requisitos mínimos / Criterio de Clasificación	15
Artículo 914	Campeonatos del Mundo / Requisitos y procedimientos para Ctos	15
Artículo 915	Anfitriones	15
Artículo 916	Inscripciones	15
Artículo 917	Bases de Programa del Concurso	16
Artículo 918	Inscripciones CAI	16
Artículo 919	Inscripciones Campeonatos Mundo y CAIOs	17
Artículo 920	Inscripciones de Caballos en Cto. Mundo y Europa de Cuartas	17
Artículo 921	Inscripciones de Caballos en Cto. Mundo de Troncos	17
Artículo 922	Inscripciones de Caballos en Cto. Mundo de Limoneras	17
Artículo 923	Inscripciones para Cto. Mundo de Poni	17
Artículo 924	Inscripciones para Cto Mundo de Jóvenes	17
Artículo 925	Inscripciones para Cto. Mundo Limoneras Para- Ecuestre	17
Artículo 926	Gastos y Facilidades	18
Artículo 927	Inscripciones de atletas Individuales	18
CAPITULO V	ATLETAS	18
Artículo 928	Vestimenta, Seguridad, Látigos	18
CAPITULO VI	CABALLOS	19
Artículo 929	Edad de los Caballos	19
Artículo 930	Dimensiones y alturas	19
Artículo 931	Número de Caballos	20
Artículo 932	Condiciones Especiales	20
Artículo 933	Bienestar del Caballo ( Maltrato del Caballo y Doping)	20
Artículo 934	Seguridad de los Establos	21
Artículo 935	Exámenes e Inspección de los Caballos	21
CAPITULO VII	CARRUAJES Y GUARNICIONES	24
Artículo 936	Carruajes autorizados	24
Artículo 937	Peso y Dimensiones	25
Artículo 938	Equipamiento	26
Artículo 939	Ruedas	26
Artículo 940	Guarniciones, Carruajes y Caballos	27
Artículo 941	Publicidad en carruajes, guarniciones y vestimenta	30
Artículo 942	Seguridad	30

CAPITULO VIII	CONDICIONES DE PARTICIPACION	31
Articulo 943	Participación	31
Articulo 944	Números de Identificación	32
Articulo 945	Ayuda Exterior	33
CAPITULO IX	SUSTITUCIONES	34
Articulo 946	Sustituciones	34
CAPITULO X	DECLARACION DE PARTICIPANTES-ORDEN SALIDA	35
Articulo 947	Declaración de Participantes	35
Articulo 948	Orden de Salidas	35
CAPITULO XI	TEST DE ADIESTRAMIENTO	37
Articulo 949	Generalidades	37
Articulo 950	Las Pistas	37
Articulo 951	Test de Adiestramiento	38
Articulo 952	Condiciones	38
Articulo 953	Juzgamiento	38
Articulo 954	Movimientos y Directrices	39
Articulo 955	Articulo IMPRESIÓN GENERAL	43
Articulo 956	Cómputos	43
Articulo 957	Resumen Penalidades Test de Adiestramiento	45
Articulo 958	CLASIFICACION	46
CAPITULO XII	MARATHON	46
Articulo 959	Generalidades	46
Articulo 960	El Recorrido	46
Articulo 961	Obstáculos Sección B	50
Articulo 962	Inspección del Recorrido	52
Articulo 963	Tiempos	53
Articulo 964	Penalidades en el Recorrido de Maratón	54
Articulo 965	Penalidades en Los Obstáculos	56
Articulo 966	Jueces	59
Articulo 967	Oficiales	59
Articulo 968	Clasificación	61
Articulo 969	Resumen Penalidades en el Maratón	62
CAPITULO XIII	CONOS	64
Articulo 970	Generalidades	64
Articulo 971	Competiciones	64
Articulo 972	El Recorrido	64
Articulo 973	Obstáculos	65
Articulo 974	COMPETICION CONOS RESUMEN	68
Articulo 975	Juzgamiento de Conos	69
Articulo 976	Competición por faltas	73
Articulo 977	Desempate	73
Articulo 978	El Tiempo en Competición	74
Articulo 979	Prueba en Dos Fases	75
Articulo 980	Competición a Vuelta Ganadora (Winning Round)	76
Articulo 981	Resumen de Penalidades en Conos	77
CAPITULO XIV	OFICIALES	79
Articulo 982	Viáticos y Gastos	79
Articulo 983	Transporte Durante el Concurso	79
Articulo 984	Conflicto de Intereses	79
Articulo 985	Rating de Estrellas de la FEI en Competiciones Oficiales	79
Articulo 986	Jueces	80
Articulo 987	Composición del Jurado	80
Articulo 988	Delegado Técnico	81
Articulo 989	Diseñador de Recorrido	82
Articulo 990	Comisarios/Steward	83
Articulo 991	Comité de Apelación	84
Articulo 992	Delegado Veterinario y Comisión Veterinaria	84

Articulo 993	Servicios Veterinarios / tratamientos Veterinarios	84
Articulo 994	Clasificaciones Para-Ecuestres	84
ANEXO 1	Croquis de Pista pequeña para Test 8ª y 11	85
ANEXO 2	Croquis de Pistas	86
ANEXO 3	Croquis de Pistas Reducidas	87
ANEXO 4	Conos : Obstáculos Múltiples Cerrados	88
ANEXO 5	OBSTACULOS CONOS : OBSTACULOS MULTIPLES ABIERTOS	94
ANEXO 6	OBSTACULOS CONOS: EL PUENTE	98
ANEXO 7	OBSTACULOS CONOS: ALTERNATIVAS / OPCIONES DE CONOS	99
ANEXO 8	INDOOR NORMAS DE COMPETICION	100
ANEXO 9	CABALLOS JOVENES	107
ANEXO 10	DEFINICIONES	108
ANEXO 11	PARA-ECUESTRE	109

## Preámbulo

Esta edición del reglamento de Nacional de Enganche de la Federación Ecuestre de Chile y la Comisión de Enganche de Chile entra en vigor el 1 de Enero de 2014. Todos los reglamentos anteriores han sido revisados y sustituidos por este reglamento.

En esta publicación están las normas de aplicación de la FECh (Federación Ecuestre de Chile) y la Comisión de Enganche de Chile en Concursos y Campeonatos Nacionales de Enganches, e interpretadas en consonancia con Los Reglamentos Generales de la FEI. El Reglamento Veterinario, Reglamento Disciplinario, así como las restantes normativas de la FECh.

Todos los supuestos posibles no pueden estar contemplados en este Reglamento. Como resultado de ello, esta edición está redactada para su flexibilidad y adaptación del desarrollo de la disciplina dependiendo de circunstancias excepcionales, e intentando siempre el bienestar general del caballo y la seguridad en los Concursos. Adicionalmente y en el caso de alguna circunstancia no contemplada en este Reglamento el Jurado tomara la decisión pertinente teniendo en cuenta el espíritu deportivo con la intención de acercarse lo más posible a las Normas y Regulaciones Generales de la FECh y de la FEI. Para la elaboración de estas nuevas reglas se ha tomado como referencia básica y primordial las nuevas normas FEI de Enganches, con las convenientes adaptaciones a nuestra competición nacional y a la idiosincrasia de nuestra disciplina, intentando ser el más fiel reflejo de las normas internacionales. Las diferencias técnicas existentes han sido subsanadas para el mejor funcionamiento de la competición.

Algunos artículos que hacen referencia a la FEI se han dejado sin incluir por no ser necesarios en la competición nacional.

Todas las equivalencias posibles han sido tenidas en cuenta en esta nueva publicación oficial.

En esta publicación la referencia a la palabra "Caballo" es considerada al mismo tiempo para caballos y ponis, indistintamente del sexo y del plural o singular aunque no se encuentre especificado en las Normas.

La COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE se reserva cualquier modificación de las normas, previa aprobación de la Comisión Organizadora y Asamblea General de la FEDERACIÓN ECUESTRE DE CHILE.

## EL CODIGO DE CONDUCTA FEI Y EL BIENESTAR DEL CABALLO

La FEI, FECh y COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE (CEE) pretende que todos los involucrados en el deporte ecuestre nacional e internacional, se adhieran al "Código de Conducta FEI" y a reconocer y aceptar en todo momento el bienestar del caballo, siendo éste el objetivo más primordial. El Bienestar del Caballo nunca debe ser subordinado a influencias competitivas o comerciales. Los siguientes puntos deben respetarse especialmente, y son:

### 1. Bienestar general:

#### a) Correcto manejo del caballo

La pesebrera y alimentación deben ser compatibles con las mejores prácticas de manejo del caballo. Limpieza y buena calidad de forraje, la alimentación y el agua siempre debe estar a disposición del caballo.

#### b) Métodos de entrenamiento

Los Caballos solamente deben someterse a entrenamientos que coincidan con sus capacidades físicas y con su nivel de madurez en sus respectivas disciplinas. No deben someterse a métodos abusivos o que causen miedo o estrés.

#### c) Herraaje y aplomos

El cuidado de las patas es importante/el herraaje debe ser de la mejor calidad, las herraduras deben estar correctamente colocadas. Los clavos y herraduras deben estar ajustados de manera que no puedan causar riesgo de lesión o dolor.

#### d) Transporte

Durante el transporte, los caballos deben estar totalmente protegidos contra lesiones y otros riesgos para la salud. Los vehículos deberán ser seguros, estar bien ventilados y en buenas condiciones, desinfectados regularmente y conducidos por personal adecuado. Los cuidadores deben estar siempre disponibles para atender a los caballos.

#### e) Viajes

Todos los viajes deben ser planeados cuidadosamente para los caballos, permitiendo períodos regulares de descanso, con acceso a alimentos y agua, en consonancia con las directrices actuales de la FEI.

### 2. Buen estado físico para competir:

#### a) Aptitud y competición

La participación en la competición debe ser restringida a caballos y atletas en buenas condiciones físicas. Los caballos deben tener tiempos de descanso adecuado entre la competición y el entrenamiento; los períodos de descanso deberán ser mayores después de un viaje.

#### b) Estado de Salud

Ningún caballo considerado no apto para competir, podrá hacerlo. Se deberá consultar al veterinario en caso de duda.

#### c) Doping y Medicación.

Cualquier acción o intento de uso de dopaje es ilícito, el uso de medicamentos constituyen un problema grave del bienestar del caballo y no será tolerado. Después de cualquier tratamiento veterinario, se debe permitir suficiente tiempo para la recuperación completa antes de la Competición.

#### d) Procedimientos Quirúrgicos

No se debe permitir cualquier procedimiento quirúrgico que afecte el bienestar del caballo en la competición o la seguridad de otros caballos o Atletas.

#### e) Embarazos/Lactancia

Las yeguas no podrán competir después de su cuarto mes de embarazo, o con potrillo al pie.

#### f) Mal uso de la Ayudas

El abuso a un caballo utilizando ayudas naturales o artificiales (látigos, espuelas, etc.), es intolerable.

### 3. La competición no debe ir en detrimento del bienestar del caballo:

#### a) Zonas de Competición

Los caballos deben ser entrenados y competirán sobre superficies adecuadas y seguras. Todos los

obstáculos y condiciones de competición deben estar diseñados teniendo en cuenta el bienestar del caballo.

b) Las superficies de suelo

Todas las superficies de terreno en el cual caballos caminan, entrenan o compiten deben ser diseñadas y mantenidas de manera que se reduzcan los factores que pudieran provocar lesiones.

c) Climatología Extrema

Las Competiciones no deben realizarse en condiciones climáticas extremas que pueden comprometer el bienestar o la seguridad del caballo. Deben de preverse sistemas de enfriamiento y equipos de atención a los caballos después de la competición.

d) Pesebreras o establos en los concursos

Los Establos deben ser seguros, higiénicos, cómodos, bien ventilados y de tamaño suficiente al tipo de caballo. Agua y áreas de lavado deberán estar siempre disponibles.

#### 4. Trato Humanitario a los Caballos:

a) Tratamiento veterinario

Expertos veterinarios deben siempre estar disponibles en un concurso. Si un caballo se lesiona o se agota durante una competición, el Atleta debe dejar de competir y se debe realizar una evaluación veterinaria.

b) Centros de Referencia

Cuando sea necesario, los caballos deben ser trasladados en una ambulancia y transportados al centro de tratamiento pertinente más cercano para mayor evaluación y terapia. Los Caballos lesionados se les deben dar tratamiento completo y atención antes de ser trasladados.

c) Lesiones en competición.

La incidencia de las lesiones sufridas en la competición debe ser vigilada. Las condiciones de la superficie, la frecuencia de las competiciones y cualquier otro factor de riesgo debe ser examinado cuidadosamente para indicar maneras de minimizar lesiones.

d) Eutanasia

Si las lesiones son lo suficientemente graves puede que se necesite que un caballo sea sacrificado por razones humanitarias por un veterinario tan pronto como sea posible, con el único objetivo de minimizar el sufrimiento.

e) Retiro

Los caballos deben ser tratados con agrado y cariño cuando se deban retirar de la competición.

#### 5 . Educación:

La FEI insta a todos los involucrados en el deporte ecuestre a alcanzar los más altos niveles posibles de educación en las áreas de conocimientos relevantes para el cuidado y manejo de los caballos de competición.

Este código de conducta para el bienestar del caballo puede ser modificado de vez en cuando y las opiniones de todos son bienvenidas. Se prestará particular atención a nuevos resultados de investigación y la FEI alienta más financiación y apoyo para estudios en el área del bienestar equino.

## CAPÍTULO I GENERAL

### Artículo 900 Normas Internacionales

Este reglamento tiene por objeto tratar de estandarizar las normas nacionales lo más posible a las normas internacionales de Eventos de Enganche de la FEI de forma tal que las condiciones de los concursos sean justas e iguales para todos los Atletas.

Un concurso de Enganches comienza una hora antes de la primera inspección de los caballos y concluye una hora y media después del anuncio de los Resultados Finales.

Artículo 901 Clases, Categorías y Niveles,

1.- Clases: Se refiere al tipo de tiro con el cual se competirá en un Evento. Todas o algunas de las siguientes clases podrán realizarse en el mismo concurso, pero cada una debe ser premiada por separado:

Para caballos y pony

Tiro de Uno
Tiro de Dos
Tiro de Cuatro
Tandem
Randem

2.- Categoría de Competidor: Se refiere al edad del Atleta:

Senior	(22 años en adelante)
Jóvenes	(19 - 21 años)
Junior	(15 - 18 años, acompañados de groom sobre 14 años)
Children	(10 - 14 años y solo Pony, acompañados de un Atleta mayor de 18 años)
Para-Equestre	(todas las edades - groom mayor de 18 años)

Los grooms acompañantes deben certificar su idoneidad a la Comisión de Enganche Equestre de Chile.

3.- Niveles de un Competidor: **REHACER EN CONCORDANCIA CON EL ART 913 HASTA EL NR 10**

Los niveles de dificultad están definidos por un sistema progresivo de estrellas que van desde un nivel más bajo que (1\*) al nivel más alto que es (4\*), en Chile las categorías por grado de dificultad son las siguientes:

Training
Preliminar
Intermedio
Avanzado

Así por ejemplo:

Categoría (solo una)	Clase (cualquiera)	Nivel (solo uno)	Competencia (cualquiera)
Senior	Tiro Uno Tiro Dos Tiro Cuatro Tandem Tridem	Training	CAN 1 CAN 2 CAN 3 CAN 4
Joven	Tiro Uno Tiro Dos Tiro Cuatro Tandem Tridem	Preliminar	CAN 1 CAN 2 CAN 3 CAN 4

Los Atletas en categoría Sénior deben ir aprobando las competencias en forma progresiva para ir progresando en el sistema de Estrellas.

4. **CAN1\***: Puede realizarse en 1 o 2 días en los siguientes formatos:

	Formato 1	Formato 2	Formato 3	Formato 4 <sup>1</sup>
Día 1	Adiestramiento	Adiestramiento o Conos	Adiestramiento y Conos	Conos con obst. de Maratón (Derby)
Día 2	Conos	Maratón o Conos		

<sup>1</sup> pueden ser indoor. Premios en dinero opcionales

5. **CAN2\***: pueden realizarse en 2 ó 3 días

	Formato 1	Formato 2	Formato 3
Día 1	Adiestramiento	Adiestramiento	Adiestramiento y Conos
Día 2	Maratón	Conos	Maratón
Día 3	Conos	Maratón	

Premios en dinero: opcionales.



6. **CAN3\*** : Esta competición deberá ser en 3 días

Estos son los distintos tipos de formato:

	Formato 1	Formato 2
Día 1	Adiestramiento	Adiestramiento
Día 2	Maratón	Conos
Día 3	Conos	Maraton

Premios en dinero: opcional.

**CAN4\*** : CAMPEONATO NACIONAL

En el Campeonato Nacional de Chile (CAN4\*) el siguiente formato se debe organizar:

Día 1: Adiestramiento  
Día 2: Maraton  
Día 3: Conos

Premios en dinero: opcional.

7. Campeonatos Mundiales (solo FEI)

8. Organización (solo FEI)

9. Eventos adicionales

Los Comités Organizadores pueden realizar CAN's para otras categorías durante el Campeonato de Chile. Estos concursos adicionales también deben cumplir con estas normas.

10. Resumen de tipos de competencias

<b>Categoría</b>	<b>Adiestramiento</b>	<b>Maratón</b>	<b>Conos</b>	<b>Derby o Combinado</b>
CAN 4*	✓	✓	✓	✗
CAN 3*	✓	✓	✓	✗
CAN 2*	✓	✓	✓	✗
CAN 1*	✓	✗	✓	✓
Indoor	✗	✗	✗	✓

**CAPITULO III CLASIFICACION**

Artículo 902 Competiciones

1. Al final de cada de cada competición, los Atletas se clasificaran, según los puntos de penalidad obtenidos en la Competición.

2. En cada Competición, el ganador es el Atleta con el menor número de puntos de penalidad. Las puntuaciones serán calculadas con dos puntos decimales.

Artículo 903 Concursos.

1. La Clasificación Final para los participantes individuales se determina sumando los puntos de penalidad obtenidos en cada prueba. El Atleta con el menor número de puntos obtenidos es el ganador del Concurso.

2. Los Atletas que son Eliminados o Descalificados o que son Retirados o han Renunciado en alguna de las Pruebas no pueden ser incluidos en la clasificación Final. Sólo se listarán en la hoja de resultados como: Eliminado (E), Descalificado (D), Retirado (R) o No presentado (W).

Artículo 904 Igualdad de Puntuación

Si hay una igualdad de puntos al término de las tres competencias, el Atleta con el menor número de penalizaciones en el Maratón se clasificará por encima de los demás. Si todavía hay una igualdad de puntos, las puntuaciones en Adiestramiento serán el factor decisivo.

Artículo 905 Clasificación por Equipos para Campeonatos CAIOs (solo FEI)

Estas resultarán de la suma de las puntuaciones de los dos (2) Atletas de cada equipo con las penalidades más bajas en cada Prueba. Sólo las puntuaciones de los miembros del equipo que hayan completado las tres pruebas pueden ser computadas para las clasificaciones finales del equipo.

Artículo 906 solo FEI

Artículo 907 solo FEI

Artículo 908 Nombres de los Caballos

Los nombres de los caballos deben aparecer en todas las hojas de cómputos.

Artículo 909 Reclamos y Apelaciones (solo FEI)

Reclamos: Ver GRs.

Apelación: Ver GRs.

Artículo 910 Resultados Oficiales

Los Resultados son "oficiales" tan pronto como han sido firmadas por el Presidente del Jurado.

Artículo 911 Principios

### 1. Penalidades

Las normas del Evento en cada Competición deben aplicarse estrictamente por el Jurado. Los Atletas que no cumplan con estas reglas pueden incurrir en Descalificación o Eliminación, a menos que otro tipo de penalidades estén reguladas en el artículo pertinente.

### 2. Tarjeta Amarilla de Amonestación

Cuando se produce un abuso o maltrato sobre algún caballo o comportamiento incorrecto con los Oficiales del Concurso o algún responsable relacionado con el Evento, incumpliendo el Reglamento, el Presidente del Jurado, el Presidente del Comité de Apelación y el Jefe de Comisarios, tienen capacidad según el ordenamiento jurídico, para mostrar a la persona responsable una Tarjeta Amarilla de Amonestación.

### 3. Descalificado (D)

Los Atletas y los caballos pueden ser descalificados por contravenir algunas de las Reglas en cualquier momento de la Competición. Un atleta o un caballo que ha sido Descalificado tiene prohibido participar en cualquier otra prueba del evento o ganar algún premio. Acciones disciplinarias pueden tomarse posteriormente por la COMISIÓN DE ENGANCHE ECUESTRE DE CHILE si el incidente se reportó a la FECh por el Delegado Técnico o Presidente del Jurado o el Comité de Apelación, si una Tarjeta Amarilla ha sido mostrada.

### 4. Eliminado (E)

Los Atletas serán eliminados de una algunas de las pruebas como penalidad por contravenir ciertas normas o Reglas durante las competencias. Los Atletas que sean eliminados pueden competir en el concurso en la secuencia adecuada.

### 5. Retirado (R)

Los Atletas que, por algún motivo, no desean continuar, pueden decidir Retirarse durante cualquiera de las pruebas. Si un Atleta se retira en una prueba se le permitirá competir en la siguiente prueba del Concurso.

### 6. No presentado (W)

Los Atletas se consideran no presentados, si por algún motivo, no comienzan cualquiera de las Pruebas. Una vez no presentados, los Atletas no podrán participar en otra Prueba del concurso.

### 7. Caballos con cojera o incapacitados.

Si un caballo se considera que está cojo será incapacitado por:

+ El Juez en C en Adiestramiento, el caballo debe ser descalificado y no podrá competir en cualquier otra prueba. El atleta es Eliminado.

+Un miembro del Jurado en el Maratón o en los Conos, podrá eliminar **tanto** al caballo **como** ( junto con) al Atleta.

## 8. Trofeos y Premios

Los Atletas que son Retirados o Eliminados en cualquier prueba ,no serán clasificados en la prueba ni en la Clasificación Final del concurso. Los Atletas sólo pueden recibir premios en dinero en aquellas competiciones en las que no han sido Descalificados, Eliminados o Retirados.

## CAPITULO IV ELIGIBILIDAD (edad de los atletas-categorías y posibilidades)

### Artículo 912 Edad Mínima - los Atletas y Grooms

#### 1. Clase Sénior:

Categorías	Edad Minina del Atleta
Tiro de Cuatro	18 años
Tiro de Dos	16 años
Tiro de Uno	14 años
Todas clases Ponis	14 años

#### 2. Clase Jóvenes Cocheros:

Categorías	Atleta Edad de la Categoría
Tiro de Cuatro	18-21 años
Tiro de Dos	16-21 años
Tiro de Uno	16-21 años
Todas clases Ponis	16-21 años

#### 3. Clases Junior:

Categorías	Atleta Edad de la Categoría
Tiro de Dos	16-18 años
Tiro de Uno	14-18 años
Todas clases Ponis	14-18 años

#### 4. Clase Niños:

Categorías	Atleta Edad de la Categoría
Tiro de Uno solo en Poni	12-14 años

#### 5. Edad:

La edad se determina por el año en el que los Atletas o Grooms alcanzan la edad de su categoría

#### 6. Grooms:

##### 6.1 Todas las clases:

6.1.1 Los Atletas menores de 18 años deben estar acompañados de un groom(s) de 18 años o mayor.

6.1.2 Los Atletas de 18 años deben estar acompañados por un groom(s) de 14 años o mayor.

##### 6.2 Niños:

El Groom debe de tener 18 años. La FECh debe asegurarse de que el groom debe ser conocedor y experimentado en la conducción.

##### 6.3 Atletas Para-Equestres.

El groom debe más de 18 años. La FECh debe asegurarse de que el groom debe ser conocedor y experimentado en la conducción.

## 7. General:

EL incumplimiento de cualquier parte de este artículo resultará en la descalificación del Atleta.

### Artículo 913 Requisitos Mínimos de participación/ Criterios de Clasificación

1. El Sistema de estrellas de la FEI ha sido adoptado como Sistema de clasificación de la FECh. Este sistema determina que de acuerdo al resultado de las competencias los atletas pueden ir progresando a través de una escala de estrellas como se indica a continuación.
2. La clasificación en estrellas de los Atletas Senior se obtiene de por vida y aplica para todas las clases.

<b>Categoría</b>	<b>Criterio de clasificación</b>
CAN1*	No existe requisito mínimo de clasificación
CAN2*	Abierto a todos los Atletas que han terminado con éxito 2 CAN1* sin haber sido eliminados, retirados o descalificados o alternativamente, han completado en forma exitosa un CAI-B o 3 CANs con Adiestramiento, Marathon y Conos.
CAN3*	Abierto a todos los Atletas que han completado exitosamente dos CAN2*
CAN4*	Campeonato Nacional de Chile Abierto a Atletas que hayan participado a lo menos en 2 CAN en el año en que se disputa el Campeonato.
Jóvenes	No hay criterio para Niños, Junior o Jóvenes Cocheros
Para-Ecuestre	Sin criterio

Artículo 914 Solo FEI.

Artículo 915 Solo FEI.

Artículo 916 Inscripciones

1. El Número de caballos que pueden inscribirse en un concurso deben indicarse en las bases del concurso.
2. Todos los atletas invitados o nominados en un concurso internacional deben ser realizadas a través de la FECH.
3. Bajo ninguna circunstancia un comité organizador podrá limitar el número de inscripciones de atletas o equipos para un campeonato de Chile
4. Las Inscripciones definitivas deben llegar al CO cuatro días antes del comienzo del Concurso como máximo. Estos representan el grupo final de Atletas y caballos que viajarán al concurso. Las inscripciones definitivas no podrá exceder el número indicado y debe ser elegidas de la lista de nombres de las inscripciones de las nominativas. Después de que las inscripciones definitivas hayan sido enviadas, cualquier sustitución de caballos o competidores pueden hacerse únicamente con la autorización expresa de la CO.
5. Los Formularios de inscripción de caballos deben incluir el nombre/nombres, raza, sexo, edad, pelo, país de nacimiento, nacionalidad actual.
6. En un Concurso, un Atleta puede retirar cualquiera o todos sus caballos de una competición, pero no puede agregar un caballo si no estaba previamente incluido en las inscripciones, sin la aprobación del CO y el Jurado.
7. Cuando una Atleta ha hecho una inscripción de un equipo y prevé que será incapaz de enviar a dicho equipo, informará inmediatamente al CO.
8. Los Atletas Retirados después de la fecha de las inscripciones definitivas o la no asistencia al concurso serán obligados a reembolsar a la CO los gastos diversos en los que incurran (establo y gastos de hotel) como resultado de la falta de asistencia.

Artículo 917 Bases del Concurso:

Las Bases de cualquier evento CAI serán publicadas por el CO luego de la aprobación del CEE de la FECH y no será necesario repetir algún párrafo de éste Reglamento. Cualquier información adicional será entregada en detalle en la reunión técnica a los Atletas, Oficiales y toda aquella persona interesada para que se encuentre suficientemente informada.

Artículo 918 Solo FEI.

Artículo 919 Inscripciones en CAN4\* - Campeonato Nacional de Chile

1. Los Campeonatos Nacionales de Enganche en Chile están abiertos a todos los Atletas nacionales, que cumplan la Reglamentación de Clasificación y que hayan participado a lo menos en 2 CAN en el año en que se disputará el título de Campeón Nacional. El ganador del Campeonato Nacional correspondiente subirá al (los) caballos ganadores de nivel automáticamente.

Artículo	920	solo FEI
Artículo	921	solo FEI
Artículo	922	solo FEI
Artículo	923	solo FEI
Artículo	924	solo FEI
Artículo	925	solo FEI

Artículo 926 Gastos y Viáticos

1. Los gastos y Viáticos se establecen en las Bases del Programa de cada Evento.
2. Los CO de los Eventos y Campeonatos deben aceptar la responsabilidad de satisfacer las facilidades de los Atletas, Caballos, Grooms y Oficiales (Jefes de Equipo y Veterinarios) siendo invitados de acuerdo a las reglas, desde un día antes de la Primera Inspección de los Caballos, hasta el día después de la finalización del Evento o Campeonato Nacional. Esto debe publicarse en las Bases del Programa.

Artículo 927 solo FEI

## CAPÍTULO V ATLETAS

Artículo 928 Vestimenta, Seguridad y Látigos

1. Vestimenta en Adiestramiento y Conos, Coches en Adiestramiento
  - 1.1 La vestimenta de los Atletas y los Grooms debe ajustarse al estilo del carruaje y de los arneses utilizados.
  - 1.2 Chaquetas o vestimenta nacional, mandiles, sombreros, guantes y látigos son obligatorios para los Atletas.
  - 1.3 Los Grooms deben usar chaquetas o vestimenta nacional, sombreros y guantes.
  - 1.4 El Presidente del Jurado podrá decidir:  
No exigir Chaquetas en condiciones excesivamente calurosas o húmedas, las chaquetas no se exigirán en circunstancias especiales. Podrá autorizar el uso de ropa de agua y no será necesario utilizar mandil.
  - 1.5 Las Penalidades por el mal uso de la vestimenta están contempladas los artículos 957 y 981.
2. Vestimenta en Maratón
  - 2.1 Una vestimenta menos formal es aceptada para el concursante y los Grooms en la Prueba B. Los pantalones cortos no están permitidos; infringir la regla supone 10 puntos de penalización por persona.
  - 2.2 Los Atletas y Grooms tienen que llevar cascos protectores ajustados y protectores de espalda en la sección E. No cumplir con ello es causal Eliminación.
  - 2.3 Mas aún, la ausencia de protector de espalda y casco cuando se le ha notificado que debe usarlo podrá resultar en tarjeta amarilla de advertencia para el cochero.
3. Vestimenta para Juniors y Niños
 

En todo momento, mientras que en un carruaje se encuentren, Atletas Niños y Junior, éstos deben usar un protector de cuerpo y casco. Durante las inspecciones de los caballos, se recomienda a los Niños y Junior llevar casco de protección.
4. Fusta para Adiestramiento y Conos
  - 4.1 El Atleta debe llevar una fusta de estilo tradicional. El látigo puede ir enrollado en la Fusta, pero lo suficientemente larga para alcanzar a todos los caballos.
  - 4.2 El Atleta debe entrar en la pista con la fusta en mano de lo contrario incurriría en 10 puntos de penalidad.
  - 4.3 Si un Atleta no porta su fusta en mano al entrar en la Pista o la coloca en el carruaje o se cae, incurrirá

en 10 puntos de penalidad.

4.4 Si la Fusta se cae, no necesita ser reemplazada y el atleta puede terminar sin su látigo. Sin embargo el groom puede entregar el atleta un látigo de repuesto y sin penalidad alguna.

## 5. Fusta para Maratón

La Fusta solo puede ser usada por el Atleta. El Incumplimiento de esta norma incurrirá en 20 puntos de penalidad

## CAPITULO VI CABALLOS

### Artículo 929 Edad de los Caballos

En los CAN1\*, CAN2\* y CAN3\* los caballos deben tener 5 años edad o más. No cumplir con este artículo resultará en la Descalificación del Caballo

### Artículo 930 Altura

1. Los Ponis de enganche ecuestre no deben exceder 148 cm sin herraduras, o 149 cm con herraduras. Por encima de estas alturas, se clasificarán como caballos.

2. Los Ponis de enganche ecuestre para Tiro de Dos o Cuatro no pueden medir menos de 108 cm sin herraduras, o 109 cm con herraduras. Los Ponis para Tiro de Uno no deben ser más bajos de 120 centímetros sin herraduras, 121 centímetros con herraduras.

3. Es responsabilidad de los Atletas, asegurarse. Que compiten con ponis que cumplen con los criterios anteriores.

### Artículo 931 Número de caballos.

1. El número correcto de caballos estipulado para cada categoría que se compita debe mantenerse a lo largo de cada competición. Los Atletas no podrán cambiar o quitar uno o más caballos y continuar con menos caballos de los que la categoría contempla durante una competición.

2. Un caballo sólo puede participar una vez en cada categoría.

3. Incumplimiento de cualquier punto de este artículo implica la Descalificación.

### Artículo 932 Condiciones Especiales

La Yeguas no podrán competir después del cuarto mes de gestación o con un potrillo al pie. Si se confirma que una yegua compitió bajo cualquiera de estas circunstancias, la yegua será descalificada de todos los concursos a los que en estas condiciones asistió y se informará al Presidente del Jurado.

### Artículo 933 Bienestar de Caballo (Abuso de caballos y Doping)

#### 1. Crueldad - Definición

Abuso de un caballo es la acción u omisión que cause o pueda causar dolor o molestias innecesarias, incluyendo:

- a) Excesiva Presión a caballos exhaustos,
- b) Excesivo uso del látigo,
- c) Inaceptable y severa fijación de arneses y cueros, embocadura rota o dañada
- d) Mal colocación del arnés que pudiera causar estrés al caballo,
- e) Daños en el carruaje que pudieran ocasionar lesiones al caballo.

#### 2. Heridas y Laceraciones

2.1 Sangramiento en caballos pueden ser una muestra de abuso del caballo, debe ser investigado

caso por caso por cualquier miembro del Jurado.

2.2 En los casos leves de sangre en la boca, como un caballo donde parece haber mordido la lengua o labio o hemorragia leve en las extremidades, después de la pertinente investigación, el Atleta podrá continuar.

### 3. Presentación de Informes

Los Comisarios o cualquier otro Oficial, deberá informar de cualquier caso de maltrato al caballo a cualquiera de los miembros del Jurado tan pronto como sea posible.

### 4. Penalidad

Los actos considerados como Maltrato del Caballo implicarán la aplicación de penalidades por el Jurado de la siguiente manera:

- Tarjeta Amarilla de amonestación · Multa
- Eliminación
- Descalificación del concurso

Artículo 934 Seguridad en los Establos

#### 1. Campeonatos y CAN's CAIO (solo FEI)

Consultar reglamentos veterinarios (en lo sucesivo "RVs"), artículo 1008.

#### 2. CANs

##### 2.1 Ver RVs, artículo 1008

2.2 Las medidas de Seguridad en los Establos tal como se describe en el RVs no son necesarias en los CAN. El CO es responsable del control de todas las áreas de establos para que se cumplan los siguientes requisitos mínimos de seguridad que son:

2.3 El bienestar del caballo es la primera prioridad.

2.4 24 horas de seguridad y supervisión de las áreas de establos deben mantenerse siempre que estén siendo ocupados.

2.5 Vallas de seguridad no son obligatorias, pero pueden instalarse vallas y puertas por razones de seguridad a discreción la CO.

2.6 El área de alojamiento de los animales debe ser aprobada por el Delegado Técnico conjuntamente con el Jefe de Comisarios de FECh.

2.7 Ningún caballo puede ser alojado durante la noche dentro de un camión o remolque. Sólo el Delegado Técnico en concordancia con el Jefe de Comisarios el Delegado Veterinario FECh, puede conceder excepciones en circunstancias extremas de humedad del suelo del área de los establos.

Artículo 935 Exámenes e Inspección de los Caballos

Ver Capítulo "HORSE INSPECTIONS" Veterinary Regulations.

#### 1. Examen a la Llegada (Primer Examen)

1.1. Se realiza en todos los concursos a la llegada de los caballos y en todo caso antes de entrar en los establos del concurso

1.2. El propósito de éste primer examen es establecer la identidad del caballo inspeccionando el pasaporte o cualquier otro documento y establecer su estado general de salud.

1.3. El primer examen es a la llegada y se efectúa por el Delegado Veterinario o por un veterinario clínico.

1.4. Si existe alguna duda sobre la identidad ó salud del caballo, se le comunicará al Delegado Veterinario (si no es él mismo quien ha efectuado el primer examen) cuanto antes mejor, y en cualquier caso no más tarde de una hora antes de la Primera Inspección.

## 2. Primera Inspección

2.1 Tendrá lugar en todos los concursos antes de la primera prueba. Se tiene que efectuar bajo la dirección del Presidente del Jurado junto como mínimo, otro miembro del Jurado, el Delegado Veterinario. Ver Reglamento Veterinario y la guía para organizadores y oficiales para más detalles.

2.2 Por razones de seguridad, los caballos se presentarán con brida a la mano. Cada caballo debe llevar su número de identidad (ver artículo 944.1).

2.3. Los caballos no pueden llevar vendas, protectores ni mantas.

2.4. No se puede presentar ningún caballo con su identidad camuflada por aplicación de pintura o tintura.

2.5 Un Comisario de enganche ecuestre de la FECh con un látigo tiene que estar presente. El es la única persona autorizada para ayudar si el caballo se niega a trotar. El presentador no puede llevar látigo o fusta mientras lo presenta.

El uso de un látigo corto (fusta) para controlar a los sementales y caballos difíciles, puede ser autorizado por los responsables de la inspección si se les solicita. (Ver RVs, Artículo 1033).

2.6 La inspección consiste en una observación inicial con el caballo parado. Después marchar al paso delante de la comisión de inspección y trotar 30 metros y volver al trote hacia el punto de origen.

2.7 Un veterinario puede tocar un miembro u otras partes del cuerpo, pero no se permite realizar otras pruebas (por ejemplo, pruebas de flexión, círculos al paso o al trote) Ver RVs, Artículo 1038.

2.8 En casos excepcionales o dudosos, la comisión de inspección puede ordenar que un caballo pase a la zona de observación oficial o holding box/área (látigos no permitidos) para una inspección posterior cuando se estime oportuno durante la Inspección. El caballo podrá ser re-inspeccionado el día siguiente sin la presencia del Atleta. El caballo deberá ser presentado por la misma persona que el día anterior.

2.9 Cualquier caballo que tiene que ser inspeccionado de nuevo al día siguiente, puede ser objeto de una toma de muestras para detectar sustancias prohibidas.

2.10 Sólo un miembro del Jurado tiene la autoridad para descalificar cualquier caballo que se considere no apto para participar en el concurso (cojera manifiesta, lesiones serias, o estado general deteriorado). Un veterinario no tiene la autoridad para descalificar un caballo en ésta inspección.

2.11 En todos los casos de una re-inspección al día siguiente, cada miembro del Jurado de Campo y al Delegado Veterinario, se les dará una hoja para votar, en la cual marcarán con una "X" sí o no, según consideren al caballo apto o no para concursar. Estas hojas se entregarán al Presidente del Jurado, quien anunciará la decisión de la mayoría. Si hay un número par de miembros del Jurado y Delegado Veterinario, entonces, el Presidente del Jurado, el juez extranjero o nacional de mayor edad y el Delegado Veterinario, serán los únicos en votar. No existe apelación contra ésta decisión.

2.12 Los Atletas o sus Grooms que presentan los caballos irán convenientemente vestidos.

## 3. Inspección Caballos con Arneses.

3.1 Tiene lugar en todos los concursos en el descanso obligatorio de 10 minutos antes del comienzo de la sección B en la prueba de Maratón. Un miembro del Jurado de Campo y un veterinario son los responsables de ésta inspección. Se debe efectuar minuciosamente, pero con rapidez para permitir al concursante ocuparse de sus caballos antes del comienzo de la sección B.

3.2. La condición de los caballos se determinará por observación clínica que puede incluir: pulsaciones, respiraciones y temperatura, en acuerdo con el reglamento veterinario. Esta observación se tiene que anotar.



3.3. El miembro del Jurado eliminará al Atleta si su caballo es considerado cojo, herido o claramente exhausto y no en forma para continuar la prueba.

#### 4. Examen Caballos con Arnese

El segundo examen tendrá lugar al final de la sección B de la prueba de Maratón en todos los concursos. Se efectuará bajo la supervisión de un Veterinario clínico por si cualquier caballo necesita tratamiento inmediato. El Veterinario no tiene la autoridad para descalificar un caballo. Debe comunicar sus observaciones al Delegado Veterinario y al Presidente del Jurado, tan pronto como sea posible, después que el último Atleta haya completado la prueba de Maratón.

#### 5. Inspección con Arnese antes de los Conos

5.1 Se debe llevar a cabo durante el calentamiento antes de comenzar la prueba de Conos, solo cuando la prueba de conos sea después del Maratón. Se efectuará por una comisión de inspección formada por un miembro de Jurado de Campo junto al Delegado Veterinario o la Comisión Veterinaria. Los caballos deben ser presentados por el propio Atleta. Los competidores que no se presenten a esta inspección serán Eliminados.

5.2 Los caballos se inspeccionan enganchados. Vendas, protectores y campanas están permitidos, pero se quitarán si lo requiere un miembro de la Comisión Veterinaria.

5.3 Sólo un miembro del Jurado de Campo tiene la autoridad para Descalificar un caballo que considere que no está en condiciones para continuar.

#### 6. Retiro de un caballo de la Prueba

6.1. Cada miembro del Jurado de Campo tiene el derecho y el deber de eliminar cualquier caballo en cualquier momento durante la prueba B que esté claramente cojo, herido o que no esté en condiciones de seguir. No hay apelación contra una decisión tomada en los términos de éste artículo.

6.2 El Atleta puede Retirarse en cualquier momento.

#### 7. Control de Medicación de Caballos

Se llevará a cabo de acuerdo con el Reglamento General y Veterinaria de la FECh (Ver Artículo 143).

#### 8. Pasaportes Nacionales.

Ver normativas FECh-FEI.

### CAPITULO VII CARRUAJES y GUARNICIONES

#### Articulo 936 Carruajes Permitidos

TIPO DE CONCURSO	ADIESTRAMIENTO	MARATON	CONOS	COMBINADO MARATON
CAN 4*	Carruaje Adiestramiento	Carruaje Maratón	Carruaje Adiestramiento	N/A
CAN 3*	Carruaje Adiestramiento	Carruaje Maratón	Carruaje Adiestramiento	N/A
CAN 2*	Carruaje adiestramiento o Maratón	Carruaje Maratón	Carruaje Adiestramiento o Maratón	Carruaje Marathon
CAN 1*	Carruaje Adiestramiento o Maratón <sup>(1)</sup> Ruedas goma sólida o neumáticas	N/A	Carruaje Adiestramiento o Maratón <sup>(1)</sup> Ruedas goma sólida o neumáticas	Carruaje Maratón <sup>(1)</sup> no Ruedas goma sólida o neumáticas
INDOOR	No existe	No existe	No existe	Carruaje Maratón

(1) Carruaje con medidas adecuadas de Adiestramiento

#### Articulo 937 Pesos y Dimensiones

## 1. General

1.1 En todas las categorías si el carruaje no dispone de frenos, la retranca es obligatoria. Su incumplimiento podrá ser causal de Eliminación. En Tiro de Uno, la retranca es obligatoria.

1.2 Ninguna parte del carruaje podrá ser más ancha que la huella exterior que marca el carruaje, a excepción de los faroles, cañoneras, guardabarros y tablas del pescante, para carruajes utilizados en Adiestramiento y Conos.

1.3 La anchura del carruaje se mide al nivel del suelo en lo más ancho de las ruedas traseras.

1.4 Los Atletas cuyos carruajes no cumplan estas normas de peso y medidas serán eliminados de la Competición.

## 2. Carruajes Para-Equestres:

2.1 Los carruajes deben estar adaptados para Atletas PE y serán para Tiro de Uno pudiendo ser de 2 ó 4 ruedas .

2.2 El CO o el Delegado Técnico podrá no autorizar el uso de un carruaje siempre que las causas sean argumentadas.

1. Los Carruajes de Adiestramiento deben de cumplir los siguientes requisitos:

CATEGORIA	RUEDAS	GROOMS	ANCHO MINIMO
Tiro de Cuatro	4	2 detrás	158 cms
Tiro de Cuatro Pony			138 cms
Tiro de Dos	4	1 detrás	148 cms
Tiro de Dos Pony			138 cms
Tiro de Uno	2 o 4	1 detrás o al lado	138 cms
Tiro de Uno Pony			

3.1 El mismo carruaje será utilizado en Adiestramiento y Conos en los CAN 3\*, según medidas (Ver Artículo 936).

3.2 Las extensiones artificiales para incrementar la anchura de un vehículo no están permitidas en la prueba C.

3. Los Carruajes de Maratón deben de cumplir las siguientes requisitos:

CATEGORIA	RUEDAS	PESO MINIMO	GROOMS	ANCHO MINIMO
Tiro de Cuatro	4	600 kg	2 detrás	125 cm
Tiro de Cuatro Pony		300 kg		
Tiro de Dos	4	350 kg	2 detrás	
Tiro de Dos Pony		225 kg		
Tiro de Uno	4	150 kg	1 detrás	
Tiro de Uno Pony		90 kg		

4.1 En el Maratón, todos los carruajes serán medidos antes del inicio de la Sección B. El mismo carruaje será usado en todas las secciones.

4.2. El Presidente del Jurado decidirá si todos o una selección al azar de los vehículos serán pesados después de la Prueba de Maratón.

## Artículo 938 Equipamiento

Los carruajes de Adiestramiento deben estar provistos de faroles delanteros y faroles traseros o reflectores durante la prueba de Adiestramiento (penalidades: ver Artículo 957). Los Faroles o reflectores no son obligatorios en la prueba de Conos.

## Artículo 939 Ruedas

1. Las Ruedas Neumáticas o infladas son solo permitidas en CAN1\* (ver Artículo 936).

2. En todas las competiciones los carruajes tienen que estar equipados con llantas de hierro o goma maciza. La superficie exterior de la rueda tiene que ser lisa. El incumplimiento será causal de Eliminación.

3. Las Ruedas neumáticas están permitidas en competiciones Para-Equestres.

## Artículo 940 Arneses, Carruajes y Caballos

### 1. Arneses

1.1 La distancia entre Caballo/Poni y el carruaje no debe ser inferior a 50 cm en todos los casos, 40 cm de la vara guardia.

### 1.2 Carruaje Adiestramiento:

1.2.1 Caballos: La distancia entre los Tiros deben ser de 60 cm como mínimo (Ponis: mínimo 50 cm).

1.2.2 Los Tiros no pueden ir cruzados uno con el otro. Los Balancines de volea no pueden cruzar la línea central del carruaje cuando giran.

### 1.3 Carruaje Maratón:

1.3.1 Caballo: la distancia entre los tiros serán como mínimo de 55 cm (Pony: mínimo 50 cm).

1.3.2 Los Tiros no pueden ir cruzados el uno con el otro.

1.4 Medidas de cejaderos de cadenas o de cuero, la medida será como mínimo de 30 cm. Las medidas se tomarán desde el centro de la punta de la lanza, incluyendo el enganche rápido del cejadero.

1.5 Yugos o Punta de Lanza (T): la medida total incluyendo los enganches rápidos o mosquetones tienen que ser como mínimo de 60 cm. Cuando la medida se toma desde el centro de la punta de la lanza, se incluye el enganche rápido y no será inferior a 30 cm.

1.6 Yugos o Puntas de lanza (T): nunca irán colocados por detrás de cualquier parte de la espalda del caballo.

1.7 La Lanza y los Cejaderos deben ser lo suficientemente largos para permitir el movimiento libre de los caballos.

1.8 Para Tiro de Cuatro y en el caso de los Guías, el Balancín de Volea medirá como mínimo un metro y los balancines simples al menos 50 cm.

1.9 El Balancín de Volea y los balancines simples deben ser lo suficientemente anchos que no impidan el movimiento libre de los caballos o ponys.

1.10 El Yugo y los cejaderos deben ser lo suficientemente amplios para permitir el movimiento amplio de los caballos.

1.11 No es necesario usar la misma guarnición para las pruebas de Adiestramiento y Conos, pero en ambas debe ser segura, estar limpia y uniforme en apariencia y de un estilo apropiado al conjunto.

1.12 Los caballos tienen que estar correctamente enganchados al carruaje incluyendo las riendas.

1.13 Incumplir con estas normas implicará una amonestación verbal o Tarjeta Amarilla por parte del Jurado. Incurrir en la misma falta en el mismo concurso será penalizado con una segunda tarjeta Amarilla o Eliminación.

1.14 En todos los casos los Tiro de Uno de Caballos o Ponis deben de ir enganchados al carruaje con Retranca. Incumplir estas circunstancias implica Eliminación.

1.15 Cuando un elemento prohibido es utilizado o existe un severo caso de maltrato del caballo, la penalidad a aplicar será la Eliminación o Descalificación (ver Artículo 940.13).

## 2. Vendas o Protecciones

2.1 Las vendas y protecciones no están permitidas en la prueba de Adiestramiento. El incumplimiento supone 10 puntos de penalización.

2.2 Si se aplica penalización por el punto 940.2.1 anterior, las vendas o protectores tienen que ser retirados nada más salir de la pista y el caballo(s) inspeccionados por el veterinario o por el Comisario que informarán después al Presidente del Jurado sobre lo inspeccionado.

## 3. Muserolas, elementos añadidos y anteojeras.

3.1 Cualquier Muserola, o elemento ataviado que impida la respiración o que no facilite la misma no está permitida.

3.2 Las Anteojeras y accesorios añadidos, no deben impedir la visión, ni estar excesivamente cerradas de manera que produzcan irritación a los caballos.

## 4. Madrinas o Correas de Conexión

Las Madrinas entre collerones o pecheras pueden ser usadas en Tiro de Cuatro. Los Guías no pueden ir unidos de ninguna otra forma (excepto las riendas).

## 5. Riendas Auxiliares

5.1 Riendas Auxiliares (cualquier tipo, o engallador) no están permitidas cuando los caballos están enganchados.

5.2 En la categoría Para-Ecuestre: guiar con un segundo juego de riendas o divididas no está permitido.

## 6. Colas

Las colas no se pueden atar a ninguna parte de la guarnición ni al carruaje con excepción de los dispositivos especialmente diseñados a este fin. Ningún otro dispositivo auxiliar que restrinja el libre movimiento de la cola del caballo está permitido.

## 7. Dispositivos de palanca

Toda anilla, llave y/o cualquier otro dispositivo que tenga un efecto de palanca severo sobre las riendas o bocados están prohibidos en todo momento, mientras se enganche en el área del concurso.

## 8. Bocados

8.1 Los Bocados no tienen por qué ser iguales.

8.2 Las bridas sin bocado y los Hackamores no están permitidos cuando el caballo está enganchado al carruaje.

## 9. Lenguas

Los pasa lenguas están permitidos solo si se usan correctamente; elementos añadidos al bocado que causen malestar en el caballo no están permitidos. (Ver Artículo RV 1046.5)

## 10. Impedimento de la visión

Ninguna pieza o parte auxiliar de la guarnición está permitida entre los caballos del Tiro de Dos y los guías de tal manera que impida la visión de cualquiera de los caballos del Tiro de Dos.

## 11. Aplicaciones o dispositivos.

11.1 La aplicación o uso de cualquier elemento en la lanza, tiros o varas, que pueda causar irritación o molestias al caballo está prohibida mientras se enganche en toda el área del Concurso.

11.2 Las Orejeras y tapones están permitidos. Estos no pueden estar amarrados al bocado y deben permitir el movimiento libre de las orejas del caballo.

## 12. Herraduras

Cualquier tipo de herradura convencional están autorizadas; herraduras dobles o con peso adicional (emplomadas) no están autorizadas.

## 13. Penalidades

13.1 Contravenir cualquier párrafo de este artículo en Competición incurrirá en la Eliminación del Atleta excepto para los artículos desde el 940.1.1 al 940.1.15.

13.2 Contravenir las normas en cualquier otro momento dentro del área del concurso, a excepción del Artículo 940.2.1, tendrá como resultado una Tarjeta Amarilla. Una segunda incidencia en el mismo concurso implicará una penalidad mayor, hasta llegar a la Descalificación a criterio del Jurado.

## Artículo 941 Publicidad en los Carruajes, Guarniciones y Vestimenta

### 1. Adiestramiento y Conos

1.1. El nombre del talabartero puede aparecer una vez en cada arnés en una etiqueta no más ancha que el arnés en la que aparece ni más larga de 10 cm.

1.2 El Nombre del Patrocinador o "logo" o club del Atleta, puede aparecer a cada lado del carruaje dentro de una superficie no mayor a 400 centímetros cuadrados.

1.3 El nombre del constructor del carruaje puede aparecer en el carruaje en una etiqueta de superior a 50 cm cuadrados. La identificación de fabricantes de ropa puede aparecer una sola vez por artículo en una superficie no superior a 3 cm cuadrados.

1.4 Mientras se esté presente en la Pista de Competición, el nombre y/o logo del patrocinador/es del equipo (s) o del participante individual, puede aparecer en una superficie no superior a 80 cm cuadrado y sólo una vez en las chaquetas o prendas superiores a la altura de los bolsillos en el pecho de los Atletas.

1.5 El nombre y logo del patrocinador del equipo o del atleta puede aparecer en un área que no exceda los 16 cm cuadrados a ambos lados del cuello de la camisa del Atleta.

### 2. Publicidad en Maratón

Se permite publicidad en carruajes y toda la vestimenta. El nombre del talabartero puede aparecer una vez en cada arnés en una etiqueta y no más ancha que el arnés en la que aparece ni más larga de 10 cm.

### 3. Penalidades

Contravenir cualquiera de las normas sobre publicidad incurrirá en una Tarjeta Amarilla que será presentada por el Presidente del Jurado.

## Artículo 942 Seguridad.

1. En el área del Concurso, siempre que el caballo(s) estén enganchados o siendo enganchados al carruaje un groom (s) debe estar en todo momento preparado a prestar asistencia siempre que sea necesario. Cuando los caballos están siendo guiados, un Groom debe estar en el carruaje y si no hay sitio disponible, debe estar atento y a la mano en la pista de entrenamiento.

2. El Atleta sólo puede desmontar del carruaje cuando los Grooms están al frente de los caballos o las riendas las sostiene otra persona responsable del carruaje.

3. Ningún caballo puede ser abandonado cuando esté un carruaje en movimiento.

4. Contravenir las normas de seguridad serán sancionados con una Tarjeta Amarilla mostrada por el Jurado o por el Comisario. La Reincidencia en el mismo concurso tendrá como consecuencia una segunda Tarjeta Amarilla o la Eliminación a criterio del Jurado.

## CAPITULO VIII CONDICIONES DE PARTICIPACION

### Artículo 943 Participación

#### 1. Método de conducción

Los Atletas pueden usar cualquier método o estilo de conducción.

#### 2. Los Atletas y Grooms

2.1 Cada Atleta debe guiar el mismo caballo(s) en todas las Pruebas, excepto cuando hay sustitución de caballos que permite el reglamento. (Ver Artículo 946).

2.2 En CAN4\* - Campeonatos de Chile:

2.2.1 El Atleta permanece como Atleta y los Grooms permanecen como Grooms.

2.2.2 En CAN4\* - Campeonatos de Chile, un Atleta y un groom pueden competir solo una vez en el recorrido de Maratón ( prueba B) del concurso.

2.2.3 Los Atletas y Grooms que compitan en CAN4\* - Campeonatos de Chile no pueden ser parte de otro coche en competencia en la Prueba de Maratón.

2.3 Dependiendo de los horarios, en CAN1\* y CAN2\*, un Atleta puede competir dos veces y además participar como Groom. En un CAN3\*, un Atleta puede participar dos veces, pero no puede actuar como Groom.

2.4 Los Groom(s) pueden participar diferentes veces en todas las pruebas, excepto en el Maratón (prueba B) de los CAN4\* - Campeonatos de Chile.

2.5 El Atleta es la única persona autorizada a sostener las riendas, fusta y frenos en cada Prueba. Cada incumplimiento de esta Norma, incluso para prevenir un accidente, incurrirá en 20 puntos de Penalidad. Sin embargo, un Groom puede sostener Las Riendas y el Freno sin incurrir en penalidad y en todas las pruebas mientras el carruaje se encuentre estacionado.

2.6 Ninguna persona puede ir amarrada al carruaje en ninguna manera y en ningún momento de la Competición. Los Atletas pueden ir sostenidos con una cinta o cinturón de seguridad siempre que la parte final del sistema de agarre se encuentre en la mano del Groom, sin amarrar ni enrollar en el Carruaje. Incumplir esta norma tendrá como resultado la Eliminación.

2.6.1 En Para-Ecuestre , añadir ref. de Anexo 8.

2.7 La sustitución de un Groom durante la Prueba de Maratón no está permitida bajo ninguna circunstancia. Si se produce será objeto de Eliminación.

2.8 En la prueba de Adiestramiento (como parte de la lección o test ) y Conos, los Atletas deberán saludar al Jurado, a menos que estén exentos de hacerlo por indicación del Jurado para el ahorro de tiempo.

2.9 Pasajeros no están autorizados a ir en el carruaje en ninguna prueba.

2.10 Cada vez que un Atleta desmonte del carruaje incurrirá en 20 puntos de penalidad.

2.11 Los Atletas incurrirán en penalidad cada vez que uno o los dos Grooms desmonten del Carruaje. Serán 5 puntos la primera ocasión, 10 puntos la segunda ocasión. A la tercera ocasión el Atleta será Eliminado. Salvo en la maratón ver art 964.5

#### 3. Números de acreditaciones por Grooms

3.1 Tiro de Cuatro: hasta (4)

3.2 Tiro de Dos: hasta (3)

3.3 Tiro de Uno: hasta (2)

#### Artículo 944 Números de identificación

##### 1. Atleta

Cada atleta será provisto de un número de participación del coche en el evento a su llegada, y mantendrá ese número durante todo el concurso. El número se colocará en los vehículos que se usen durante las pruebas y también en los entrenamientos.

##### 2. Caballos

Los caballos serán designados con una letra desde A a F seguida del correspondiente número del Atleta. El número debe ir colocado en la parte izquierda del caballo (Tiro de dos y Tiro de Cuatro lo deben llevar visibles cuando los caballos están enganchados) durante toda el área de Competición y mientras están fuera de los establos.

##### 3. Penalidades

No llevar puesto el número de concursante o el número de identificación de los caballos supondrá una advertencia en la primera ocasión. Si el hecho se repite, el Presidente del Jurado o el Comisario Jefe de enganches, sancionará con una Tarjeta Amarilla.

#### Artículo 945 Ayuda Exterior

##### 1. Definición

Cualquier intervención física por parte de un tercero, que no esté subido en el carruaje, sea solicitada o no, con el objeto de facilitar la tarea del Atleta o la de los caballos, es considerada ayuda exterior.

##### 2. Ayuda Exterior Prohibida

###### 2.1 Adiestramiento y Conos:

2.1.1 Cualquier intervención física por parte de un tercero, que no esté arriba del carruaje, sea solicitada o no, con el objeto de facilitar la tarea del Atleta o la de los caballos, es considerada ayuda exterior. Cualquier Atleta que recibe esta ayuda física exterior, puede ser eliminado por el Jurado.

2.1.2 En Adiestramiento y Conos, los Grooms deben permanecer sentados en sus asientos desde que entran hasta que salen de la Pista. Los Grooms no están autorizados a sostener las riendas o látigo. (Incurrirán en 20 puntos de penalidad) hablar o indicar el recorrido al Atleta (incurrirán en 10 puntos de penalidad). Sin embargo un groom puede sostener las Riendas o el Látigo siempre que el carruaje se encuentre estacionado.

2.1.3 Excepciones: Si el Presidente del Jurado ha tocado la Campana, y el Atleta no la ha oído, el Groom puede avisar al competidor de que la Campana ha sonado.

2.1.4 Los Atletas y Grooms no pueden usar equipos electrónicos de comunicación durante la Adiestramiento o los Conos, ello supondrá Eliminación.

###### 2.2 Maratón:

2.2.1 Jueces de obstáculos, observadores de pista, cronometradores, y cualquier otro Oficial del Concurso, no podrán indicar direcciones a seguir, consejos o información a los Atletas mientras estén en su recorrido de Maratón, de manera que sean ayudados. Excepciones: ver Artículo 945.3.

2.2.2 Cualquier Atleta que reciba ayuda física como asistencia exterior por parte de un tercero que no vaya en el carruaje puede ser Eliminado por el Jurado.

2.3 Penalidades: ver Artículo 969. 3.

### 3. Ayuda Permitida

Lo siguiente se considera como ayuda exterior permitida:

- Asistencia durante las paradas obligatorias y en las zonas neutras entre secciones.
- Asistencia para evitar accidentes.
- Ayudar a los caballos en caso de accidente dentro de un obstáculo, siempre que los Grooms estén Pie a tierra.
- Si un Groom guía un caballo tomando la rienda del diestro, estando el caballo enganchado en las pruebas de Maratón y Conos, incurrirá en 20 puntos de penalización por la asistencia, además de la penalización por Groom pie a tierra.

## CAPITULO IX SUBSTITUCIONES

### Artículo 946 Substituciones

#### 1. Substituciones Antes del Concurso

1.1 Si la Comisión Veterinaria/ Delegado o Jurado del Concurso, aconseja que un caballo no está apto para competir; o en caso de enfermedad o accidente de un Atleta o caballo (Certificado por un Doctor o Veterinario oficial), cualquier sustitución debe ser aprobada por el CO, facilitando los nuevos datos antes del comienzo del Concurso como define el Apéndice A del RGs (Periodos de Concurso)

1.2 Sin embargo, un caballo o Atleta o combinación de los mismos puede ser solo sustituido por un Atleta o caballo que se encuentre en las inscripciones nominativas de la misma categoría.

#### 2. Substituciones Durante el Concurso

2.1 No se permite substituir caballos o Atletas durante una prueba. La penalización es Descalificación.

2.2 Los Atletas de Tiro de Cuatro pueden comenzar cada prueba con cuatro caballos de los cinco inscritos definitivamente.

2.3. Los Atletas de Tiro de Dos pueden empezar cada prueba con dos cualquiera de los tres caballos inscritos definitivamente.

2.4 Los Atletas de Tiro de Uno deben comenzar cada prueba con el mismo caballo declarado en las inscripciones definitivas.

2.5 Un caballo puede ser utilizado por otro Atleta en la misma categoría, después de que en la primera Inspección de Caballos, éste no haya sido presentado como reserva de algún otro Atleta y que el caballo prestado no haya sido utilizado en la competición. Este caballo entonces debe mantenerse con ese nuevo Atleta para todo el Concurso. En CAN4\*s y Campeonato de Chile, tal caballo debe inscribirse en el mismo equipo en que el Atleta compete.

## CAPITULO X DECLARACION DE PARTICIPANTES - ORDEN DE SALIDA

### Artículo 947 Declaración de Participantes

1. En CAN4\* - Campeonatos de Chile, Los Atletas deberán comunicar por escrito la composición de su equipo y la categoría en la que competirán en los plazos estipulados en las Bases de Programa.

2. La Declaración de participantes no puede ser comunicada antes de la finalización de La Primera Inspección de Caballos.

3. Los Jefes de Equipo o Atletas deben declarar por escrito, como mínimo una (1) hora antes del comienzo de la prueba, los nombres de sus caballos que competirán y que han sido definitivamente aprobados en la Primera Inspección.

4. En todos los CANs, se pueden llevar caballos adicionales al área del concurso, a discreción del Comité Organizador, siempre que puedan ser correctamente identificados con un número de color que deberá estar colocado en la guarnición en todo momento cuando el caballo salga de la cuadra. Los caballos deben cumplir con todos los requisitos veterinarios. El caballo adicional debe ser presentado e identificado en la primera inspección, cuando el Comisario Jefe de Enganches pintará un casco de un color distintivo y se asegurará que la pintura sea visible todo el concurso.

### Artículo 948 Orden de Salida

#### 1. Orden de Salida para CANs

##### 1.1 Orden de Salida para la primera prueba en CANs

1.1.1 El orden de salida será establecido por sorteo informático o por sorteo presencial, en



ambos casos será en presencia del Presidente del Jurado.

#### 1.1.2 Orden de salida para Segunda y Tercera prueba en CANs.

El Atleta participará en orden inverso de los resultados de la prueba(s) previa El orden de salida será el siguiente

- a) Participantes Retirados, seguidos de
- b) Participantes Eliminados, seguidos de
- c) Los Atletas que participen en dos ocasiones con su mayor clasificación (la mejor) seguidos de:
- d) Los Atletas restantes comenzando por el de mayor número de puntos de penalidad, de manera que el Atleta con menor número de penalidades obtenidas sin contar Retirados o Eliminados, comienzan los últimos.
- e) Lo anterior se respetará en la medida de lo posible y en consideración a la cantidad de participantes y situaciones que pudiesen retrasar la competencia.

### 2. Orden de salida para CAN4\* - Campeonatos de Chile.

#### 2.1 Orden de salida de Adiestramiento para CAN4\* - Campeonatos del Chile

##### 2.1.1 Sorteo de Atletas Individuales:

- a) Sacar nombre de Atleta Individual
- b) Sacar el orden de posición (Presidente del Jurado o Delegado Técnico o Juez extranjero)
- c) Anotar el nombre en la Lista de Orden este paso se repite para todos los Atletas individuales.

##### 2.1.2 Sorteo de Orden de Países Participantes o Equipos

- a) Sorteo de Equipos o Países participantes.
- b) El Jefe de Equipo saca la posición de su Equipo
- c) Se anota la posición del Equipo en la lista de orden del Sorteo
- d) El Jefe de equipo designa el primer miembro de su Equipo.
- e) El Jefe de equipo saca la posición A, B, C del miembro de su Equipo.
- f) El nombre del Atleta es apuntado en la lista general de Orden
- g) Este procedimiento es repetido para el resto de los miembros del Equipo
- h) Se procede a repetir para todas los Equipos.

Los Equipos o países participantes se listan por orden numérico

Ingresar a los atletas concursantes por equipos en el orden de salida para la Adiestramiento de la siguiente forma:

- a) Concurante A de la equipo 1 se escribe en la primera posición de salida libre.
- b) Concurante A de la equipo 2 se escribe en la siguiente posición libre. Repetir para el resto de equipos
- c) Esto se repite para el resto de los equipos

Este procedimiento es repetido para los Atletas B y C de todas los equipos

#### 2.2 El Orden de Salida para el Maratón en CAN4\* - Campeonatos de Chile.

Los Atletas participarán en el Maratón en el orden inverso a la clasificación en la Prueba de Adiestramiento, de manera que el Atleta que mas puntos haya obtenido en Adiestramiento saldrá el primero y el Atleta con menor puntuación saldrá el último. Si en un concurso algunos Atletas están empatados a puntos, el Presidente del Jurado sorteara sus posiciones para el puesto en el Maratón.

El orden de salida será el siguiente:

- a) Atletas Retirados seguidos de
- b) Atletas Eliminados, seguidos de
- c) Los Atletas que compiten dos veces, saldrán con los coches que hayan obtenido los resultados más bajos, seguidos por
- d) Atletas con mayor puntos de penalidad en la prueba A, siendo el último el de menos puntos obtenidos de penalidad en la prueba A .(Adiestramiento)

#### 2.3 Orden de Salida para los Conos en CAN4\* - Campeonatos de Chile.

Los Atletas saldrán en el orden inverso a la clasificación después de la prueba de Maratón y Adiestramiento, de manera que el Atleta con mayor puntos de penalidad después de ambas pruebas será el primero en salir y el de menor penalidad saldrá al final. En un concurso en el que haya participantes empatados el resultado del Maratón tendrá supremacía y decidirá:

El orden de salida será:

- a) Atletas Retirados seguidos de:
- b) Atletas Eliminados seguidos de :
- c) Los Atletas que compiten dos veces, saldrán con los coches que hayan obtenido los resultados más bajos, seguidos por
- d) El resto de los atletas, comenzando por el que sacó el mayor número de penalidades después de adiestramiento y maratón, saldrá primero; y el atleta que obtenga el menor número de penalidades en ambas pruebas, sin retiro ni eliminación, saldrá último.

En el caso de desempate el procedimiento es el del art 948.

Todas las pruebas de conos que no sean parte de Pruebas Combinadas, el orden de salida será por sorteo.

## CAPITULO XI ADIESTRAMIENTO

### Artículo 949 General

El propósito de la prueba de Adiestramiento, es juzgar la soltura, regularidad de los aires, armonía, impulsión, flexibilidad, ligereza, facilidad de movimiento y correcta curvatura de los caballos en movimiento. Los concursantes también se juzgan por su estilo, precisión y control general de sus caballos, así como por su vestimenta, condición de sus arneses y carruajes y presentación del conjunto.

### Artículo 950 La Pista

1. La Pista de Adiestramiento de enganche ecuestre tiene que medir 100 m x 40 m. y debe estar diseñada en acuerdo con los anexos para todas las categorías en los Campeonatos de Chile, CANs y para todas las categorías de tiro de cuatro en los CANs.
2. En los CANs se puede usar una pista reducida de 80 m x 40 m, diseñada según los anexos, para las categorías de tiro de uno y tiro de dos. En éste caso, los bucles de la serpentina se reducirán de 5 m a 3 m.
3. Para Jóvenes Cocheros, la Pista de Adiestramiento debe medir 80 x 40 . El Comité organizador debe de ocuparse que la Pista este delimitada con una reja.
4. Los CO tomarán las medidas necesarias para que los espectadores no puedan acercarse a menos de 5 m. del borde de la Pista.

### Artículo 951 Test de Adiestramiento

Test aprobado a Realizar

Los detalles de los Tests de Adiestramiento de la FECh se encuentran en la página web de la FECh. Las Bases (Programas) de los concursos deben decir claramente cuál de estos test se van a realizar.

### Artículo 952 Condiciones

1. Entrada a la Pista.

Un Atleta que entre en la Pista antes del toque de Campana o que no entre en la Pista dentro de los 90 segundos después del toque de Campana, podrá ser Eliminado a la discreción del Presidente del Jurado.

2. Memoria

Los Test de Adiestramiento FEI deben ser ejecutados de memoria. Si un Groom habla o indica el recorrido al Atleta incurrirá en 10 puntos de penalidad. Los 10 puntos de penalidad solo pueden aplicarse una vez por Test.

3. Cojeras

3.1. Si el Presidente del Jurado ve un caso de cojera evidente, tiene que descalificar al caballo y eliminar al concursante. No hay apelación contra ésta decisión.

3.2. En caso de duda, cuando el Atleta ha terminado su test, el Presidente del Jurado puede solicitar la inspección inmediata del caballo por el Veterinario fuera de la pista, mientras está enganchado al carruaje. Si el Veterinario confirma la cojera del caballo, éste debe ser Descalificado y el Atleta Eliminado.

3.3 En pruebas en las que hay Pistas de Adiestramiento adicionales, en lo que se refiere al Presidente del Jurado en los puntos 3.1 y 3.2 anteriores, será responsabilidad del juez C de la pista en cuestión.

### Artículo 953 Método de Juzgar

1. Posición de los Jueces

Cuando hay cinco (5) Jueces Oficiales deben estar colocados en CRSVP, si hay tres (3) Jueces deberán estar situados en CBE o CEP o en cualquiera letra alrededor de la Pista, dependiendo

del test que se juzga para ver lo mejor posible. El Presidente del Jurado decidirá las posiciones. En CAN1\* cuando haya dos (2) Jueces Oficiales deberán estar situados en C y B o en C y E.

## 2. Asignación de Puntos

Los Jueces adjudicarán sus puntuaciones individualmente y no habrá consulta entre ellos una vez que el atleta haya comenzado la Prueba. Solo el Juez C puede aplicar penalizaciones por presentación incompleta o incidentes.

## 3. Enganches de varios Caballos.

Tiro de dos y Tiro de Cuatro se juzgarán como conjunto y no como caballos individuales.

## 4. Aires

La definición de Aires y Movimientos debe ser exigida. Los movimientos se aplican a todo tipo y raza de Caballos.

## 5. Comienzo y Final

La prueba empieza cuando el concursante entra en la pista por A, a menos que se especifique de otro modo, y termina con el último saludo. Las pruebas de Adiestramiento no están cronometradas. El Atleta abandonará la Pista al Trote.

## Artículo 954 Los Movimientos y sus descripciones

### 1. Alto

El Caballo tiene que estar cuadrado y derecho, con el peso distribuido por igual entre las cuatro extremidades. El caballo tiene que permanecer inmóvil y en el bocado .

### 2. Paso

Un Paso regular en cuatro tiempos, manteniendo un ligero contacto, sin constricción, de moderada amplitud, el caballo camina con energía pero relajado (calma), con batidas iguales y con determinación, las huellas posteriores sobrepasan las anteriores, estirándose hacia adelante.

### 3. Paso Libre

Misma definición que el Paso pero, abarcando el máximo de superficie posible y máximo alargamiento claro hacia adelante y hacia abajo.

### 4. Trote de Trabajo

Un trote hacia adelante, activo, con el caballo en el bocado, con equilibrio y ritmo, con batidas iguales y elásticas y marcada acción de posteriores. La huella de los posteriores debe alcanzar al menos la huella de las anteriores.

### 5. Trote Reunido

El caballo se mantiene en el bocado y avanza enérgicamente con un mayor grado de impulsión, que lleva a una mayor flexión de posteriores y mayor ligereza del tercio anterior, lo que permite mayor movilidad y elevación de las batidas. El cuello se eleva y arquea, siendo la nuca el punto más alto. El perfil frontal nasal en la vertical y no por detrás, y el cuello sin rigidez, los posteriores muestran visiblemente ligereza y cadencia.

### 6. Trote Alargado

6.1 El caballo alarga las batidas para cubrir el máximo superficie posible como resultado de una mayor impulsión desde el tercio posterior. El atleta permite al caballo, manteniéndolo en el bocado sin excesivo apoyo, estirarse para ganar terreno con el perfil ligeramente por delante de la vertical. La huella de los posteriores supera claramente la huella de los anteriores.

6.2 El caballo tiene que estar en equilibrio, manteniendo la misma cadencia con batidas regulares. Ir más rápido no es lo que se pide y es una falta grave.

### 7. Trote Medio

Este trote se encuentra entre el Trote de Trabajo y el Trote Largo

El caballo alcanza avanzar menos terreno que se exige en Trote Alargado pero más que en el Trote de Trabajo, resultando una gran impulsión de los posteriores.

El atleta permite al caballo, manteniéndolo en la mano sin excesivo apoyo, estirarse para abarcar mayor superficie, con el perfil ligeramente por delante de la vertical. La huella de los posteriores supera claramente la huella de los anteriores.

El caballo tiene que estar en equilibrio, manteniendo la misma cadencia con batidas regulares. Ir más rápido no es lo que se exige y es una falta grave.

### 8. Galope de Trabajo

8.1. Un aire hacia delante, activo, con batidas regulares de tres tiempos. El caballo muestra un buen equilibrio manteniéndose en el bocado, sin apoyarse demasiado, avanzando con batidas ligeras y cadenciadas y marcada acción de posteriores.

8.2. Un galope a la derecha, por ejemplo, tendrá la siguiente sucesión de batidas: posterior izquierda, diagonal izquierda ( anterior izquierda y posterior derecha al mismo tiempo ), anterior derecha, seguido de un tiempo de suspensión con los cuatro miembros en el aire antes de comenzar la siguiente batida.

8.3 La calidad del galope se juzga por la impresión general, la regularidad y ligereza de los tres tiempos. El caballo debe estar en la mano, con mucha impulsión y empleo del tercio posterior con acción de corvejones y la habilidad para mantener el ritmo y el equilibrio natural durante el movimiento y las transiciones. El caballo tiene que mantenerse recto en las líneas rectas y correctamente curvado en las líneas curvas.

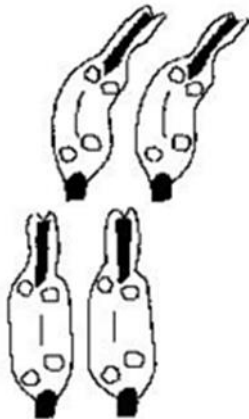
#### 9. Paso Atrás

9.1 El caballo tiene que andar hacia atrás en línea recta por bípodos diagonales. El caballo se mantiene en el bocado, recto sin evitar o resistirse el contacto. La nuca debe ser el punto más alto.

9.2. La transición al próximo movimiento debe ser inmediata y suave.

#### 10. Espalda adentro

10.1 La espalda adentro en enganche ecuestre, se realiza al trote reunido. Los guías se posicionan de modo que la cola del guía exterior esté delante de la punta de la lanza. Las espaldas de los guías se desplazan al interior con un ángulo constante de aproximadamente 30 grados y una ligera y permanente curvatura del cuello. El posterior interior avanza en la misma línea que la anterior exterior, de modo que, el caballo trabaja en tres pistas. Se mantendrán impulsión, ritmo y encajamiento de los posteriores durante todo el movimiento.



10.2 Demasiada curvatura del cuello da como resultado pérdida de ritmo y flexibilidad. Los caballos del Tiro de Dos se mantendrán derechos sin curvatura al revés.

#### 11. Alargando el Marco.

Permitir que el caballo se mantenga en las riendas, en posición alargada y baja, hacia adelante y al menos hasta el punto donde el hombro alcanza las espaldas, mientras se mantiene el ritmo y la impulsión. El Atleta debe mantener las riendas sin perder el contacto y posibilitar al caballo la elevación anterior tan pronto se ha realizado el alargamiento.

#### 12. Transiciones

Los cambios de aire siempre se tienen que realizar con suavidad y nitidez con el caballo manteniendo el equilibrio y en la mano. La transición tiene que estar hecha cuando la nariz del caballo alcanza letra prescrita, a menos que se establezca otra cosa en la lección.

#### 13. Cambio de aire y movimiento

Los cambios de aire y movimiento se realizan cuando las cabezas de los guías llegan al punto indicado del Test.

#### 14. Terminología

Los siguientes puntos deben de ser tenidos en cuenta por los Jueces cuando juzgan los Movimientos de la Adiestramiento:

1. Sumisión (Obediencia) y Ligereza: respuesta a las ayudas sin resistencia y con curvatura correcta.
2. Regularidad: regularidad, cadencia y ritmo con que el caballo posa sus patas en el suelo, (se suceden las batidas).
3. Contacto: conexión a través de las riendas entre las manos del Atleta y bocado del caballo. Debe ser ligero y flexible. Debe mantenerse atento en todo momento.
4. Impulsión: disposición del caballo para ir hacia adelante en todo momento y con energía, con agrado a responder con rapidez a los cambios de aire y sin perder ritmo. El

caballo debe de mantener el equilibrio con la misma cadencia y las batidas deben ser de idéntica amplitud.

5. Rectitud: llevar la cabeza, cuello y cuerpo en una línea recta con el peso distribuido por igual entre las cuatro extremidades. En las líneas curvas las huellas posteriores deben seguir las huellas anteriores (sin desplazamiento lateral).

6. Reunión: redondez e impulsión con buena acción de corvejones, encajamiento, nuca elevada, permitiendo que las espaldas se muevan con facilidad y soltura. La energía del caballo se concentra en un aire más lento que el Trote de Trabajo. Se contraen los posteriores, la grupa desciende y el tercio anterior se eleva en el mismo grado. La batida es más corta pero más enérgica que en el Trote de Trabajo y las anteriores se mueven desde las espaldas con mayor elevación, dando como resultado ligereza y mayor movilidad. El cuello debe estar más arqueado. El acortamiento de la reunión nunca debe ser el resultado de tirar del caballo hacia atrás, sino de pedirle que avance y permitir que se apoye sobre el bocado en la mano del Atleta.

7. Precisión - Corrección, curvatura, simetría y correcto tamaño de las figuras y líneas (incluyendo las esquinas) como requiere el test.

## Artículo 955 IMPRESION GENERAL

### 1. Principios

Hay cinco espacios al final de la hoja de puntuaciones de los jueces para valorar la Impresión General.

### 2. Aires

Regularidad y soltura (si es un tiro de cuatro, de dos, el mantenimiento del aire por todos los caballos). La calidad de los aires en cada movimiento se puntúa en la figura correspondiente. La puntuación de la Impresión General tiene que reflejar los aires y transiciones durante el recorrido completo

### 3. Impulsión

Movimiento hacia adelante, remetimiento de posteriores (en tiro de cuatro y tiro de dos, todos los caballos trabajan). El nivel de impulsión puede variar entre figuras y aire, pero la puntuación para la impulsión debe reflejar el rendimiento de los caballos durante toda el Test y en todos los trotes y galopes.

### 4. Obediencia y Ligereza

Respuesta a las ayudas con agrado y sin resistencia. Correcta curvatura. Flexibilidad y aceptación del bocado.

### 5. Atleta

Uso de las ayudas, manejo de riendas y látigo, posición en el pescante y precisión de las figuras. La puntuación debe reflejar el nivel constante de precisión y calidad de las transiciones.

### 6. Presentación

Vestimenta del Atleta y Grooms, limpieza, homogeneidad y buena forma de los caballos, aspecto del carruaje y arneses así como su ajuste.

## Artículo 956 Puntuaciones, calificaciones.

### 1. Notas

1.1 Se otorgarán notas del 0 al 10 para cada figura y para cada punto de la impresión general con arreglo a la siguiente base:

1.2 Medios puntos son permitidos.

10. Excelente	4. Insuficiente
9. Muy bien	3. casi mal
8. Bien	2. Mal
7. casi bien	1. Muy mal
6. Satisfactorio	0. No ejecutado
5. Suficiente	

Si un Atleta intenta realizar una figura, o intenta mantener el aire requerido y no lo consigue, pero no se desvía del recorrido, el Presidente del Jurado puede tratarlo como un Error de Recorrido (ver párrafo 3 abajo) o puede dejarlo en manos de los jueces que darán a la figura la puntuación apropiada. Si un concursante no intenta realizar un movimiento en una lección, se puede tratar como un Error de Figura o como un Error de Recorrido, a discreción del Presidente del Jurado

### 3. Error de Recorrido

3.1 Es un Error de Recorrido cuando un Atleta se desvía del recorrido requerido o cuando una figura se realiza en el aire equivocado o se omite por completo

3.2 En caso de cometer un error de recorrido, el Presidente del Jurado tocará la campana y

detendrá al Atleta. El Atleta deberá reiniciar el recorrido desde el punto donde se produjo el error. Si el concursante tiene dudas puede pedir instrucciones al Presidente del Jurado sin penalización.

#### 4. Arneses desenganchada o rota

Si las riendas, cejaderos, cadenas o tiros se rompen o se desconectan o si un caballo pasa una extremidad por encima de un tiro, lanza o vara, el Presidente del Jurado deberá hacer sonar la campana y un Groom(s) debe bajar para conectar o reparar lo sucedido. El concursante será penalizado por Groom pie a tierra.

#### 5. Desobediencia

Cualquier resistencia en el movimiento hacia adelante, pegar patadas, o encabritarse, se considera Desobediencia y se penalizará por el Juez en C de la siguiente manera:

Primer incidente: 5 puntos.

Segundo incidente: 10 puntos.

Tercer incidente: Eliminación

#### 6. Vuelco Un carruaje que se vuelca en Adiestramiento es Eliminado

Artículo 957 Sumario de Penalizaciones posibles del Atleta. Los Atletas están sometidos a las siguientes penalizaciones

DESCRIPCION	ARTICULO	PENALIDAD
Parte del carruaje sale de la Pista en algún movimiento		Puntuación baja por imprecisión
El carruaje completo sale de la Pista		Eliminación
Atleta que desmonta del carruaje	943.2.10 & Anexo 9	20 puntos
Entrar en pista sin látigo	928.4	5 puntos
Caerse el látigo o colocarse en el fustero	928.4	5 puntos
No llevar retranca en carruaje sin frenos	937.1.1	Eliminación
No llevar retranca en Tiro de Uno	940.1.15	Eliminación
Usar vendas o protectores (caballos deberán ser inspeccionados después del test)	940.1.2.1	10 puntos
Contravenir las normas de publicidad	941	Tarjeta amarilla
Personas atadas al carruaje	943.2.6	Eliminación
Groom que sostiene riendas, utiliza látigo o frenos	943.2	20 puntos
Groom que habla o da indicaciones	945.2	10 puntos (una vez)
Ayuda exterior física	945.1	Eliminación
Groom(s) que desmontan del carruaje	943.2.22 & Anexo 9	Primer Incidente 5 puntos Segundo Incidente 10 puntos Tercer Incidente Eliminación
Entrar en Pista antes o después del toque de Campana	952.1	Posible Eliminación
Cojera de un caballo	952.3	Descalificación del caballo y Eliminación del Atleta
Presentación Incompleta( Atleta, Groom , Carruaje)	928	5 puntos
Error de recorrido	956.3	Primera ocasión 5 puntos Segunda ocasión 10 puntos Tercera ocasión Eliminación
Desobediencia	956.5	Primera ocasión 5 puntos Segunda ocasión 10 puntos Tercera ocasión Eliminación
Vuelco de carruaje	956.6	Eliminación

1. Puntuaciones Totales

1.1. La puntuación otorgada por los jueces para cada figura y para la impresión general se sumará y se dividirá por el número de jueces para obtener la puntuación media.

1.2 Para ajustar la influencia de la prueba Adiestramiento en el conjunto de pruebas, si la puntuación total posible es mayor de 160, la puntuación media se multiplicará por un factor de corrección impreso en la hoja de puntuación para obtener la puntuación ajustada.

1.3 Las penalizaciones sólo se otorgan por el Presidente del Jurado en C. El resultado de la lección (test) se obtiene restando de 160 el total de puntos positivos otorgados.

1.4. Las puntuaciones se calculan con dos decimales.

1.5. El Atleta con menor penalización será el ganador de la prueba de Adiestramiento.

**CAPITULO XII MARATON**

Artículo 959 General

El objetivo del Maratón es poner a prueba el estado físico, habilidad, resistencia y aires de los caballos así como la maestría del Atleta.

Artículo 960 El Recorrido

1.1 Las Distancias Máximas y Velocidades no deben excederse.

1.2 Estas velocidades pueden reducirse por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, en casos de meteorología adversa o malas condiciones del terreno.

1.3 En las pruebas CAN2 y CAN3, el recorrido debe constar de dos o tres secciones. En los CAN4 el recorrido debe consistir de 3 secciones. Las distancias deben ser lo más próxima posible al máximo permitido para los Campeonatos de Chile.

1.4 La distancia actual y el tiempo permitido en la Sección de Transfer debe ser confirmada por el Delegado Técnico en conjunción con el Presidente del Jurado.

1.5 La distancia total en la Sección B debería ser aproximadamente un (1) km por obstáculo, y preferentemente no menos de 700 metros. La distancia total en la Sección B tiene que incluir el recorrido dentro de los obstáculos.

1.6 La distancia entre el final de una sección y el comienzo de la siguiente, no se incluye en la distancia total y tiempo del recorrido.

1.7 Como alternativa a la opción de la Fase A se puede usar una zona de calentamiento (30 minutos antes de la largada) en una zona designada para el calentamiento con un mínimo de 7000 metros cuadrados, con steward presente un juez y un veterinario asistente. Un obstáculo del tipo maratón para propósito de preparación debe armarse. Una inspección del bocado y arnés se hará 10 minutos antes de la largada de la Sección B y es obligatorio.

2. Secciones Maratón:

2.1 CAN4\* CAMPEONATO DE CHILE

SECCION	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Kms por hora	
				Caballos	Pony
A	8000 m	5000 m	Libre	15	14
Transfer	1500 m	800 m	Libre		
B	9000 m	6000 m	Libre	14	13

2.2 CAN3\*

Opción 1.- Maratón 3 secciones

SECCION	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Kms por hora	
				Caballos	Pony
A	8000 m	5000 m	Libre	15	14
Transfer	1500 m	800 m	Libre		
B	9000 m	6000 m	Libre	14	13

Opción 2.- Maratón 2 secciones

SECCION	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Kms por hora	
				Caballos	Pony
A	9000 m	6000 m	Libre	Max 13 Min 11	Max. 12 Min. 10
B	9000 m	6000 m	Libre	14	13

2.3 CAN2

Opción 1.- Maratón 3 secciones

SECCION	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Kms por hora	
				Caballos	Pony
A	8000 m	5000 m	Libre	15	14
Transfer	1500 m	800 m	Libre		
B	7500 m	5000 m	Libre	14	13

Opción 2.- Maratón 2 secciones

SECCION	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Kms por hora	
				Caballos	Pony
A	9000 m	5800 m	Libre	Max 13 Min 11	Max. 12 Min. 10
B	7500 m	5000 m	Libre	14	13

2.4 CAN1\* Combinado Maratón-Conos

Un máximo de dos (2) tipos de obstáculos y ocho a doce tipos de obstáculos de conos.  
Solo el tiempo límite está permitido.

Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aire
800 m	600 m	Libre

2.5 CAN-Ch (Children-Niños)

Opción 1.- Maratón 3 Secciones

Sección	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Km/hr Pony
A1	5000 m	3000 m	Libre	14
Transfer	1000 m	800 m		
B2	5000 m	3500 m	Libre	13

Opción 2.- Maratón 2 Secciones

Sección	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Km/hr Pony
A1	6000 m	3800 m	Libre	Max. 12 Min. 10
B2	5000 m	3500 m	Libre	13

1. La Sección A puede ser organizada en un área cerrada. En este caso el Atleta debe calentar el pony un mínimo de 20 minutos bajo la supervisión de un steward.
2. Por lo menos 1 km por Obstáculo.

2.6 Para- Ecuestre - CPEAN



Opción 1.- Maratón 3 secciones:

SECCION	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Kms por hora	
				Caballos	Pony
A	6000 m	3000 m	Libre	15	14
Transfer	1000 m	800 m	Libre		
B3	8000 m	3500 m	Libre	14	13

Opción 2.- Maratón 2 secciones:

SECCION	Distancia Máxima	Distancia Mínima	Aires	Velocidad Kms por hora	
				Caballos	Pony
A	7000 m	3800 m	Libre	Max. 13 Min. 11	Max. 12 Min. 10
B3	8000 m	3500 m	Libre	14	13

31 Por lo menos 1 km por obstáculo

3.- Una verificación de seguridad del equipo debe realizarse antes del inicio del Maratón y durante los 10 minutos al final de la Sección Transfer (opción 1) o la sección A (opción 2). Descanso obligado.

3.1 Debe existir un descanso obligatorio de no menos de 10 minutos en la zona de descanso antes del comienzo de la Sección B. Excepto en el formato de sustitución Fase A por área de calentamiento Artículo 960 Sección 1.7.

3.2 El área del descanso obligatorio, si es posible, proporcionar algo de sombra y debe ser lo suficientemente grande para acomodar a tres equipos a la vez y tener espacio adicional para vehículos motorizados.

3.3 Siempre debe haber agua en el área de descanso para los caballos.

3.4 Un herrador debe estar disponible en el área de descanso. Si el atleta tiene que esperar al herrador por razones de fuerza mayor, se le acreditará el tiempo.

3.5 En circunstancias excepcionales, el tiempo mínimo requerido para el descanso obligatorio podrá ser ampliado por el Presidente del Jurado, en consulta con el Delegado técnico.

3.6 Si el caballo no es aprobado para continuar compitiendo por el veterinario en el área de descanso después de 10 minutos, el caballo y atleta serán eliminados.

3.7 El equipo sólo pueden permanecer parados o caminar dentro del área de descanso.

4.- Señalización de secciones y direcciones

4.1. El principio y el final de cada sección tiene que estar marcado por un par de banderas roja y blanca.

4.2 El recorrido completo tiene que estar marcado claramente con flechas amarillas de dirección puestas, siempre que sea posible, al lado derecho del recorrido y ser claramente visibles para el atleta que se acerca. Una flecha direccional de confirmación se colocará después de cada giro cerrado.

4.3 Las secciones A y B serán señalizadas cada km. En la sección B, la medida de los km incluye las distancias dentro de los obstáculos.

4.4 Cuando la señal del Km coincide dentro de un Obstáculo, se señalizará junto a la bandera roja de salida de dicho obstáculo.

5. Banderas de Paso Obligados

5.1 Se tienen que colocar suficientes banderas rojas y blancas de Paso Obligados, para asegurar que cada Atleta pueda el recorrido sin desviarse. Los Atletas tienen que dejar la bandera roja a su derecha y la blanca a su izquierda. Estas banderas tienen que estar numeradas consecutivamente en cada sección y tienen que colocarse de forma que sean claramente visibles para los Atletas desde una distancia razonable.

5.2 La ubicación y número de éstas banderas tiene que estar señalizada en el Mapa del Recorrido para indicar claramente el orden correcto de paso por las mismas antes y después de cada obstáculo. Además se entregará a los Atletas y Oficiales una lista con el orden de paso de los Pasos Obligados y los Obstáculos.

5.3 Observadores pie a tierra tomarán nota del paso de los Atletas por los Pasos Obligados. Si algún Atleta no cruzo algún Paso Obligado o se pasaran en la secuencia incorrecta, el Jurado de Campo o el Delegado Técnico debe ser informado tan pronto como sea posible.

## 6. Aires

6.1 El Final de la Sección B no debe estar a más de 300 metros de la salida del último Obstáculo, excepto si el Delegado Técnico lo autoriza. Si el último obstáculo está situado a menos de 300 metros de la Llegada, los Atletas pueden parar en los siguientes 30 metros después del último Obstáculo para reparar guarniciones o elementos y no incurrir en penalidad. Una marca de indicación de estos 30 metros deberá estar indicada en el recorrido si el último Obstáculo está a menos de 300 metros de la Llegada.

6.2 Entre el último Obstáculo ( o 300 metros) y la Llegada, el aire mantenido debe ser trote o Paso. El Atleta incurrirá en un (1) punto de penalidad por cada 5 segundos que no trote o camine al paso.

## Artículo 961 Obstáculos en Sección B

### 1. Numero Obstáculos

1.1 Para CAN4 y CAN3 el máximo número de obstáculos deben ser ocho (8) mínimo seis (6). En los CAN2 el máximo número de obstáculos debe ser siete (7) mínimo cinco (5).

1.2 Para Children, el Número Máximo de Obstáculos permitidos es cinco (5), con cuatro (4) puertas por cada Obstáculo ( A,B,C,D ).

1.3 Para Para- Equestres, el Máximo Número de Obstáculos es seis (6).

### 2. Croquis de los Obstáculos

Un croquis de cada obstáculo señalando la ubicación de puertas obligatorias, elementos volcables, y banderas de Entrada y Salida, se pondrá a disposición de concursantes, equipos y oficiales del concurso antes de la Primera Inspección del Recorrido.

### 3. Diseño y construcción de los obstáculos

3.1 El Número de cada Obstáculo debe estar claramente indicado en el poste que soporta la bandera roja de entrada al obstáculo.

3.2 La Entrada y Salida de cada obstáculo tiene que estar marcada por banderas rojas y blancas (roja a la derecha y blanca a la izquierda) a no menos de 20 m de la Puerta Obligatoria más cercana, a menos que el Delegado Técnico haga una excepción.

3.3 La trayectoria dentro de un obstáculo, no debe exceder de 250 m. por el camino permitido más corto y no más estrecha de 2,5 m. en cualquier punto entre las banderas de entrada y salida. El recorrido puede exceder de 250 m. en circunstancias excepcionales a discreción del Delegado Técnico.

3.4 Los Obstáculos deben estar al menos 700 metros separados. El Delegado Técnico puede hacer excepciones.

3.5 Los obstáculos tienen que estar numerados claramente en la secuencia en que los Atletas tienen que pasar.

3.6 Los obstáculos no pueden incluir parte susceptible de causar lesión o herida a los caballos.

3.7 Los Obstáculos Artificiales tienen que ser contruidos sólidamente, para que sea difícil moverlos o romperlos durante la Prueba.

3.8. Si el Jefe de Pista incluye cualquier elemento en un Obstáculo, que en opinión del Presidente del Jurado o del Delegado Técnico pueda asustar a los caballos, tiene que haber una ruta alternativa dentro del obstáculo.

3.9 Cuando hay un vado de agua artificial en un obstáculo, la profundidad del agua no debe exceder de 30 cm. Cuando se trata de un obstáculo natural, el delegado técnico puede permitir hasta un máximo de 50 cm. El fondo de cualquier obstáculo de agua debe ser firme. Donde la profundidad del agua exceda de 50 cm se construirá una valla sólida y bien fijada para evitar el acceso de los caballos al agua profunda.

3.10 Si hace falta una Barrera o Defensa para el público por Reglamento local o por el CO, ésta no puede estar ubicada a menos de 20 m. del elemento más próximo del obstáculo a menos que el Delegado Técnico haga una excepción.

#### 4. Puertas Obligatorias.

4.1 Los obstáculos incluyen puertas obligatorias, señalizadas con banderas rojas y blancas, y marcadas de las letras A a la F, indicando la secuencia de paso.

4.2 Como Opción Alternativa un máximo de dos (2) letras pueden ser utilizadas dos veces el mismo Obstáculo.

4.3 La Altura de todos los elementos dentro de una puerta obligatoria debe ser como mínimo 1,30.

4.4 La Mínima anchura de una Puerta Obligatoria es de 2.50 metros.

#### 5. Elementos Volcables

5.1 El Jefe de Pista puede elegir cualquier tipo de Elemento Volcables, pero es preferente las bolas usadas en los conos.

5.2 Los Elemento Volcables no deben interferir o causar posible daño al caballo o carruaje cuando han sido derribados.

5.3 Los soportes que sostienen las Bolas o Elementos Volcables deberían tener entre 45 -55 mm de diámetro (tubos) para soportar la Bola utilizada en los conos de competición. Los soportes deben de ser lo suficientemente profundos de manera que la bola no descansa en el poste.

5.4 El Número de Elementos Volcables no debe de exceder de 24 en total. Cuando se utilizan elementos móviles en la construcción de los obstáculos, este número puede ser incrementado.

5.5 Los Atletas serán penalizados con dos puntos por cada elemento derribado.

5.6 Un Elemento Volcables está activado todo el tiempo hasta que es derribado.

5.7 Si un Atleta o Groom intenta impedir la caída de un Elemento Volcable, será penalizado con 10 puntos.

#### Artículo 962 Inspección del Recorrido

##### 1. Visita del Delegado Técnico

Al menos cinco (5) días antes de la prueba de Maratón, el Recorrido completo, incluyendo los obstáculos, tiene que estar listo para la inspección y aprobación del Delegado Técnico.

##### 2. Reunión Técnica para Atletas y Oficiales

2.1.- El Delegado Técnico tiene que preparar una charla informativa para los miembros del Jurado y los Jefes de Equipo (Atletas en los en los CAN), antes de la apertura Oficial del Recorrido.

2.2.- Los Observadores de pista, de Obstáculos y Cronometradores, tienen que estar informados por el Delegado Técnico o su representante antes del comienzo de la Prueba de Maratón.

2.3.- Habrá copias de los planos del recorrido completo a disposición de quien los requiera en ésta reunión informativa. Los planos tienen que mostrar cada sección, la ubicación de todos los obstáculos y los Pasos Obligados numerados, señalización de los km, y cualquier parte del recorrido que esté cerrada a los vehículos a motor.

2.4 Dibujos de los obstáculos estarán a disposición de Jefes de Equipo, concursantes y Oficiales durante la reunión.

2.5 Una lista del orden de los paso obligados y de los obstáculos también estará disponible.

##### 3. Inspección del recorrido por los Atletas

3.1 Al menos 48 h. antes de que el primer Atleta tome la salida en la prueba de Maratón, el Recorrido completo tiene que estar abierto a la inspección por los Atletas, excepto en circunstancias especiales, cuando los organizadores tienen la opción de no abrir las secciones A para su inspección con el acuerdo del Delegado Técnico.

3.2 El Delegado Técnico puede imponer restricciones en el modo de acceso a determinadas partes del recorrido.

3.3 El Recorrido se cierra para inspección desde el momento en que el primer concursante comienza la sección A. Los Obstáculos en la sección B pueden estar abiertos hasta que el primer participante comienza dicha sección.

3.4 Los Atletas que usan vehículos a motor sólo podrán circular por carreteras y caminos designados por el Delegado Técnico.

3.5 Los obstáculos sólo pueden ser inspeccionados a pie. No se puede entrar con vehículos a motor ni con bicicletas en ninguna parte de ningún obstáculo. No cumplir con ello, será penalizado con una advertencia la primera ocasión y con una Tarjeta Amarilla la segunda. Los Atletas con discapacidad, pueden obtener permiso del Comité Organizador, para estar exentos de éste artículo e identificar claramente sus vehículos.

## Artículo 963 Tiempos

### 1. Horarios

1.1 El Comité Organizador hará un horario con la salida de la sección A y un horario de cada sección incluyendo el descanso obligatorio, para el Jurado de Campo y el Delegado Técnico. Debe ser ajustado en el evento de circunstancias no previstas y redistribuido.

1.2 Un horario con el comienzo de la sección A se le entregará a los concursantes y al cronometrador de la salida de la sección A. Listas con el orden de salida, se entregarán también a los demás cronometradores, observadores a pie y observadores de obstáculos.

### 2. Tiempo en las Secciones

2.1 El Tiempo Permitido en todas las Secciones se calcula según la velocidad seleccionada para cada una de ellas.

2.2 El Tiempo Mínimo en la Sección A es dos ( 2 ) minutos menos del Tiempo Concedido.

2.3. El Tiempo Mínimo en la Sección B es tres (3) minutos menos del Tiempo Permitido.

2.4 El Tiempo Límite para la sección A es el Tiempo Concedido más un 20%. El Tiempo Límite para la sección B es el doble del Concedido.

2.5 Un Atleta que excede el Tiempo Límite en cualquier sección será Eliminado.

### 3. Cronometraje

3.1 Se debe usar equipo de cronometraje electrónico en las secciones y en los obstáculos siempre que sea posible.

3.2 Los cronometradores al comienzo y al final de cada sección, tienen que anotar la hora de salida y llegada de cada concursante en una hoja al efecto y apuntar esos tiempos en la hoja de tiempos para el maratón de cada concursante (Tarjeta verde o Green Card).

### 4. Salida y Llegada

4.1 Los Atletas deben estar en la Salida de la Sección A, como mínimo 10 minutos antes de su hora de salida prevista.

4.2 Si un Atleta no está preparado para tomar la Salida en la Sección A en su hora, el Cronometrador le dará la salida en cuanto sea posible, a su discreción, y anotará la hora de salida real e informará al Delegado Técnico y al Presidente del Jurado, quienes informarán a la oficina de cálculo lo antes posible. El Atleta será penalizado con 0.2 puntos por segundo transcurrido entre la hora prevista de salida y la hora de salida real. Para evitar dudas, los Atletas no serán penalizados cuando la salida para la Sección A se retrase por causa de la organización.

4.3 Los Atletas tomarán la salida de cada Sección desde la parada, con los caballos detrás de la línea de salida. El Cronometrador Oficial, hará la cuenta atrás. Si un Atleta, sale antes de ser autorizado por el cronometrador, se le llamará, se le dará una nueva hora de salida y se corregirá la hoja de tiempos del Maratón. Si el Atleta no se detiene al ser

requerido puede ser Eliminado. El Presidente del Jurado será informado de todas las circunstancias tan pronto como sea posible.

4.4 El Tiempo de la Sección finaliza cuando la nariz de los caballos cruzan la Línea Final. Las penalizaciones pueden ser aplicadas hasta el momento en que el carruaje completo haya cruzado la Línea de Meta.

## 5. Penalidades por Tiempo en las Secciones

5.1 En todas las secciones los Atletas serán penalizados 0.2 puntos por segundo que exceda del Tiempo Concedido.

5.2 Los Atletas que terminen las secciones A o B por debajo del Tiempo Mínimo, serán penalizados con 0.2 puntos por segundo de adelanto.

## Artículo 964 Penalidades en el Recorrido del Maratón

### 1. Látigos

El látigo, si se lleva, sólo puede ser utilizado por el concursante, (cochero). No cumplir la regla, supone 20 puntos de penalización.

### 2. Error de Recorrido

Si un Atleta no pasa los Pasos Obligados en la secuencia correcta, puede volver al punto donde cometió el error, y volver a pasar el Paso Obligado, siempre que no haya pasado el siguiente paso Obligado o el siguiente Obstáculo. Un concursante que no pase los Pasos Obligados en la secuencia correcta y dirección será Eliminado, (excepto aquellos Pasos Obligados Múltiples es decir aquellos que están señalados en el mismo sitio con diferentes números).

### 3. Desviación del Recorrido.

3.1 Los Atletas no pueden desviarse del recorrido los últimos 300 metros. Los Atletas que se paren, realicen zig-zag o abandonen el recorrido de cualquier otra forma, incurrirán en 10 puntos de Penalidad por cada vez que lo hagan.

### 4. Aire Incorrecto

Si uno o más caballos rompen a Galope en los últimos 300 metros antes de llegar a meta y no es corregido, cada 5 segundos de galope es 1 punto de Penalidad. Si el galope continua se añadirá como penalidad 1 punto por cada 5 segundos de galope.

### 5. Echar Pie a Tierra

5.1 Fuera de los Obstáculos en la Sección B, los Grooms y Atletas no pueden echar pie a tierra a menos que el carruaje esté parado. Si el carruaje no está parado y uno o ambos grooms echan pie a tierra, se penalizará con 5 puntos, si el cochero echa pie a tierra, penalizará 20 puntos.

5.2 El Atleta y todos los Grooms tienen que permanecer en el carruaje al pasar la línea de Salida y Llegada y los Pasos Obligados de cada sección. No cumplir con ello supone 10 puntos de penalización por los Grooms y 20 por el competidor cada ocasión.

5.3 En circunstancias excepcionales si es necesario y debido a las condiciones del terreno o condiciones meteorológicas, el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado pueden autorizar a que los Grooms corran detrás del vehículo en las competiciones para ponys y caballos de Tiro Solo, sólo en las zonas autorizadas.

### 6. Paradas

6.1 Los competidores pueden parar para reparar los vehículos o guarniciones o por cualquier razón ajena al competidor, en cualquier lugar del recorrido, excepto en el interior de un obstáculo, sin penalización alguna, más que la pérdida de tiempo.

6.2 Un Atleta incurrirá en un (1) punto de penalidad por cada 10 segundos comenzados en el recorrido de la Sección B que este parado por cualquier otra razón.

6.3 Si un Obstáculo está situado a menos de 300 metros de la Llegada, un Atleta está

autorizado a parar y hacer las reparaciones necesarias a la guarnición o carruaje, no más lejos de la señal de 30 metros colocada después de salir del último obstáculo sin penalización. Parar por cualquier otra razón entre el último obstáculo o la señal de 300 metros, y la línea de llegada de la sección B, supondrá 10 puntos de penalización cada vez.

## 7. Carruajes y Arneses Dañados

7.1 Si a la llegada de la sección B, hay tiros o cejadores perdidos o desenganchados o riendas, se incurrirá en 10 puntos por cada caso.

7.2 Si al final de la sección B, la lanza o una vara están rotas o desenganchadas o un bocado, supone la Eliminación.

7.3 Los carruajes tienen que cruzar la Línea de Llegada de la Sección B con el número correcto de caballos enganchados en la categoría a que el Atleta pertenezca y con el número de ruedas requeridas. No cumplir con ello supone Eliminación. Se admiten gomas rotas o perdidas.

7.4 Vuelco del Carruaje Si el carruaje vuelca en el recorrido o en un obstáculo supone Eliminación.

## Artículo 965 Penalidades en los Obstáculos

### 1. Aire en los Obstáculos

Los Atletas pueden usar cualquier aire en de los obstáculos.

### 2. Error de Recorrido en un Obstáculo:

2.1 Los Atletas que entran en cualquier parte de un obstáculo sin antes pasar por las Banderas de Entrada o que no pasen por las banderas de Salida al dejar el obstáculo sin corregir el error, serán Eliminados.

2.2 Las puertas obligatorias dentro de un obstáculo quedan libres después de haber sido negociadas correctamente, en su orden y en su sentido. Los Atletas pueden entonces volver a pasarlas en cualquier sentido y en cualquier momento ( por ejemplo, el concursante debe pasar por A en el sentido correcto antes de pasar por B. A, ahora queda libre y se puede volver a pasar en cualquier sentido tantas veces como se quiera, y así sucesivamente).

2.3 Los Atletas que crucen una Puerta Obligatoria en la secuencia o sentido incorrecto antes de que ésta sea libre y no corrijan el error antes de pasar por las Banderas de Salida, serán Eliminados.

2.4 Para corregir el Error, el Atleta debe volver y pasar por la puerta que no negoció antes de pasar por la siguiente Puerta Obligatoria en la secuencia correcta (Por ejemplo, un concursante pasa las puertas A y B, y después pasa por D, olvidando la puerta C, ). Para corregir éste Error de Recorrido, el concursante debe volver y pasar por la puerta C antes de ir a la puerta D, etc. Todas las puertas están neutralizadas hasta que llegue a ésta puerta. Cada error corregido supone 20 puntos de penalización.

2.5 Cruzar por la Puerta de Salida de un obstáculo sin negociar todas las Puertas Obligatorias en la secuencia correcta, supone la Eliminación.

2.6 No se considera que un Atleta ha pasado una Puerta Obligatoria dentro del obstáculo hasta que el conjunto completo (carruaje+ caballos) haya pasado entre las banderas que definen la puerta.

### 3. Pie a Tierra

3.1 Cada vez que uno o ambos Grooms pone los dos pies en el suelo dentro de un obstáculo, el concursante incurre en 5 puntos de penalización.

3.2 Una vez que los Grooms han puesto pie a tierra, no tienen que volver a subirse al vehículo y no tienen que seguir al cochero a través del resto de las puertas obligatorias dentro del obstáculo. Los Grooms no tienen por qué estar en el Carruaje, cuando sale del Obstáculo. Los Grooms pueden subir al carruaje fuera del Obstáculo.

3.3 Cada vez que un Atleta echa pie a tierra en un Obstáculo incurre en 20 puntos de Penalización. El Atleta tiene que estar en el Carruaje cuando salga del Obstáculo.

3.4 En todos los incidentes ( por ejemplo tiros, balancines, embarques, riendas, enganche

en un obstáculo etc..) los Grooms deben de Echar Pie a tierra para solventar el problema (no esta permitido subir en los caballos o la lanza). Incumplir estas circunstancias implica 20 puntos de penalización.

3.5 Un Atleta o Groom puede poner sólo un pie en cualquier parte del obstáculo sin incurrir en penalización. Contravenir éste artículo supone 5 puntos de penalización. Ver Artículo 969 y 945.3.

3.6 Un Groom puede ayudar al cochero llevando un caballo del diestro a través del obstáculo. Ver art. 926.3.5. El concursante incurrirá en 25 puntos de penalización en total.

#### 4. Desenganchar

Desenganchar deliberadamente uno o más Caballos y llevarlos por cualquier parte del obstáculo supone la Eliminación.

#### 5. Eliminación dentro de un Obstáculo

La decisión de Eliminar o no un Atleta en un obstáculo corresponde totalmente al Jurado de Campo.

#### 6. Bienestar del caballo

6.1 Es responsabilidad del Atleta parar inmediatamente y poner un Groom(s) pie a tierra, si un caballo pasa la extremidad por encima de la lanza, balancines, varas. En cuartas cuando un caballo de tronco se embarca en un tiro o balancín de los guías o cuando un caballo se ha caído y no se levanta. También tiene que parar cuando sea requerido por un miembro del Jurado u Observador de Obstáculo para hacer las reparaciones necesarias. Sin embargo un tiro suelto o cejadero desenganchado no se exige ser reparado dentro del obstáculo. El cronómetro no se detiene.

6.2 No parar y poner Pie a Tierra al Groom para corregir la situación antes de abandonar el obstáculo supone la Eliminación.

6.3 Es responsabilidad del Atleta parar inmediatamente si un Caballo pasa su extremidad por encima de un tiro y poner un groom pie a tierra para corregir la situación. También tiene que parar si es requerido para ello, por un miembro del Jurado o un Observador de Obstáculo. No cumplir con ello antes de salir del Obstáculo supone 30 puntos de penalización. El cronómetro no se detiene.

#### 7. Cronometraje

7.1 El Atleta será cronometrado desde el momento que los ollares del caballo guía pasan por las Banderas de Entrada, hasta que los ollares del Caballo guía pasan por las Banderas de Salida. Las penalizaciones en el Obstáculo son aplicables hasta que el conjunto completo ha cruzado las Banderas de Salida.

7.2 Se usará siempre que sea posible Equipos de Cronometraje Electrónico para cronometrar a los concursantes dentro de los Obstáculos. En los Campeonatos de Chile y CAN4\* son obligatorios, salvo excepción permitida por el Delegado Técnico y siempre que los cronometradores actúen bajo su control.

7.3 El Tiempo Límite para los Atletas dentro de los obstáculos es de cinco (5) minutos. Si los Atletas no completan el obstáculo y pasan las Banderas de Salida en el límite del tiempo, el observador del obstáculo, tocará dos (2) veces el silbato para indicar al concursante que se ha acabado el tiempo. El Atleta debe salir del obstáculo lo más rápido posible ( con ayuda si es necesario) y no puede seguir en la Prueba.

7.4 El cronometraje tomado sobre Los Atletas en los Obstáculos se hará hasta centésimas de segundo, ya sea manual o electrónicamente.

7.5 No se redondea el tiempo en cada obstáculo ni se convierte en puntos de penalización.

#### 8. Detenciones

8.1 Si un Atleta llega al obstáculo mientras hay otro dentro, o si un obstáculo no está listo para ser negociado, se le retendrá a unos 50 metros de las Banderas de Entrada.

8.2 Uno de los Ayudantes de los Observadores de Obstáculo detendrá al Atleta en éste punto y cronometrará la parada. Tan pronto como el Obstáculo esté libre, se le da salida al Atleta, y se le informa del tiempo que ha estado retenido, que deben ser minutos enteros o medios.

## 9. Grabación del Obstáculo en Video.

La grabación de videos en todos los obstáculos y en todos los concursos es recomendable. El uso de cámaras de grabar por parte de los Atletas está permitida.

### Artículos 966 Jueces

#### 1. Posiciones

1.1 Un Miembro del Jurado tiene que estar en el Descanso Obligatorio después de la Sección B. El Juez actuará según los consejos del Delegado Veterinario para decidir si los Caballos están en condiciones de continuar con la Prueba. El Juez tiene también que supervisar la medida de los carruajes y el ajuste de las guarniciones. Ver art. 937 y 940.

1.2 Un miembro del Jurado tiene que estar al final de la Sección B para supervisar la Inspección de los carruajes, guarniciones y cartas verdes del Maratón y cuando se lleve a efecto, el pesaje de los carruajes. El concursante cuyo Carruaje esté por debajo del peso mínimo autorizado, será Eliminado.( Ver Artículo 969 ).

1.3 El resto del Jurado, ocupará posiciones según indicación del Presidente del Jurado.

### Artículo 967 Oficiales

#### 1. Observadores en Terreno

1.1 Los Observadores deben colocarse en posiciones del recorrido, según indique el D. Técnico desde donde puedan controlar las Puertas Obligatorias más importantes.

1.2 Los Observadores deben tener el Orden de Salida de los Atletas, una copia de instrucciones, la hoja de anotaciones, y una hoja de control.

1.3 Los Observadores deben de informar de todos los incidentes, por los que el Atleta ha sido penalizado y cualquier otra información añadida, al Presidente del Jurado o a un miembro del Jurado periódicamente y al final a manera de resumen.

1.4 Los Observadores Tierra no pueden Eliminar o Penalizar en modo alguno a los Atletas. Es responsabilidad del Jurado aplicar las penalizaciones correspondientes.

1.5 Después de la prueba, los Observadores, deben permanecer cerca de la secretaría hasta que el Presidente del Jurado les libere.

#### 2. Cronometradores

2.1 Cada Cronometrador será provisto de un cronómetro con la Hora Oficial del Concurso y será instruido en su uso por el Delegado Técnico o el Cronometrador Jefe. El Delegado Técnico o su ayudante, será responsable de la sincronización de la hora oficial en todos los relojes oficiales.

2.2 El Cronometrador de Salida de A tiene que asegurarse de que los Atletas tienen su carta verde (Green card) y estará provisto de un horario de salida.

2.3 Los demás Cronometradores de principio y final de cada Sección estarán provistos con una lista completa de concursantes y un orden de salida.

2.4 Los Cronometradores tienen que tomar nota de la hora de salida y llegada de sus respectivas secciones y anotarlo en la carta verde del concursante y en la hoja de tiempos de la sección.

2.5 Los Caballos tomarán la salida desde el alto y con los ollares de los guías por detrás de la línea de salida.

2.6 El tiempo de llegada se toma cuando los ollares de los guías cruzan la línea de llegada.

2.7 Después de la prueba, los Cronometradores permanecerán cerca de Secretaría hasta que el Presidente del Jurado les libere.

#### 3. Observadores de Obstáculos

3.1 Habrá un Observador de Obstáculo por obstáculo. Cada Observador de Obstáculo, tendrá al menos un asistente o más, el observador de obstáculo tendrá un silbato y dos cronómetros y será instruido en su uso por el Delegado Técnico o su ayudante, tomarán el tiempo del



Atleta dentro del obstáculo hasta 1/100 centésimas de segundo.

3.2 Los Observadores de Obstáculo tendrán un orden de salida con todos los Atletas y suficientes copias del croquis de su obstáculo, con la hoja de resultados para anotar el tiempo empleado por cada concursante así como el recorrido dentro del obstáculo. (Secuencia).

3.3 En caso de secuencia incorrecta, el dibujo de la ruta debe ser marcado para ser recordado.

3.4. Los Observadores de Obstáculo tomarán nota e informarán al Jurado de todos los incidentes que puedan significar penalización para el Atleta, tan pronto como sea posible tras el incidente.

3.5 Después de la prueba, los observadores de obstáculo, permanecerán cerca de Secretaría hasta que el Presidente del Jurado les libere.

#### Artículo 968 Clasificación

##### 1. Conversión del tiempo en puntos de penalización

1.1 El tiempo total empleado por el Atleta dentro de los obstáculos se medirá hasta centésimas de segundo y las penalizaciones se calcularán con dos decimales. Todo el tiempo por encima del tiempo permitido en cada una de las secciones se multiplicará por 0,2. Todo el tiempo por debajo del tiempo mínimo en las secciones A y E, se multiplicará por 0,2. No habrá redondeo de tiempos. Las penalizaciones por estar por debajo del tiempo mínimo más las penalizaciones por excederse del tiempo concedido, más las penalizaciones de los obstáculos se suman a cualquier otra penalización que se haya recibido para determinar el resultado final para cada Atleta en el Maratón.

1.2 Atletas Eliminados o Retirados, ver artículo 911.

1.3 El Atleta con el menor número de puntos de penalización es el ganador de la prueba.

1.4 En un concurso, dos Atletas que tengan los mismos puntos de penalidad quedaran clasificados con el mismo ranking en el mismo lugar.

Los atletas son imputables de las siguientes penalidades:

Definición	Referencia	Penalidad
Atleta o Groom en pantalones cortos	928.2	10 puntos/persona
Sin casco ni protector espalda en Maratón	928.2	Eliminación/Tarjeta Amarilla
Finalizar Sección B con un caballo menos de los requeridos	931	Descalificación
No utilizar Retranca en carruaje sin frenos	937	Eliminación
No retranca en Limoneras	940	Eliminación
Contravenir normas de Publicidad	941	Amonestación Tarjeta Amarilla
Sustitución de un Groom	943.2	Eliminación
Groom sostiene riendas, látigo, frenos en carruaje no estacionado	943.1 & 943.2	20 puntos
Persona atada al carruaje	943.2.6	Eliminación
Ayuda Exterior	945	Eliminación
Groom guiando del diestro en un obstáculo puntos	945.3	25 punto cada segundos
Aire Incorrecto	960.8	1 punto cada 5 seg.
Derribo de elementos Volcables	961.5.5	2 por elemento
Evitar elemento volcable desmontando o quintándola	961.5.7	10 puntos
Vehículos motorizados o bicis en obstáculos Primer Incidente Segundo Incidente	962.3.5	Amonestación Tarjeta Amarilla
Carruajes por debajo del peso al final B o por debajo de la medida antes de empezar B	937 & 966.1	Eliminación
Tiempo Total por encima del Permitido en todas las secciones	963.5	0,25puntos/ seg
Tiempo Total por debajo del Tiempo Mínimo en A y B	963.5	0,25puntos/ seg
Tiempo Total en los obstáculos	963.2	0,25 puntos/seg
Atleta que no para cuando es requerido	963.4.3	Eliminación
No llegar a tiempo Sección A	963.4	0,25puntos/ seg
Contravenir la normas de uso del Látigo	964.1	20 puntos
Cada Desvió de Recorrido después ultimo Obstáculo	964.3	10 puntos
No cumplir personas requeridas en carruaje al pasar PO, banderas de entrada -salida de secciones	964.5	5 puntos
Groom que desmontan en movimiento en Sección B	964.5	5 puntos
Atleta que desmontan en movimiento en Sección B	965.5	20 puntos
Finalizar Sección B con cejadores perdidos o desconectados, tiros o riendas , por cada uno	964.7	10 puntos
No realizar los Pasos Obligados y Obstáculos en correcta secuencia	965.2	Eliminación
Finalizar B si una Rueda	964.7	Eliminación
Finalizar B con lanza o varas, rotas desconectadas	964.7	Eliminación
No pasa por las Banderas de Entrada de un Obstáculo	965.2	Eliminación
No cruzar la bandera de salida de un obstáculo antes de 5 minutos de crono	965.7.3	Eliminación
Corregir cada error de recorrido en un Obstáculo	965.2	20 puntos
Pasar la Banderas de Salida de un Obstáculo sin completar el Obstáculo	965.2	Eliminación
Groom pie a tierra en un obstáculo , cada vez	965.3	5 puntos
Atleta pie a tierra en un obstáculo	965.3	20 puntos
Dos Pies en un elemento de un Obstáculo	965.3	5 puntos
Groom apoyado encima de caballo o lanza en un Obstáculo	965.3	20 puntos
Desenganchar y guiar a través del obstáculo	965.4	Eliminación
No parar por enredarse en lanza, balancín o varas	965.6	Eliminación
No parar por enredarse en de tiros	965.6	30 puntos
Vuelco del Carruaje	965	Eliminación
Excederse del Tiempo Limite en un Obstáculo (5 min)	965.7.3	Eliminación
Caballo sin condición física en Área de Descanso	966.1	Eliminación
Excederse del Tiempo Límite en todas las Secciones	968.1.1	Eliminación

Penalidades en Derby

Dislodging one or two balls in a single cones obstacle.	975.2	3 penalties
Knocking over or down any element of a marathon type obstacle.		3 penalties
Error of Course: Knocking down any part of an obstacle in advance of being driven the PGJ will ring the bell and the obstacle rebuilt (clock stops)	975.3.4	3 penalties & 10 seconds added to time
Wrong course in marathon type obstacle (corrected)	965.2	20 penalties
Wrong course in marathon type obstacle (not corrected)	965.2.5	Elimination
Groom(s) handling the reins, using whip or brake when carriage is not stationary.	943.1 & 2	20 penalties
Groom(s) dismounting 1 <sup>st</sup> or 2 <sup>nd</sup> time (clock does not stop)	WC Rules	5 penalties per incident
Driver dismounting	WC Rules	20 penalties
Groom(s) or driver dismounting 3 <sup>rd</sup> time.	WC Rules	Elimination
First or second disobedience.	WC Rules	No penalties
Third disobedience.	WC Rules	Elimination
Should the reins, pole straps or traces become disconnected or broken or a horse get a leg over the shaft, trace, pole or bar the PGJ must ring the bell and a groom must dismount and reconnect or correct the situation. (clock stopped)	964.7 965.6	5 penalties for groom down
Failure of athlete to stop after repeated ringing of the bell.	975.3.5	Elimination
Knocking down any part of a cones obstacle after it has already been driven.	975.3.3	3 penalties
No protective head gear and back protectors on Athlete and Groom(s).	928.2	Elimination
Wrong course single obstacle (sequence & direction)	975.3.2	Elimination
No breeching on single horse.	940.1.15	Elimination
No breeching with a carriage with no brakes. (Pairs & Four-in-hand)	937.1.1	Elimination
Failure to pass through the start and finish flags.	975.2	Elimination
Carriage over turning.	964.7.4 975.2	Elimination
Outside physical assistance.	945	Elimination
Failure to have Groom(s) on carriage when carriage passes through the finish.	964.5	Elimination
<u>For exceeding the time allowed</u>	<u>960.2.4 and 975.9.6</u>	<u>Exceeded time (seconds) multiplied by 0.5</u>
<u>Exceeding the time limit</u>	<u>960.2.4</u>	<u>Elimination</u>

CAPITULO XIII CONOS

Articulo 970 General

El objeto de la Prueba de Conos, es comprobar el estado físico, obediencia y flexibilidad de los caballos así como la habilidad y destreza de los Atletas.

Articulo 971 Pruebas

1. Prueba por faltas, debe ser aplicada en todas las competiciones.

1.1 La Prueba por faltas, está basada en penalizar por derribar obstáculos y excederse del Tiempo Concedido. La puntuación de ésta prueba se usará siempre para decidir la clasificación final en

todos los Concursos.

1.2 Puede haber en la Prueba un Desempate entre todos los Atletas con cero puntos de penalidad o con resultados iguales (empates), para determinar el ganador de los Conos.

## 2. Prueba por Tiempo.

La prueba por Tiempo, se basa en tomar el tiempo en segundos empleados por los Atletas en completar el recorrido, transformando las penalizaciones por derribo en penalizaciones por tiempo (segundos). La Prueba al Tiempo se usa solamente para determinar la clasificación en la Prueba de Conos.

## 3. Prueba en Dos fases.

El Resultado de la Primera Parte puede solo puede usarse con los resultados finales de la Prueba Combinada.

## 4. Competición con Recorrido Ganador:

La Prueba se desarrolla con una Primera Vuelta teniendo en cuenta penalidades y tiempo que contarán para la posición de salida en la Clasificación Final, y una Segunda Vuelta o Winning Round (Vuelta Ganadora) que determinará la posición final en los Conos.

## Artículo 972 El Recorrido

### 1. Construcción y Medidas del Recorrido

1.1 El Diseñador de Pista es el responsable bajo la supervisión del Delegado Técnico de diseñar, marcar, medir el recorrido y construir los obstáculos. El Presidente del Jurado debe asegurarse de que la medición del recorrido este realizada con exactitud.

1.2 La Pista debe medir 70 m. x 120 m. como mínimo o área equivalente. Si no es posible, se reducirá el número de obstáculos, excepto si el Delegado Técnico lo autoriza.

1.3 La línea de Salida y Llegada no pueden estar a más de 40 m. ni menos de 20 m. del primer y último obstáculo respectivamente.

1.4 No puede haber más de 20 obstáculos (excepciones ver art. 979.3), para Children no habrá más de 15 puertas.

1.5 El Recorrido debe de ser entre 500 metros y 800 metros, para Children podrá ser menor.

1.6 Los Recorridos estarán diseñados de manera que los Atletas puedan mantener una velocidad relativamente alta durante la mayor parte del Recorrido. Algunos obstáculos y combinaciones de obstáculos ralentizan la velocidad, pero éstos deben suponer una pequeña proporción del Recorrido completo.

1.7 Todos los obstáculos deberían estar bien visibles desde la cabina de Jueces.

1.8 El Presidente del Jurado debe caminar el recorrido antes del comienzo de la prueba. El Recorrido es la traza que sigue cada Atleta desde que cruza la Línea de Salida y en sentido correcto hasta que cruza la Línea de Llegada. La distancia del recorrido debe ser medida con exactitud y de la manera mas cercana, particularmente en los giros y que sea una línea que el caballo pueda seguir con fluidez. Este trazado debe pasar por el centro de los obstáculos.

## Artículo 973 Obstáculos

### 1. Conos

1.1 Los conos para los obstáculos tendrán como mínimo 30 cm de alto y estarán hechos de material plástico resistente. En la parte superior del cono se coloca una bola pesada, de modo que sólo se derribe si se toca el cono.

1.2 Todos los obstáculos formados por un par de conos, son obstáculos sencillos.

1.3 El obstáculo incluye conos, señales roja y blanca, números y letras.

1.4 La posición de uno de los conos de la pareja se tiene que marcar en el suelo para que se pueda mantener una posición constante del obstáculo durante toda la prueba. Cuando tengan inclinación se marcará también una línea con el fin de garantizar que el otro cono se mantenga en el ángulo correcto.

1.5 Obstáculos que se tengan que abordar dando paso atrás no están permitidos.

1.6 En INDOOR y CAN1\* estarán permitidas las fundas para conos con sus números y serán consideradas como puertas.

1.7 Un oxer estará compuesto de dos pares de conos en línea recta. La distancia entre el primer par de conos y el segundo par será de 1.5 3 metros, con la opción del diseñador de pista. La máxima penalidad por oxer es de tres penalidades, por pegar una o las 4 pelotas. El primer set de conos tendrá

el número del obstáculo y el segundo solo la marca de bandera roja y blanca.

17.1 Un máximo de cinco oxers están permitidos en una cancha de conos.

## 2. Obstáculos Múltiples

2.1 Los obstáculos múltiples deben adaptarse a los parámetros de diseño especificados en los anexos.

2.2 Las variaciones o diseños nuevos, necesitan la aprobación previa del Comité de Enganches de la COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE y estar incluidos en las Bases del Evento.

2.3 Un Obstáculo Múltiple puede estar construido con marcadores o barras, con una altura mínima de 40 cm y máxima de 60 cm.

2.4 Cada grupo de conos o elementos tienen que estar claramente separados y asociados con una de las secciones del múltiple.

2.5 Un Obstáculo Múltiple, con excepción de la Serpentina, el Zig-Zag, la Doble Caja y la Doble U, no puede tener más de tres pares de conos o elementos Volcables

2.6 Con excepción de la Serpentina, el Zig-Zag, la Doble Caja y la Doble U, un Obstáculo Múltiple no puede medir más de 30 metros, medidos por la línea central.

2.7 No puede haber más de tres (3) Obstáculos Múltiples en un Recorrido.

2.8 En un Obstáculo Múltiple los concursantes penalizarán un máximo de seis (6) puntos en un doble (A y B), nueve (9) puntos en un triple (A,B y C) y doce (12) puntos en Serpentina, Zig-Zag, Doble Caja o Doble U (A,B,C y D) además de las penalizaciones por Reconstrucción, así como, penalización por Desobediencia.

2.9 Los obstáculos múltiples no se pueden utilizar para el "desempate". (ver artículo 977 - Desempate ver Artículo 981 - Sumario de Penalidades).

## 3. Serpentinadas, Zig-Zags, Doble Boxes and Doble U y Ola.

3.1 Una Serpentina consiste en 4 conos en una línea recta y marcando direcciones alternas con las letras A, B, C, y D (ver anexos).

3.2 Un Zig-Zag consiste en no más de 4 pares de conos con el cono de la derecha y el de la izquierda de cada puerta alineados (ver anexo) Todos los conos de la línea central estarán alineados por su cara interior, exterior o media.

3.3 La Caja Doble la Doble U y La Ola, se muestran en el anexos.

## 4. Aguas y Puentes

4.1 Los Obstáculos de Agua y los Puentes tienen que anunciarse en las Bases del Programa.

4.2 Los Obstáculos de Agua deben medir como mínimo 3 m. de ancho y una profundidad de entre 20 y 40 cm. y laterales en suave pendiente. Un par de conos a la entrada (banderas con la letra A) y un par de conos a la salida (banderas con la letra B) con una anchura entre ellos de al menos 2 metros.

4.3 Derribar una bola o las bolas, sea A o B, será penalizado con 3 puntos por cada par de conos.

4.4 Los Puentes de Madera o Puentes de construcción similar aprobados por el Delegado Técnico son obligatorio que tengan laterales a la entrada en forma de abanico, con la superficie del puente a no más de 20 cm de elevación sobre el suelo, con 3 m de vía y una longitud máxima de 10 m. El Delegado Técnico podrá hacer una excepción si el puente es de construcción permanente con laterales sólidos. Tiene que haber un par de conos a la entrada y a la salida con banderas A y B respectivamente y separados 2,00 metros al menos entré sí. Ver anexos.

## 5. Marcadores o Banderas

5.1 Cada obstáculo está definido por un par de marcadores, rojo a la derecha y blanco a la izquierda al abordar el obstáculo. Se colocarán a no más de 15 cm. de los elementos que forman los obstáculos sencillos y múltiples.

5.2 El Carruaje completo debe pasar entre las banderas. Lo contrario es considerado Desobediencia ( Ver Artículos 975.7.3 y 975.7.6).

5.3 Las barreras, decorados y obstrucciones señalizados deben colocarse en el recorrido antes de la inspección oficial. No hay penalización si se tocan, desplazan o derriban.

5.4 Todos los Obstáculos en el recorrido serán numerados en la secuencia en que se deben pasar. El número de cada obstáculo estará colocado a la entrada de cada Obstáculo Sencillo y Múltiple.

5.5 Cada sección de un obstáculo Múltiple Cerrado ( Ls, Us y Cajas) tiene que estar claramente señalado por colores como se indica en los anexos para Obstáculos Múltiples. Todo el enganche tiene que pasar entre éstos marcadores en el orden alfabético correcto.

5.6 Las banderas rojas y blancas los números y las letras se pueden combinar para que los números y letras aparezcan en los mismos postes que los marcadores rojos y blancos. o pueden estar en tablillas o soportes separados. Si es posible, los números de los obstáculos deben colocarse de manera que los Atletas puedan verlos cuando salgan del obstáculo anterior.

## 6. Plano del Recorrido

Al menos una hora y media antes del comienzo de la Prueba de Conos para cada categoría , se les dará a los Atletas un Plano del Recorrido, firmado por el Jefe de Pista y el Presidente del Jurado y se colgara en el tablón de información las medidas, velocidades en metros por minuto así como el Tiempo Permitido para cada categoría. El Tiempo podrá ser ajustado por el Jurado y será anunciado por el comentarista

## 7. Inspección del Recorrido

7.1 El Recorrido tiene que estar abierto para Inspección como mínimo una hora y media antes del comienzo de la Prueba. Sólo los Atletas , los Jefes de Equipo y los Entrenadores están autorizados a inspeccionarlo a pie y tienen que estar correcta y adecuadamente vestidos. Los Atletas , Jefes de Equipo y Entrenadores, no están autorizados a utilizarruedas de medir en la Inspección del Recorrido. En un concurso, si se produce ésta falta, la primera vez se hará una advertencia y las siguientes veces, una Tarjeta Amarilla por el Presidente del Jurado.

7.2 Sólo el Diseñador de Pista y sus Ayudantes pueden tocar o cambiar cualquier parte del Recorrido. Si cualquier Atleta o cualquier persona asociada a él, cambia el recorrido de cualquier manera, el concursante será Descalificado.

## Artículo 974 SUMARIO COMPETICION CONOS

### 1. Obstáculos Simples y Obstáculos Múltiples

	Categorías	Velocidad m/min	Anchura Conos	Serpent	Zig-Zag	Ola	Distancia entre obstáculos
Caballos	Cuartas	230	190	10-12	11-13	10-12	15
	Troncos	250	170	6-8	10-12	8-10	12
	Limonera	250	160				
Poni	Cuartas	240	165	8-10			
	Troncos	250	160	6-8	9-11	8-10	12
	Limonera	260	Children: 20 cm mas				

### Children (220)

1.1 Distancias para Obstáculos Múltiples Cerrados .Ver Anexos.

1.2 Conos Reducidos: La Anchura de dos (2) Obstáculos Simples pueden ser reducidas en 5 cm. Estos obstáculos deben estar marcados con un color diferente (color de los conos).

1.3 Opciones Alternativas: Un máximo de dos (2) Obstáculos Simples pueden ofrecer una Opción Alternativa. (Ver Anexo 7).

1.4 En excepcionales circunstancias y por seguridad, El Jurado previa consulta con el Jefe de Pista y el Delegado Técnico, puede reducir la velocidad.

1.5 En los Desempates y Winning-Round: los obstáculos pueden ser reducidos 10 cm a discreción del Diseñador de Pista y del Delegado Técnico.

## Artículo 975 Juzgando Competición de Conos

### 1. Comienzo de la Competición.

1.1 Cuando el Delegado Técnico decide que el recorrido está listo, lo comunica al Presidente del Jurado, lo antes posible. El Presidente del Jurado autorizará entonces el comienzo de la Prueba.

1.2 Una vez que la Competición ha comenzado, sólo el Presidente del Jurado en acuerdo con el Diseñador Pista y el Delegado Técnico si está presente, decidirá que ha podido haber un error significativo en la medición del Recorrido. Esta decisión puede ser tomada después de la participación del tercer Atleta, una vez que éste haya completado su recorrido sin Desobediencia o alguna otra interrupción, suponiendo que los tres Atletas en cuestión han comenzado su Recorrido antes de la Cuenta Atrás de 45 segundos y antes de que el siguiente Atleta haya comenzado. En este caso el Jurado tiene la opción de alterar el Tiempo Permitido. Si el Tiempo Permitido es aumentado, la puntuación de los Atletas que ya han completado su Recorrido antes de la corrección de tiempo, se ajustara en consecuencia. Si el Tiempo Permitido es Reducido, esto no es aplicable a los Atletas que ya han participado y han realizado su recorrido con el anterior Tiempo Permitido.

1.3 Cada vez que se aumenta el Tiempo Permitido, nunca podrá exceder del tiempo en referencia a la longitud máxima del Recorrido.

### 2. Penalidades

a) Los Atletas que entren en la pista pero que no tomen la Partida pasando por las banderas en los 45 segundos posteriores al toque de Campana el tiempo comenzará.

b) Si un Atleta no entra en la Pista cuando el Recorrido está listo, el Presidente del Jurado tocará la Campana para indicar que tome la salida. Si el concursante no comienza en los 45 segundos después del toque de campana, se volverá a tocar y el concursante será Eliminado.

c) Los Atletas que empiezan el Recorrido y pasan un obstáculo antes del toque de Campana, incurrirán en 10 puntos de penalización y tienen que comenzar de nuevo.

d) Las líneas de salida y de llegada quedan neutralizadas desde el momento en que el concursante pasa por la línea de entrada hasta que haya pasado el último obstáculo.

e) Derribar una o dos bolas en un Obstáculo Simple y derribar una bola o un elemento en un Obstáculo Múltiple, supone 3 puntos de penalización en cada caso.

f) Derribar una bola o bolas en A o B en obstáculos de agua o puentes suponen 3 puntos de penalización por cada par de conos.

g) Los Grooms deben permanecer sentados en sus posiciones correctas durante todo el recorrido. Para Penalidades ver Artículo 981.

h) Después del último obstáculo, el Atleta debe pasar la línea de Llegada con la Bandera Roja a la derecha y la Bandera Blanca a la izquierda.

i) Un concursante puede pasar entre los elementos de un Obstáculo Múltiple abierto sin incurrir en penalización. En este caso, si una parte del obstáculo es derribado ver Artículo 981.

j) Vuelco del Carruaje es Eliminación.

### 3. Error de Recorrido

3.1 Un Atleta se considera que ha pasado un Obstáculo cuando el conjunto del enganche ha pasado entre los marcadores o Banderas.

3.2 Si un Atleta intenta pasar un Obstáculo, en la secuencia o dirección errónea, el Presidente del Jurado esperará hasta que todo el enganche haya pasado el obstáculo antes de tocar la Campana. El Atleta debe ser Eliminado.

3.3 Si un concursante derriba o mueve cualquier parte de un obstáculo que ya haya pasado incurrirá en 3 puntos de penalización.

3.4 Si cualquier parte de un Obstáculo que todavía no ha sido pasado se derriba o desplaza, el Presidente del Jurado, tocará la Campana y parará el cronómetro para reconstruir el Obstáculo. El Atleta es penalizado con tres (3) puntos y se añaden diez (10) segundos al tiempo empleado. La Campana sonará para indicar al Atleta que el Recorrido vuelve a estar preparado y se volverá a poner el cronómetro en marcha cuando el Atleta alcance el próximo Obstáculo para continuar su recorrido.

3.5 Si el Jurado toca la Campana mientras el Atleta está en el recorrido, éste debe parar inmediatamente. Si no para, el Presidente del Jurado tocará la Campana por segunda vez. Si no se detiene, quedará Eliminado. Los Grooms pueden advertir al Atleta que la Campana ha sonado.

#### 4. Reconstrucción de Obstáculos

4.1 Si un Atleta derriba cualquier parte de un obstáculo por causa de rehúse o desobediencia, se tocará la Campana y se parará el cronómetro para que el obstáculo sea reconstruido. Se añadirán diez (10) segundos al tiempo del Atleta además de la penalización por desobediencia. (no cuentan los elementos derribados durante la desobediencia).

4.2 Cuando el obstáculo ha sido reconstruido, se volverá a tocar la Campana y el Atleta tiene que volver a pasar el obstáculo completo y seguir su recorrido. El Cronómetro se vuelve a poner en marcha cuando el concursante alcance el Obstáculo reconstruido. La penalidad por comenzar antes del toque de Campana será la Eliminación.

4.3 Si un Atleta derriba cualquier parte de un obstáculo múltiple, todavía sin pasar, o si se sale del recorrido o trazada de un obstáculo múltiple, se tocará la Campana y se parará el cronómetro, mientras se reconstruye el obstáculo y se añaden diez (10) segundos a su tiempo total. Se le penalizará por Desobediencia, pero no por los elementos derribados durante la Desobediencia.

#### 5. Arnés roto

Si en algún momento y después de tomar la salida, un concursante tiene la lanza desconectada, las varas, riendas, tiros o cejadores (de cuero o cadena), o si un caballo pasa una extremidad por encima de la lanza, tiro, vara, o voleana, el Presidente del Jurado tocará la Campana y se parará el Cronómetro. Un groom(s) echará pie a tierra para corregir el problema y el Atleta será penalizado por ello como Groom pie a tierra. Después de corregida la situación el Groom subirá a carruaje y el Presidente del Jurado tocará otra vez la Campana y se pondrá en marcha el cronómetro.

#### 6. Atleta y Grooms Pie a Tierra

6.1 Cada vez que el Atleta echa pie a tierra incurre en 20 puntos de penalización.

6.2 Se penalizará al Atleta cada vez que uno o ambos Grooms echen Pie a Tierra con 5 puntos en la primera ocasión, 10 puntos en la segunda. Si hay una tercera ocasión supone la Eliminación.

6.3 Los Grooms tienen que estar en el vehículo cuando se pasa cada obstáculo. Sin embargo, el groom(s) pueden echar pie a tierra para ayudar en un obstáculo a pasar los caballos llevándolos del diestro estando enganchados. Ver art. 981. El Groom(s) tienen que volver a montarse antes del siguiente obstáculo.

#### 7. Desobediencia

7.1 Es considerado desobediencia cuando :

a) Cuando el Atleta intenta pasar por un obstáculo y su caballo se asusta ante el obstáculo en el último momento sin tocar ninguna parte del obstáculo.

b) Cuando los caballos se escapan, o en la opinión del Presidente del Jurado, el Atleta haya perdido el control de su enganche.

c) Cuando el Carruaje completo se queda parado, con o sin paso a atrás, en alguna parte del recorrido enfrente o en el obstáculo simple o múltiple, derribando o no alguna parte del obstáculo

d) No pasar a través del obstáculo con el carruaje completo, escapar fuera del Obstáculo Múltiple, pasos atrás o escapada entre la línea de salida y llegada es considerado Desobediencia.

7.2 La Desobediencia supone 5 puntos en la primera ocasión, 10 puntos en la segunda, y Eliminación en la tercera. Las penalizaciones por desobediencia son acumulativas sin importar en qué parte



del Recorrido se produzcan.

7.3 Si hay una Desobediencia en un Obstáculo Simple y por ejemplo no ha pasado el carruaje completo por las banderas, El Atleta tiene que renegociar el obstáculo. La Campana sólo sonará si alguna parte del obstáculo ha sido derribada. (Ver artículo 975.4).

7.4 Si hay una Desobediencia en un Obstáculo Múltiple sin derribar ningún elemento del mismo, el Atleta debe continuar su guía y será penalizado por Desobediencia. (Ver arriba)

7.5 En el caso de que una Desobediencia venga seguida del Derribo de un elemento ( por ejemplo sale fuera en C y derriba la bola) El Juez hará sonar la Campana, el Recorrido se interrumpirá y el tiempo se parará y el obstáculo se reconstruirá. El Presidente del Jurado hará sonar la Campana de nuevo, el Atleta comenzara de nuevo por la letra A en el caso de que sea un Obstáculo Múltiple el tiempo comenzara cuando la nariz de los caballos alcancen A. En caso de reconstrucción se añadirán 10 puntos de penalidad.

7.6 Si un Atleta comete una Desobediencia en cualquier obstáculo y derriba cualquier parte de dicho obstáculo, incurrirá penalización por desobediencia y se añadirán 10 segundos a su tiempo por la Reconstrucción del Obstáculo.

## 8. Resistencia

Un caballo es considerado que ofrece Resistencia, si en algún momento o por alguna razón se resiste a ir hacia adelante ( con o sin paso atrás) o se vuelve sobre si mismo. Esto será penalizado igual que una Desobediencia. ( Ver artículo 957.7).

## 9. Tiempo Cronometrado

9.1 Cada Atleta será cronometrado manual o electrónicamente desde el momento en que la nariz de los guías cruza la línea de Salida ,hasta que la nariz de los guías cruce la línea de Llegada. Las penalidades serán aplicadas hasta que el carruaje completo haya cruzado la Línea de Llegada.

9.2 Cronometraje electrónico es obligatorio en los Campeonatos, pudiéndose autorizar manuales bajo la supervisión del Delegado Técnico. Cuando sea posible pantallas digitales estarán visibles a los Atletas.

9.3 El Tiempo se registrará hasta centésimas de segundo.

9.4 El Tiempo Límite es el doble del Tiempo Concedido. Exceder el Tiempo Límite supone la Eliminación.

9.5 El Tiempo Concedido se calcula haciendo uso de las siguientes velocidades en metros/minuto: (excepto el tiempo en competición , Artículo 978 y para Niños)

Caballos	Primer Recorrido	Pony	Primer Recorrido
Tiro de Cuatro	230	Tiro de Cuatro	240
Tiro de Dos	250	Tiro de Dos	250
Tiro de Uno	250	Tiro de Uno	260

9. La penalización por exceder el tiempo concedido se calcula multiplicando el tiempo excedido del tiempo concedido hasta centésimas de segundo por 0,5. La penalización se calcula con dos decimales.

## Articulo 976 Competición a Los Puntos

### 1. Definición:

La Competición a los puntos es aquella que se realiza con Puntos de Penalidad y Tiempo Permitido.

### 2. Clasificación:

Será de acuerdo a los puntos de penalidad y tiempo. Es necesario que lo indique el Avance de Programa de la competición, para que el desempate del primer puesto sea por un Drive -Off.

## Articulo 977 Drive-Of

### Definición

Un Drive- off solo puede ser organizado en un Concurso por faltas para así definir la clasificación de la prueba de Conos.

## 2. Clasificación

2.1 1 Si hay igualdad de penalización para el primer puesto, se podrá hacer un drive-off contra reloj, según lo previsto en el programa, pasando por el mismo recorrido o uno recortado no mas de un 50 %.

2.2 La distancia entre los conos se puede reducir un máximo de 10 cm. a la discreción del Presidente del Jurado de acuerdo con el Delegado Técnico y Jefe de Pista.

2.3 Si no está previsto en el programa el Drive-off, los concursantes con la misma penalización para cualquier puesto, serán clasificados según los tiempos empleados en la primera vuelta. En caso de igualdad de penalizaciones y tiempo, se clasificarán ex-aequo.

## 3. Obstáculos Múltiples

No están permitidos en un Drive-off.

## 4. Orden de Salida

El Orden de salida en el Drive- Off será el mismo de la vuelta inicial. Artículo 978 Tiempo de Competición

### 1. Definición

En una Competición, todas las penalidades (derribos, excederse del tiempo, desobediencia, etc...) serán convertidas a segundos de penalidad.

### 2. Obstáculos

Las Normas relacionadas con los números, tipo y dimensiones de obstáculos , longitud del Recorrido deben de ser los mismos para cada Competición.

### 3. Velocidades:

Caballos	Primer Recorrido	Pony	Primer Recorrido
Tiro de Cuatro	230 m/min	Tiro de Cuatro	240 m/min
Tiro de Dos	250 m/min	Tiro de Dos	250 m/min
Tiro de Uno	250 m/min	Tiro de Uno	260 m/min

## 4. Clasificación

4.1 La Clasificación vendrá determinada añadiendo la penalidad cometida pasada a segundos al tiempo empleado en el Recorrido.

4.2 En caso de empate , el resultado será determinado de dos formas, bien aquel que menos segundos haya empleado en el recorrido o se podrá hacer un Drive-Off contra reloj, según lo previsto en el Avance de Programa, realizando el mismo recorrido o uno reducido.

## Artículo 979 Competición en Dos Fases

### 1. Descripción

1.1 Esta Prueba consta de Dos fases que se desarrollan sin interrupción, cada una con una velocidad idéntica o diferente; la línea de Llegada para la primera Fase será la línea de Salida para la segunda Fase.

1.2 La Prueba en Dos Fases se desarrollará según Reglas y se pueden usar en todas las pruebas de Conos de cualquier concurso.

### 2. Condiciones de Competición

2.1 La Primera Fase se corre de acuerdo con las Reglas de una Prueba a los Puntos con un Tiempo Concedido y la Segunda Fase se corre de acuerdo a las Reglas de una Prueba al Tiempo.

2.2 Las Penalidades para ambas Fases las regula el Artículo 981

### 3. Obstáculos

3.1 La Primera Fase es un recorrido de 14 a 16 obstáculos, con un máximo de 2 Obstáculos Múltiples. La Segunda Fase se hace sobre 7 a 9 obstáculos (el número total de

obstáculos no excederá de 23 en total).

Los Obstáculos Múltiples no pueden ser utilizados en la Segunda Fase

3.2 Medidas de los Obstáculos : Ver Artículo 974.

#### 4. Penalidades

4.1 Los Atletas con penalización en la Primera Fase, son detenidos por un toque de Campana cuando hayan pasado el último obstáculo o, cuando el Tiempo Concedido en la Primera Fase se haya excedido, tras cruzar la línea de llegada de la Primera Fase. El Atleta debe detenerse después de cruzar la primera línea de llegada una vez que haya sonado la Campana.

4.2 Los Atletas sin penalización en la Primera Fase y que no sobrepasen el Tiempo Concedido, continúan su recorrido, que finaliza después de cruzar la Segunda Línea de Llegada.

4.3 La Segunda Fase se corre con Penalización por Tiempo.

#### 5. Clasificación

5.1 Los concursantes se clasifican como sigue: Atletas que han competido en la Segunda Fase; Tiempo Total en la Segunda Fase incluido la penalidad por derribos convertida en segundos.

5.2 Seguimiento de los Atletas que han participado solo en la Primera Fase de acuerdo con los puntos obtenidos en dicha Fase.

5.3 En caso de Empate para el primer puesto, puede haber un Drive-off contrarreloj, sobre seis obstáculos de la primera y/o segunda Fase, según las condiciones del Avance de Programa.

5.4 Los Atletas que sólo hayan completado la primera Fase no pueden clasificar por delante de los que hayan completado ambas Fases.

### Artículo 980 Competición con Winning-Round

#### 1. Descripción

Esta competición consiste en Dos partes con diferentes valoraciones. La Primera parte puede ser usada en todos los Concursos Combinados.

#### 2. Condiciones de la Competición

La Primera parte se corre de acuerdo a las Normas de Competición a los Puntos con tiempo Concedido y la Segunda parte de acuerdo a las Normas de Competición al Tiempo

#### 3. Obstáculos

3.1 La Primera Parte es un Recorrido Normal como dicen las Normas.

3.2 la Segunda parte puede ser más corta pero no menos de un 50%.

3.3 El Recorrido de la Segunda parte (Winning Round) puede ser construido con otro tiempo ( o día) y en otro lugar o nuevo diseño.

3.4 La Winning Round no es considerado un Desempate

#### 4. Atletas

4.1 El número de Atletas que toman parte en el Winning Round , vendrá indicado en el Avance de Programa.

4.2 El Orden de Salida en el Winning Round es el mismo de la vuelta inicial.

#### 5. Penalidades

5.1 Opción 1: Los Atletas llevan sus penalidades de la ronda inicial o parte primera, como segundos de penalización a la Winning Round.

5.2 Opción 2: Los Atletas comienzan la Winning Round o segunda fase desde cero.

#### 6. Clasificación

6.1 Opción 1: Los Atletas se clasifican de acuerdo a su Tiempo Total; esto es el

Tiempo Empleado más penalidad en segundos por derribo. Etc. y excederse del Tiempo en la Winning Round.

Las Penalidades reales de la ronda inicial convertida en segundos de penalidad ,se añadirán después el resultado de Winning Round y todo junto será el Tiempo Total.

6.2 los Atletas se clasifican según su tiempo Empleado, más segundos de penalización por derribos etc. y más tiempo de exceso en la Winning Round.

6.3 En caso de empate se premian igual.

Artículo 981 Sumario de Penalidades en Conos. Los Atletas están sometidos a las siguientes penalidades:

<b>Descripción</b>	<b>Referencia Artículo</b>	<b>Competición por Puntos</b>	<b>Competición por Tiempos</b>
Atleta entra en pista sin sombrero, chaqueta, guantes o mandil	928	5 puntos	5 segundos
Groom entra en pista sin chaqueta guantes, sombrero	928	5 puntos	5 segundos
Guiar sin Látigo en-competición	928.4.2	5 puntos	5 segundos
Dejar caer o colocar el Látigo en el Carruaje	928.4.3	5 puntos	5 segundos
No retranca en carruaje sin frenos	937.1.1	Eliminación	Eliminación
No retranca en Tiro de uno	940.1.15	Eliminación	Eliminación
Si un groom sostiene las riendas, usa Látigo o frenos antes de que el Atleta cruce la Línea de Llegada	943.2.5	20 puntos	20 segundos
Persona atada al carruaje	943.2.6	Eliminación	Eliminación
Ayuda Exterior ilegal	945.2	Eliminación	Eliminación
No cruzar Línea de Salida después de 45 segundos del toque de campana	975.1.2	Comienza Tiempo	Comienza Tiempo
Comenzar o cruzar algún obstáculo antes de toque de Campana	975.2	10 puntos y vuelta a empezar	10 puntos y vuelta a empezar
No cruzar la Línea de Salida o Llegada	975.2	Eliminación	Eliminación
Por derribo de una o dos bolas en un Obstáculo Simple	975.2	3 puntos	3 segundos
Por derribo de un elemento de un Obstáculo Múltiple	975.2	3 puntos	3 segundos
Por derribar cualquier parte de un Obstáculo que ya ha sido pasado	975.3.3	3 puntos	3 segundos
Vuelco de Carruaje	975.2	Eliminación	Eliminación
Si alguna parte de un O. Múltiple es derribada o bloqueada, la campana sonará para reconstruir el obstáculo	975.3.4	3 puntos +10 segundos	3 puntos +10 segundos
Negociar obstáculos en secuencia incorrecta	975.3.2	Eliminación	Eliminación
No parar al toque de campana después de una segunda vez	975.3.5	Eliminación	Eliminación
Reconstrucción de un Obstáculo Múltiple por alguna causa total o parcial	975.4.1	3 puntos +10 segundos	3 puntos +10 segundos
Comenzar antes del toque de Campana después de la reconstrucción del Obstáculo	975.4.2	Eliminación	Eliminación
Atleta que desmonta del carruaje	975.6,1	20 puntos	20 segundos
Groom que desmonta	975.6		
Primera vez		5 puntos	5 puntos
Segunda vez		10 puntos	10 puntos
Tercera vez		Eliminación	Eliminación
Groom que guía enganche a través de un Obstáculo	975.6.3	25 puntos	25 segundos
Desobediencia	975.7		
Primera vez		5 puntos	5 puntos
Segunda vez		10 puntos	10 puntos
Tercera vez		Eliminación	Eliminación
Excederse del Tiempo Concedido	975.9.6	Tiempo excedido x 0,5	Tiempo excedido x 0,5
Excederse del Tiempo Limite	975.9.3	Eliminación	Eliminación
Groom de pie entre la línea de partida y llegada	<u>975.2.7</u>	5 puntos	5 segundos

## CAPITULO XIV OFICIALES

### Articulo 982 Dietas y Gastos

1. El CO es el responsable de los viajes, comidas y alojamientos del Jurado, Comité de Apelación, Comisión Veterinaria, Jefe de Comisarios COMISIÓN DE ENGANCHE de la FECH y Jefe de Pista. ( Ver Art 131 RGs).

2. La asignación o emolumentos que deben ser liquidados a los Oficiales COMISIÓN DE ENGANCHE de la FECH es mencionada en el RG de la Federación Ecuestre DE Chile COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE y actualizado cada año. (Recomendado un mínimo de 100 euros /día para Jueces extranjeros invitados)

### Articulo 983 Transporte durante el Concurso

Si la situación lo requiere, el CO debe proporcionar transporte para el Presidente y miembros del Jurado, Comisión Veterinario, Delegado Técnico y diseñador de pista.

### Articulo 984 Conflicto de Intereses

1. Ninguna persona puede ser un Oficial en un Concurso si sus deberes implicarán un Conflicto de Intereses.

2. Las siguientes personas no pueden ser miembros de un Jurado, Comité de Apelación u Oficial en el Concurso:

3. Atletas y Propietarios de caballos que tomen parte en el Concurso:

1. Jefes de Equipo, oficiales del equipo, Entrenadores, empleados y empleadores de los Atletas. Nota: entrenador periódico significa entrenar un caballo un concursantes por más de 3 días en el periodo de 6 meses antes de un concurso o cualquier entrenamiento en un periodo de 3 meses antes del concurso.

2. Familiares de propietarios, Atletas, Jefes de Equipo u Oficiales del Equipo.

3. Personas que tengan un interés económico o personal en un caballo o Atleta que esté tomando parte en una Competición

Articulo 985S (solo FEI) LOS OFICIALES REGISTRADOS EN LA FEDERACIÓN ECUESTRE DE CHILE SON CANDIDATOS, JUECES NACIONALES Y JUECES INTERNACIONALES FEI

### Articulo 986 Jueces

Todos los Concursos Nacionales deben tener al menos 3 Jueces pero no mas de 5 por cada categoría. Colectivamente forman el Jurado del Concurso.

### Articulo 987 Composición del Jurado

1 Jurado - Mínimo Requerido

nota: cualquier categoría de juez, puede ser realizada por uno de superior categoría

Categoría	Jueces	Presidente	Resto del Jurado
CAN4*- CTO	5	Nacional VER ART 913	4 Nacional ó superior
CAN3*	5	Nacional	2 Nacional + 2 Superior
CAN2*	Mínimo 3	Nacional	2 Nacional + 2 Superior
CAN1*	Mínimo 2	Nacional	1 Nacional ó superior
Indoor	3	Nacional	1 Nacional ó superior

1.1 El Jurado es designado por los CO; excepto en los Campeonatos del Chile que son designados por la COMISIÓN DE ENGANCHE DE LA FECH.

1.2 Los Jueces Nacionales son aquellos que están en la lista oficial y activos de la COMISIÓN DE ENGANCHE DE LA FECH.

1.3 En un CAN1\* un Juez con la cualificación de Delegado Técnico puede asumir la labor de Delegado en el mismo concurso (ver Artículo 988 para requisitos de TD).

1.4 Un Juez Reserva será designado para los Campeonatos de Chile por la COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE. Éste tendrá la misma autoridad que el resto del Jurado, los mismos privilegios y derechos. Si embargo no participará en la apelación y protestas diversas. Podrá estar localizable y no en el evento.

## 2. Para-Ecuestres

En el Jurado, un miembro debe tener la calificación de Juez Para-Ecuestre

## 3. Las Funciones del Jurado

3.1 Las obligaciones y responsabilidades del Jurado se establecen en el Reglamento General.

3.2 Eliminar o Descalificar a cualquier caballo que, en su opinión esté cojo o incapaz de continuar la competición de conformidad con el artículo 903.

3.3 El Presidente del Jurado es el responsable de la conducta y el control de todo el concurso, conjuntamente con el Delegado Técnico.

3.4 El Presidente del Jurado tendrá el control total de las obligaciones y responsabilidades del Jurado durante todo el Concurso.

3.5 Todos los Miembros del Jurado juzgarán la prueba de Adiestramiento. En principio el Jurado no deben juzgar más de 45 Atletas al día; Sin embargo, este número puede incrementarse en circunstancias excepcionales, a la discreción del Presidente del Jurado.

3.6 El Presidente del Jurado es responsable del control y la publicación de los resultados de las competiciones.

Artículo 988 Delegado Técnico

### 1. Categoría

El Delegado Técnico debe seleccionarse según el nivel según lo siguiente:

<i>Categoría</i>	<i>Delegado Técnico</i>
CAN4*-Campeonatos (designado por COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE)	Nacional
CAN3*	Nacional
CAN2*	Nacional
CAN1*	Nacional
Indoor	Nacional

### 2. Selección

2.1 Para Campeonatos, el Comité de la COMISIÓN DE ENGANCHE DE LA FECH designará un Delegado Técnico seleccionado de la lista de Delegados Técnicos de la COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE

2.2 Para concursos CAN4\*-CTOS el Delegado Técnico debe ser de reconocida experiencia.

### 3. Deberes y responsabilidades

3.1 En Campeonatos y CAN4\* el Delegado Técnico será necesario que apruebe todas las disposiciones administrativas desde que es nombrado hasta el final del Concurso.

3.2 Controlar y supervisar que el alojamiento e los caballos, la restauración para los Atletas y los Grooms, así como las áreas de entrenamiento y ejercicio, son adecuados y convenientes en todos los aspectos.

3.3 Inspección de las Pistas y Recorridos a para garantizar que las instalaciones técnicas, requisitos y organización están de acuerdo con el Reglamento de Enganches COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE y reglamentos asociados.

3.4 Asegurarse de que los Recorridos y los Obstáculos son apropiados y seguros y que las condiciones locales no dan una ventaja a los atletas de la nación anfitriona.

3.5 Instruir a los CO y Diseñadores de Recorrido para hacer las modificaciones que considere necesaria.

3.6 Asegurar que los Cronometradores, Observadores de tierra, Jueces de Obstáculos y anotadores son correctamente instruidos en sus funciones, incluyendo el uso y lectura de cronómetros y relojes.

3.7 Informar al Presidente del Jurado de que el Recorrido está listo para el comienzo de la Competición.

3.8 Continuar supervisando la realización técnica del evento, incluyendo a la transferencia de datos a los cronometradores y secretaría, después de que el Presidente del Jurado ha asumido el control del Concurso .

#### 4. Conflicto de Intereses

Ver Artículo 158 RGs y Artículo. 984

Artículo 989 Jefe de Pista

##### 1. Selección

1.1 En el Campeonato del Mundo, un Jefe de Pista de la lista FEI oficial internacional de Jefes de Pista, será nombrado por el CO y la Federación anfitriona tras posterior aprobación por el Comité de Enganches de la FEI. (Véase artículo 151 de la RGs).

1.2 El Jefe de Pista debe seleccionarse según el nivel según lo siguiente:

<i>Categoría</i>	<i>Jefe de Pista</i>
CAN4*-Campeonatos (designado por COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE)	Nacional
CAN3*	Nacional
CAN2*	Nacional
CAN1*	Nacional
Indoor	Nacional

##### 2. Selección

2.1 En el Campeonato de Chile el Jefe de Pista debe seleccionarse de la lista oficial de la COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE de Diseñadores de Recorrido y deben estar activos.

2.2 El Jefe de Pista puede ser la misma persona para cada Prueba o puede haber un diseñador diferente para cada Prueba.

2.3 El nombre o nombres del Jefe/s de Pista debe ser publicado en el Avance de Programa.

2.4 Sólo el Jefe de Pista y su equipo pueda alterar o trabajar en cualquier parte de la Pista de Adiestramiento, Maratón y Conos . Cualquier Atleta, o personas asociadas con un Atleta, que manipulen cualquier parte de las pistas o Recorridos resultarán Descalificados.

##### 3. Deberes

3.1 El Jefe de Pista es el responsable, bajo la supervisión del Delegado Técnico de:

- Medir y colocar la Pista de Adiestramiento

- Medir y comprobar el Recorrido de Maratón y la construcción de los obstáculos de Maratón
- Diseño y medida del Recorrido de Conos.

3.2 El Presidente del Jurado puede solo ordenar el comienzo de la Competición cuando el Delegado



Técnico ha declarado que el Recorrido esta preparado.

#### 4. Conflicto de Intereses

Ver Artículo 158 RGs y Artículo 984.

#### Artículo 990 Jefe de Comisarios

##### 1. Selección

1.1 En todos los Campeonatos de Chile la COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE nombrará a un Jefe de Comisario de Enganches seleccionado de la lista de Comisarios de la COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE .

1.2 En todos los demás Concursos nacionales, el CO puede designar al Jefe de Comisario de la Lista de comisarios COMISIÓN DE ENGANCHE DE CHILE de Enganche.

##### 1.3 Solo FEI

##### 2. Deberes y Responsabilidades

2.1 Los Comisarios de Enganches son responsables de:

- Chequear y medir todos los carruajes después de Adiestramiento y Conos. Al comienzo de la sección B en maratón y si es necesario al final de la sección de Maratón.
- Comprobar los bocados de cada caballo después de Adiestramiento y conos y antes y después del Maratón. Las embocaduras inaceptables deben de ser notificadas al Presidente del jurado.
- Comprobar que los deportistas cumplen con las normas relativas a la Publicidad.
- Informar al Presidente del Jurado de cualquier infracción de las normas referente a carruajes, faroles, ruedas y guarniciones.
- Los otros deberes se especifican en el Reglamento General.

2.2 Los Comisarios y cualquiera otros oficiales , deben de informar de cualquier incidente motivo de crueldad al Presidente del Jurado tan pronto como sea posible

2.3 El Comisario debe ir claramente identificado durante todo el Concurso

##### 3. Conflicto de Intereses

ver Artículo 158 RGs y Artículo 984

#### Artículo 991 Comité de Apelación Solo FEI

#### Artículo 992 Delegado Veterinario /Comisión Veterinaria.

##### 1. Campeonatos de Chile CAN4\*, CAN3\*, CAN2\*, CAN1\* y Derbys

Los CO deberán designar a un Delegado Veterinario seleccionadas de la lista de Veterinarios según el RVs. El Delegado Técnico podrá autorizar al veterinario del Concurso en hacer su función.

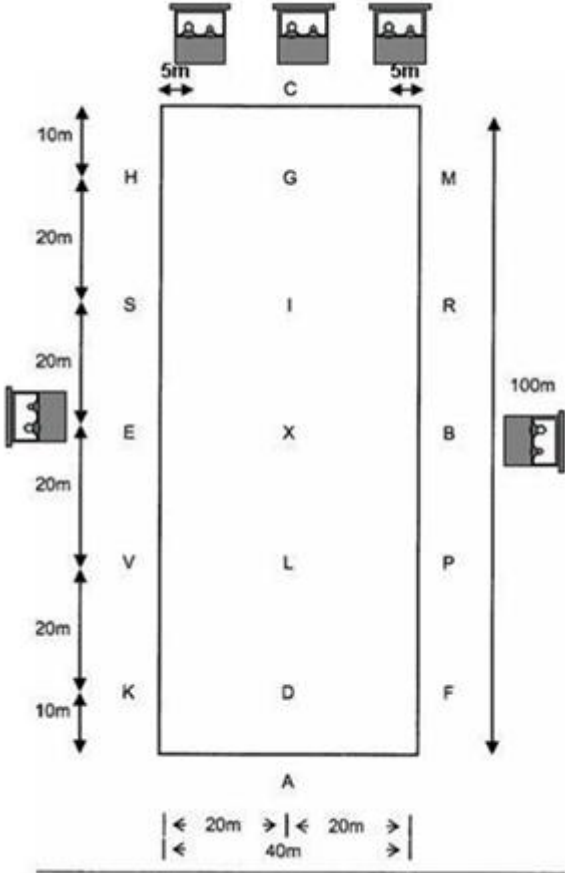
#### Artículo 993 Veterinarios Director de Servicios /Tratamientos Veterinarios

1. En los CANS los servicios veterinarios designados por el CO deben estar disponibles al Jurado bajo la dirección del Presidente del Jurado.

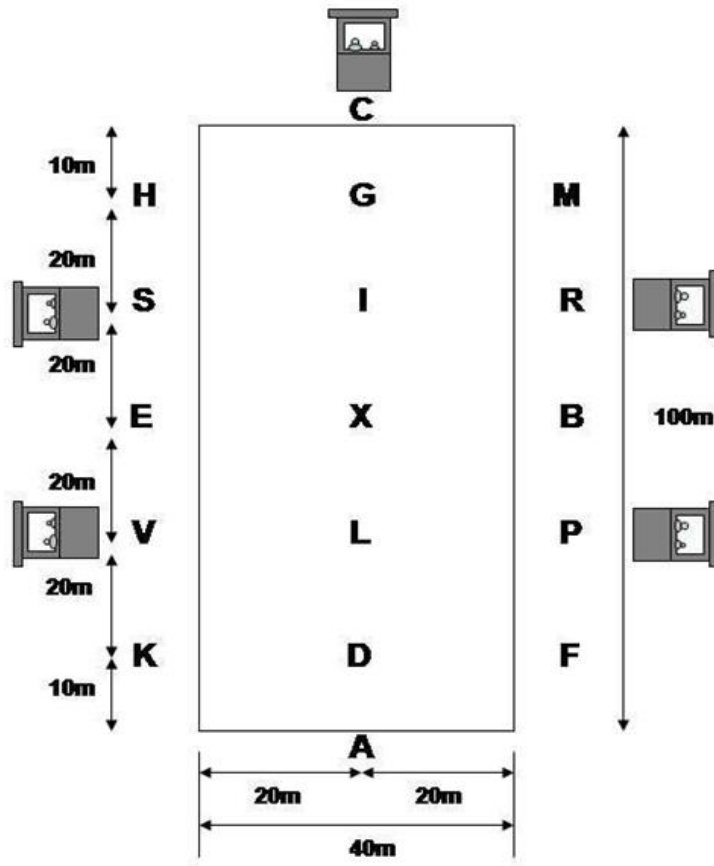
2.En Campeonatos de Chile y CAN4\* deben estar siempre disponibles.

#### Artículo 994 Solo FEI

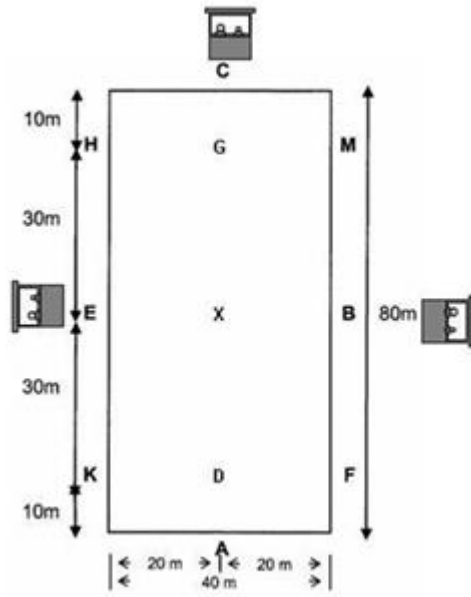
ANEXO 1 Diagrama Pista Pequeña Adiestramiento.



ANEXO 2 Diagrama Pista de Adiestramiento



ANEXO 3 Diagrama de Pista de Adiestramiento Reducida



## ANEXO 4 Conos: Obstáculo Múltiple Cerrado

(Los elementos deben estar separados 20cm - 40cm)

### 1. «L» Simple

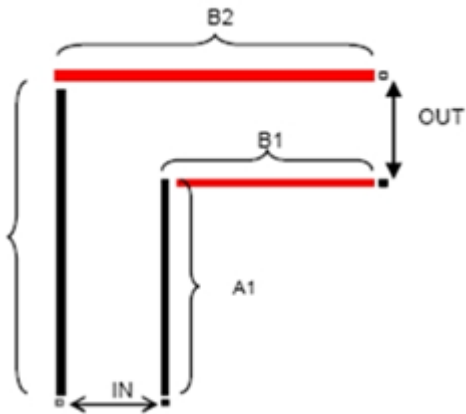
Construcción: Los soportes - de 40cm a 60cm desde el suelo hasta la parte más alta de la barra. Los Elementos - deben de colocarse libres y sin fijación para que puedan ser fácilmente derivables; perpendicular o paralelamente al suelo y separados por espacios de 20cm - 40cm. Banderas - un par de marcas rojas y blancas colocadas a 15 cm. de distancia del elemento. «A» en la puerta de Entrada y «B» en la puerta de Salida.

Caballo (medidas mínimas)

	Entrada	A1	A2	B1	B2	Llegada
Tiro Solo	3	8	11	8	11	3
Tiro de Dos	3	8	11	8	11	3
Tiro de Cuatro	4	8	12	8	12	4

Pony (medidas mínimas)

	Entrada	A1	A2	B1	B2	Llegada
Tiro Solo	3	8	11	8	11	3
Tiro de Dos	3	8	11	8	11	3
Tiro de Cuatro	3	8	11	8	11	3



2. Doble "L"

Construcción: Los soportes - de 40cm a 60cm medidos desde el suelo hasta la parte más alta de la barra.

Los Elementos - deben de colocarse libres y sin fijación para que puedan ser fácilmente derivables; perpendicular o paralelamente al suelo y separados por espacios de 20cm - 40cm. Banderas -indicando cada sección, colocadas como sigue:

A - Dentro del límite de 15 cm. de la Entrada

B - Pintadas o envueltas en la barra ó pinchadas en

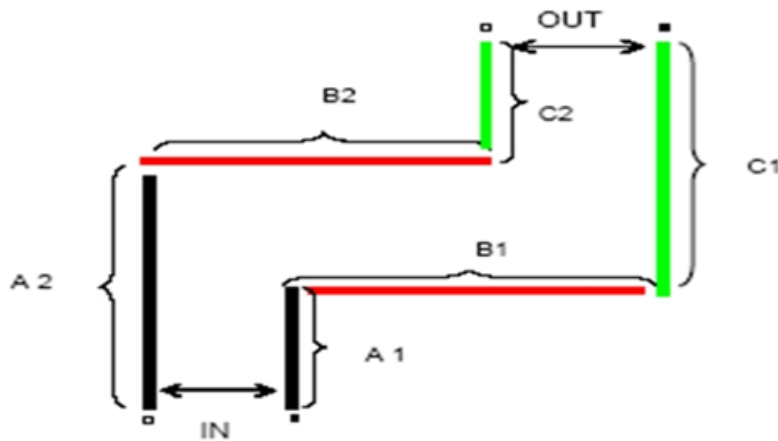
el suelo C - Dentro del límite de 15 cm. de la Salida

Caballo (medidas mínimas)

	Salida	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Llegada
Trio Solo	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Tiro de Dos	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Tiro de Cuatro	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

Pony (Medidas mínima)

	Salida	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Llegada
Trio Solo	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tiro de Dos	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tiro de Cuatro	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



### 3. «U» Simple

Construcción:

Los soportes - de 40cm a 60cm medidos desde el suelo hasta la parte más alta de la barra. Los Elementos - deben de colocarse libres y sin fijación para que puedan ser fácilmente derivables; perpendicular o paralelamente al suelo y separados por espacios de 20cm - 40cm. Banderas - indicando cada sección, colocadas como sigue:

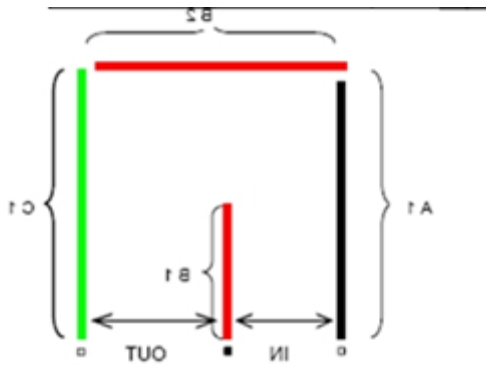
A - Dentro del límite de 15 cm. de la Entrada B - Pintadas o envueltas en la barra ó pinchadas en el suelo C - Dentro del límite de 20 cm. de la Salida

Caballos (Medidas mínimas)

	Salida	A1	B	B1	B2	C1	Llegada
Tiro de Uno	3	9	4	5	7	9	4
Tiro de Dos	3	9	4	5	7	9	4
Tiro de Cuatro	4	9	5	5	9	10	5

Pony (Medidas mínimas)

	Salida	A1	B	B1	B2	C1	Llegada
Tiro de Uno	2	8	3	5	5	8	3
Tiro de Dos	3	9	4	5	7	9	4
Tiro de Cuatro	3	9	4	5	7	9	4



#### 4. . «U» DOBLE

##### Construcción:

Los soportes - de 40cm a 60cm medidos desde el suelo hasta la parte más alta de la barra.  
 Los Elementos deben de colocarse libres y sin fijación para que puedan ser fácilmente derivables; perpendicular o paralelamente al suelo y separados por espacios de 20cm - 40cm.  
 Banderas - indicando cada sección, colocadas como sigue:

A - Dentro del límite de 15 cm. de la Entrada

B, C - Pintadas o envueltas en la barra ó pinchadas en el D - Dentro del límite de 15 cm. de la

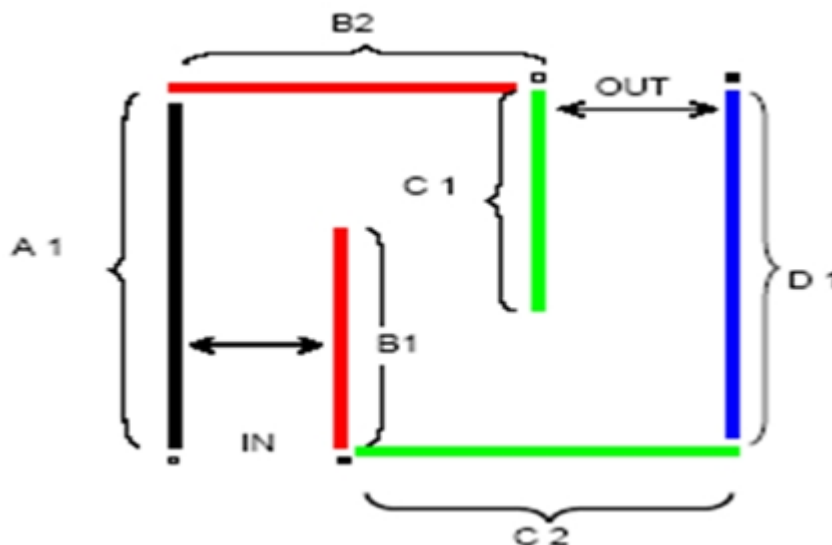
Salida

##### Caballos Medidas mínimas

	Salida	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Llegada
Tiro de uno	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tiro de Dos	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tiro de Cuatro	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

##### Pony (Medidas mínimas)

	Salida	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Llegada
Tiro de uno	2	9	3	6	5	3	6	6	9	3
Tiro de Dos	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tiro de Cuatro	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4





## 5. Caja

### Construcción:

Los soportes - de 40cm a 60cm medidos desde el suelo hasta la parte más alta de la barra. Los Elementos - deben de colocarse libres y sin fijación para que puedan ser fácilmente derivables; perpendicular o paralelamente al suelo y separados por espacios de 20cm - 40cm. Banderas - indicando cada sección, colocadas como sigue:

A - Dentro del límite de 15 cm. de la Entrada

B - Pintadas o envueltas en la barra ó pinchadas en el suelo

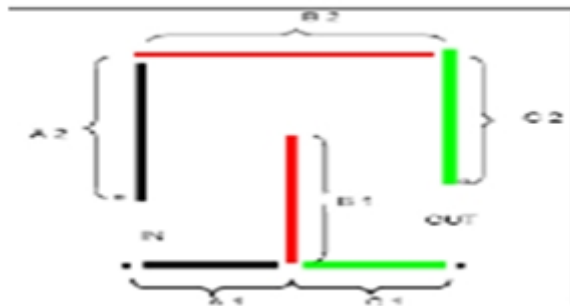
C - Fuera de la Salida pero dentro del límite de 15 cm. del elemento "C"

### Caballo (Medidas Mínimas)

	Salida	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Llegada
Tiro de uno	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tiro de dos	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tiro de cuatro	4	5	9	5	8	10	5	8	5

### Pony (Medidas Mínimas)

	Salida	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Llegada
Tiro de uno	2	3	7	3	6	6	3	6	3
Tiro de dos	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tiro de cuatro	3	4	8	4	7	8	4	7	4



## 6. DOBLE CAJA

Construcción: Los soportes - de 40cm a 60cm medidos desde el suelo hasta la parte más alta de la barra. Los Elementos - deben de colocarse libres y sin fijación para que puedan ser fácilmente derivables; perpendicular o paralelamente al suelo y separados por espacios de 20cm - 40cm. Banderas - indicando cada sección, colocadas como sigue:

A - Dentro del límite de 15 cm. de la Entrada

B , C - Pintadas o envueltas en la barra ó pinchadas en el suelo

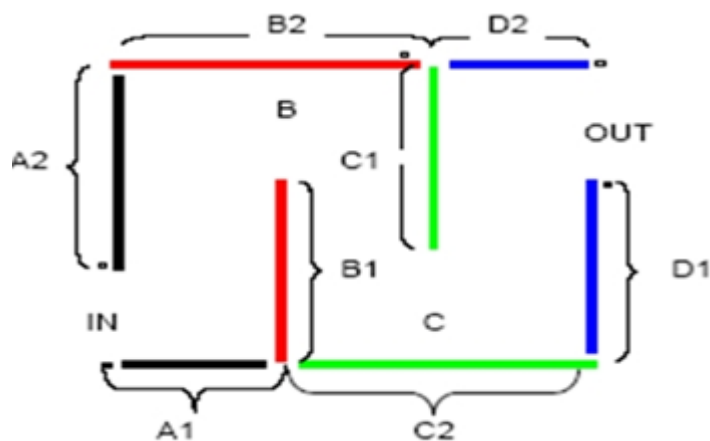
D - Fuera de la Salida pero dentro del límite de 15 cm. Medidas mínimas

Caballos (Medidas mínimas)

	Salida	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Llegada
Tiro de uno	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tiro de dos	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tiro de Cuatro	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

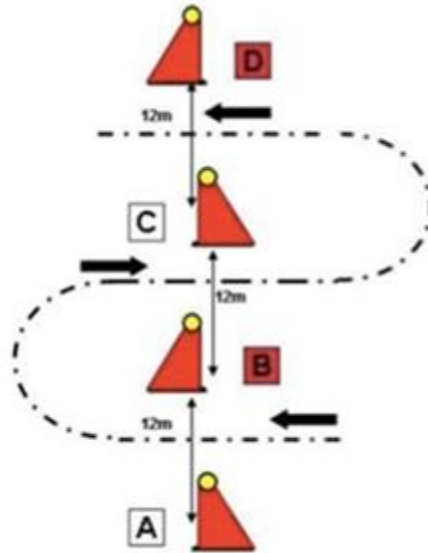
Pony (Medidas mínimas)

	Salida	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Llegada
Tiro de uno	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Tiro de dos	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tiro de Cuatro	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4



## ANEXO 5 CONOS OBSTACULOS: MULTIPLE ABIERTO

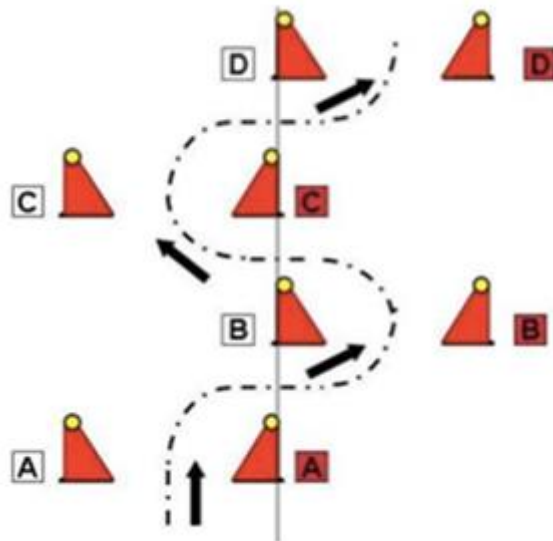
### 1. SERPENTINA



Distancia mínima entre Conos Centro a Centro

	Caballos	Ponys
Tiro de cuatro	10-12m	8-10m
Tiro de dos	6-8m	6-8m
Tiro de uno	6-8m	6-8m

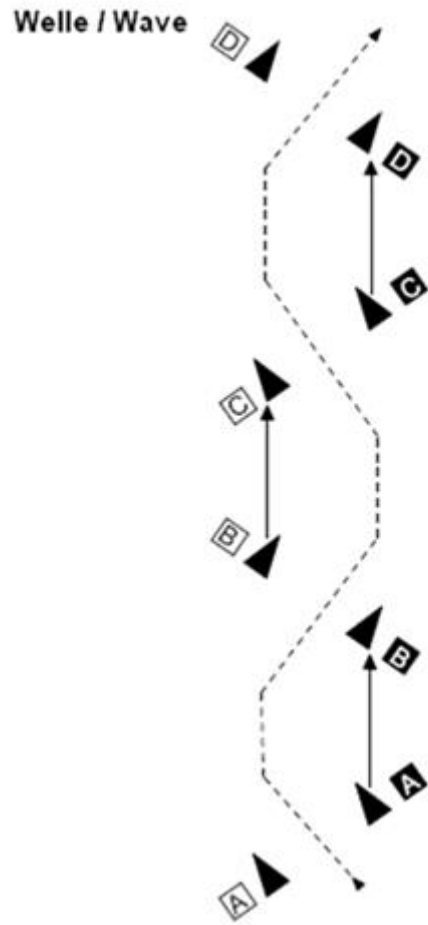
Conos a estar dispuestos en una línea recta con el marcador en los lados opuestos.



Distancia mínima entre conos de centro a centro.

La línea central entre los conos debe ser recta, y puede trazarse tanto por el frente el centro o por la parte trasera de los conos (como se muestra en la figura) situando las banderas a 15 cm. de los mismos. Los conos que no tocan a la línea central son los que se ajustarán en función de la distancia de huella de rueda requerida.

	CABALLOS	PONIS
TIRO DE CUATRO	11-13	9-11
TIRO DE DO	10-12	9-11
TIRO DE UNO	10.12	9-11

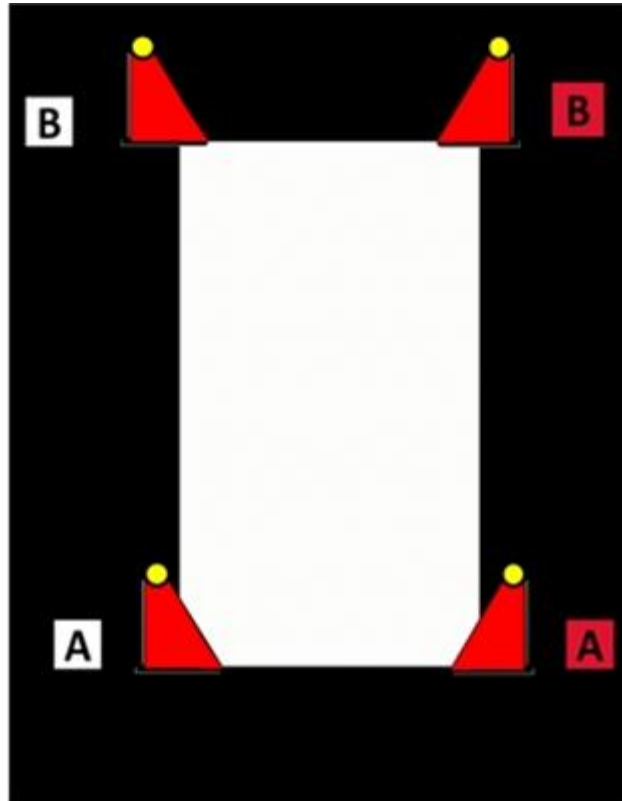


	Tiro de Cuatro	Tiro de Dos	Tiro de Uno
Distancia mínima entre conos	Min 10 max 12 m	Min 8 Max 10 m	Min 8 Max 10 m
Angulo del par de conos a la línea de la curvatura de la ola	ca. 45 °	ca. 45 °	ca. 45 °

ANEXO 6 El Puente

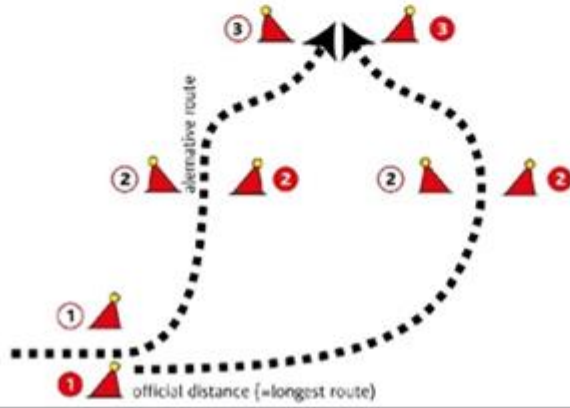
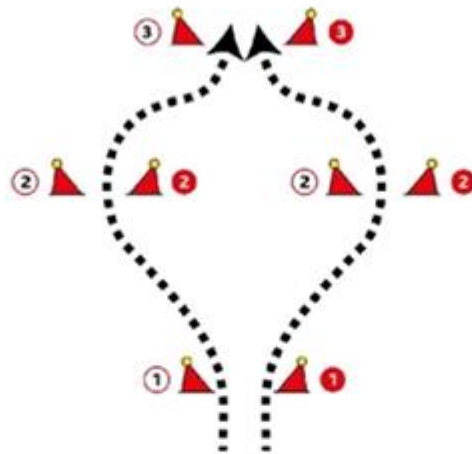
Dimensiones: 10m x 3m; altura máxima 20cm. con reparos abiertos en forma de abanico a la entrada del mismo.

Conos: Se colocaran en ambos extremos adyacentes al puente, con letras A rojas y blancas a la entrada y letras B rojas y blancas a la salida, y a una anchura constante DE 2,00 METROS para todas las categorías



ANEXO 7 OBSTACULOS CONOS: ALTERNATIVA/OPCION CONOS

alternative cones



ANEXO 8: ADDENDUM NORMAS PARA ECUESTRES EN COMPETICIONES DE ENGANCHE (SOLO FEI)

\*\*\*\*\*