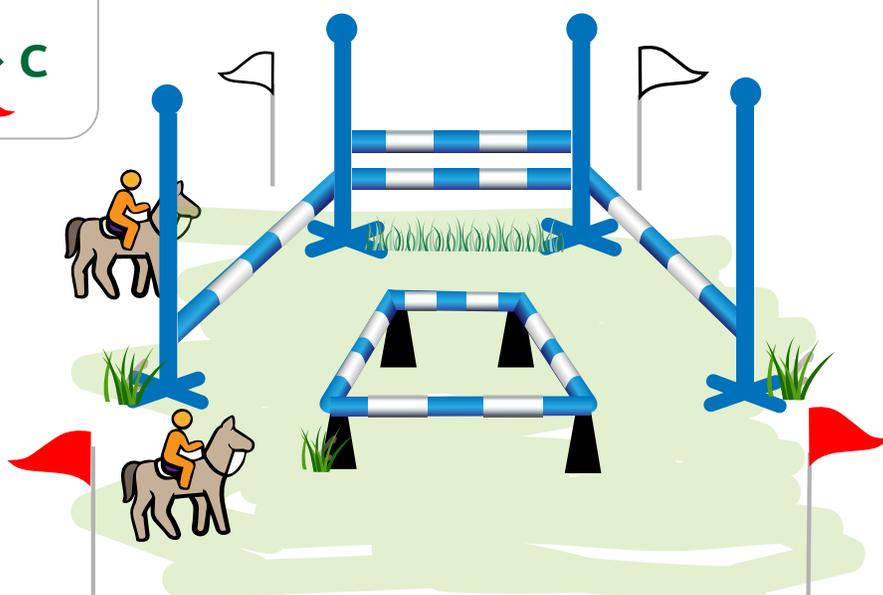
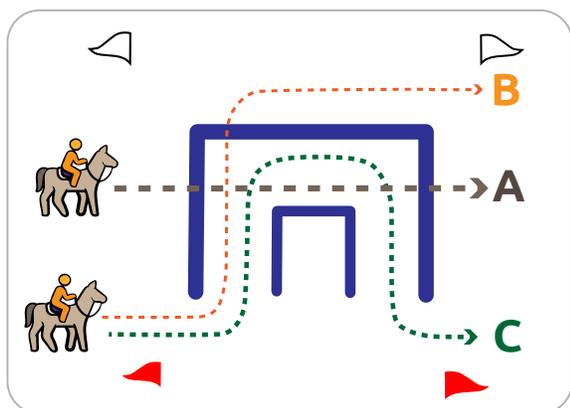


# 1 La Chicana

## Ejecución:

Pasar o cruzar el dispositivo con una de las 3 opciones.



## Características:

Las 3 opciones de la Chicana:

- Opción A: Salto de 1 batida, distancia alrededor de 6 m
- Opción B: Salto un poco más alto que la opción A, ancho de las entradas: alrededor de 2 m c/u
- Opción C: Realizar la Chicana

- Las opciones A y B son mejores en tiempo y dejan en mejor posición para el siguiente obstáculo.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

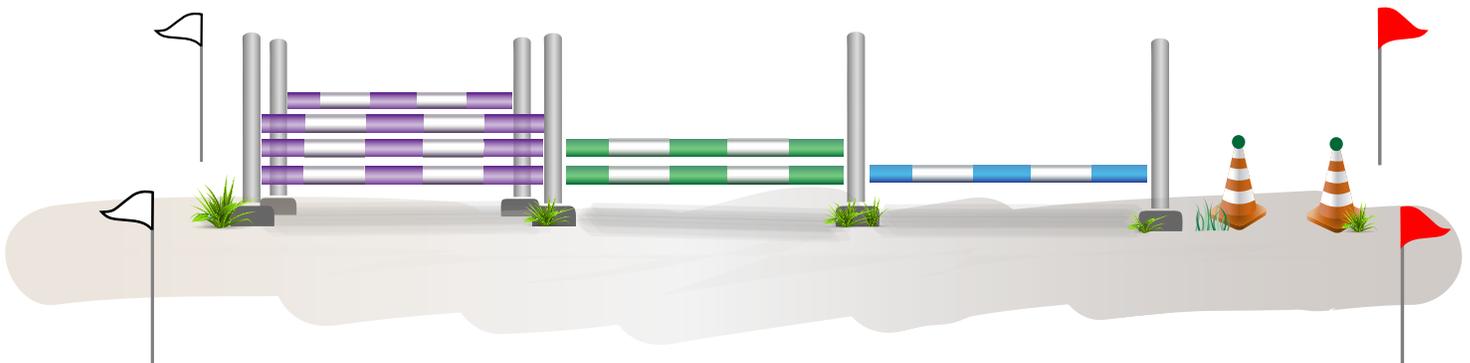
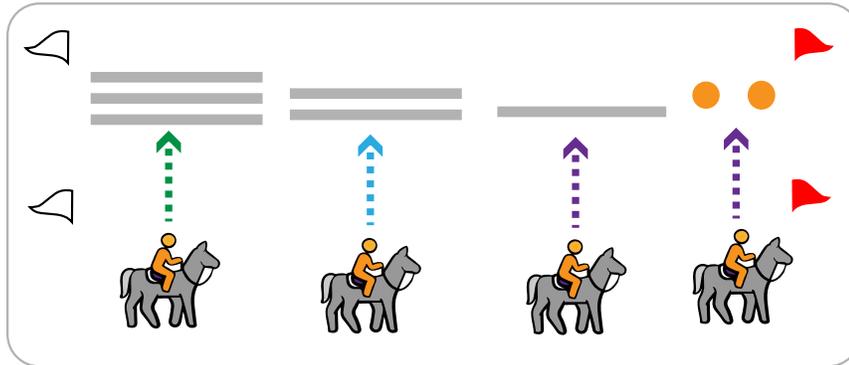
## Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 4 soportes o cubos (exterior)
- 1 o 2 cubos (para soportar la vara larga exterior)
- 4 cubos pequeños o conos (interior).
- Para la parte externa (o exterior): 2 troncos o varas para los laterales, 2 varas de 3 m para el fondo.
- Para el interior: 4 pequeños troncos o 4 varas pequeñas posadas sobre los conos.

**Falta:** Tumbiar una vara, un soporte, un cubo o un cono.

## 2 La Locomotora

**Ejecución:** Cruzar el dispositivo haciendo uno de los 3 saltos o bien utilizando la “puerta” entre conos.



### Características:

- Cada uno elegirá la altura que prefiere saltar o o bien pasará una “puerta” entre los conos, sin saltar, pero sin botar las pelotas. La puerta debe ser tal que el jinete pierda tiempo al pasarla.
- El vagón o salto más pequeño puede ir al medio para encuadrar el salto más bajo.
- Los saltos pueden ser verticales o crucetas.
- El obstáculo más grueso puede ser un oxer.

### Materiales:

Elementos naturales:

3 troncos y un poco de decoración para las ruedas y la chimenea, o bien, una sucesión de saltos con 3 niveles diferentes:

- 4 soportes o cubos, 6 varas

2 puertas con bandera roja

2 puertas con bandera blanca

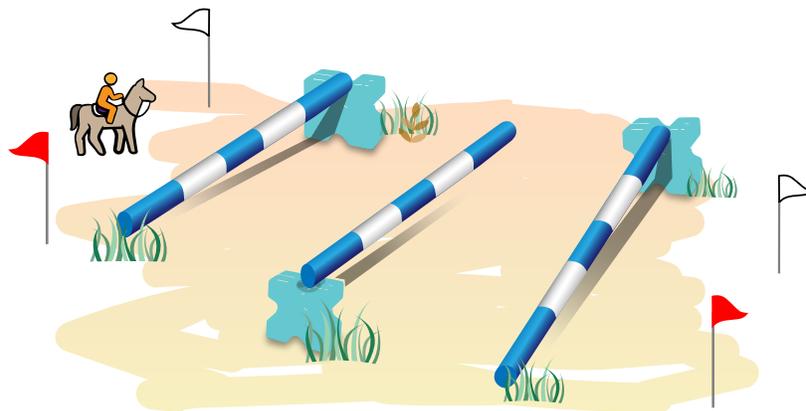
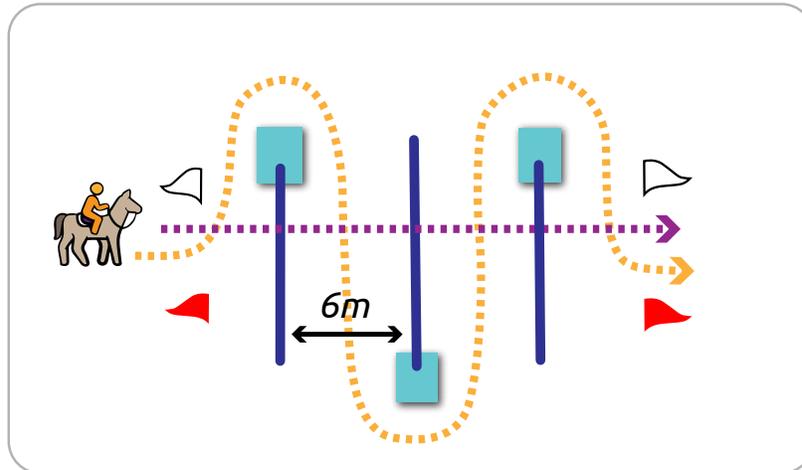
1 número

2 conos y 2 pelotas.

**Falta:** Tumbare una vara, un lateral, un soporte o un cubo.

## 3 La Serpiente

**Ejecución:** Cruzar el dispositivo haciendo los 3 saltos o bien slalom.



### Características:

- Cada salto está separado por una batida, alrededor de 6 m.
- Dos posibilidades de cruzar: saltando o haciendo slalom.
- El jinete debe centrar sus saltos para tener una altura regular.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

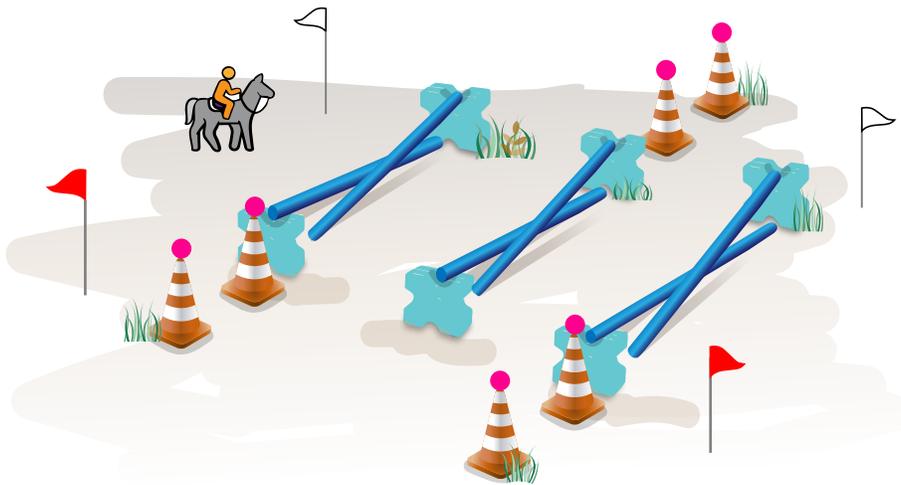
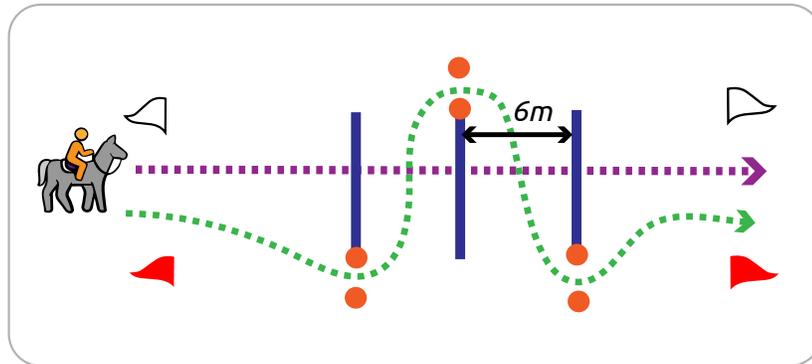
### Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 3 soportes o 3 cubos
- 3 varas.

**Falta:** Tumbiar una vara o un soporte o cubo.

## 4 La Línea

**Ejecución:** Cruzar el dispositivo haciendo los 3 saltos o pasando entre las puertas.



### Características:

- Cada salto está separado por una batida. El tipo de obstáculo es a elección del diseñador de pista. La distancia entre obstáculos es alrededor de 6 m.
- Dos posibilidades de cruzar: saltando o para los jinetes que prefieran no saltar, pasar por las 3 "puertas" o pasos entre conos, pero sin botar las pelotas.
- El diseño de las puertas debe obligar al jinete a reducir la velocidad.
- Si el jinete se sale de la línea en un punto intermedio, debe reanudar en el primer salto.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

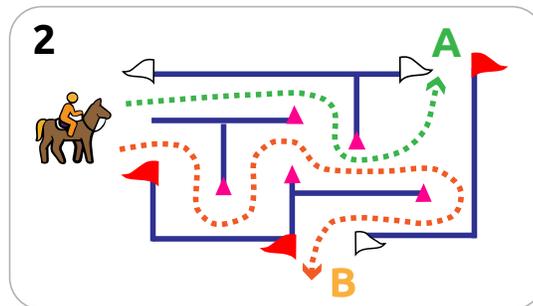
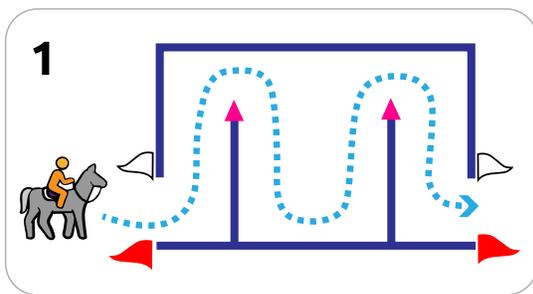
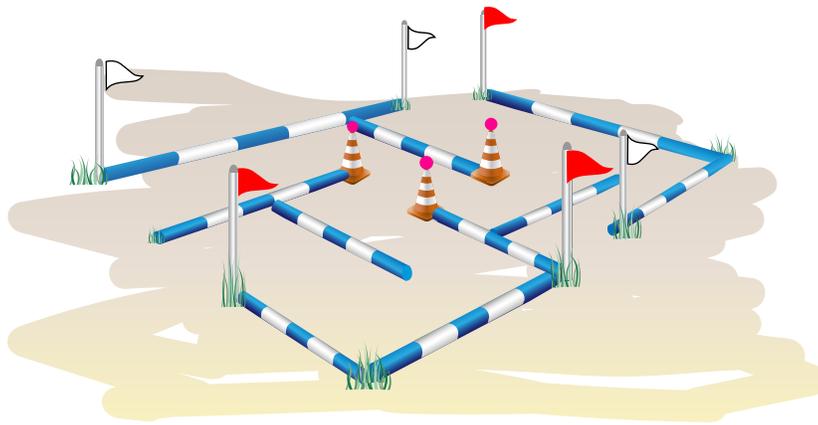
### Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 6 soportes o 6 cubos, 6 varas
- 6 conos y 6 pelotas.

**Falta:** Tumbiar una vara, un soporte, un cubo, un cono o una pelota.

# 5 El Laberinto

**Ejecución:** Cruzar el dispositivo sin desplazar las varas ni botar los conos o pelotas.



## Características:

- Dejar entre 1 y 1,5 m entre las varas.
- Para el dispositivo 2, hay dos posibilidades de cruzar:
  - La opción A es más fácil pero no debe dar acceso fácil al dispositivo siguiente. Esto es, la ubicación de su salida hará más lento y lejano el acceder al siguiente dispositivo que la salida de la opción B.
  - La opción B es más difícil pero da acceso mucho más rápido al siguiente dispositivo.
- No puede improvisarse un recorrido diferente a A o B.
- El diseño del laberinto puede ser modificado conservando su espíritu.
- Opcionalmente, las varas podrían estar elevadas mediante soportes o cubos.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

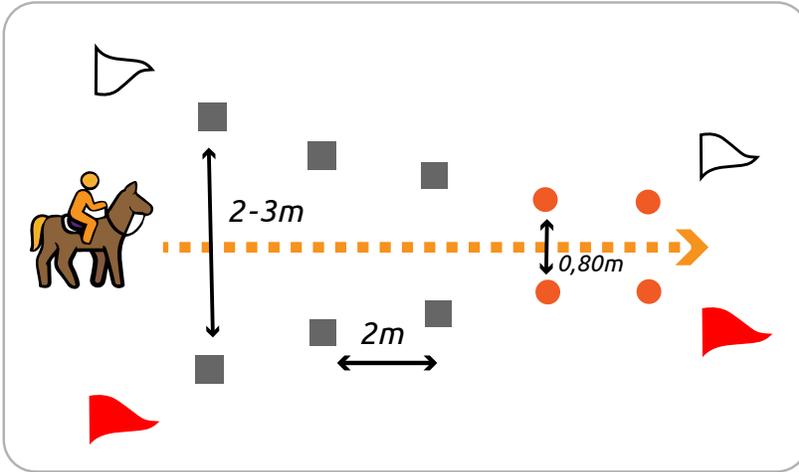
## Materiales:

- 2 a 3 puertas con bandera roja
- 2 a 3 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 9 a 12 varas
- 3 a 5 conos, 3 a 5 pelotas.

**Falta:** Tumbiar una vara, un cono o una pelota.

## 6 Las Puertas

**Ejecución:** Atravesar las puertas en línea recta.



**Características:**

- A lo largo, los soportes y conos están separados entre 1,5 o 2 m (igual distancia entre todos). A lo ancho entre 2 o 3 m a la entrada y 0,8 m para terminar.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

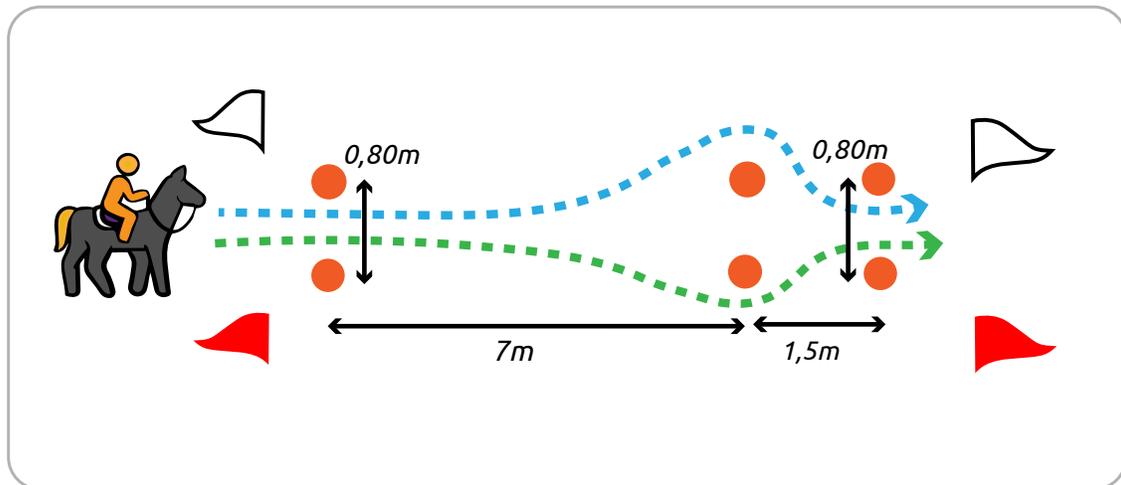
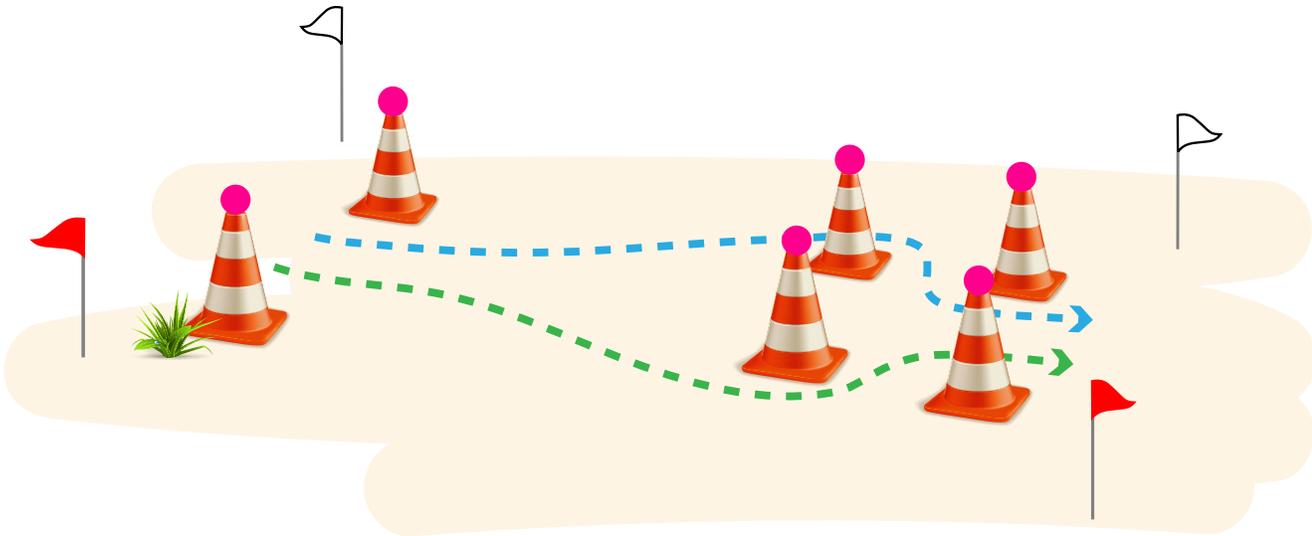
**Materiales:**

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 6 soportes
- 4 conos y 4 pelotas.

**Falta:** Tumbiar un soporte, un cono o cubo.

# 7 El Swing

**Ejecución:** Atravesar los conos en línea curva sin botar las pelotas.



**Características:** \_\_\_\_\_

- Las distancias entre las puertas son de alrededor de 0,8 m a lo ancho, y alrededor de 7 m y 1,5 m de largo.

- Posibilidad de aumentar las distancias entre conos, a lo ancho y/o a lo largo, para facilitar el dispositivo.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

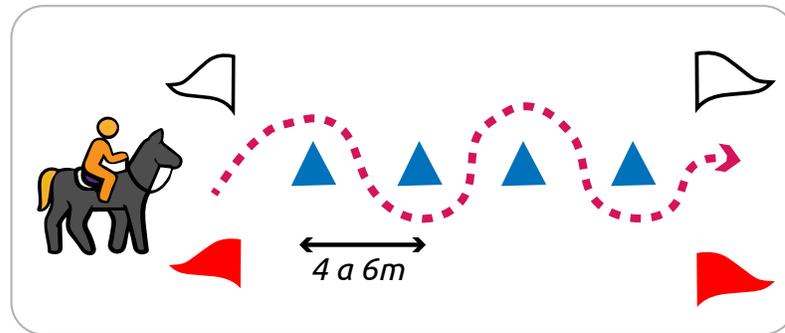
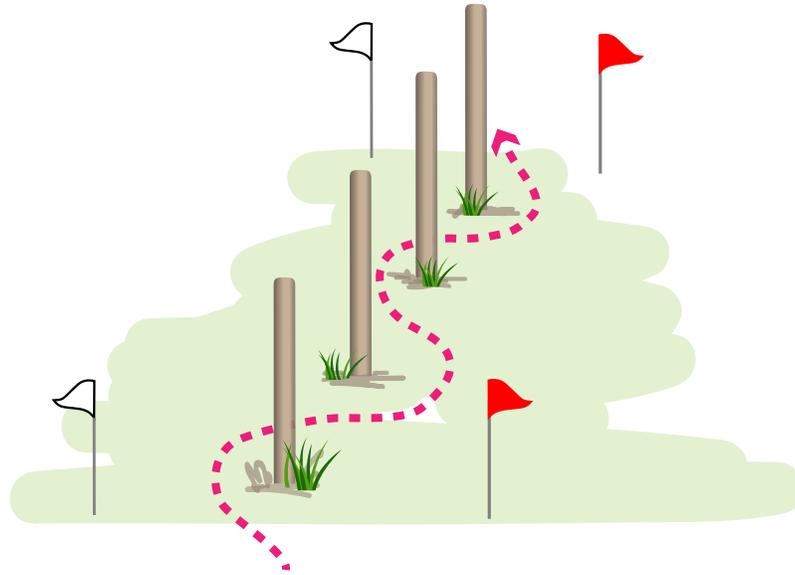
**Materiales:**

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 6 conos y 6 pelotas.

**Falta:** Tumbiar los conos o pelotas.

# 8 El Slalom

**Ejecución:** Efectuar el slalom entre los soportes, cubos, árboles, etc.



## Características:

- Las puertas de entrada y de salida se sitúan a alrededor de 2 m delante y atrás del primero y último soporte/cubo, etc.
- Dispositivo muy simple en su construcción y utilización.
- Intervalos entre los soportes alrededor de 4 a 6 m según el nivel.
- Posibilidad de imponer un lado para la pasada de la primera puerta.
- Posibilidad de desplazar (avanzar/retroceder) los soportes para acentuar / atenuar los giros.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

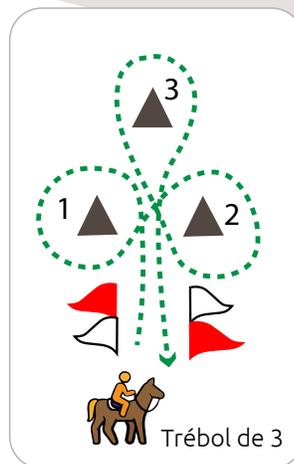
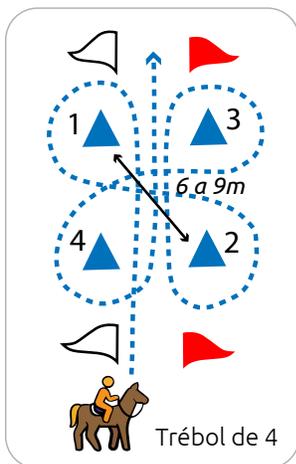
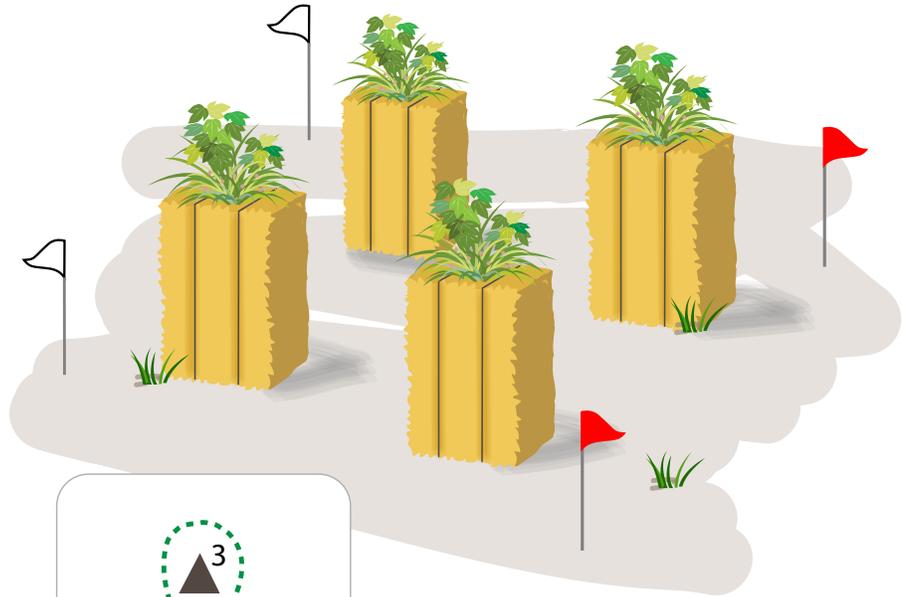
## Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 4 soportes o cubos u otro.

**Falta:** Equivocarse, saltarse una puerta.

# 9 El Trébol

**Ejecución:** Efectuar el trazado o recorrido respetando la alternancia de los giros a la izquierda y derecha de modo de dibujar un trébol.



**Características:**

- De 6 a 9 m entre 2 elementos diagonalmente opuestos
- El sentido del recorrido es el siguiente:
  - Trébol de 3 hojas: I, D, D
  - Trébol de 4 hojas: I, D, D, I
- Un número debe ser instalado sobre cada barril, soporte, etc. de modo de ayudar al jinete a efectuar su trazado.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

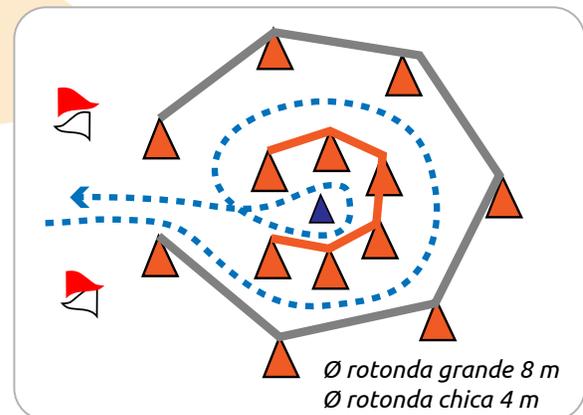
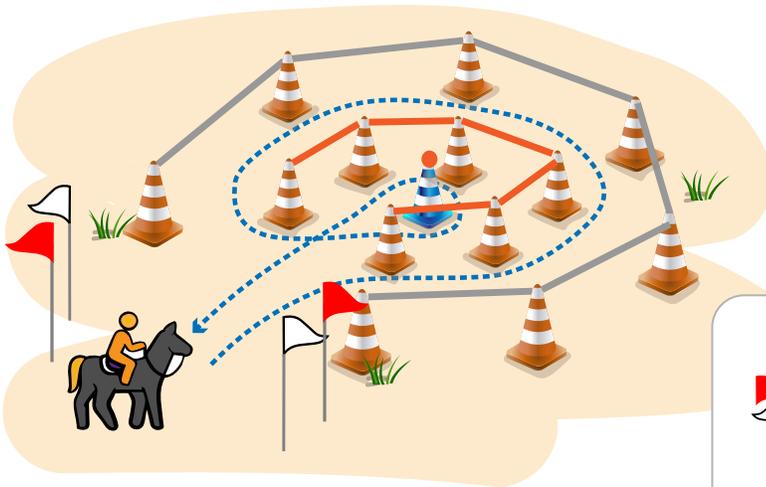
**Materiales:**

- 2 puertas con bandera roja,
- 2 puertas con bandera blanca,
- 1 número
- 3 o 4 números
- 3 o 4 estacas, soportes, barriles, fardos redondos u otros.

**Falta:** Error respecto del recorrido y tumbar, mover, dañar los soportes, barriles, fardos redondos, etc.

# 10 la Rotonda

**Ejecución:** Efectuar una espiral comenzando por la rotonda grande seguida de la pequeña o según la definición del diseñador de pista.



## Características:

- Radio de 4 m para el círculo grande, y de 2 m para el pequeño, a partir del cono central. Esto es, un círculo exterior de 8 m de diámetro y uno interior de 4 m de diámetro.
- Opcionalmente, este dispositivo podría construirse con material específico: los conos podrían estar perforados en ambos lados de modo de encajar o enhebrar las tuberías.
- El diseñador de pista puede dejar la libertad de decidir o bien imponer el orden para pasar el círculo pequeño y el grande, a mano izquierda o a mano derecha, siempre respetando un recorrido en forma de espiral.

## Materiales:

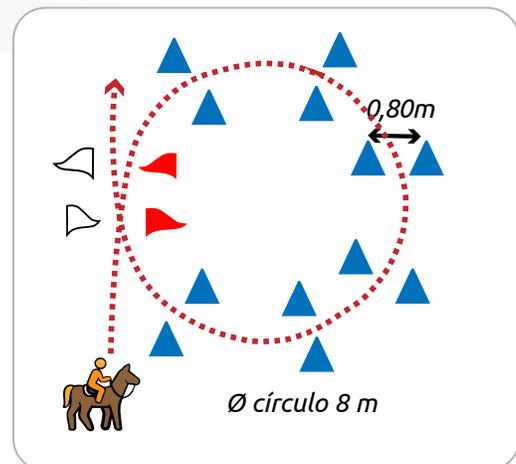
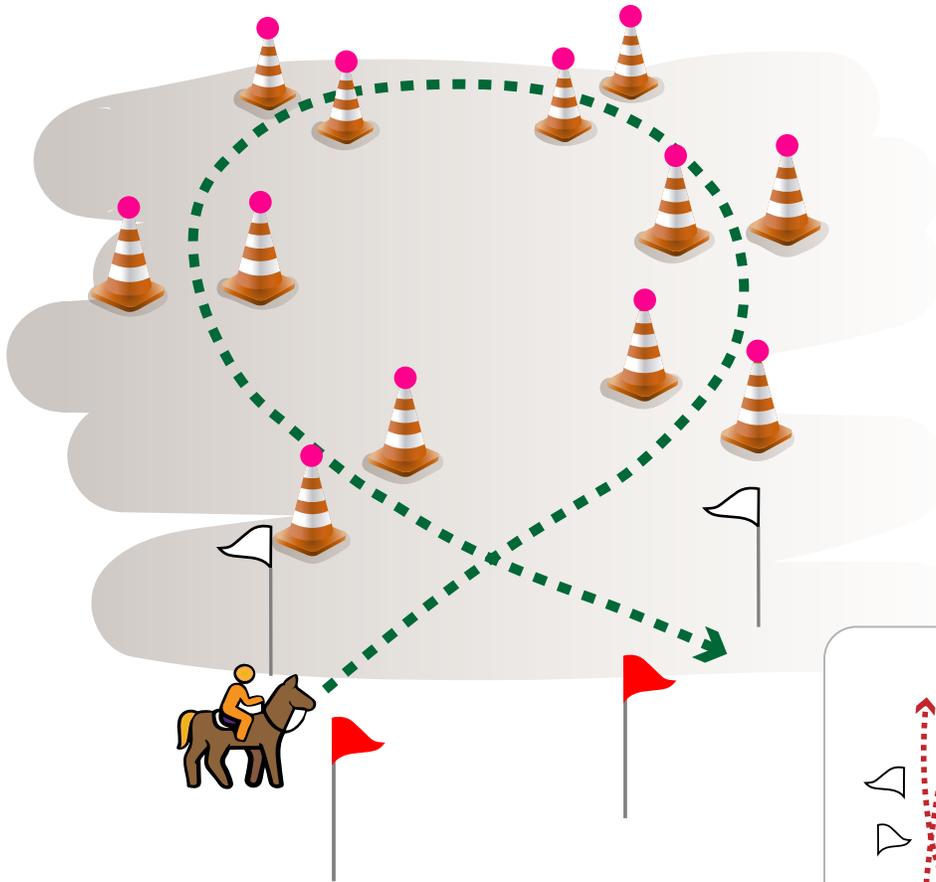
- 1 puerta con bandera blanca y roja,
- 1 puerta con bandera roja y blanca, 1 número
- 14 conos grandes y 13 conos pequeños o cantidad suficiente para unir los tubos
- 13 tubos, por ej. de PVC (de 2 m c/u) o cantidad suficiente de tubos para círculo exterior
- 12 tubos, por ej. de PVC (de 1 m c/u) o cantidad suficiente de tubos para círculo interior
- 1 pelota para el cono central.

*La cantidad de materiales es referencial y dependerá del tamaño de las rotondas definido por el diseñador de pista.*

**Falta:** Tumbiar la pelota central, los conos o los tubos, si están en altura, cruzar las varas (una o más extremidades pasan por encima de uno de los tubos).

# 11 El Círculo

**Ejecución:** Efectuar una vuelta del diámetro establecido pasando por las 6 puertas.



## Características:

- El tamaño mínimo del radio es de 4 m (diámetro 8 m).
- El tamaño del círculo es a elección del diseñador de pista, él determinará la velocidad posible para realizar el dispositivo.
- El espacio entre los conos es de aproximadamente 0,8 m.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

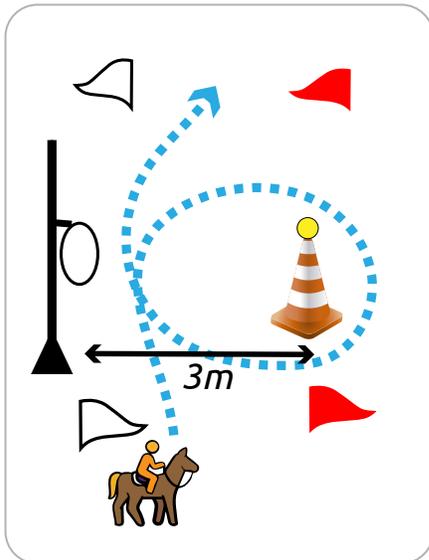
## Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 12 conos
- 12 pelotas.

**Falta:** Tumbiar conos o pelotas. No atravesar una o más puertas.

## 12 El Lazo

**Ejecución:** Coger el aro y dar la vuelta al cono antes de volver a colgarlo.



### Características:

- Es recomendable colocar el aro a la altura de un jinete a caballo, es decir a lo más a la altura del hombro del jinete montado.
- El sentido de rotación puede ser elegido por el jinete o impuesto por el diseñador de pista.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

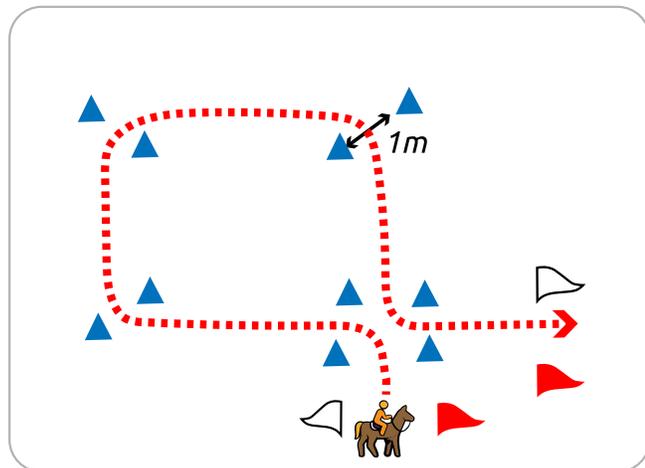
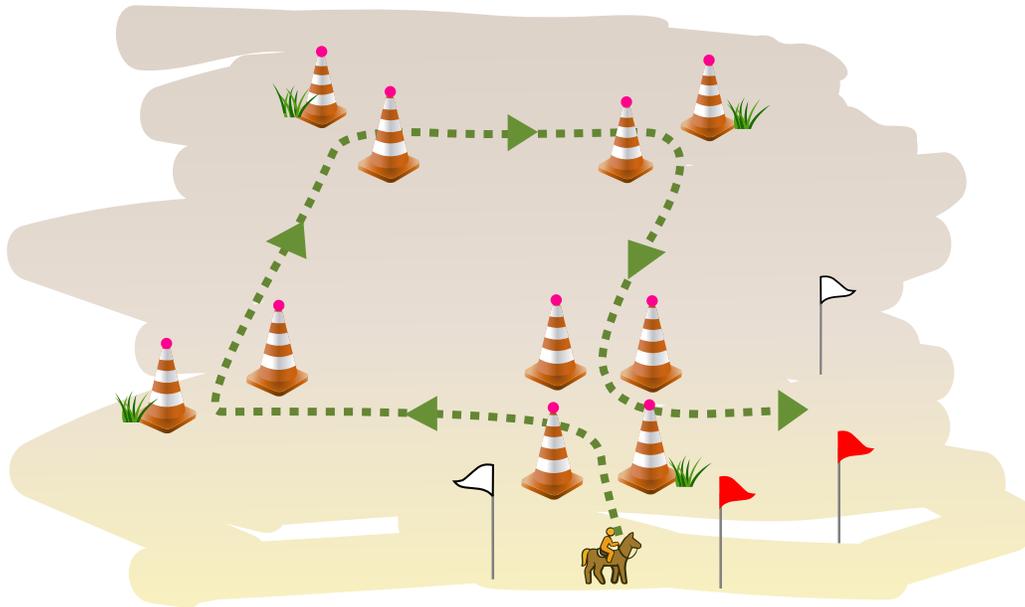
### Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 1 soporte
- 1 aro (como los usados en gimnasia) o una cuerda y una zapata o pieza en L o T para colgarlo.
- 1 cono y 1 pelota.

**Falta:** No colgar el aro, que éste se caiga. Tumbiar el soporte, el cono o la pelota. No hacer la vuelta al cono.

# 13 El Cuadrado

**Ejecución:** Efectuar un cuadrado pasando por las 5 puertas.



**Características:**

- El tamaño del cuadrado es a elección del diseñador de pista, él determinará la velocidad posible para realizar el dispositivo.
- El espacio entre los conos es de aproximadamente 1 m.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

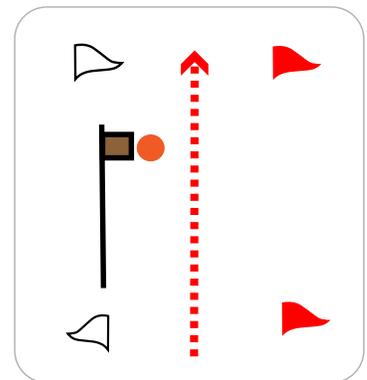
**Materiales:**

- 1 puerta con 2 banderas rojas
- 1 puerta con 2 banderas blancas
- 1 número
- 10 conos
- 10 pelotas.

**Falta:** Tumbiar conos o pelotas. No atravesar las 5 puertas.

# 14 La Campana

**Ejecución:** Tocar la campana.



## Características:

- Sobrepasar el eje de la campana sin tocarla corresponde a un intento en el dispositivo.
- Será más o menos complicado según si el eje de la campana se pone en las puertas del dispositivo o no.
- Puede usarse para iniciar el cronómetro y/o detenerlo al final.

## Materiales:

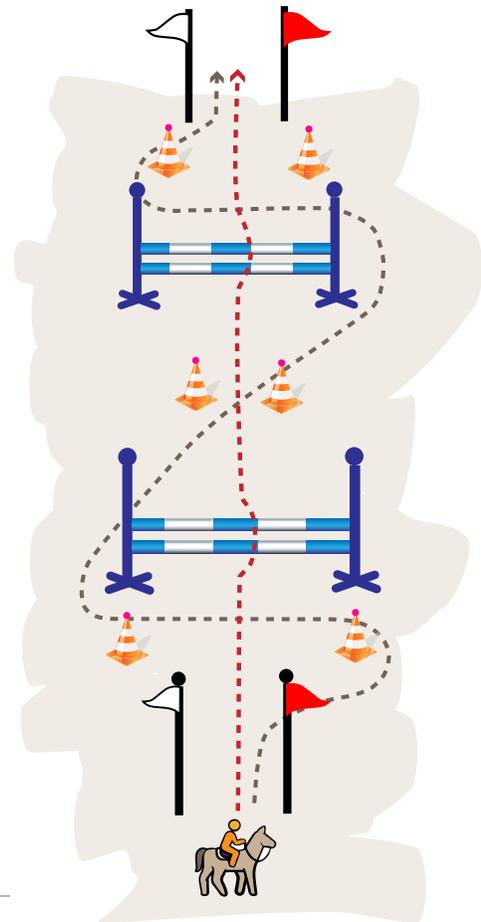
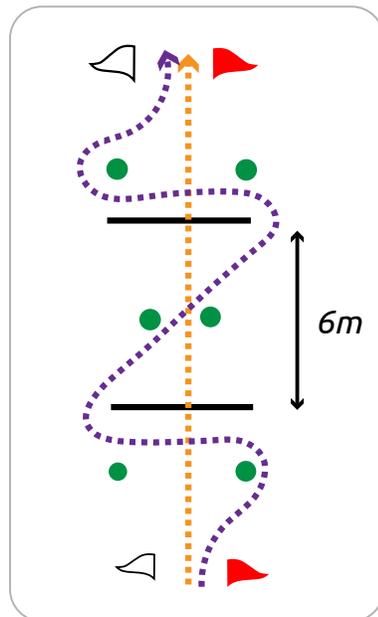
- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 1 soporte
- 1 campana
- 1 pieza en forma de T o de L para colgarla.

**Falta:** Sobrepasar el eje de la campana sin tocarla.

# 15 La Zeta

**Ejecución:** Cruzar los obstáculos en línea recta o evitarlos haciendo una Zeta. Esto es, 2 posibilidades:

- Opción corta: El jinete salta el primer obstáculo, pasa entre los conos y salta el segundo obstáculo en línea recta.
- Opción larga: El jinete esquiva el primer obstáculo a la izquierda, pasa entre los conos en diagonal y rodea el segundo obstáculo a la derecha.



**Características:**

- Cada salto está separado por una batida, alrededor de 6 m. El tipo del obstáculo es a elección del diseñador de pista.
- Dos posibilidades de cruzar: saltando o haciendo la Zeta.
- Las puertas deben estar paralelas a las varas.
- Los conos que permiten esquivar los obstáculos deben ser puestos en la misma línea que los soportes; con esto se evitará que quien quiera esquivar los saltos los enfrente.
- La distancia entre los conos y los soportes de obstáculos es de 1 m.
- La distancia entre los conos centrales es de 1 m entre ellos.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

**Materiales:**

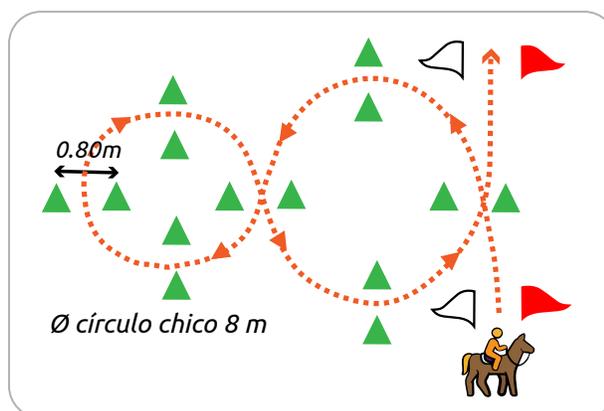
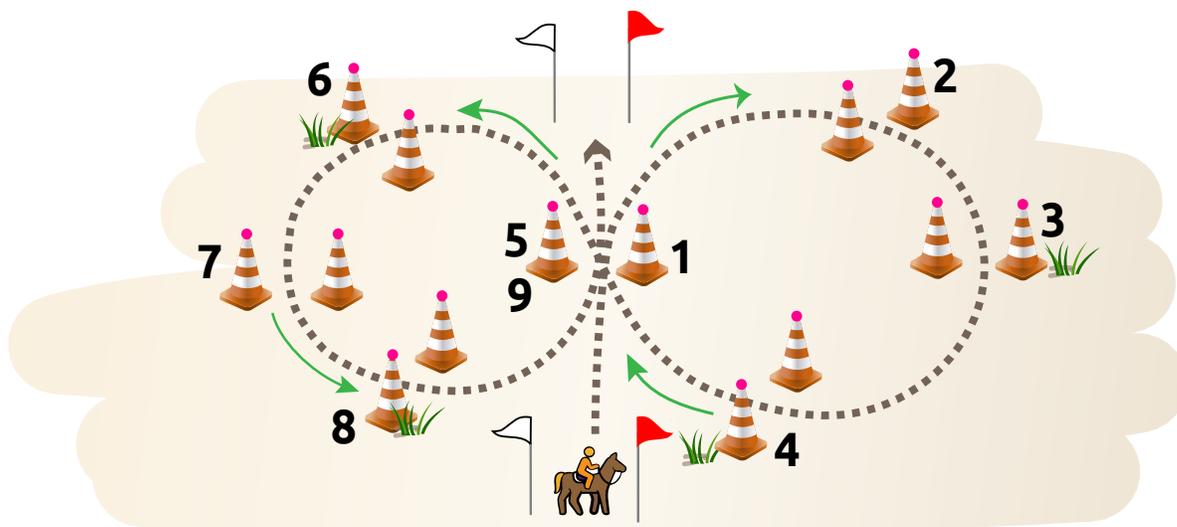
- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 4 soportes o 4 cubos
- 2 o más varas según el tipo de obstáculo
- 6 conos y 6 pelotas.

**Falta:** Tumban una vara o un cono o una pelota. Error de recorrido.



# 17 El Ocho

**Ejecución:** Formar el número 8 (hacer dos vueltas) pasando por todas las puertas, saliendo del 8 por la misma puerta que se ingresó.



## Características:

- Los círculos que componen el 8 pueden ser de distinto tamaño.
- Idealmente garantizar que se pueden pasar en los 3 aires. El radio mínimo es de 4 m (diámetro de 8 m).
- El jinete pueden entrar a la derecha o a la izquierda, debiendo concretar el 8.
- El ancho de las puertas es de alrededor de 0,8 a 1 m.

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

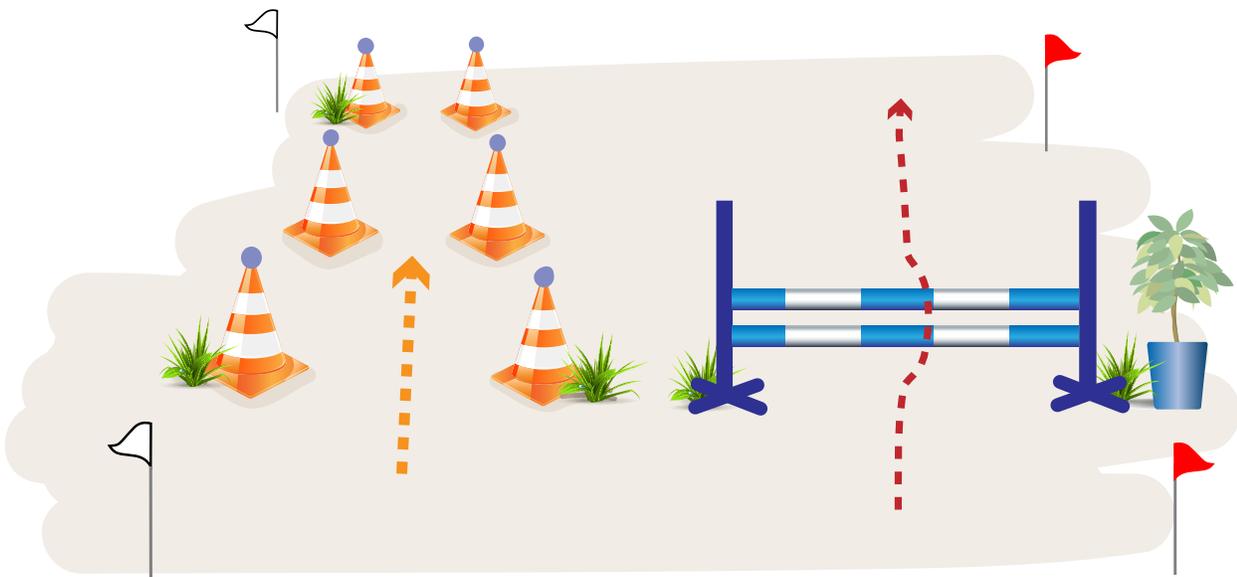
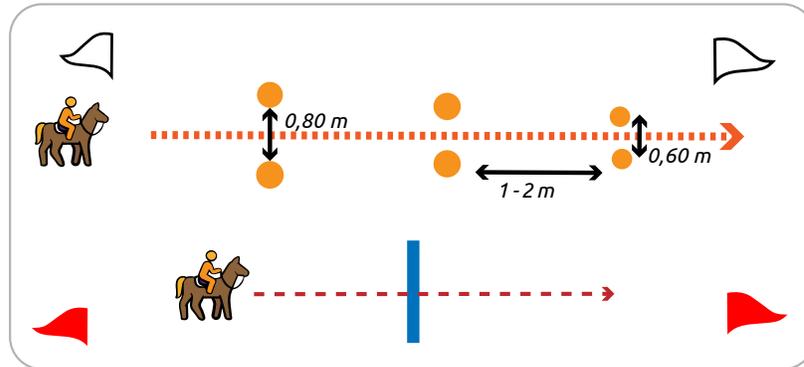
## Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 14 conos
- 14 pelotas.

**Falta:** Tumban un cono o una pelota. Error de recorrido.

# 18 El Dilema

**Ejecución:** Saltar el vertical en línea recta o pasar entre las puertas.



## Características:

- Las puertas son de 80 cm de ancho a la entrada hasta 60 cm de ancho al terminar.
- A lo largo, los conos están separados entre 1 o 2 m (igual distancia entre todos).

*Las distancias se dan a título indicativo y se pueden adaptar a discreción del diseñador de pista.*

## Materiales:

- 2 puertas con bandera roja
- 2 puertas con bandera blanca
- 1 número
- 2 cubos o 2 soportes
- 2 varas
- 6 conos y 6 pelotas.

**Falta:** Derribar la vara, un cono o una pelota.