

REGLAMENTO DE PONYFUN 2025



Art 1. FINALIDAD DEL PONYFUN.....	3
Art 2. REGLAMENTOS	3
Art 3. JURADO	3
Art 4. OFICIALES DEL CONCURSO.....	3
Art 5. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN	4
Art 6. TIPOS DE JINETES.....	4
Art 7. FORMACIÓN DE EQUIPOS.....	4
Art 8. TIPOS DE PRUEBAS y OBJETIVOS PEDAGOGICOS	4
Art 9. DETERMINACIÓN DEL PROGRAMA DE PRUEBAS DE LAS CP's	5
Art 10. PARTICIPACIÓN SEGÚN NIVEL DE PRUEBA	5
Art 11. REGLAS DE EJECUCIÓN O NORMAS TÉCNICAS	6
Art 12. RESULTADOS Y PENALIZACIONES.....	8
Art 13. OTRAS CAUSALES DE ELIMINACIÓN	8
Art 14. SANCIONES	8
Art 15. PREMIOS.....	9
Art 16. TAMAÑO DE LA PISTA.....	9
Art 17. CONDICIONES DE SUSPENSIÓN	9
Art 18. VESTIMENTA DE JINETES.....	10
Art 19. AYUDAS AUXILIARES	11
Art 20. EQUIPAMIENTO AUTORIZADO	12
Anexo P-1: PROTECCIONES Y VENDAS	14
Anexo P-2: MUSEROLAS AUTORIZADAS.....	15
Anexo P-3 : EMBOCADURAS AUTORIZADAS	17
Anexo P-4 PENALIZACIONES	18
Anexo P-5: CASOS EJEMPLO DE APLICACIÓN DE PENALIZACIONES.....	19
Anexo P-6: DISPOSITIVOS SEGÚN NIVEL DE LA PRUEBA.....	20
Anexo P-7: DISPOSITIVOS DE PONYFUN	21

REGLAMENTO DE PONYFUN

Art 1. FINALIDAD DEL PONYFUN

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

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

Art 2. REGLAMENTOS

Este Reglamento es complementario al Reglamento General.

Art 3. JURADO

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

Le podrán asistir una secretaria, un cronometrador cuando se requiera registrar el tiempo y un juez asistente en cancha para reforzar visibilidad y detección de errores en la ejecución de dispositivos.

Art 4. OFICIALES DEL CONCURSO

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

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

La totalidad de estas autoridades deberá estar presente desde media hora antes del

inicio del concurso hasta media hora después de su término.

Art 5. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

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

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

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

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

Art 6. TIPOS DE JINETES

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

TABLA 1P

Tramo	Edad cumplida (años)
1	desde el año que cumplen 4 hasta el año que cumplen 6
2	desde el año que cumplen 7 hasta el año que cumplen 9
3	desde el año que cumplen 10 hasta el año que cumplen 12
4	desde el año que cumplen 13 hasta el año que cumplen 14

Art 7. FORMACIÓN DE EQUIPOS

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

Art 8. TIPOS DE PRUEBAS y OBJETIVOS PEDAGOGICOS

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

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

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

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

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

Los objetivos pedagógicos de cada nivel son los siguientes:

PonyFun I: Es un nivel introductorio a la competencia ecuestre y al manejo del pony en situación de concurso.

PonyFun II: Su objetivo pedagógico es que el jinete pueda mostrar autonomía al paso y al trote y sus habilidades de conducción en ambiente de concurso.

PonyFun III: El jinete deberá mostrar su autonomía en los tres aires. Es una Introducción a pruebas de mayor complejidad.

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

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

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

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

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

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

- El número máximo de pruebas por día que podrá tener una sub-competencia de PonyFun será de 3.

Art 10. PARTICIPACIÓN SEGÚN NIVEL DE PRUEBA

- La participación de los jinetes en los distintos niveles de prueba está condicionada a lo siguiente:
 - PonyFun I: Podrán participar jinetes de todos los tramos con menor experiencia ecuestre, asistidos por un profesor cuando sea necesario. No se medirán tiempos.

- PonyFun II: Orientado principalmente a jinetes del tramo 2, o de tramos superiores autónomos al paso y al trote. El entrenador estará en un punto fijo al medio de la cancha. Se permite la asistencia ocasional del entrenador en caso necesario. No se utiliza cronómetro.
 - PonyFun III: Podrán participar jinetes de los tramos 2, 3 y 4, que preferentemente hayan ya competido en pruebas de PonyFun II y que sean autónomos en los tres aires. En esta categoría el entrenador no puede ingresar a la pista, ni intervenir físicamente. La prueba es cronometrada.
- b. El Club podrá incorporar en las Bases, eventuales restricciones de categorías de jinetes en algún nivel.
- c. En cuanto a los tamaños de pony, se permitirán los indicados en la tabla 4P:

TABLA 4P

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

Art 11. REGLAS DE EJECUCIÓN O NORMAS TÉCNICAS

Explicación inicial:

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

Reglas Generales:

- La elección de los dispositivos y su disposición en el espacio, deben favorecer el movimiento hacia adelante.
- El jefe de pista velará porque el trazado permita encadenar los dispositivos favoreciendo las opciones cortas, cuando existan (entre dos dispositivos la menor distancia se encontrará entre las opciones cortas y la mayor entre las opciones más fáciles).
- Los dispositivos que incluyan saltos de obstáculos, debe contemplarse una opción sin salto pero que tome más tiempo.
- Las líneas de partida y de llegada deberán señalizarse.
- El orden de los dispositivos se indicará con un número.
- Cada dispositivo tendrá una puerta de entrada y otra de salida, indicadas con banderas rojas a la derecha y blancas a la izquierda. Las puertas son parte integrante del dispositivo.
- Se considera que un dispositivo está sorteado correctamente (sin fallas o penalizaciones) cuando el jinete pasa la puerta de entrada, respeta las reglas del dispositivo y termina atravesando la puerta de salida. En este caso sólo se contabiliza el tiempo que demora en cruzarlo.

- Un intento corresponde a cruzar la puerta de entrada.
- Un jinete que desea reintentar un dispositivo no puede pasar por su puerta de salida.
- Cuando el jinete pasa la puerta de salida se considera que continua al siguiente dispositivo.
- En los dispositivos con varias opciones el jinete puede elegir.
- En el armado, los dispositivos pueden ser adaptados/modificados, siempre y cuando mantengan su espíritu. Luego, deben ser validados por los jefes de equipo, el presidente del jurado y el delegado técnico para que puedan jugarse de manera segura y con respeto al pony.

Desarrollo por categoría:

a. PonyFun I y PonyFun II:

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

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

b. PonyFun III:

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

- El dispositivo estará sorteado correctamente y sin fallas, cuando el jinete pasa la puerta de entrada, respeta las reglas del dispositivo y termina atravesando la puerta de salida. En este caso sólo se le contabilizará el tiempo que demora en cruzarlo.
- Se le adicionarán al tiempo de recorrido, las penalizaciones señaladas en la tabla del Anexo P-4 en los casos en que el jinete:
 - Cometa un error de recorrido, esto es, no logre sortear el dispositivo correctamente conforme a sus reglas y opciones incluyendo el pasar por sus puertas
 - Altere el dispositivo: bote uno o más conos, varas, puertas, saltos.
- Un jinete puede reintentar ejecutar un dispositivo, para ello no saldrá por su puerta de salida y se dirigirá a la puerta de entrada.
- Si el juez observa que el jinete quiere reintentar el dispositivo (no sale por la puerta de salida y se dirige nuevamente a la de entrada) y éste aún no está reparado entonces el juez tocará campana y detendrá el tiempo hasta que sea rearmado.
- El jinete que cruza la puerta de salida y va al siguiente dispositivo, después de un único intento no logrado, es penalizado más severamente que el que reintenta franquearlo adecuadamente (ver Anexo P-4).
- Un intento corresponde a cruzar la puerta de entrada.
- El jinete puede volver a intentar cruzar el dispositivo solo una vez, sin penalización si termina pasándolo correctamente.

- Cuando el jinete pasa la puerta de salida se considera que continua al siguiente dispositivo.
- Como parte de la ruta y entre dispositivos, dañar o modificar un dispositivo que el jinete no está cruzando, no tiene penalización.

Equipos:

- En el caso de un evento de equipo, los 3 integrantes entran juntos en la pista y se agrupan en un punto. El jurado da la salida individualmente a cada jinete.

Cualquier ayuda externa es eliminatoria.

Art 12. RESULTADOS Y PENALIZACIONES

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

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

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

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

Art 13. OTRAS CAUSALES DE ELIMINACIÓN

Las sgtes. situaciones constituirán causal de eliminación del jinete:

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

Art 14. SANCIONES

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

Art 15. PREMIOS

PonyFun I y PonyFun II: Todos los jinetes reciben medallas y un estímulo.

PonyFun III: En una prueba individual, los diferentes tramos de jinetes premiarán por separado. La cantidad mínima de jinetes a considerar en cada tramo es la especificada en el RG, obteniendo cada uno al menos una medalla y un premio.

En el caso de pruebas por equipo, se debe premiar a la totalidad de los integrantes de al menos la cantidad de equipos estipulado en el RG, con independencia del tramo al que pertenecen.

El Club organizador podrá galardonar además, el mejor recorrido individual.

Art 16. TAMAÑO DE LA PISTA

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

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

Art 17. CONDICIONES DE SUSPENSIÓN

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

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

Art 18. VESTIMENTA DE JINETES

Los jinetes de PonyFun deberán usar:

PonyFun I y II:

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

PonyFun III:

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

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

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

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

Art 19. AYUDAS AUXILIARES

Se registrarán por lo siguiente:

PonyFun I

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

PonyFun II:

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

PonyFun III:

	AYUDAS ARTIFICIALES		
	Permitido	Prohibido	opcional
Espuelas *	-Metálicas, romas -Espiga: ≤ a 2 cm medidos desde la bota		✓
Fusta **	largo máx. 75 cm.		✓
audifonos de comunicación		✗	

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

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

Art 20. EQUIPAMIENTO AUTORIZADO

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

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

INDICE DE ANEXOS

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

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

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

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

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

Anexo P-2: MUSEROLAS AUTORIZADAS

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

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

7. Muserola High Jump



8. Muserola Jump Off



Algunos ejemplos de muserolas no autorizadas:



Anexo P-3 : EMBOCADURAS AUTORIZADAS

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

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

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



Anexo P-4 PENALIZACIONES

Al juzgar un recorrido de PonyFun se tendrán presente las siguientes consideraciones:

- a. Disponer de un juez asistente en cancha que apoye el visualizar si se cometió error de trazado o si se alteró el dispositivo.
- b. Que se favorezca la velocidad entre dispositivos y en el dispositivo mismo se privilegie la conducción.
- c. Es más importante hacer el dispositivo correctamente que pasarlo más velozmente pero con error
- d. Existen 2 tipos de error:
 - hacer un trazado erróneo (incluyendo pasar inadecuadamente las puertas del dispositivo, rodearlo, no respetar la forma en que se recorre)
 - “alterar” el dispositivo: botar uno o más conos, varas, puertas
- e. Si el dispositivo fue alterado siempre debe ser reparado de inmediato.
- f. Si el juez observa que el jinete quiere reintentar el dispositivo (no sale por la puerta de salida y se dirige nuevamente a la de entrada) y éste aún no está reparado entonces detendrá el tiempo hasta que sea rearmado.
- g. Para el jinete que no reintenta (o sea decide pasar la puerta de salida) la penalización es mayor que si lo reintenta y trata de hacerlo correctamente.
- h. Un dispositivo puede reintentarse solo una vez.

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

1	1er intento dispositivo no logrado (error de trazado: rodearlo, no seguir su diseño, no pasar por las puertas, rehusar un salto o alterar el dispositivo total o parcialmente (botar vara, cono, puertas) y NO reintentarlo	40 segs
2	1er intento dispositivo no logrado (error de trazado: rodearlo, no seguir su diseño, no pasar por las puertas, rehusar un salto o alterar el dispositivo total o parcialmente (botar vara, cono, puertas) y reintentarlo	15 segs
3	2a falla de ejecución mismo dispositivo ya sea por trazado o alterarlo	5 segs
4	El jinete ejecuta el dispositivo correctamente (respeta su trazado, no altera el dispositivo y pasa ambas puertas) en el 2° intento	0 segs (se eliminan las penalizaciones)
5	En ruta a un dispositivo, el jinete destruye o hace intransitable otro(s) dispositivo(s) o puerta(s) debiendo ser reconstruido(s)	0 segs
6	Error de recorrido	Eliminación. Juez toca campana. Puede continuar el recorrido.
7	1ª Caída	Eliminación
8	No lograr pasar 3 dispositivos sucesivos	Eliminación
9	Intervención física del entrenador/jefe equipo	Eliminación

Anexo P-5: CASOS EJEMPLO DE APLICACIÓN DE PENALIZACIONES

Ejemplos de situaciones y penalizaciones:

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

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

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

El jinete entra por la puerta de entrada, altera el dispositivo (cono, vara, puerta) y sale por la puerta de salida sin reintentar: 40 segs. de penalización

El jinete entra por la puerta de entrada y por un rehusa vuelve a intentarlo (15segs.) . Cruza nuevamente la puerta de entrada, cumple con las reglas del dispositivo y sale por la puerta de salida: 0 segs de penalización (se borran todas las penalizaciones ya que lo logró al reintentar).

El jinete entra por la puerta de entrada y por un rehusa vuelve a intentarlo (20segs.) Cruza nuevamente la puerta de entrada, pero se da por vencido sin realizar el dispositivo o lo altera o comete un error de trazado y sale la puerta de salida :5 segs de penalización adicionales.

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

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

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

Anexo P-6: DISPOSITIVOS SEGÚN NIVEL DE LA PRUEBA

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

Anexo P-7: DISPOSITIVOS DE PONYFUN

Los dispositivos permitidos en PonyFun se especifican en el documento "DISPOSITIVOS DE PONYFUN", que se considera parte integrante de este Reglamento .

Se adicionan a los dispositivos permitidos los siguientes:

- TUNEL o Rama
- El intercambio o Cambio de taza

Y se permite el uso en el intertanto que son agregados al mencionado documento, con las especificaciones transitorias que se están elaborando.