

**LIGA ECUESTRE DEL VALLE DEL CAUCA**



**LIGA ECUESTRE DEL  
VALLE DEL CAUCA**

**EQUITACION DE TRABAJO**

**REGLAMENTO NACIONAL**

**Versión 2016**

**LEVC**

## INTRODUCCION

La disciplina de la Equitación de Trabajo se creó con el objetivo de mejorar las técnicas ecuestres desarrolladas en los países donde se usan caballos en diferentes aspectos del trabajo del campo. Por lo tanto, esta disciplina provee una ocasión para observar simultáneamente el deporte y las tradiciones.

La Liga Ecuestre del Valle, ha traducido y revisado este reglamento para adaptarlo a nuestro Departamento Valle del Cauca y de esta forma sirva para regir las competencias no solo Departamentales, sino Nacionales; únicamente lo modificarán los artículos de la WAVE (World Association of Working Equitation) o la Comisión Técnica quien propone las modificaciones y/o reforma del reglamento para ser aprobada en Asamblea.

Este reglamento se rige por el reglamento internacional WAVE y el código FEi de conducta y bienestar del caballo.

### I - CLASIFICACION

Una competencia de Equitación de Trabajo consta de tres pruebas obligatorias: Adiestramiento, Manejabilidad, Velocidad y una opcional que es la Prueba de la Vaca. Cada una de estas fases tiene una clasificación diferente.

Campeonato por equipos: Cada Club y/o Liga participante presenta un equipo de cuatro jinetes. La clasificación se da en el número total de puntos ganados de acuerdo con la tabla de puntajes (apéndice 1) para los tres mejores resultados del equipo, en cada una de las pruebas del campeonato el cuarto binomio compite por la individual.

Ningún club y/o Liga puede presentar más de un equipo. Se permite inscribir un Binomio de reserva, en caso de reemplazo, se deberá reemplazar el binomio y no solamente el caballo o el jinete.

Campeonato Individual: Es una clasificación individual basada en el desempeño de cada binomio en las tres pruebas (adiestramiento, manejabilidad y velocidad)

Cualquier competidor que sea descalificado obtendrá cero (0) puntos.

La clasificación general se ordenará como sigue:

1. Número de pruebas terminadas.
2. Más alto puntaje.

Nota: Un binomio que se haya eliminado en una fase puede seguir compitiendo en la fase siguiente por la prueba mas no por el campeonato.

Clasificación de la prueba de la Vaca: Es una clasificación colectiva independiente.

### II - PARTICIPACION DE JINETES Y CABALLOS

#### 1. CABALLOS

Las pruebas están abiertas para caballos mayores de 3 años de todas las razas que estén acompañados por un certificado veterinario para establecer el estado de salud general del caballo. Para la prueba internacional de la WAVE solo pueden participar caballos de 6 años en adelante.

Todos los caballos tendrán que presentarse a la Inspección Veterinaria y presentar la Reseña Grafica y el Plan Sanitario (vacunas al día).

## **2. INSCRIPCIONES**

Las inscripciones se presentan en un formato especial suministrado por las Ligas organizadoras. No se aceptan inscripciones individuales.

La fecha límite de inscripción será determinada por la Liga organizadora.

Las inscripciones para el campeonato (por equipos o individual) son expresamente reservadas para los jinetes seleccionados por las ligas respectivas o por las entidades responsables. Ninguna Liga puede seleccionar más de cuatro (4) binomios para participar en el campeonato por equipos por categoría.

## **3. SUPLENCIA**

Se considerará definitiva la constitución de los equipos después de que se han hecho las inscripciones.

La incapacidad física de un binomio del equipo (jinete y/o caballo), la deberá certificar el médico y/o el veterinario del evento, quien puede requerir exámenes específicos con el propósito de confirmar dicha incapacidad.

El jefe de cada equipo debe solicitar al presidente del Jurado la autorización para sustituir el binomio (caballo-jinete) a más tardar tres (3) horas antes al inicio de la prueba.

## **4. QUEJAS**

Los reclamos que se tengan con respecto a los resultados de una prueba, se deben presentar por el Jefe de Equipo, directamente y por escrito al Presidente del jurado, hasta después de una hora del anuncio de los resultados de la prueba que se está impugnando. Este reclamo debe ir acompañada por un depósito de 5 veces el valor de la inscripción, este depósito se reembolsara si prospera el reclamo.

No se recibirá ningún reclamo después de la hora límite señalada.

El Presidente del Jurado debe pasar la solicitud del reclamo al Jurado de Apelación, quien se reunirá inmediatamente.

## **III – UNIFORME Y ATALAJE**

### **1. UNIFORME**

Los competidores participantes en los campeonatos deben presentar las pruebas con el traje típico tradicional de la Equitación de Trabajo de su respectiva región. Se admite cualquier tipo de

espuelas sin púas. Para las categorías Avanzada e internacional es obligatorio el uso de las espuelas.

Para los campeonatos Nacionales las respectivas Ligas registrarán el traje típico de su Departamento de acuerdo con las bases del concurso.

## **2. ATALAJE**

Los caballos que participan en los campeonatos deben usar el atalaje tradicional de su respectivo Departamento.

Se puede utilizar cualquier tipo de silla y de apero de cabeza (bridón, brida etc.) con su respectivo bocado o filete exceptuando la serreta.

En las pruebas de adiestramiento, manejabilidad y velocidad no deberán usarse ni riendas auxiliares, ni bajadores, ni riendas de pliegue, ni martingalas.

Los protectores o vendas son permitidos en las pruebas de Manejabilidad y Velocidad. No se permite el uso de protectores o vendas en la prueba de adiestramiento.

## **3. REQUERIMIENTOS PARA PRESENTAR LA INFORMACION CORRESPONDIENTE AL VESTUARIO Y ATALAJE.**

Cada Jefe de Equipo debe suministrar una descripción detallada tanto del vestuario (traje típico) como del atalaje en conformidad con los reglamentos y costumbres de cada departamento, a más tardar en la fecha límite de inscripción adjuntando foto.

## **IV JURADO**

Los jueces deben estar inscritos en el Escalafón de Jueces de la Liga Ecuéstre del Valle y/o en el listado oficial de la WAVE. El comité organizador deberá escoger los jueces del evento y al comisario de Paddock de la lista oficial de la Liga.

Las personas hasta el cuarto grado de consanguinidad que estén involucradas con algún equipo o con alguno de los competidores seleccionados, no pueden actuar como miembros del jurado en el campeonato.

Durante la competencia el presidente del Jurado y el juez de Paddock deben estar en contacto permanentemente.

Los jueces para las competencias deben ser seleccionados y previamente aprobados por la Liga correspondiente. El Presidente del Jurado será elegido por el Comité Organizador.

## **V. PREMIACION**

Se otorgarán trofeos y/o escarapelas a los ganadores de las pruebas de acuerdo a lo estipulado en el Reglamento FEC. A todas las premiaciones de las pruebas se deben presentar los jinetes ganadores, debidamente uniformados y montados en sus respectivos caballos. Sin el cumplimiento de este requisito NO se entregarán premios.

## **VI. Clasificación de Jinetes en Competencia**

Aquellos jinetes que devengan una remuneración por montar y/o entrenar caballos, dar clases, o entrenar alumnos son considerados categoría Abierta.

### **1. PRUEBA ADIESTRAMIENTO**

El Presidente del Jurado ocupará la posición central, con dos de los miembros del jurado (uno a cada lado), ocupando una posición en cada una de los lados de la pista corta del rectángulo, opuesto a la entrada y los dos miembros restantes ocuparán las posiciones de la mitad de las pistas largas.

Las posiciones de los cuatro miembros del Jurado diferentes al Presidente, las adjudicará el comité organizador.

Cada miembro del Jurado estará aislado de los otros con el fin de asegurar que las evaluaciones sean totalmente independientes.

El presidente del jurado podrá solicitar la opinión del veterinario del concurso cuando lo estimen conveniente.

A cada juez se le asignará una secretaria para registrar sus calificaciones y comentarios en las hojas de las lecciones respectivas.

El Presidente del Jurado indicará el inicio de la prueba tocando la campana. Los competidores tendrán un (1) minuto para empezar luego del timbre de la campana. Se descalificarán los competidores que no entren en el tiempo designado o que empiecen sin el timbre de la campana.

### **2. PRUEBA DE MANEJABILIDAD**

Los jueces se escogen de igual manera que para la prueba de adiestramiento.

Los miembros del Jurado se localizarán alrededor de la pista, para que cada uno pueda tener una vista satisfactoria de los obstáculos. Deberán estar físicamente separados unos de otros a tal distancia que puedan hacer un juzgamiento totalmente imparcial e independiente.

### **3. PRUEBA DE VELOCIDAD**

El Jurado de la prueba de velocidad deberá seleccionarse usando el mismo procedimiento que en las pruebas anteriores.

Si no hay cronómetro electrónico, se utilizarán como mínimo tres (3) cronómetros manuales.

La Prueba de Velocidad será controlada por el Presidente del Jurado, quién será asistido por una secretaria encargada de registrar en las tablas de calificación las faltas de cada competidor. El jurado de computo totalizará los resultados al igual que en las pruebas anteriores y estos se anunciarán al público después de que cada competidor haya completado la prueba.

### **4. PRUEBA DE LA VACA**

El Jurado de la prueba de la vaca deberá seleccionarse usando el mismo procedimiento que en las pruebas anteriores.

## **V – COMISARIO DE PADDOCK**

La presencia directa del comisionario de Paddock en el área de calentamiento es obligatoria. Su función consiste en observar y reportar los incidentes que puedan ocurrir durante el periodo de calentamiento y organizar la entrada de los competidores teniendo en cuenta el orden de participación.

El comisario deberá inspeccionar los binomios antes y después de las pruebas, informando al Presidente del Jurado de cualquier irregularidad (ej. Señales de sangre en los caballos, irregularidades en los vestuarios y/o atalajes, etc.).

El comisario del Paddock reporta directamente al Presidente del Jurado antes de que el siguiente competidor empiece su prueba.

Si durante la prueba, el veterinario oficial de la competencia y el oficial de Paddock detectan cualquier rastro de sangre en el animal, el jinete deberá permanecer en el área de exámenes y se le informará al Presidente del Jurado antes de que el siguiente competidor empiece su prueba. Entonces, el Presidente del Jurado deberá analizar la situación con los otros jueces y si considera justificada, ordenará la eliminación y/o descalificación del Binomio, de dicha prueba o del concurso. Esta es la única manera, en que se pueda descalificar a un competidor por rastros de sangre en su caballo.

## **VI – SISTEMA DE SONIDO**

El sistema de sonido comprenderá un amplificador, bafles adecuados para uso en espacios públicos, micrófonos, grabadora, reproductor de CD's, y una mezcladora; estos aparatos se instalarán en la caseta del jurado.

El sonido deberá escucharse en la pista de la prueba y en el área de Paddock.

## **VII – ORDEN DE PARTICIPACION**

El orden de participación se definirá por medio de un sorteo.

El orden de participación de las pruebas de Manejabilidad y Velocidad será el orden inverso al orden en la clasificación individual general previo a cada prueba.

### **1. GENERAL**

El orden de participación se publicará por lo menos con dos horas de anterioridad al inicio de la prueba.

Se descalificarán los competidores que no cumplan con el orden de entrada.

Si un competidor se ve afectado por un problema serio confirmado (herraduras, heridas, etc.) el Presidente del Jurado puede como excepción y a su discreción alterar el orden de entrada concediéndole tiempo suficiente al siguiente competidor y anunciará tal alteración al público.

Los jinetes que fallen en su orden de entrada respectivo se les darán un periodo de 60 segundos después de la llamada del Presidente del Jurado y se eliminarán si no cumplen con este periodo.

## **2. PRUEBAS DE ADIESTRAMIENTO, MANEJABILIDAD Y VELOCIDAD**

Aun cuando se deberá definir un tiempo general de entrada, los competidores serán responsables de monitorear las pruebas con el propósito de hacer su entrada en el orden de participación que les corresponde.

### **3. Prueba de la Vaca**

El orden de participación en la Prueba de la Vaca se decide como sigue:

El orden de entrada del equipo se decidirá por sorteo y la prueba proseguirá con la entrada del primer jinete de cada equipo seguido por el segundo, tercero y finalmente por el cuarto.

El orden de entrada de los competidores que pertenecen al mismo equipo se definirá a discreción del Jefe de Equipo quien deberá notificar al Presidente del Jurado, durante el sorteo para la selección de las vacas.

El proceso de selección de las vacas se hará en la presencia de los animales debidamente identificados en el escenario de las pruebas.

## **VIII - ASISTENCIA EXTERNA**

Los competidores no deberán solicitar ningún tipo de asistencia durante su presentación bajo pena de eliminación.

## **IX – PRUEBAS**

### **A – PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO**

#### **1. PISTA**

La superficie del rectángulo donde se llevará a cabo la prueba, deberá ser suave y libre de piedras o materiales extraños. La consistencia deberá ser la apropiada para este tipo de pruebas. Las dimensiones del rectángulo serán de 20 m. x 40 m. y estará totalmente demarcado por una barrera cuya altura no excederá los 0.50 m.

Ningún punto de demarcación deberá estar localizado a menos de dos metros de la demarcación general (paredes, barreras, etc.)

La entrada al rectángulo de adiestramiento tendrá aproximadamente (2) dos metros de ancho y estará localizada en la mitad de la pista corta de frente a la posición ocupada por el Presidente del jurado.

El rectángulo de adiestramiento deberá tener un sistema de sonido y el Presidente del Jurado deberá contar con una campana que usará para autorizar el inicio de la prueba.

Los espectadores deberán localizarse a una distancia mayor de cinco (5) metros del rectángulo.

## **2. ÁREA DE CALENTAMIENTO**

Deberá existir un área de calentamiento que será lo más similar posible al área en que se llevarán a cabo las pruebas (particularmente en términos de la superficie), y a donde será audible el sistema de sonido empleado.

El comisario de Paddock coordinará el área de calentamiento.

## **3. EJERCICIOS**

La prueba de adiestramiento comprende ejercicios obligatorios (ver apéndice 2) más cuatro (4) notas de conjunto. La secuencia de los ejercicios no se puede cambiar durante la presentación (está definida en el protocolo Apéndice 2), y no se permite ningún cambio en los ejercicios o en el orden de ejecutarlos.

En la categoría Internacional, el tiempo máximo de la presentación de la prueba, será de ocho (8) minutos por cronómetro y empieza a contar desde el momento que el jinete saluda y terminará con el saludo final. En la categoría internacional, los ejercicios todos tendrán coeficiente de 1.

La armonía y la coherencia del binomio son elementos a considerar por el Jurado.

En las categorías Internacional y Avanzada, los jinetes guiarán a sus caballos con una mano únicamente, durante toda la presentación, solo podrán usar la otra mano para acortar o alargar las riendas pero no deberán bajo pena de eliminación, usar la mano libre para guiar su caballo. Los jinetes deberán usar siempre la misma mano para sostener las riendas.

Los caballos siempre permanecerán en el alto cuando los jinetes saluden al jurado. Los jinetes (mujeres) saludarán al jurado con una leve inclinación de cabeza y un ligero movimiento del brazo que no esté sosteniendo las riendas y los jinetes (hombres) saludarán quitándose su sombrero, usando la mano que no está guiando a su montura. Cuando estén usando casco protector, deberán hacer una leve inclinación de cabeza y saludar bajando la mano.

En las pruebas de adiestramiento no está permitido el uso de vendas o protectores.

## **4. MUSICA (Aplica solo para la categoría Internacional)**

Cada competidor escogerá su música de fondo para acompañar la secuencia de su presentación.

La música deberá estar en armonía con la presentación de los movimientos y el tiempo. El CD se entregará al mismo tiempo que la secuencia escrita de la presentación y deberá ser exclusivo de la presentación. El competidor antes de entrar al rectángulo deberá indicar por un movimiento de su brazo cuando deberá empezar a sonar la música.

## **5. CALIFICACION**

Todos los ejercicios se calificarán desde 0 a 10 de acuerdo con la siguiente escala

Excelente	10
Muy bueno	9
Bueno	8
Razonablemente bueno	7
Satisfactorio	6
Razonable	5
Insuficiente	4
Pobre a Mediocre	3
Malo	2
Muy Malo	1
Falla al presentar el ejercicio	0

Error de recorrido: Penaliza menos dos (-2) puntos el primer error, menos cuatro (-4) puntos el segundo error. Los jinetes que cometan tres errores se eliminarán.

Acariciar al caballo o tocar el cuello del caballo en frente de las riendas: Penaliza menos cinco (-5) puntos por cada falta en el resultado final hasta un máximo de dos. Los jinetes que lo hagan tres veces se eliminarán.

La caída del jinete es causa de eliminación.

Tres (3) errores en la pista serán causas de eliminación.

En el caso de una posible descalificación, los jueces deberán evaluar toda la presentación de la prueba hasta su final, después de lo cual se reunirán para tomar la decisión.

## **6. PUNTOS**

La clasificación total de la prueba se obtiene sumando el total de puntos ganados por los competidores, siempre y cuando hayan ganado la prueba con un porcentaje superior a 50%

## **7. USO DE LA FUSTA**

Los jinetes de las categorías Internacional y Avanzada pueden entrar al rectángulo de adiestramiento con una fusta en posición vertical en su mano libre. Tocar al caballo con la fusta se considera una asistencia externa e implicará la eliminación.

Las demás categorías pueden utilizar la fusta permitida en el reglamento FEI. El tamaño máximo de la fusta es de 1.20 m.

## **8. CAUSALES DE ELIMINACION**

Los siguientes son las causales para eliminar un competidor:

- Entrar al rectángulo sin permiso del Presidente del Jurado ( o sin campana).
- Entrar después de que ha pasado un minuto desde que se le da campana.
- Si los cuatro cascos del caballo salen del área delimitada del rectángulo.
- Si el caballo tiene heridas en sus ollares o flancos o si hay señales de cojeras.
- Si el jinete maltrata al caballo.
- Si se toman más de 15 segundos para llevar a cabo un ejercicio avanzando.
- El uso de las dos manos para guiar a la montura en la categoría Internacional y Avanzada.
- Tres errores de recorrido.
- Tocar al caballo con la fusta o usar esta para proveer cualquier tipo de ayuda en las categorías Internacional y Avanzada.
- La caída del jinete del caballo.

## **B. PRUEBA DE MANEJABILIDAD**

Los objetivos de esta prueba son mostrar la empatía existente entre los miembros del binomio y sus capacidades para superar con estilo, tranquila, precisa y regularmente, cualquiera de los obstáculos; estos representan las dificultades encontradas en el campo.

En el juzgamiento se tendrán en cuenta las siguientes directrices:

- Balance
- Regularidad de movimiento
- Flexión
- Calidad de las transiciones
- Reunión
- Sumisión
- Impulsión

Para esta Prueba se podrán utilizar protectores o vendas.

### **1. PISTA**

La pista comprende un rectángulo cuyas dimensiones deben ser mínimo 70 m. x 30 m. Deberá ser plano y libre de piedras u objetos que puedan poner en peligro a los competidores y consecuentemente perjudicar su evaluación por parte del jurado. Se recomienda plenamente una superficie de arena. Podría ser compacta o de grama siempre y cuando, que no sea muy dura o resbalosa.

### **2. TIEMPO MAXIMO DE LA PRUEBA**

Si el comité organizador define un tiempo máximo para ejecutar la prueba, este será calculado en base a la velocidad del galope de trabajo por la distancia a recorrer, más el tiempo requerido para pasar los obstáculos a lo largo del recorrido, como se ve en la tabla (Apéndice 4 ).

### **3. OBSTACULOS**

El término obstáculo significa una dificultad que el jinete debe superar.

Cada prueba debe constar de un recorrido previamente aprobado por la comisión técnica del ente organizador. Aun cuando el mismo obstáculo se puede pasar dos veces, cada repetición se hará en la dirección opuesta.

El recorrido deberá disponerse de tal manera que permita que los jinetes ya sean zurdos o diestros, puedan desarrollar su prueba con igual facilidad.

La descripción de los obstáculos que se usan en las Pruebas de Manejabilidad y Velocidad, así como la manera de superarlos se describirá en los numerales 5 y 12 de este artículo.

Solamente se pueden incluir los obstáculos que se encuentran en estas dos listas, para evitar así sorpresas en los eventos; con la aparición de dificultades que únicamente conocerían los anfitriones.

Todos los obstáculos estarán marcados con banderas rojas y blancas (la roja a la derecha y la blanca a la izquierda).

Para que un obstáculo sea superado exitosamente el jinete deberá:

- Pasar entre las dos banderas en la dirección correcta.
- Llevar a cabo la maniobra técnica que requiere dicho obstáculo.
- Salir de la zona de obstáculos por las banderas de salida.

Los obstáculos se enumeran en el orden respectivo que se tienen que superar, con el número en el lado derecho de las banderas de entrada. Cada obstáculo hace parte de un recorrido el cual se debe cumplir.

#### **4. ERROR DE RECORRIDO**

Un error de recorrido es una falta ya sea en la aproximación al obstáculo o en la ejecución del mismo fuera de la secuencia.

Se asume que se ha cometido un error cuando el competidor intenta superar el siguiente obstáculo sin:

- Haber corregido la forma de aproximación en el obstáculo anterior.
- Haber superado el obstáculo anterior.

#### **5. LISTA DE OBSTÁCULOS**

El recorrido de la prueba de Manejabilidad comprende un número entre 10 y 15 obstáculos.

El comité organizador deberá escoger los obstáculos de la siguiente lista:

1. Figura 8 entre los barriles
2. Puente de madera
3. Slalom (zigzag) entre postes paralelos
4. Saltar sobre pacas de heno
5. Corral
6. Slalom entre postes en una línea recta
7. Barriles

8. Puerta
9. Campana al final del corredor
10. Jarra de barro
11. Retroceder en "L" o figura de 8 entre postes
12. Movimiento lateral sobre un tronco
13. Sacar una vara (pica, garrocha, etc.) de un barril
14. Colocar una vara (pica, garrocha etc.) en un barril
15. Usar una vara para ensartar un aro
16. Atravesar la acequia con agua (ría, foso)
17. Banca
18. Cambiar un vaso de la punta de un poste (pica, garrocha etc.) a otro.
19. Empujar un objeto colocado sobre una base (balón etc.)

## **6. RECORRIDO DE LA PISTA**

Antes de empezar la prueba, los competidores pueden hacer el recorrido una vez autorizado por el jurado a pie con el ánimo de examinar los obstáculos y sus dificultades.

La pista por lo tanto se abrirá a los competidores por un período mínimo de 15 minutos. El Presidente del Jurado indicará tocando la campana, cuando se abre y se cierre la pista.

Ningún competidor puede permanecer en la pista después de que se haya tocado la campana de cierre, tampoco se hará ningún cambio a los obstáculos y la prueba deberá empezar en los siguientes diez minutos.

### **7. Inicio de la Prueba**

El Presidente del Jurado tocará la campana para darle permiso a cada competidor de iniciar su prueba. Después de que se ha tocado la campana los competidores tienen 60 segundos para empezarla. Aquellos competidores que no inicien pasado el minuto, se eliminarán.

### **8. Comienzo y Final**

Tanto la línea de inicio como de final estarán delimitadas por marcadores o por banderas rojas y blancas (roja a la derecha y blanca a la izquierda).

También podrá haber letras de "E" y "5" marcando la entrada y el final.

### **9. Croquis del Recorrido**

El Croquis del recorrido de la prueba de Manejabilidad se publicará con al menos dos horas antes del inicio de la prueba junto con el orden de participación. Deberá incluir todos los obstáculos y la dirección a la cual deberán realizarse y también señalará las banderas de entrada y salida.

### **10. Evaluación**

La prueba se evalúa en base a los enunciados del apéndice 3, el cual es similar al de la prueba de Adiestramiento.

Como en las pruebas de Adiestramiento, el protocolo contiene un elemento de nota de conjunto.

Los jinetes clasificarán siempre y cuando su calificación total en porcentaje sea mayor del 50%

Se debe hacer referencia sin embargo, a varios aspectos generales:

#### 10.1 Del caballo:

- Regularidad de movimientos
- Calidad en las partidas al galope
- Calidad de las transiciones
- Sumisión a las ayudas
- Reunión
- Armonía de sus movimientos
- Impulsión

#### 10.2 Del Jinete:

- Posición en la silla
- Facilidad de movimientos; estabilidad
- Uso de las ayudas
- Uso exclusivo de una mano ya sea la izquierda o la derecha (Categoría Avanzada o Internacional)

La escala de calificación es la misma usada en las pruebas de Adiestramiento y se podrán otorgar medios puntos :

• Excelente	10
• Muy bueno	9
• Bueno	8
• Razonablemente bueno	7
• Satisfactorio	6
• Razonable	5
• Insuficiente	4
• Pobre a Mediocre	3
• Malo	2
• Muy Malo	1
• Falla para ejecutar el ejercicio	0

### 11. **Motivos para eliminación**

Serán eliminados los competidores que cometan las siguientes faltas:

- Entrar a la pista sin que el Presidente del Jurado haya dado su consentimiento
- En las categorías Internacional y Avanzada, tocar el caballo con su fusta o usar esta para ayudarse de cualquier forma
- La caída del jinete
- Incapacidad de corregir un error de recorrido
- Tres rehusadas en el mismo obstáculo
- Empezar la prueba antes de la señal del jurado
- Tomarse más de un minuto en comenzar la prueba después de que se le ha dado campana
- En las categoría Internacional y avanzados, usar las dos manos para guiar el caballo o cambiar las riendas de mano.
- Maltratar o herir al caballo

- Evidencia de cojeras, heridas o rastros de sangre
- Rehusarse a avanzar por más de 15 segundos
- Mostrar un obstáculo de manera ostensible.
- Ejecutar, Cruzar o traspasar un obstáculo que aún no se ha ejecutado. Cruzar una línea entre obstáculos.
- Tocar al caballo delante de las riendas una tercera vez.

## 12. Descripción de los Obstáculos.

### 12.1 – Figura 8 entre los barriles.

El obstáculo consiste en dos barriles colocados a una distancia de 3 m. para las categorías Internacional y Avanzado y de 4 m. de diámetro para las categorías debutantes y principiantes (Se mide la distancia desde el centro de los barriles).

El caballo se aproximará al galope entre los barriles y hará un círculo de 3 o 4 m. de diámetro según la categoría, alrededor del barril de la derecha. Una vez completado el giro y pasando por la mitad entre los dos barriles, cambiará de mano y empezará el círculo a mano izquierda alrededor del barril de la izquierda, una vez completado este pasará por la mitad de los dos barriles.

Este obstáculo puede hacerse empezando por el barril de la izquierda.

El obstáculo puede hacerse retrocediendo al paso dependiendo de lo estipulado por el armador de pista. Exceptuando la categoría de debutantes.

### Evaluación

El Jurado evaluará:

- La precisión y actitud del cambio de galope (volante), la geometría y la del círculo y la respuesta del caballo y la simetría para la categoría Internacional y Avanzada;
- El cambio de pie sencillo para la Principiantes;
- La calidad del trote, el arqueamiento y el cambio de mano en las otras categorías;
- Y la simetría y forma de los círculos y la respuesta y accionar del caballo en todas las categorías.

El jurado evaluará como insuficiente (ej.: menor a 5 puntos), cuando el cambio de mano ( volante), no se haga en la mitad entre los dos barriles.

El jurado atribuirá una nota negativa ( ej, menor a 5 puntos) cuando el cambio de mano ( volante) no se ejecute.

### 12.2 – Puente de madera.

El obstáculo consiste en un puente que comprende dos tablas, sobre las que el binomio debe caminar.

Deberá medir por lo menos 4 m. x 1.5 m., con su parte más alta por lo menos 20 cm. por encima del suelo.

La prueba puede comprender dos pasos (uno en cada dirección).

La superficie no debe ser resbalosa.

El obstáculo debe estar hecho de un material razonablemente sólido y de tal forma que no ponga en peligro ni al jinete ni al caballo.

### Evaluación

El jurado evaluará la regularidad del paso, las transiciones y la confianza del caballo con relación al obstáculo.

El jurado dará una calificación negativa si el caballo muestra duda al superar este obstáculo.

#### *12.3 – Slalom entre Postes Paralelos.*

Este obstáculo consiste de un mínimo de siete (7) postes de 2 m. de alto, fijos a una base que no esté asegurada al suelo, dispuestos en dos líneas paralelas con una distancia de 6 m. entre las líneas. Habrá una distancia de 6 m. entre la línea de 4 postes (#1, 3, 5, y 7). Habrá también una distancia de 6 m. entre la línea de tres (3) postes (#2, 4 y 6).

El poste #2 se colocará a medio camino entre los postes #1 y #3. Poste #4 se colocará a medio camino entre los postes #3 y #5 y el poste #6 se colocará a medio camino entre el #5 y #7.

El obstáculo se debe superar como sigue: El caballo hará medios giros alrededor de los postes en el orden indicada por el número de cada poste (#1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) y en la dirección indicada por el croquis, con cambios de mano (jinetes Internacional y avanzados con volantes, jinetes principiantes con cambio de pie sencillo), hechos en la mitad entre los dos postes.

### Evaluación

El jurado evaluará la continuidad de la acción, la armonía, el uso de las ayudas por parte del jinete, la forma y la precisión en la que se lleven a cabo los cambios (volantes o cambio de pie sencillo) y si se llegan a tumbar o no los postes.

#### *12.4 – Salto.*

Para las categorías Internacional y Avanzada este obstáculo consiste en 4 pacas de heno, entre dos soportes que sirven de apoyo a una vara. El caballo deberá aproximarse y saltar sobre este obstáculo con naturalidad y seguridad. Se pueden reemplazar las pacas de heno por otro material natural que no exceda la altura de 70 cm.

Las exigencias técnicas para las categorías principiantes es de un máximo de 60 cm sin pacas de Heno y para la categoría debutante es de 40 cm.

### Evaluación.

El jurado evaluará la acción del caballo, la serenidad del jinete y el uso de las ayudas. Se penalizará si se tumba el obstáculo. También se penalizará la entrada al obstáculo en contra galope. Los

jinetes debutantes pueden poner al galope en la línea del salto y una vez superado este, hacer la transición nuevamente al trote.

El tumbar un vara conllevará a una nota negativa.

En este obstáculo se debe tener en cuenta la serenidad y confianza al enfrentar el obstáculo, y el uso de las ayudas para ejecutarlo.

#### *12.5 – Corral.*

Este consiste en un encierro con entrada, que contenga otro encierro en el cual estarán guardados animales como: gallinas, gansos, patos, cerditos, etc.

El obstáculo se superará entrando en una dirección y dando una vuelta completa.

En las categorías Internacional, Avanzada y Principiantes, hacerlo al trote se considera negativo lo mismo que hacerlo en contra galope.

#### Evaluación.

El jurado evaluará la serenidad y confianza del caballo, la serenidad del jinete y el uso de las ayudas.

#### *12.6 – Slalom entre postes.*

Este obstáculo consta de un mínimo de 5 postes de dos metros de alto, hechos de metal o madera, apoyados en una base externa que no esté asegurada a la tierra y dispuestos en una línea recta a una distancia de 6 m. entre ellos. La dirección de recorrido se indica por las banderas. El obstáculo deberá superarse al galope en la prueba Internacional y Avanzada, al galope con cambio de pie sencillo en la Principiantes y al trote en la Debutantes con cambio de diagonal (Menores de 15 pueden hacerlo en Trote levantado). Cada cambio de dirección corresponderá a un cambio de mano. El galope será a la mano correspondiente al giro hecho por el jinete.

Los cambios de mano deben hacerse a la mitad de la distancia entre los postes.

#### Evaluación.

El jurado evaluará la precisión del jinete, sus movimientos, los cuales deben ser fluidos y continuos y la manera de ejecutar el obstáculo:

- Simetría y geometría del recorrido
- Calidad del galope
- Ritmo
- Calidad del cambio de pie o volante.

No hacer los cambios de pie o volantes conllevarán a una nota negativa.

#### *12.7 – Barriles.*

El obstáculo consiste de tres barriles colocados en los ángulos de un triángulo equilátero de tres metros y cuatro metros para la categoría debutantes. (La longitud de los lados del triángulo se mide desde el centro de los barriles).

Se entenderán como cambios de mano; volante para InternacionaI y Avanzados, cambio de pie sencillo para Principiantes. El obstáculo se debe realizar como sigue: El caballo entra al galope entre los barriles a la mano indicada en el croquis del recorrido, con excepción de debutantes que entran al trote. Girará alrededor del barril colocado a la derecha (o a la izquierda dependiendo de las instrucciones en el croquis del recorrido) y luego procederá con el siguiente barril, efectuando un cambio de mano (volante para Masters y Avanzadas, cambio de pie sencillo para Principiantes) sobre la línea imaginaria entre los dos barriles y luego girará alrededor del segundo barril. Se dirigirá al tercer barril y efectuará un cambio de mano sobre la línea imaginaria entre el segundo y tercer barril y luego dará una vuelta completa alrededor del tercer y último barril, saliendo por el mismo punto por donde entró.

Todos los giros se completarán a la derecha o izquierda de acuerdo a las instrucciones del mapa del recorrido y a la explicación dada durante el recorrido de reconocimiento.

El objetivo de este obstáculo es probar la manejabilidad y la capacidad de trabajar en áreas estrechas manteniendo la impulsión y el tempo del galope.

#### Evaluación

El jurado basará su calificación en la actitud del caballo, el buen uso de la ayudas (descripción y efecto), ritmo, continuidad de acción, fluidez y precisión en los cambios de mano (volantes, cambios de pie sencillo).

### **12.8 – Puerta**

La puerta se construirá en madera y/o malla de alambre y se cerrará con un aro. Dos soportes hechos de material natural de mínimo dos (2) metros de ancho y una altura de 1.30 m se colocarán a los lados de la puerta.

La puerta debe abrir a la derecha o a la izquierda dependiendo de la dirección del recorrido.

El obstáculo deberá superarse como sigue: el caballo galopando de manera perpendicular hasta muy cerca de la puerta, al paso hace su aproximación final y paso a paso y de forma que demuestre su confianza y seguridad. El caballo se coloca al lado de la puerta (a la derecha o a la izquierda dependiendo de la dirección en la cual la puerta abre). Usando su mano libre, el jinete levantará el aro y abrirá la puerta. El binomio caminará a través de la entrada sin soltar la puerta. Cuando el caballo haya salido completamente, el jinete podrá hacerlo retroceder uno o dos pasos para cerrar la puerta. El jinete volverá a colocar en su lugar el aro completando así esta prueba.

Lo realizan todas las categorías exceptuando la de debutantes que en su lugar se puede utilizar el lazo o cuerda. También se podrá dejar abierta para esta categoría.

**El jinete no deberá soltar la puerta mientras lleva a cabo este ejercicio.**

**Lazo** Obligatorio para la categoría de debutantes en lugar de la puerta.

En lugar de la puerta, entre los dos soportes se coloca un lazo o cuerda y se supera igual que si estuviera la puerta.

Este obstáculo se encuentra más comúnmente en la prueba de velocidad, que en la de manejabilidad.

#### Evaluación

El jurado evaluará la acción del caballo que deberá ser fluida y sin ninguna vacilación. El caballo debe estar atento y participar de los movimientos de abrir y cerrar sin demostrar señales de inseguridad o desobediencia. El accionar del jinete deberá ser fácil, preciso y libre de vacilación.

El jinete nunca deberá soltar la puerta o el lazo cuando esté ejecutando los ejercicios de abrir o cerrar. El jurado penalizará esta falta con una calificación negativa.

El jurado también penalizará con una calificación negativa, los signos de inseguridad demostrados ya sea por el caballo, o por el jinete y la falta de continuidad en la acción.

### **12.9 – Campana al final del corredor**

Para los Masters y Avanzados, el corredor puede tener forma de L y puede ser la unión de dos corredores de 4 m.

Las varas y sus soportes respectivos se pueden sustituir por los que se usan en las pruebas de Adiestramiento.

El obstáculo consiste de:

- Dos varas de una longitud aproximada de 4 m., colocadas en dos soportes con una altura alrededor de 0.60 m y aseguradas al suelo, a una distancia de 1.50 m. la una de la otra formando un corredor.
- Una campana colocada al final del corredor a una altura aproximada de 2.00 m.

El obstáculo debe pasarse como sigue: el caballo se aproximará al corredor al paso o al galope y entrará avanzando hacia el final. El jinete tocará la campana con su mano libre y hará retroceder al caballo a lo largo del corredor hasta que sus anteriores hayan salido del corredor.

Los niños menores de 15 años y la categoría debutante, no retroceden y saldrán por delante, una vez hayan tocado la campana.

#### Evaluación

El jurado deberá evaluar la actitud y reunión del caballo, el uso de las ayudas por parte del jinete, la velocidad, fluidez, continuidad y perfección en la ejecución del paso del obstáculo. En la categoría Internacional y Avanzada, se ganarán más puntos si se ejecuta al galope, que al paso.

El jurado dará una calificación negativa si el caballo se mueve fuera de las varas que forman el corredor.

#### Evaluación

El jurado evaluará la forma en que el caballo entre y retroceda, su fluidez de movimientos y su respuesta al uso de las ayudas.

Tocar los soportes que demarcan el obstáculo se penalizará fuertemente y la penalización será severa si los tumba.

### **12.10 – Jarra.**

Consiste en una mesa cuadrada de aproximadamente 1 m. de altura de 1.25 m. de lado sobre la cual se coloca una jarra llena de líquido.

Se supera el obstáculo como sigue: El jinete se aproximará a la mesa y sostendrá y beberá de la jarra o la alzará sobre su cabeza y la volverá a colocar en la mesa sin regar el contenido.

Se puede usar una botella (llena de líquido o de arena) en lugar de la jarra.

#### Evaluación.

El jurado evaluará la manera en la cual el caballo se aproxima y permanece inmóvil cerca a la mesa, sin demostrar señales de miedo, mostrando confianza en las ayudas del jinete. La jarra deberá permanecer en posición vertical una vez vuelva a colocarse en la mesa. Se penalizará al jinete si el caballo se estrella contra la mesa.

Se otorgará una nota más alta si el obstáculo es ejecutado al galope y no al paso.

### **12.11 Retroceder en círculos describiendo un ocho alrededor de barriles o postes**

Se evalúa de igual forma que retroceder entre postes o en L o como la figura de 8 alrededor de los barriles

12.11.1 Un corredor en forma de “L” que conste de dos secciones de 4 m. cada una por 1.20 m. de ancho e idénticos a la definición suministradas en el artículo 12.9. El caballo caminará o galopará en el corredor y tocará la campana al final de este y luego retrocederá en “L” de la misma forma como entró.

Este obstáculo tiene una variante, en la cual el competidor entra al corredor en forma de “L” al final del cual hay una vara de aproximadamente 1.60 de altura a su mano derecha y sobre esta se colocará un vaso. El jinete deberá quitar el vaso y retroceder por el corredor en forma de “L” como se describió antes. Al salir habrá otra vara a la mano derecha en la cual deberá colocar el vaso.

12.11.2 Dos corredores a una distancia de 1.5 que consten de mínimo 3 varas con una altura mínima de 2m, y una distancia mínima entre ellos de 3 m. El caballo hará un esalon entre los postes.

#### Evaluación.

El jurado evaluará la manera en la cual el caballo entra al obstáculo y retrocede, la regularidad de los movimientos y las respuesta a las ayudas del jinete.

Tocar los postes que demarcan el obstáculo conllevará a fuertes penalizaciones. Derribarlos conllevará a penalizaciones severas .

Se descalificará el jinete que no complete el obstáculo a cabalidad. Si se derriba el poste donde su ubicara el vaso en el retroceder el jinete debe desmontar para poder culminar el ejercicio.

#### **12.12- Movimientos laterales sobre varas**

Este obstáculo consiste en una vara de 4 m. de largo con un diámetro no mayor de 10 cms. y colocado entre 5 y 10 cms. por encima del suelo.

El caballo deberá aproximarse al obstáculo (hacia la derecha o izquierda según se indique en el croquis del recorrido), perpendicularmente a la vara. El caballo deberá moverse lateralmente manteniendo la vara entre sus anteriores y posteriores y no deberá tocarla. La vara también podrá colocarse en forma de "L" para Masters y Avanzada.

Los debutantes ejecutarán este ejercicio cediendo a la pierna, dentro de un corredor delimitado por 2 varas de 2 m. de largo, separadas a una distancia de 4 m. y no sobre una sola vara.

#### **Evaluación**

El jurado evaluará la capacidad del caballo para ejecutar este movimiento, la fluidez y continuidad de su acción así como su serenidad. Se ganarán más puntos si se hace al galope.

Se penalizará severamente si el caballo toca la vara o la derriba.

#### **12.13 – Sacar una vara (garrocha) de un barril**

El jinete se aproximará al barril (o cualquier recipiente que contenga la vara) al galope para Internacional, Avanzada y Principiantes y al paso para Debutantes y sacará la vara sin que el caballo reaccione de ninguna manera.

#### **Evaluación**

El jurado evaluará la forma en la cual el caballo se aproxima al obstáculo, su reacción al movimiento de la vara y la forma relajada en la que el jinete use la vara.

El caballo deberá avanzar al galope, trote, o paso constante según la categoría sin reaccionar ante la apariencia del barril o ante el movimiento al sacar la vara o garrocha.

Se penalizarán la disminución de la velocidad o el cambio de movimiento del caballo a excepción de los debutantes, que pueden hacer una transición al paso.

Se penalizará fuertemente si se tumba el barril o recipiente donde se encuentre la vara.

Un competidor que suelte la vara antes de colocarla en su recipiente, puede continuar con la prueba bajo pena de eliminación, para evitar esta situación el competidor debe desmontar, alcanzar la vara, montar nuevamente y continuar con la prueba. Para los Debutantes, el competidor debe desmontar, alcanzar la vara, depositarla en el barril inicial, montar nuevamente, y ejecutar el ejercicio.

#### **12.14 – Colocar una vara (garrocha) en un barril**

Este obstáculo debe evaluarse como en el #12.13., con la única diferencia de que la vara debe colocarse dentro del barril o recipiente.

#### **Evaluación**

El jurado evaluará la forma en la cual el caballo se aproxima, su reacción al movimiento de la vara y la forma relajada en la que le jinete coloca la vara dentro del barril.

Este ejercicio se considera culminado exitosamente cuando la vara permanece dentro del recipiente.

Tumbar el recipiente se penalizará.

Un competidor que suelte la vara antes de colocarla en su recipiente, puede continuar con la prueba bajo pena de eliminación, para evitar esta situación el competidor debe desmontar, alcanzar la vara, montarse nuevamente, depositarla en el barril o recipiente y luego continuar con la prueba. Para Debutantes, el competidor debe desmontar, alcanzar la vara, depositarla en el barril o recipiente, montarse nuevamente y continuar con la prueba.

Si una vez colocada la vara en el recipiente, se caen cualquier de los dos, antes de que el jinete empiece el siguiente obstáculo, deberá devolverse y volverlos a colocar en su lugar.

#### **12.15 – Ensartar un aro con una vara**

El competidor (Internacional , Avanzada y Principiantes), al galope ensartará con la punta de la vara, de uno a tres anillos de 15 cms de diámetro colocados en bases a diferentes alturas.

Los Debutantes lo harán al trote.

#### **Evaluación**

El jurado evaluará si el jinete disminuye la velocidad o no y si mantiene siempre una actitud natural y relajada al ensartar los anillos con la punta de la vara.

La disminución de la velocidad con pérdida del deseo de avanzar y/o actividad se penalizará.

Si el jinete golpea el soporte con la vara o cualquier otra parte del obstáculo aun cuando ensarte el anillo recibirá una calificación menor.

EL jinete que golpee el soporte o con los lados de la garrocha derribe la pelota u otro objeto deberá recibir una calificación menor de aquel que derribe con la punta.

En el caso de tener varios anillos, se podrán tener bases de diferentes formas.

Nota: Los ejercicios 12.13, 12.14 y 12.15 pueden calificarse como uno.

#### **12.16 – Atravesar una acequia con agua (ría)**

El hecho de llevar a cabo exitosamente este ejercicio es fundamental también para cualquier caballo que trabaje en el campo.

El caballo deberá atravesar naturalmente la acequia al paso, debe mostrar su familiaridad al moverse dentro del agua.

### **Evaluación**

El jurado evaluará la confianza natural del caballo al aproximarse al obstáculo con tranquilidad y naturalidad.

#### **12.17 – Banca : ejercicio solo para Internacional y Avanzada**

Empieza con una rampa que lleva a una plataforma de 2 m. aproximadamente y a una altura de alrededor de 60 cms. del suelo y termina en una caída vertical.

El objetivo es observar como el animal se aproxima al obstáculo (inicialmente de forma idéntica que al puente de madera) y la forma en la que salta al suelo desde una altura de alrededor de 60 cms., demostrando confianza en las instrucciones del jinete.

### **Evaluación**

Aquel caballo al que le tome más de 15 segundos el descender o que parezca que no se quiere mover hacia adelante (ej. Saltar) se penalizará.

#### **12.18 – Cambiar el vaso de la punta de una vara (garrocha) a la otra**

Consta de dos varas verticales de 2 m., colocadas a 1.20 m. de distancia, con una de ellas sosteniendo un vaso boca abajo. Los jinetes se acercarán al paso a lo largo de la línea imaginaria que une las dos varas, pararán entre ellas, cambiarán el vaso de una vara a la otra y saldrán al galope o trote dependiendo de su categoría.

**EL vaso debe estar colocado al lado opuesto de la mano que lleva las riendas:** ej. Si el jinete utiliza la mano derecha para conducir el vaso deberá estar ubicado a la mano izquierda.

Es la responsabilidad exclusiva del jinete que el vaso permanezca en el poste correcto. El jinete debe cerciorarse de esto antes de iniciar la prueba.

### **Evaluación**

El jurado evaluará la tranquilidad y la confianza del caballo al aproximarse al obstáculo sin necesidad de mayor uso de las ayudas u otras medidas por parte del jinete. Se agregarán más puntos por la inmovilidad del caballo cuando se cambie el vaso de una vara a la otra y también la partida y salida al galope o trote dependiendo de la categoría.

Se penalizará severamente el tumbar un soporte o la caída del vaso. Si se cae el vaso deberá desmontar y recogerlo y continuar con el ejercicio, so pena de eliminación

Se bonificara la inmovilidad del caballo mientras se cambia el vaso de poste y la salida correcta al galope. Un caballo que se tome un tiempo largo en partir o vacila en partir debe ser penalizado en términos de calificación.

## **C) PRUEBA DE VELOCIDAD**

La prueba de velocidad se ha diseñado para demostrar las capacidades de coordinación y anticipación del jinete y las cualidades de sumisión, velocidad, atención y delicadeza del caballo.

Contiene algunos o todos los obstáculos usados en la prueba de manejabilidad.

La evaluación se basa en el tiempo que les toma a los competidores completar el recorrido más las penalizaciones en tiempo al cometer faltas o las deducciones por las bonificaciones.

En todas las competencias es necesario tomar el tiempo con cronometro de celdas electrónicas con una pantalla que pueda ser vista por el Presidente del Jurado, el Publico y los participantes.

En esta prueba se permite usar protectores o vendas.

En esta prueba no se permite el uso de auxiliares, riendas alemanas, riendas de pliegue, riendas fijas u otras ayudas.

### **1. Pista**

La pista de la prueba deberá contener el mismo tipo de obstáculos descritos en la prueba de manejabilidad, aun cuando no es obligatorio usar la misma secuencia.

En esta prueba es obligatorio el uso de 3 cronómetros o en su defecto un cronómetro adecuado con una celda fotoeléctrica y con su respectiva pantalla al público. La secretaria general del concurso deberá anotar los registros del cronómetro y adjuntarlos a las instrucciones de las pruebas.

### **2. Motivos de eliminación**

Los motivos de eliminación en esta prueba son los mismos que en la prueba de manejabilidad.

### **3. Recorrer la pista**

Igual que en la prueba de manejabilidad.

Cada prueba consta de un máximo de 15 obstáculos. Aun cuando el mismo obstáculo puede ser superado dos veces, cualquier repetición se hará en la dirección opuesta.

El recorrido deberá diseñarse de tal forma que permita que se superen los obstáculos sosteniendo las riendas siempre en la misma mano durante todo el recorrido.

### **4. Faltas penalizadas en tiempo para los obstáculos**

Las faltas que se cometan sobre los obstáculos en esta prueba se penalizarán con tiempo en segundos (s):

La siguiente lista muestra las faltas en tiempo para cada obstáculo; estas se le adicionarán al tiempo de la prueba:

#### **4.1. Figura 8 entre los barriles**

- Tumbiar un barril= 5 s
- Error de recorrido que no se corrige = eliminación

#### **4.2. Puente de madera**

El objetivo es cruzar el puente tan rápido como se pueda (cualquier movimiento)

- Fracaso al superar (pasar) el puente = eliminación
- Tumbiar los soportes = 5 s cada soporte

#### **4.3 Slalom entre los postes paralelos**

- Tumbiar un poste = 3 s
- Error de recorrido sin corregir = eliminación

#### **4.4 Saltar sobre las pacas de heno**

El obstáculo en esta prueba se ejecutará tan rápido como sea posible (cualquier movimiento)

- Desplazar o mover los postes = 5 s
- Falla al saltar = eliminación
- Tercera rehusada = eliminación
- Tumbiar la vara colocada sobre las pacas = 5 s

#### **4.5 Corral**

- Tumbiar una parte del obstáculo = 5 s
- Salir por cualquiera de los lados (no por la puerta) = eliminación
- Fracaso al ejecutar el obstáculo = eliminación

#### **4.6 Slalom entre postes**

- Tumbiar un poste = 3 s
- Error de recorrido = eliminación

#### **4.7 Barriles**

- Tumbiar un barril = 5 s
- Error de recorrido = eliminación

#### **4.8 a) Puerta**

- Dejar caer o fallar al volver a colocar la puerta = 30 s. ( el jinete puede desmontar para recoger la puerta)
- Falla al colocar el aro = 20 s
- Tumbiar los soportes =10 s
- Fracaso para superar el obstáculo (ni siquiera tratar de cerrar la puerta) = eliminación

#### **b) Cuerda**

- No Dejar la cuerda colocada = 20 s
- Tumbiar los soportes = 10 s
- Fracaso para superar el obstáculo (ni siquiera tratar de poner la cuerda) = eliminación

#### **4.9 Campana al final del corredor**

- Tumbarse una vara del corredor = 5 s
- No tocar la campana = eliminación
- Falla al superar el obstáculo = eliminación
- El caballo se sale del corredor con sus cuatro cascos = eliminación

Esta prueba se puede hacer en "L" pero no se retrocede y se toca la campana a la salida.

#### **4.10 Jarra**

No se debe ejecutar con velocidad

#### **4.11 Retroceder en "L" o la figura 8 entre barriles**

##### **4.11.1 "Postes"**

- Tumbarse los soportes = 5 s cada uno
- El caballo se sale completamente del corredor = eliminación
- Fracaso al superar el ejercicio = eliminación
- En la variante con los vasos: Falla en colocar el vaso en el poste de salida = eliminación

##### **4.11.2 "L"**

- Tumbarse los soportes = 5 s cada uno
- No colocar el vaso en el poste de salida = eliminación
- Fracaso al superar el ejercicio = eliminación
- El caballo voltea antes de los dos postes = eliminación

##### **4.11.3 "8"**

- Tumbarse un barril = 5 s
- Error de recorrido = eliminación

Para terminar este obstáculo adecuadamente, los 2 primeros postes y los 2 últimos postes deben quedar en posición vertical.

#### **4.12 Movimiento lateral sobre una vara**

En la prueba de velocidad la(s) vara(s) se colocará(n) en el piso

- Una de las patas toca o se pasa al otro lado de la vara = 5 s
- Error de recorrido = eliminación

#### **4.13 Sacar una vara de un barril**

- Falla al sacar la vara sin rectificación = eliminación
- La vara se cae al piso y no se vuelve a recoger = eliminación
- Tumbarse un barril o un recipiente = 5 s

#### **4.14 Colocar la vara en un barril**

- Falla al colocar la vara sin rectificación = eliminación
- La vara se cae pero el jinete la recoge y la coloca después de montarse = no tiene penalización
- Tumbarse un barril después de colocar la vara = 5 s
- Tumbarse el barril antes de colocar la vara = eliminación

Solo se considerará que esta prueba ha sido superada exitosamente si la vara se queda en el barril o recipiente en el cual se colocó. Si la vara no está bien colocada o se cae, el competidor deberá desmontar, levantarla, montar y continuar su recorrido (colocando la vara dentro del recipiente). El mismo procedimiento se aplicará si la vara se cae en cualquier momento entre el ejercicio 4.13 y este.

#### **4.15 Usando la vara para ensartar el anillo**

- Ensartar el anillo (suponiendo que este colocado adentro del barril junto con la vara) = bonificación de 10 s
- Tumbiar el obstáculo = 10 s de penalidad

#### **4.16 Atravesar la acequia con agua**

- Fracaso al atravesar la acequia = eliminación

#### **4.17 Banca**

El objetivo es cruzar la banca tan rápido como sea posible (cualquier movimiento)

- Fracaso al pasarla = eliminación
- Emplear más de 20 s para saltar al suelo = eliminación

#### **4.18 Cambiar un vaso de la punta de una vara a otra**

Se llevará a cabo tan rápido como sea posible sin que el caballo haga alto.

- Fracasar al quitar el vaso = eliminación
- Se quita el vaso pero no se coloca en la otra vara = eliminación
- El vaso es colocado en el poste equivocado = eliminación

El terminar el obstáculos los 2 palos deben permanecer de manera vertical.

## **5 Faltas generales**

Adicionalmente a las faltas a las que nos referimos en el numeral 4, Para los jinetes intermedia, avanzada e internacional acariciar al caballo o tocarlo en el cuello en frente de las riendas conllevará a 5 s de penalización en el tiempo final hasta un máximo de dos faltas. Se eliminará el jinete que toque o acaricie su caballo tres veces.

## **D) PRUEBA DE LA VACA (OPCIONAL)**

La prueba consiste de una tarea, en la que participa un máximo de cuatro y mínimo de tres jinetes del mismo equipo que trabajan juntos para aislar de una manada, cuatro vacas preseleccionadas, ubicadas en un área de confinamiento demarcada, una a la vez, de acuerdo con el orden establecido por el jurado (una vaca por jinete) y llevarlas a la otra zona demarcada.

Los cuatro miembros del equipo realizaran sus tareas individualmente con cada jinete aislando una vaca. Los otros miembros del equipo mantendrán la manada en la zona de confinamiento en

cada intento pero no pueden pisar la línea que demarca la zona de acción de los compañeros de equipo.

Tan pronto como se haya aislado la vaca y llevado fuera de la línea de confinamiento, uno o más jinetes pueden ayudar su compañero a llevarla a la otra ubicación especialmente definida.

Las vacas de cada equipo estarán debidamente identificadas para evitar cualquier duda. La prueba estará completa cuando la vaca esté en la nueva área demarcada y el resto esté en el área de confinamiento

El sorteo de cual vaca debe aislarse primero (según el color de su collar o su número) se realizará después de que todos los animales estén en el área de confinamiento y en la presencia de los jefes de equipo de varias delegaciones. Al mismo tiempo se hará el sorteo del orden de participación de los equipos.

El tiempo límite para aislar una vaca será de tres minutos. Después de este periodo los competidores se descalificarán y no recibirán ningún punto.

Se activará el cronómetro cuando el jinete que va a realizar la labor de aislamiento entre a la zona de confinamiento de la manada y termina tan pronto la vaca que se ha separado de la manada, entre a la zona demarcada.

### **1. Pista.**

La pista para la Prueba De La Vaca constará de un rectángulo de mínimo 70 m. x 30 m. Su superficie deberá ser plana y libre de piedras u objetos que puedan poner en peligro a los competidores y consecuentemente perjudicar su evaluación ante el jurado. Se recomienda que la superficie sea arenosa.

La superficie puede ser de grama o compacta si no es muy dura o resbalosa.

El apéndice 5 contiene un mapa de la pista para la Prueba De La Vaca.

### **2. Evaluación.**

Se evaluarán los jinetes con base en el tiempo que les tome completar la prueba más cualquier penalización por las faltas cometidas.

La clasificación de la prueba de la vaca se basará en los puntos totales recibidos por los jinetes del equipo.

Solo los tres mejores resultados contarán en la clasificación del equipo.

Se recibirán los puntos de conformidad con la tabla de puntajes (apéndice 1).

El equipo ganador será aquel que tenga el más alto puntaje.

### **3. Penalización por faltas cometidas al aislar la vaca.**

Se darán 10 s de penalización siempre que una vaca (diferente a la que se está aislando) pise la línea delimitando la zona.

Igualmente se penalizará con 10 s cuando uno de los jinetes ayudantes, diferente al que está haciendo la prueba sobrepase la línea de la zona de confinamiento antes de que la vaca que se está aislando haya salido de la zona.

Cualquier vaca que abandone la manada antes de tiempo deberá regresarse a la zona de confinamiento.

#### **4. Seguridad de los caballos y las vacas.**

Se descalificará por mal manejo, al jinete que se comporte de manera que ponga en peligro a su caballo o a la vaca.

Las garrochas pueden usarse solamente si no le hacen daño a los animales. Cualquier signo de herida o rastros de sangre causada por el jinete conllevará a la eliminación de este.

### **X CATEGORIAS**

#### **A. JINETES**

- 1. CATEGORIA DEBUTANTES.** Llevarán a cabo las pruebas al trote usando las dos manos. No realizarán los siguientes obstáculos:
  - Retroceder en 8 o en L en la campana al final del corredor
  - El salto no puede exceder 40 cms.
  - La puerta se dejara abierta para seguir derecho.
  - El movimiento lateral lo harán en un espacio de 4 m de ancho delimitado por dos varas de 2 m. de largo.
  - a. Menores de 15 años
  - b. Mayores de 15 años
  - c. Jinetes Abierta ( Profesionales)
  - d. Jinetes Amateur
- 2. CATEGORIA PRINCIPIANTES:** Al galope con las dos manos y en las pruebas que deban hacer un cambio de pie, este se hará como un cambio de pie sencillo pasando por el paso.
  - a. Menores de 15 años
  - b. Mayores de 15 años
  - c. Jinetes Abierta ( Profesionales)
  - d. Jinetes Amateur
- 3. CATEGORIA INTERMEDIA :** Al galope con dos manos; los cambios de pie son volantes
  - a. Menores de 15 años
  - b. Mayores de 15 años
  - c. Jinetes Abierta ( Profesionales)
  - d. Jinetes Amateur
- 4. CATEGORIA AVANZADA:** Al galope con una mano (siempre la misma durante todo el recorrido) los cambios de pie son volantes.
  - a. Menores de 15 años

- b. Mayores de 15 años
- c. Jinetes Abierta ( Profesionales)
- d. Jinetes Amateur

**5. CATEGORIA INTERNACIONAL:** Nivel internacional

Las categorías de 1 a 3 se premian teniendo en cuenta las subcategorías por edad.

**B. CABALLOS**

1. DEBUTANTES: Cualquier ejemplar de cualquier sexo que no haya competido en ninguna prueba de equitación federada por más de un año.
2. CONCURSO: Todos los demás.

Los caballos o jinetes que compitan a un nivel superior solamente pueden devolverse a competir en un nivel inferior si en el superior han obtenido un puntaje menor a 60% en tres pruebas consecutivas.

APENDICE 1

TABLA DE PUNTAJE

El principio fundamental bajo el cual se otorgan los puntos es el siguiente: Cada competidor recibe 1 punto por su participación y otro punto por cada jinete que lo preceda en la clasificación.

De acuerdo a lo anterior si hay 20 competidores los puntos serán:

PUESTO	PUNTOS
1	21
2	19
3	18
4	17
5	16
6	15
7	14
8	13
9	12
10	11
11	10
12	9
13	8
14	7
15	6
16	5
17	4
18	3
19	2
20	1

Se aplicarán los siguientes coeficientes en cada prueba del campeonato:

Prueba de adiestramiento	1
Prueba de manejabilidad	1
Prueba de velocidad	1
Prueba de la vaca	1

#### **CLASIFICACIÓN DE LA EQUITACION DE TRABAJO**

La clasificación de los Departamentos participantes en el campeonato se obtiene sumando el número de puntos individuales otorgados a los tres mejores jinetes de cada equipo, (siempre y cuando los jinetes hayan obtenido porcentajes mayores de 50% en las pruebas de adiestramiento y manejabilidad), en cada uno de las cuatro pruebas del campeonato. El equipo del departamento que totalice el mayor número de puntos será declarado el ganador.

## APENDICE 2

EQUITACION DE TRABAJO LECCION INTERNACIONAL 2016					
LECCION INTERNACIONAL DE EQUITACION DE TRABAJO					
WAVE					
<u>FECHA</u>		<u>JUEZ</u>		<u>POSICION</u>	
<u>NOMBRE</u>		<u>CABALLO</u>			
<u>FIRMA</u>					
No.	TEST	DIRECTRICES	NOTA	C	COMENTARIOS
1	ENTRAR AL GALOPE. ALTO. INMOBILIDAD. SALUDO FRENTE AL PRESIDENTE DEL JURADO	REUNION AL ENTRAR. ALTO SOBRE LOS POSTERIORES Y EL PESO BALANCEADO EN SUS EXTREMIDADES. INMOBILIDAD.		1	
<b>MOVIMIENTOS AL PASO</b>					
2	CAMINAR EN UNA LINEA RECTA ( MINIMO 10 MTS)	ACTIVIDAD, REGULARIDAD DEL MOVIMIENTO Y REUNION.		1	
3	PIRUETA EN LA MANO DERECHA	REGULARIDAD SIN RETROCEDER NI DEJAR DE MARCAR LAS HUELLAS DE LAS PATAS TRASERAS EN UN PEQUEÑO CIRCULO. LA FLEXION AL INTERIOR.		1	
4	PIRUETA A LA MANO IZQUIERDA	REGULARIDAD SIN RETROCEDER NI DEJAR DE MARCAR LAS HUELLAS DE LAS PATAS TRASERAS EN UN PEQUEÑO CIRCULO. LA FLEXION AL INTERIOR.		1	
5	ALTO. RETROCEDER ( MINIMO 6 PASOS MAXIMO 10 PASOS)	EL ALTO. REGULARIDAD, BALANCE, LA TRANSICION Y SALIDA AL PASO SIN PERDIDA DE ACTIVIDAD.		1	
6	APOYAR A LA DERECHA ( MINIMO 10 MTS)	LA FLEXION EN LA DIRECCION DEL MOVIMIENTO		1	
7	APOYAR A LA IZQUIERDA ( MINIMO 10 MTS)	LA FLEXION EN LA DIRECCION DEL MOVIMIENTO		1	
<b>MOVIMIENTOS AL TROTE</b>					
8	SERPENTINA DE 3 BUCLES	GEOMETRIA, LA FLEXION, REGULARIDAD Y FLUIDEZ		1	
9	DOS CEDERES A LA PIERNA A CADA MANO ( MINIMO 10 M)	GEOMETRIA DE LA FIGURA, FLUIDEZ, IGUALDAD EN LA FLEXION, RITMO Y REGULARIDAD.		1	
10	TROTE MEDIANO ( MINIMO 15 MTS)	TRANSICION. DEFINICION DEL TROTE MEDIANO CON ALARGAMIENTO DE LA FIGURA DEL CABALLO. RECTITUD.		1	
11	ALTO, RETROCEDER 6 PASOS INMEDIATAMENTE PARTIR AL GALOPE A MANO DERECHA.	ACEPTACION DEL ALTO. REGULARIDAD DEL RETROCEDER. TRANSICION AL GALOPE REUNIDO DESDE EL RETROCEDER. RECTITUD.		1	
<b>MOVIMIENTOS AL GALOPE</b>					
12	3 CIRCULOS A LA DERECHA: EL PRIMER CIRCULO DE 20M EN GALOPE EXTENDIDO; EL SEGUNDO DE 15M EN GALOPE MEDIANO; EL TERCER CIRCULO DE 10 M EN GALOPE REUNIDO. TODOS LOS CIRCULOS DEBEN EMPEZAR Y TERMINAR EN EL MISMO PUNTO.	REUNION, BALANCE, REGULARIDAD. LAS TRANSICIONES DEBEN SER CLARAS, FLUIDAS E INMEDIATAS Y DEBEN SER TODAS EJECUTADAS EN EL MISMO PUNTO. FLEXION.		1	
13	3 CIRCULOS A LA IZQUIERDA: EL PRIMER CIRCULO DE 20M EN GALOPE EXTENDIDO; EL SEGUNDO DE 15M EN GALOPE MEDIANO; EL TERCER CIRCULO DE 10M EN GALOPE REUNIDO. TODOS LOS CIRCULOS DEBEN EMPEZAR Y TERMINAR EN EL MISMO PUNTO.	REUNION, BALANCE, REGULARIDAD. LAS TRANSICIONES DEBEN SER CLARAS, FLUIDAS E INMEDIATAS Y DEBEN SER TODAS EJECUTADAS EN EL MISMO PUNTO. FLEXION.		1	
14	2 CIRCULOS DEL MISMO DIAMETRO ( MAX 10M) PARA HACER UNA FIGURA DE 8 CON UN VOLANTE.	REUNION, BALANCE, REGULARIDAD. FLEXION Y ENCAJAMIENTO DE LOS POSTERIORES. CALIDAD DEL VOLANTE AL FINAL DEL PRIMER CIRCULO. RECTITUD.		1	
15	MEDIA VUELTA A LA MANO DERECHA	BALANCE, FLEXION. EMPEZAR Y TERMINAR EN LA MISMA MANO DE LA VUELTA.		1	
16	MEDIA VUELTA A LA MANO IZQUIERDA	BALANCE, FLEXION. EMPEZAR Y TERMINAR EN LA MISMA MANO DE LA VUELTA.		1	

LECCION INTERNACIONAL DE EQUITACION DE TRABAJO					
WAVE					
17	CAMBIO EN EL GALOPE EN LOS 3 LADOS DEL PICADERO. EL GALOPE DEBE SER EXTENDIDO EN LA PISTA LARGA, REUNIDO EN LA PISTA CORTA, Y EXTENDIDO DE NUEVO EN LA SIGUIENTE PISTA LARGA.	TRANSICIONES BALANCEADAS, AMPLITUD EN EL MOVIMIENTO Y EL BALANCE EN LA REUNION.		1	
18	AUMENTAR EL GALOPE Y ALTO. CONTINUAR AL GALOPE	SUMISION Y RECTITUD DEL MOVIMIENTO.		1	
19	SERPENTINA DE 4 BUCLES CON VOLANTES SOBRE LA LINEA MEDIA.	IMPULSION, REGULARIDAD DEL MOVIMIENTO, PRECISION Y CALIDAD DE LOS VOLANTES.		1	
20	LINEA MEDIA. ALTO. INMOBILIDAD. SALUDO.	REUNION, INMOBILIDAD Y POSICION DE LAS CUATRO PATAS.		1	
NOTAS DE CONJUNTO					
21	AIRES	FRANQUEZA Y REGULARIDAD		1	
22	IMPULSION	DESEO DE AVANZAR, ELASTICIDAD DE LOS AIRES, FLEXIBILIDAD DEL DORSO Y ENCAJAMIENTO DE LOS POSTERIORES.		1	
23	SUMISION	ATENCION Y CONFIANZA (OBEDIENCIA) , LIGEREZA Y FACILIDAD DEL MOVIMIENTO, ACEPTACION DEL CONTACTO.		1	
24	JINETE	POSICION Y ASIEN TO DEL JINETE. USO CORRECTO Y EFECTIVIDAD DE LAS AYUDAS.		1	
25	NOTA ARTISTICA	MUSICA Y SEQUENCIA		1	
<b>TOTAL</b>					
PENALIZACIONES					
1er ERROR (5PTS) _____ 2do ERROR (5PTS) _____ 3er ERROR (ELIMINACION) _____					

NOTA : El orden de los ejercicios es obligatorio y deben ir acompañados de música ( estilo kur)

JINETE:			CABALLO:	
CATEGORIA:		ABIERTA:	AFICIONADA:	
LIGA/CLUB:			JUEZ/POSICION:	
FIRMA DEL JUEZ:				

	Clase	EJERCICIOS	DIRECTRICES	PTS	COEF	TOTAL	OBSERVACIONES
1	A	Entrar en galope reunido	Rectitud.Regularidad Aceptacion del alto. Inmovilidad. Transición al paso.		1		
	X	Alto inmovilidad Saludo Partir al paso					
2	G	Circulo de 10m a la izquierda	Geometria, regularidad y definicion del paso. Arqueamiento del caballo en cada circulo y la facilidad en el cambio del arqueamiento.		1		
	G	Circulo de 10m a la derecha					
	C	Pista a la izquierda					
3	HB	Diagonal Sobre la linea de 1/4 pirueta al paso para la mano izquierda.	Ritmo, Regularidad, 4 tiempos en la pirueta, la transicion al paso reunido.		2		
4		Sobre la linea de 3/4 Pirueta al paso para la mano derecha.	Ritmo, Regularidad, 4 tiempos en la pirueta, la transicion al paso reunido.		2		
5	K	Paso Extendido	Transicion del Paso de Trabajo al Paso extendido, elongacion de la silueta sin perdida de estabilidad en el paso. La definicion del Paso.		2		
	K	Paso de Trabajo					
6	A	Alto. Inmovilidad. Salida al paso reunido	Aceptacion del Alto. Inmovilidad. La transicion al paso reunido. La Rectitud		1		
7	FXM	Ceder a la pierna a ambas manos			1		

**MOVIMIENTOS AL TROTE**

8	C	Trote Reunido	Transicion		1		
9	HXF	Trote Mediano	Transicion		2		
	F	Trote Reunido					
10	E	Alto. Inmovilidad. Retroceder de 6 a 10 pasos. Salida inmediata al galope reunido a mano derecha.	Aceptacion del Alto. La inmovilidad. La transicion al Galope Reunido. La Rectitud.		1		

**Movimientos al Galope**

11	C	Tres circulos siempre con inicio y fin en C reduciendo cada circulo en 5 metros cada uno. El primer circulo de 20m en galope extendido, El segundo circulo de 15m en galope Mediano y El tercer circulo de 10 m en galope reunido.	Geometria de la figura. Empezando y terminando en C. El Arqueamiento, la rectitud y la fluidez. La definicion de los diferentes galopes.		2		
12	MXK X	Diagonal volante	Calidad del volante (rectitud y mantener el ritmo y los tiempos del galope)		1		
13	A	Tres circulos siempre con inicio y fin en C reduciendo cada circulo en 5 metros cada uno. El primer circulo de 20m en galope extendido, El segundo circulo de 15m en galope Mediano y El tercer circulo de 10 m en galope reunido.	Geometria de la figura. Empezando y terminando en A. El Arqueamiento, la rectitud y la fluidez. La definicion de los diferentes galopes.		2		
14	FXH Entre X y H	Diagonal media vuelta a la mano izquierda en el menor numero de batidas posibles sin perder el galope.	Agilidad del movimiento sin parar los posteriores. Arqueamiento. Reunion. Se puede admitir alguna alteracion del ritmo.		2		
15	X	Volante	Calidad del volante (rectitud y mantener el ritmo y los tiempos del galope)		1		
16	Entre X y F	Media vuelta para la mano derecha en el menor numero de batidas posibles sin perder el galope.	Calidad del volante (rectitud y mantenimiento del ritmo y tempo)		2		
17	MF FK KH H	Galope Extendido Galope Reunido Galope Extendido Galope Reunido	Agilidad. Se puede admitir alguna alteracion en el ritmo que favorezca la agilidad. Rectitud. Facilidad de las transiciones.		2		
18	CA	Describir una serpentina de 4 bucles al galope con cambios de mano sobre la linea media en cada cambio de direccion.	Impulsion, regularidad de los movimientos, precision y calidad del volante.		2		
19	A	Linea Media	Rectitud. Transicion. Aceptacion y calidad del alto. Agilidad. Se puede aceptar alguna alteracion del ritmo que favorezca la agilidad.		2		
	G	Galope Extendido Alto sobre los posteriores Inmovilidad Saludo					

**PUNTAJE EN LOS EJERCICIOS**

NOTAS DE CONJUNTO				PTS	COEF	TOTAL	OBSERVACIONES
AIRES: (Franquesa y regularidad)				33	2		
IMPULSION: (Deseo de avanzar, elasticidad de las batidas, flexibilidad del dorso)					2		

**LIGA ECUESTRE DEL VALLE  
2011 EQUITACION DE TRABAJO  
PRINCIPIANTES**

JINETE \_\_\_\_\_ CABALLO \_\_\_\_\_

LIGA/CLUB \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_ JUEZ/POSICION \_\_\_\_\_

FIRMA DEL JUEZ \_\_\_\_\_

	<b>EJERCICIOS</b>	<b>IDEAS DIRECTRICES</b>	<b>PTOS</b>	<b>COEF</b>	<b>TOTAL</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1 A X C	Entrar en trote trabajo Alto progresivo y Saludo Partir en trote trabajo sentado Pista a mano izquierda	La rectitud sobre la línea media. Aceptación del alto Transiciones				
2 H-E E B	Trote de trabajo Giro a la izquierda Giro a la derecha	Ritmo constante regularidad Precisión				
3 A	Paso de trabajo	Transición. Regularidad				
4 K D F	Giro a la derecha Alto y retroceder 3 pasos. Partir al paso Giro a la izquierda	Inmovilidad. Mecánica y actitud en el retroceder				
5 FBH H C	Paso libre Paso de trabajo Trote de trabajo	Alargamiento del marco. Riendas largas Regularidad y ritmo Transición		2		
6 BX XE	medio círculo de 10 m. a la derecha medio círculo de 10 m. a la izquierda	Arqueamiento, regularidad, Adaptación a la figura				

7 K	Galope de trabajo a la izquierda	Transición				
8 A	Círculo de 20 m. a la izquierda	Arqueamiento, geometría y regularidad				
9 FM	Galope alargando las batidas	Regularidad				
10 M	Galope de trabajo	Transición				
11 C	Trote de trabajo sentado	Transición				
12 HB B	Cambio de mano en trote de trabajo permitiendo que el caballo alargue el cuello  Reajustar las riendas	Alargamiento del marco y estiramiento del cuello, manteniendo la regularidad		2		
13 F	Galope de trabajo a la derecha	Transición				
14 A	Círculo de 20 M a la derecha	Arqueamiento, geometría y regularidad.				
15 KH	Galope de alargando las batidas	Rectitud  Regularidad de la transición				
16 H	Galope de trabajo					
17 C	Trote de trabajo sentado					
18 B X G	Giro a la derecha  Giro a la derecha  Alto y saludo.  Salir por A al paso	Rectitud  Inmovilidad				
	<b><i>PUNTAJE EN LOS EJERCICIOS</i></b>					
<b>NOTAS DE CONJUNTO</b>			<b>PTOS</b>	<b>COEF</b>	<b>TOTAL</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>AIRES:</b> (Franqueza y regularidad)				2		
<b>IMPULSIÓN:</b> (Deseo de avanzar, elasticidad de las batidas,				2		

flexibilidad del dorso)				
<b>SUMISIÓN:</b> (Atención y confianza, armonía, ligereza y naturalidad de los movimientos; aceptación del bocado y liviandad de los anteriores)		2		
<b>POSICIÓN Y ASIENTO DEL JINETE</b>		2		
<b>PRESENTACION DEL CABALLO Y DEL JINETE</b>		1		
<b>TOTAL NOTAS DE CONJUNTO</b>				

1 ERROR (-2 PTS) 2 ERROR (-4PTS) 3r ERROR ELIMINACION

Errores (- \_\_\_\_\_)

PUNTAJE TOTAL \_\_\_\_\_

(max:290)

**LIGA ECUESTRE DEL VALLE  
2011 EQUITACION DE TRABAJO  
DEBUTANTES**

JINETE \_\_\_\_\_ CABALLO \_\_\_\_\_

LIGA/CLUB \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_ JUEZ/POSICION \_\_\_\_\_

FIRMA DEL JUEZ \_\_\_\_\_

NOTA: Menores de 15 años, pueden realizar la lección en trote levantado.

	EJERCICIOS	IDEAS DIRECTRICES	PTOS	COEF	TOTAL	OBSERVACIONES
1 A  X	Entrar en trote de trabajo sentado  Alto a través del paso mediano  Saludo.  Partir en paso largo	La rectitud, la calidad del trote, el alto y las transiciones				
2 C	Pista a mano derecha en paso largo	La calidad del paso (actividad)				
3 M	Trote de trabajo sentado	La transición				
4 B  B	Círculo de 20m a la derecha en trote de trabajo sentado  Seguir derecho	La calidad del trote, la geometría del círculo, el arqueamiento		2		
5 Entre  B y F	Paso de trabajo	La transición				
6 FAK	Paso de trabajo	La calidad del paso, la actividad				
7 KXM  M	Paso libre alargar las riendas  Paso de trabajo	La calidad del paso (actividad), la rectitud, la transición		2		
8 C	Trote de trabajo sentado	La transición				

9 E	Círculo de 20m a la izquierda en trote de trabajo sentado	La calidad del trote, la geometría del círculo, el arqueamiento		2		
10 A X	Tomar la línea media Alto Saludo	La calidad del trote, la rectitud y el alto				

NOTAS DE CONJUNTO	PTOS	COEF	TOTAL	OBSERVACIONES
<b>AIRES:</b> (Franqueza y regularidad)		2		
<b>IMPULSIÓN:</b> (Deseo de avanzar, elasticidad de las batidas, flexibilidad del dorso)		2		
<b>SUMISIÓN:</b> (Atención y confianza, armonía, ligereza y naturalidad de los movimientos; aceptación del bocado y liviandad de los anteriores)		2		
<b>POSICIÓN Y ASIENTO DEL JINETE</b>		2		
<b>PRESENTACION DEL CABALLO Y DEL JINETE</b>		1		
<b>TOTAL NOTAS DE CONJUNTO</b>				

1 ERROR (2 PTS) 2 ERROR (4 PTS) 3r ERROR ELIMINACION

Errores (- \_\_\_\_\_)

PUNTAJE TOTAL \_\_\_\_\_

(max220)

**APENDICE 3**

**Prueba de Manejabilidad**

JINETE \_\_\_\_\_ CABALLO \_\_\_\_\_

LIGA/CLUB \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_ JUEZ/POSICION \_\_\_\_\_

FIRMA DEL JUEZ \_\_\_\_\_

Tabla de ejercicios

	<b>Ejercicios</b>	<b>Puntaje</b>	<b>Observaciones</b>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
	<b>Notas en el recorrido</b>		
A	TRANSICIONES		

	<b>Notas de conjunto</b>		
B	Aires (Libertad y regularidad)		
C	Impulsión y sumisión (Atención y obediencia. Deseo de avanzar, elasticidad en los paso. Encajamiento de los posteriores)		
D	Jinete (Posición y asiento, uso correcto de las ayudas y efectividad)		
<b>SUB</b>			
	ERRORES: 1er error 2 pts;; 2error -4 PTS ;3er error. Eliminación		
TOTAL (Máx.			

#### APENDICE 4

Tiempo promedio para superar cada obstáculo (manejabilidad) después de medir el recorrido y los obstáculos

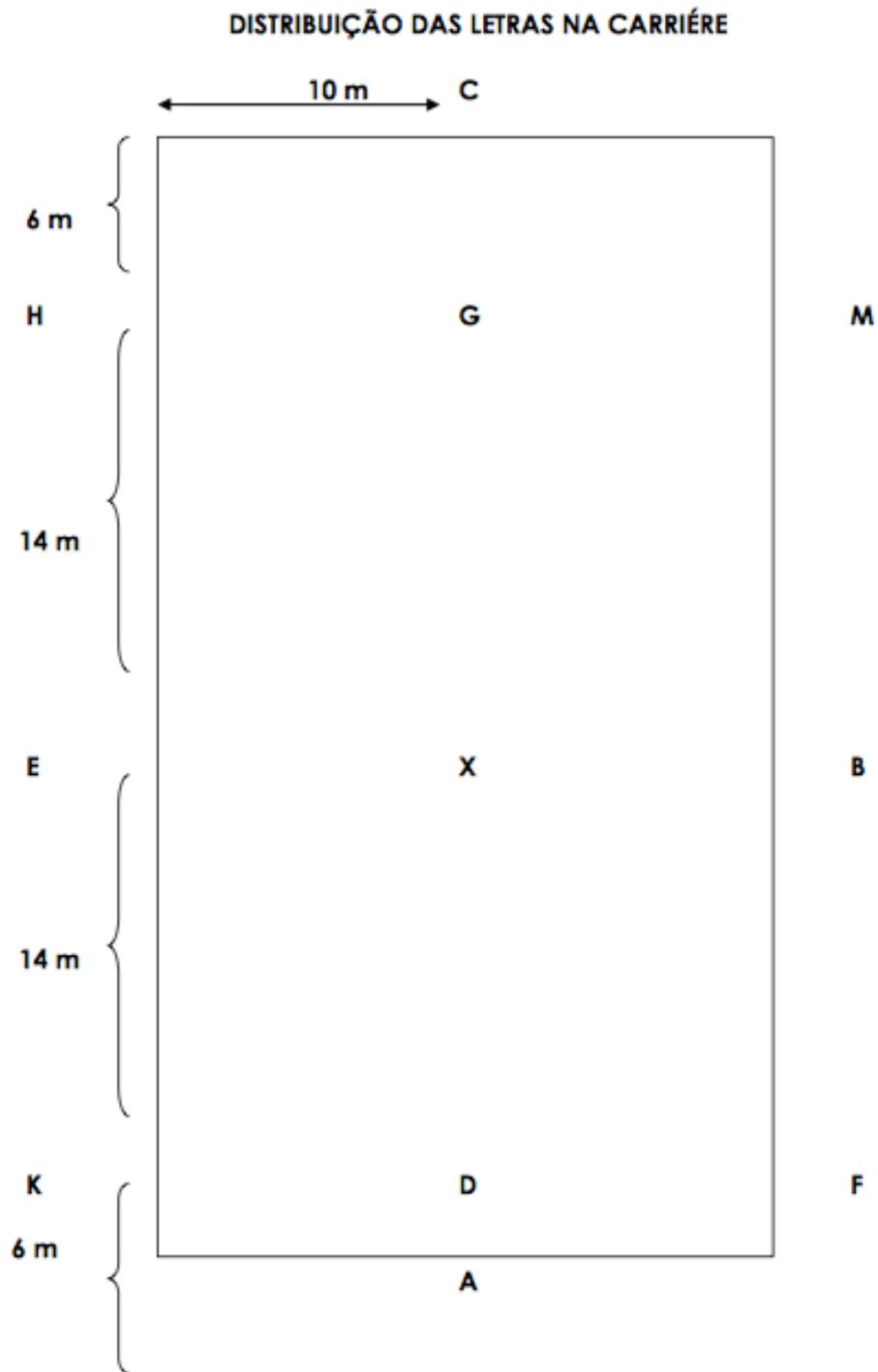
- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
| 1. Figura 8 entre los barriles   | =tiempo del galope mas recorrido |
| 2. Puente de madera  | =+ 7s                            |
| 3. Slalom (zigzag) entre postes paralelos  | =tiempo del galope mas recorrido |
| 4. Saltar sobre pacas de heno  | =tiempo del galope mas recorrido |
| 5. Corral  | =Tiempo al paso más 15 s         |
| 6. Slalom entre postes en una línea recta  | =tiempo del galope mas recorrido |
| 7. Barriles  | =tiempo del galope mas recorrido |
| 8. Puerta  | =10s                             |
| 9. Campana al final del corredor   | =tiempo al paso más 10 s         |
| 10. Jarra de barro   | =Tiempo al paso más 3s           |
| 11. Retroceder en "L" o figura de 8 entre postes   | = tiempo al paso más 10 s        |
| 12. Movimiento lateral sobre un tronco   | =tiempo al paso más 7 s          |
| 13. Sacar una vara (pica, garrocha, etc.) de un barril, ensartar el aro con la garrocha o volver a colocar la garrocha | = no se le añade tiempo          |
| 14. Colocar una vara (pica, garrocha etc.) en un barril  | = no se le añade tiempo          |
| 15. Usar un poste para ensartar un aro   | =no se le añade tiempo           |
| 16. Atravesar la acequia con agua (ría, foso)  | = Tiempo al paso mas 7s          |
| 17. Banca  | = mas 3 s                        |
| 18. Cambiar un vaso de la punta de un poste (pica, garrocha etc.) a otro.  | = tiempo al paso más 15 s        |

El tiempo para completar la prueba de manejabilidad deberá ser menos que la suma de la distancia del recorrido, teniendo en cuenta una velocidad de galope de trabajo de (250 m/min) sumada al tiempo dado a los obstáculos de acuerdo a la lista descrita arriba.

Apéndice 5

Distribución de las Letras en la Pista de Adiestramiento

( Fuente WAVE)



APENDICE 6

MAPA DEL AREA DE LA VACA ( fuente WAVE)

