

NORMATIVA PARA LOS CAN 1* INDOOR DE ENGANCHES
Y COPA DE ESPAÑA INDOOR
(MANEJABILIDAD COMBINADA-COMBINADO DE MARATON

1.- NATURALEZA

- 1.1 La categoría **CAN 1* Indoor** en la disciplina de Enganches, gozará de la particularidad de poder ser disputada en superficies cubiertas o a la intemperie si las circunstancias climatológicas lo permiten. No será condicionante alguno que **este tipo de concursos** sean realizados al aire libre, respetando las normas de seguridad básicas para los participantes, caballos y público.
- 1.2 El Delegado Técnico será la persona autorizada por la RFHE para velar por el cumplimiento de las normas de seguridad, estando capacitado para cancelar o suspender cualquier evento si se incumplen las normas de seguridad básicas.
- 1.3 Todos los requerimientos de seguridad deberán ser subsanados por el C.O. a petición del Delegado Técnico.
- 1.4 Los Atletas se encuentran sometidos a todas las particularidades del Reglamento General de Enganches que no se encuentre referido en este Anexo y siempre que no contravenga las normas generales.

2.- GENERALIDADES

- 2.1 Esta normativa debe ser interpretada junto con el Reglamento de Enganches, Reglamento General, Disciplinario y Veterinario de la RFHE.
En todas las circunstancias imprevistas o excepcionales, es responsabilidad del Jurado tomar una decisión con espíritu deportivo, teniendo en cuenta si se ha obtenido alguna ventaja y el bienestar del caballo, adaptándose al máximo a las intenciones de los reglamentos mencionados.
Esta normativa entrará en vigor el **1 de febrero de 2016 y, tras la experiencia acumulada en el primer año de su vigor, se estudiará la posibilidad de incorporarla al Reglamento de Enganches de la RFHE**
- 2.2 El Concurso consiste en pasar a través de unas puertas numeradas en su orden y sentido correcto, dejando el número y/o letra rojo a la derecha y el número y/o letra blanco a la izquierda.
Las categorías que podrán competir en los **CAN 1* Indoor** serán los referidos en el Artículo 912.1 del Reglamento de Enganches de la RFHE.
 - Las limoneras y troncos de Ponis **podrán participar** conjuntamente.
 - En cada concurso podrán competir un máximo de 25 participantes. Se podrá admitir excepciones si lo autoriza el Delegado Técnico.
- 2.4 Normalmente se realizarán a dos mangas. Si el número de participantes fuera elevado, el CO conjuntamente con el Delegado Técnico podrá autorizar a correr a una sola manga. De igual forma el Delegado Técnico podrá indicar que en la segunda manga, solo participen un porcentaje, previamente indicado, de los Atletas que tomaron parte en la primera manga.
Es posible que haya una tercera manga o Winning Round, que tendrá que ser anunciada antes del comienzo de la primera manga.

3.- CONDICIONES PARA PARTICIPAR

- 3.1 Las inscripciones se realizarán en las Federaciones Autonómicas o **C.O.** y serán por orden cronológico dentro de los parámetros marcados en cuanto al número de competidores permitidos en el Avance de programa.
- 3.2 Un Atleta podrá participar dos (2) veces en cada modalidad o en diferentes modalidades, pero no utilizar él o los mismos caballos.
- 3.3 Son los Atletas los que clasifican en los distintos **concursos**, no la combinación Atleta y caballos.
- 3.4 Los Atletas para participar tendrán que cumplir con la reglamentación de galopes de la RFHE y el Artículo 913 del Reglamento de Enganches.
- 3.5 **Los Atletas no podrán participar como groom.**
- 3.6 Los Grooms podrán participar como Grooms con más de un Atleta.

- 3.7 La edad de los caballos será la misma contemplada en el Artículo 929 del R. Enganches de la RFHE para los CAN 1* **Indoor**.
- 3.8 Los carruajes permitidos están indicados en el Artículo 936 y 937 del R. Enganches de la RFHE.

4.- LA COMPETICIÓN

- 4.1 Los concursos "Indoor" se llevarán a cabo con arreglo a la siguiente normativa:
- Podrán emplearse un máximo de **20 obstáculos (tipo Conos y Maratón)**, dependiendo de la superficie total de la pista (**Artículo 961**). Están permitidos también obstáculos múltiples de la prueba de Conos.
 - Un máximo de **3 obstáculos tipo maratón**.
 - Un puente (opcional), que no será menor a 6 metros de longitud y 20 cm de alto.
 - La entrada del puente deberá ser **abierta en forma de mangada**, suficientemente segura para que guíe los caballos hacia su interior.
 - El puente solo podrá ser cruzado en una línea recta, sin cambios de dirección o balizas aplicables.
- 4.2 Los obstáculos tipo maratón no podrán tener más de cinco (5) puertas.
- 4.3 El Puente podrá ser utilizado lateralmente como parte de dos obstáculos tipo maratón.
- 4.3.1 Una pareja de conos debe ser parte del puente. La medida de separación será la misma del recorrido general.
- 4.3.2 Puede existir un puente doble, como por ejemplo cruzarlo por cuatro partes.
- 4.4 Ambas mangas, se contabilizarán por tiempo, convirtiendo las penalidades en segundos.
- 4.4.1 La primera manga puntuará un 50 %, que será sumado a los obtenidos en la segunda manga.
- 4.4.2 Las dos mangas se sumarán y el competidor que obtenga menos segundos de penalidad será el ganador del **concurso**. Si hubiera una tercera manga o "Winning Round", se le sumará a ésta, el resultado de las dos primeras mangas.
- 4.4.3 El Atleta eliminado en la primera manga, pasará a la siguiente con un 25% más de penalidad que el clasificado en último lugar. El Atleta eliminado en la segunda manga no podrá ir a la Wining Round.
- 4.5 El sorteo se hará en presencia de los competidores o por ordenador.
- 4.6 Preferiblemente el recorrido es igual para todas las mangas. Si el recorrido fuera diferente al de la primera manga, los competidores tendrán al menos 15 minutos para inspeccionar el recorrido.
- 4.7 El equipamiento de maratón es el mismo que contempla el Reglamento de Enganches de la RFHE.
- 4.8 La publicidad será ordenada como dice el Artículo 941 del Reglamento de Enganches de la RFHE.
- 4.9 Un carruaje llevará los Grooms que contempla el Reglamento de Enganches de la RFHE.
- 4.10 Cada cochero puede inscribir, de acuerdo con las edades de los caballos marcado por el Reglamento de Enganches de la RFHE, los siguientes caballos:
- Cuartas: 5 caballos
 - Troncos: 3 caballos
 - Limoneras: 1 caballo
- 4.10.1 Dos cocheros de cuartas pueden matricular un conjunto pactado de 9 caballos y compartir el caballo reserva por problemas veterinarios justificados bajo la supervisión del Delegado Técnico.
- 4.10.2 Dos cocheros de troncos pueden matricular un conjunto pactado de 5 caballos y compartir el caballo reserva por problemas veterinarios justificados bajo la supervisión del Delegado Técnico.
- 4.10.3 Dos cocheros de limoneras pueden matricular un conjunto pactado de 3 caballos y compartir el caballo reserva por problemas veterinarios justificados bajo la supervisión del Delegado Técnico.
- 4.10.4 Cada caballo solo puede participar una ~~so~~ vez.
- 4.10.5 Sólo los caballos que estén inscritos en las nominativas podrán competir en el concurso. El caballo reserva no puede ser cambiado una vez se encuentre en los boxes del concurso.

4.11 Si dos competidores empatan se tomará en cuenta el resultado en la última manga para desempatar.

5.- INSPECCIÓN VETERINARIA

- 5.1 Se realizará por el Presidente del Jurado y el Veterinario del concurso, conforme al Reglamento de Enganches de la RFHE tipificado para la prueba de Conos o Manejabilidad, **excepto en la Final de la Copa que se hará conforme al Reglamento de Enganches Art. 935.2**
- 5.2 El horario de la "Inspección Veterinaria", debe de ir en relación a la hora de salida del primer participante y previo al comienzo de la competición. Debe de ser en un lugar seguro y una superficie adecuada.
- 5.3 A ser posible los competidores no debieran llegar tarde a las instalaciones, para permitir periodos de descanso continuado a los caballos.
- 5.4 La "Reunión" de los Oficiales del Concurso, el Comité Organizador y los Atletas, será después de la Inspección de los caballos.

6.-LOS OFICIALES

- 6.1 Los Oficiales del concurso serán los siguientes:
 - Presidente del Jurado
 - Vocales
 - Diseñador de Recorrido
 - Delegado Técnico
- 6.2 Un segundo Juez es aconsejable en la mesa del Jurado. Habrá un juez más en la pista, pie a tierra.
- 6.3 El Diseñador de Recorrido puede también actuar como Juez a Tierra.
- 6.4 El Delegado Técnico puede también actuar como Juez cuando la circunstancia lo aconseje.
- 6.5 Un segundo "Juez a Tierra" debe estar en la pista durante el recorrido de los participantes. Estos oficiales o jueces, deben de estar en permanente contacto con los Jueces de la Presidencia a través de micrófonos inalámbricos y auriculares. No está permitido en la pista cualquier otra persona durante la competición. Un juez debe estar en el puente y el segundo en un lateral de la pista o fuera de ella. Los Jueces a tierra irán provistos de banderas rojas preferentemente.

7.-NORMAS DE LA COMPETICIÓN

- 7.1 Después de sonar la campana el competidor tiene 45 segundos para iniciar su recorrido. Si no empieza, el cronómetro comienza a correr.
- 7.2 El competidor irá de un obstáculo a otro debiendo pasar en orden correlativos las puertas que se encuentren entre los obstáculos.
- 7.3 En los obstáculos tipo maratón, las puertas compuestas por una letra roja y otra blanca deben ser negociadas en la secuencia y sentido correcto. Si el participante no corrige el error significa eliminación. No hay puerta de entrada o salida al obstáculo.
- 7.4 Todas las bolas, balizas o elementos derivables, permanecerán en el suelo hasta que el competidor haya terminado su recorrido, a menos que el Presidente del Jurado haya tocado la campana por que algún elemento de un obstáculo, simple, múltiple o tipo maratón, o que la entrada o salida del puente se encuentre bloqueada. En esta última situación los conos deberán ser reconstruidos sin toque de campana.
- 7.5 Si durante el recorrido, una bola de un obstáculo ha sido derribada, incurre en 5 segundos de penalidad, y será penalizado con 5 segundos más si derriba algún elemento de forma posteriori de este mismo obstáculo, aun habiendo sido el obstáculo o la puerta negociada con anterioridad.
- 7.6 Si un competidor derriba una bola de un obstáculo **simple** o desplaza significativamente un elemento de un obstáculo de maratón antes de ser negociado, **de manera que no pueda ser abordado, el Presidente del Jurado hará**

sonar la campana cuando se aproxime al obstáculo que derribo en su momento y vaya a ser negociado El reloj parará en el momento más conveniente para el competidor, y el obstáculo será reconstruido.

En este caso se añaden 5 segundos de penalidad por derribo de bola-baliza o elemento y otros 10 segundos por reconstrucción del obstáculo, sin corrección de tiempo.

7.7 Desplazar significativamente un obstáculo es entendido como que un elemento de un obstáculo es desplazado o movido de forma que el participante no podrá cruzar el obstáculo o puerta compuesta por letras, al encontrarse de diferente forma a como fue diseñado originalmente. En este caso el Presidente del Jurado deberá hacer sonar la campana.

Si el desplazamiento no es evidente, el Presidente del Jurado no hará sonar la campana, de manera que el competidor continúe su recorrido.

7.8 Cuando un obstáculo de maratón es claramente afectado y se entiende que el competidor no puede continuar su recorrido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana y parará el cronómetro inmediatamente. Después de que el obstáculo sea reconstruido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana de nuevo, cuando el atleta cruce de nuevo la primera puerta obligatoria. El competidor deberá comenzar de nuevo por la primera puerta obligatoria (A) después de ser reparado el obstáculo.

Por cada elemento derribado obtendrá 5 segundos de penalidad y por cada reconstrucción se añadirán 10 segundos más.

7.9 Cuando se esté realizando un obstáculo tipo maratón, cada puerta queda libre una vez ha sido pasada en la secuencia correcta, pero si tira alguna baliza le será contabilizada.

7.10 Si un competidor corrige un error de recorrido, deberá empezar de nuevo en la puerta que tuvo el error. Por ejemplo: si va de A a C y se da cuenta del error, debe de hacer B y C de nuevo. El tiempo no para ni suena la campana.

7.11 Cuando un competidor ha completado un obstáculo del tipo maratón con o sin derribo de una o mas bolas, balizas o elementos derivable (excluyendo las letras), y después más tarde en el recorrido, por cualquier razón derriba algún elemento, baliza o bolas de este mismo obstáculo ya realizado, incurrirá en 5 segundos de penalidad por cada elemento derribado, es decir son acumulativos.

7.12 Un obstáculo de conos debe de ser cruzado al menos por una rueda del carruaje. Si una o dos bolas son derribadas la penalidad será de 5 segundos por bola. No es necesario que los caballos crucen a través de los conos.

7.13 Si las riendas, los cejaderos o los tiros se soltasen o se rompieran, si el carruaje fuera seriamente dañado, si un caballo embarca una extremidad en la lanza o balancín, el Presidente del Jurado tocará la campana y un groom deberá desmontar del carruaje y reparar o solventar el problema. El competidor será penalizado con 10 segundos por cada groom pie a tierra. El cronómetro será parado.

7.14 Si el puente debe ser cruzado por ambos lados, de manera que el nº 4 en el lado derecho y el nº 12 en el lado izquierdo, la salida NO ESTÁ NEUTRALIZADA. Esto implica penalidad en ambos lados. Si la bola del cono es desplazada o derribada cuando el carruaje sale del puente, el obstáculo deberá ser reconstruido, sin que suene la campana.

7.15 En caso de crueldad manifiesta, el Presidente del Jurado tiene la potestad de tocar la campana y eliminar al participante del concurso.

7.16 Se entiende por desobediencia:

- Cuando un competidor intenta cruzar a través de un obstáculo y los caballos lo evitan en el último momento o rehúsan, aunque no derribe el obstáculo.

- Cuando los caballos escapan o cuando en opinión del Presidente del Jurado el competidor pierde el control del equipo enganchado.

7.17 El participante en el recorrido debe de parar al oír la campana. Si no parase después de repetidos toques de campana, el participante será eliminado.

La organización debe de disponer de una campana lo suficientemente sonora, de forma que se escuche incluso con música alta.

7.18 Los Grooms deben cruzar la línea de llegada montados en el carruaje, de lo contrario significa eliminación.

7.19 Cuando hay un excesivo uso del látigo por parte del participante, el Presidente del Jurado debe de llamar la atención al cochero públicamente.

- 7.20 La medida entre conos será entre 150 y 170 cm para limoneras y troncos; y entre **180 y 200** cm para cuartas. La anchura puede ser ajustada después de la primera manga.
- 7.21 Los Oficiales del concurso se reunirán después de la primera manga para discutir sobre la competición y realizar cambios que fueran necesarios.
- 7.22 **Todos los Atletas y Grooms deben de llevar casco ecuestre de seguridad correctamente abrochado mientras se encuentren en la pista de competición y entrenamiento**
- 7.23 Es obligatorio el uso del chaleco protector.
- 7.24 El Atleta y Grooms pueden hablar durante el recorrido sin penalidad alguna.
- 7.25 El concurso se realizará con carruaje de maratón y su medida de huella exterior será como mínimo de 125 cms.
- 7.26 **Una grabación en video oficial del recorrido podrá ser utilizada por el Presidente del Jurado para decidir una acción dudosa**

8.-DETALLES ORGANIZATIVOS

- 8.1 Existe un código de vestimenta.
Son requeridos:
- Pantalones largos.
 - Chaleco o sudadera con cuello.
 - Casco y protector de espalda
 - Camisa de mangas y cuellos

9.-PENALIDADES

9.1 Penalidades:

Derribo de una bola o baliza en obstáculo simple	5 segundos
Derribo de un obstáculo tipo Maratón	5 segundos
Reconstrucción de un obstáculo (crono para) y reinicia cuando se aproxime al obstáculo derribado. Art 7.6	10 segundos
Groom a tierra primera o segunda vez (crono no para)	5 segundos por incidente
Cochero a tierra	20 segundos
Groom usa las riendas o freno	20 segundos
Error de recorrido en obstáculo tipo Maratón corregido	20 segundos
Error de puerta (secuencia o dirección) pasando el carruaje completo o parte del conjunto sin derribo, el reloj no para	20 segundos
Error de puerta (secuencia o dirección) pasando el carruaje completo, con derribo, el reloj para y reconstrucción	35 segundos
Derriba una bola de un obstáculo erróneo (secuencia o dirección), con el caballo saltando a través del cono (crono para y reconstrucción)	15 segundos
Derribo de bola que queda en pie y mas tarde es derribada	5 segundos
Tiro, cejadero, balancín, embarque de cualquier tipo (crono para)	5 segundos
Groom o cochero tercera vez pie a tierra	eliminación
Tercera desobediencia	eliminación
Error de recorrido no corregido en obstáculo tipo maratón	eliminación
Vuelco del carruaje	eliminación
No cruzar banderas de salida o llegada	eliminación
Uso del látigo por el groom	eliminación
Uso excesivo del látigo por el cochero	eliminación
Groom o cochero tercera vez pie a tierra	eliminación
Tercera desobediencia	eliminación
Acto claro de crueldad	eliminación

10.-LAS INSCRIPCIONES/PREMIOS

- 10.1 Un Comité Organizador puede, si lo desea, cargar en la inscripción una combinación de gastos de matrícula y establos por cada cochero como máximo de 200 euros.
Los premios o trofeos mínimos para la clasificación final son opcionales y serán los establecidos por el C.O.

- 10.2 Un participante que se retira o es eliminado no optará a premios.
 10.3 Los premios son opcionales en los CAN1* Indoor.

ANEXO I
NORMAS PARA LA COPA DE ESPAÑA CAN 1* INDOOR

- 1.1 Los criterios de clasificación y participación para la temporada 2016 serán abiertos, es decir podrán participar en función de la ordenación de galopes de Reglamento de Enganches de la RFHE.
- 1.2 La temporada 2016 comenzará a computar como clasificatoria para el ranking nacional de la **Copa de España** para poder participar en la temporada 2017.
- 1.3 Los puntos podrán obtenerse en aquellos concursos:
 1.3.1 En los **CAN1* INDOOR** que la RFHE determine previa información en los avances de programa con la nomenclatura "Indoor Calificable" (IC). Clasificarán los cinco primeros de cada categoría.
 En los **CAN1* INDOOR** puntuarán los 10 primeros.
 1.3.2 En los **CAN** que la RFHE defina, formarán parte de los concursos calificables para la **Copa**.
 En los **CAN** puntuarán los 5 primeros de cada categoría.
 1.3.3 Los Atletas que acumulen mas puntos en los CAN1* Indoor y en los CAN, serán los que tengan acceso a la Final de la Copa de España.
 En el caso de plazas vacantes la RFHE decidirá el criterio a seguir.
- 1.4 Sólo podrán participar en la **Final de la Copa de España Indoor 2017** aquellos 8 mejores cocheros clasificados en cada categoría durante la temporada 2016, incluyendo las plazas ocupadas por el Campeonato de España de Enganches.
- 1.5 Sólo podrán participar en la **Final de la Copa de España-2017** aquellos 8 mejores cocheros clasificados en cada categoría durante la temporada 2016, incluyendo las plazas ocupadas por el Campeonato de España de Enganches. (posibilidad de ampliar el número si la RFHE lo considera conveniente)
- 1.6 Los tres primeros de cada categoría en el **Campeonato de España de Enganches** tendrán plaza disponible para participar directamente en la **Final**
 En el caso de renunciar a la participación, los puestos se trasladaran al siguiente Atleta en el ranking.
- 1.7 La RFHE determinará qué concurso correspondiente a una Federación Autonómica pueda ser también puntuable.
- 1.8 Los concursos puntuables serán designados por la RFHE.
- 1.9 La **Final de la Copa** será el último concurso de la temporada y será designado por la RFHE.
- 1.10 Todos los Atletas que asistan a la Final comenzarán el concurso con 0 puntos acumulados. Es decir los campeones de esta Final, serán proclamados Campeones de la Copa de España Indoor.
- 1.11 En la **Final de la Copa de España**, los premios son obligatorios.
 La RFHE establecerá las cuantías mínimos y definirá anualmente en Junta Directiva.

2.- TABLA DE OBTENCION DE PUNTOS PARA ASISTIR A LA FINAL

2.1 Los Atletas descalificados, eliminados o retirados en los Concursos Clasificatorios no obtendrán ningún punto.

2.2 En caso de empate a puntos para asistir a la Final ganará el que haya obtenido la mejor clasificación en los concursos completos de enganche.

Puntos obtenidos en CAN1* y CAN

1º	20 puntos	6º	8 puntos
2º	17 puntos	7º	6 puntos
3º	14 puntos	8º	5 puntos
4º	12 puntos	9º	4 puntos
5º	10 puntos	10º	3 puntos