



REGLAMENTO DE ENGANCHES PRUEBA DE OBSTÁCULOS/ INDOOR

REGLAMENTO ENGANCHES PRUEBA DE OBSTACULOS/INDOOR

RFHE Entrada en vigor el 1 de Enero de 2019

Copyright © 2019 Real Federación Hípica Española-

Reproducción estrictamente reservada. Edición 1

C/Monte Esquinza, nº28 -izda.

cp:28010-MADRID

Telf: 91 436 42 00

Fax: 91 575 07 70 – 91 575 08 44

Mail: info@rfhe.com

Tabla de Contenidos	
Preámbulo	4
LA CODIGO DE CONDUCTA Y EL BIENESTAR DEL CABALLO	5
CAPITULO I NORMAS GENERALES	8
Articulo 1 Reglas generales	8
CAPITULO II ESTRUCTURA DE COMPETICIONES	8
Articulo 2 Categorías y Niveles	9
CAPITULO III CLASIFICACION	9
Articulo 3 Competiciones	9
Articulo 4 Concursos	9
Articulo 5 Clasificación por equipos para Campeonato/Copa	9
Articulo 6 Nombre de los caballos	9
Articulo 7 Reclamaciones y Apelaciones	9
Articulo 8 Resultados Oficiales	9
Articulo 9 Principios	9
CAPITULO IV PARTICIPACION (edad de los atletas-inscripciones)	11
Articulo 10 Edad Mínima- Atletas y Grooms	11
Articulo 11 Requisitos mínimos / Criterio de Clasificación	11
Articulo 12 Concursantes invitados	11
Articulo 13 Inscripciones	12
Articulo 14 Horario del concurso	13
Articulo 15 Gastos y facilidades	13
CAPITULO V ATLETAS	14
Articulo 16 Vestimenta, Seguridad, Látigos	14
CAPITULO VI CABALLOS	14
Articulo 17 Edad de los Caballos	14
Articulo 18 Altura y talla	14
Articulo 19 Número de Caballos	15
Articulo 20 Condiciones Especiales	15
Articulo 21 Bienestar del Caballo (Maltrato del Caballo y Doping)	15
Articulo 22 Seguridad de los Establos	16
Articulo 23 Exámenes e Inspección de los Caballos	16
CAPITULO VII CARRUAJES Y GUARNICIONES	18
Articulo 24 Carruajes permitidos	18
Articulo 25 Dimensiones	18
Articulo 26 Ruedas	18
Articulo 27 Guarniciones, Carruajes y Caballos	18
Articulo 28 Publicidad en carruajes, guarniciones y vestimenta	21
Articulo 29 Seguridad	21
CAPITULO VIII CONDICIONES DE PARTICIPACION	22
Articulo 30 Participación	22
Articulo 31 Números de Identificación	23
Articulo 32 Ayuda Exterior	23
CAPITULO IX SUSTITUCIONES	24

Artículo 33 Sustituciones	24
CAPITULO X DECLARACION DE PARTICIPANTES-ORDEN SALIDA	25
Artículo 34 Declaración de Participantes	25
Artículo 35 Orden de Salidas	25
CAPITULO XI GENERALIDADES DEL CONCURSO	26
Artículo 36 El Concurso	26
Artículo 37 Construcción y medidas del recorrido	27
Artículo 38 Inspección del recorrido	27
Artículo 39 Tiempo	28
Artículo 40 Grabación del recorrido en vídeo	28
Artículo 41 Bienestar del caballo	28
Artículo 42 Igualdad de puntuaciones	29
CAPITULO XII OBSTÁCULOS TIPO MARATHON	29
Artículo 43 Puertas obligatorias	29
Artículo 44 Elementos derribables o balizas	29
Artículo 45 Obstáculos tipo maratón. Anchura de puertas	29
CAPITULO XIII OBSTÁCULOS TIPO CONOS	30
Artículo 46 Obstáculos de conos	30
CAPITULO XIV JUZGANDO LA COMPETICIÓN	32
Artículo 47 Juzgando la competición	32
CAPITULO XV OFICIALES	38
Artículo 48 Dietas y gastos	38
Artículo 49 Transporte durante el concurso	39
Artículo 50 Conflicto de intereses	39
Artículo 51 Composición del Jurado	39
Artículo 52 Delegado Técnico	40
Artículo 53 Jefe de Pista	41
Artículo 54 Delegado veterinario/Comisión veterinaria	42
Artículo 55 Veterinarios Director de Servicios/Tratamiento veterinario	42

Preámbulo

Esta edición de las normas RFHE de Enganches entrarán en vigor el 1 de Enero de 2019. Todos los reglamentos anteriores han sido revisados y sustituidos por este reglamento, siendo supervisado previamente y sustituidos por esta nueva versión.

Esta publicación serán las normas de aplicación de la RFHE en Concursos Nacionales de Enganches PRUEBA DE OBSTACULOS, e interpretadas en consonancia de Los Reglamentos Generales, El Reglamento Veterinario, Reglamento Disciplinario, así como las restantes normativas de la RFHE.

Todos los supuestos posibles no pueden estar contemplados en este Reglamento. Como resultado de ello, esta edición esta redactada para su flexibilidad y adaptación del desarrollo de la disciplina dependiendo de circunstancias excepcionales y cuidando siempre el bienestar general del caballo y la seguridad en los Concursos.

Adicionalmente y en el caso de alguna circunstancia no contemplada en este Reglamento, el Jurado tomará la decisión pertinente teniendo en cuenta el espíritu deportivo, con la intención de acercarse lo más posible a las Normas y Regulaciones Generales de la RFHE .

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

En esta publicación la referencia a la palabra “Caballo” es considerada al mismo tiempo para caballos y ponis, indistintamente del sexo y del plural o singular aunque no se encuentre especificado en este Reglamento. La RFHE se reserva cualquier modificación de las normas, previa aprobación de la Comisión Delegada y Asamblea General de la RFHE.

EL CODIGO DE CONDUCTA FEI Y EL BIENESTAR DEL CABALLO

La FEI-RFHE pretende que todos los involucrados en el deporte ecuestre internacional, se adhieran al “Código de Conducta FEI “y a reconocer y aceptar en todo momento el bienestar del caballo, siendo éste el objetivo primordial. El Bienestar del Caballo nunca debe ser subordinado a influencias competitivas o comerciales. Los siguientes puntos deben respetarse especialmente, y son:

1 .Bienestar general:

a) Correcto manejo del caballo

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

b) Métodos de entrenamiento

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

c) Herraje y aplomos

El cuidado de los pies es importante, las herraduras deben estar correctamente colocadas. Los clavos y herraduras deben estar ajustados de manera que no puedan causar riesgo de lesión o dolor.

d) Transporte

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

e) Viajes

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

2. Buen estado para competir:

a) Aptitud y competición

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

b) Estado de Salud

Ningún caballo considerado incapaz para competir, podrá hacerlo. El veterinario deberá aconsejar en caso de alguna duda.

c) Doping y Medicación.

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

d) Procedimientos Quirúrgicos

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

e) Embarazos/Lactancia

Las yeguas no podrán competir después su cuarto mes de embarazo, o con potro de rastra.

f) Mal uso de la Ayudas

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

3. La competición no irá en detrimento del bienestar del caballo:

a) Zonas de Competición

Los caballos deben ser entrenados y competirán sobre superficies adecuadas y seguras. Todos los obstáculos y condiciones de competición deben estar diseñadas con arreglo al bienestar del caballo.

b) Las superficies de suelo

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

c) Climatología Extrema

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

d) Estabulación en los concursos

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

4 . Trato Humanitario de los Caballos:

a) Tratamiento veterinario

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

b) Centros de Referencia

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

c) Lesiones en competición.

La incidencia de las lesiones sufridas en la competición debe ser vigilada. Las condiciones de la superficie, la frecuencia de las competiciones y cualquier otros factores de riesgo deben ser examinados cuidadosamente para indicar maneras de minimizar las lesiones.

d) Eutanasia

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

e) Retirada

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

5 .Educación:

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

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

CAPÍTULO I NORMAS GENERALES

Artículo 1:

Este Reglamento está diseñado para estandarizar los Concursos Nacionales de Enganche PRUEBAS DE OBSTACULOS y para que las condiciones de los concursos sean justas y similares para todos los Atletas. La naturaleza de los concursos en la disciplina de Enganches, gozaran de la particularidad de poder ser realizados en superficies descubiertas y a la intemperie si las circunstancias climatológicas lo permiten, así como en recintos cerrados respetando las normas básicas para los participantes, caballos y público (INDOOR).

Este Reglamento debe ser interpretado junto con el 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.

CAPÍTULO II ESTRUCTURA DE LAS COMPETICIONES

Artículo 2: Categorías y Niveles,

1. Clases:

Todas o algunas de las clases siguientes podrán realizarse en el mismo concursconcurso pero cada una serán clasificadas por separado:

Caballo: Limonera (C1), Tronco (C2) y Cuartas (C4)

Poni: Limonera (P1), Tronco (P2) y Cuartas (P4)

2. Categorías:

Concurso Nacional - CAMPEONATO/COPA

3. Niveles de dificultad:

Los Concursos Nacionales pueden realizarse en 1 o 2 días. Pueden ser indoor. Premios en metálicos opcionales.

En el Campeonato/Copa, la competición será necesariamente en dos días.

4. Eventos adicionales

Los Comités Organizadores pueden solicitar la realización de concursos de otras categorías durante el Campeonato/Copa y Concursos Nacionales. Estos concursos adicionales también deben cumplir con estas normas.

5. Resumen de categorías y competiciones

Los Concursos Nacionales se correrán de forma individual.

El Campeonato/Copa se podrán correr individual y por equipos.

CAPITULO III CLASIFICACION

Artículo 3: Competiciones

1. Al final de cada competición, los Atletas se clasificaran, según los puntos de penalidad obtenidos en la Competición.
2. Las puntuaciones serán calculadas con dos puntos decimales.

Artículo 4: Concursos.

1. La Clasificación Final para los participantes individuales se determina sumando los puntos de penalidad obtenidos en cada prueba. El Atleta con el menor número de puntos obtenidos es el ganador del Concurso. Los Atletas que son Retirados o Eliminados en cualquier prueba, no serán clasificados en la prueba ni en la Clasificación Final del concurso

Artículo 5: Clasificación por Equipos para Campeonato/copa

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

Artículo 6: Nombres de los Caballos

Los nombres de los caballos deben aparecer en todas las hojas de calificación, incluyendo el nombre del Caballo reserva.

Artículo 7: Reclamaciones y Apelaciones

Reclamaciones: Ver RGs. apelación: ver RGs.

Artículo 8: Resultados Oficiales

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

Artículo 9: Principios

1. Penalidades

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

2. Tarjeta Amarilla de Amonestación

Cuando se produce un abuso o maltrato sobre algún caballo de cualquiera de las formas, o comportamiento incorrecto con los Oficiales del Concurso o algún responsable relacionado con el Evento, incumpliendo las Normas del Reglamento, el Presidente del Jurado, tiene capacidad según el ordenamiento jurídico, para mostrar a la persona responsable una Tarjeta Amarilla o Amonestación.

3. Descalificado (D)

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

4. Eliminado (E)

Los Atletas serán eliminados de una competición como penalidad por contravenir ciertas normas o Reglas durante las competiciones.

5. Retirado (R)

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

6. No Presentados (NP)

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

7. Caballos cojos o incapacitados

Si un caballo se considera que está cojo será incapacitado por el Presidente del jurado, el caballo debe ser descalificado y no podrá competir en cualquier otra manga. El atleta es Eliminado.

8. Trofeos y Premios

Los Atletas sólo pueden recibir premios en metálico, en el caso de haberlos, en aquellas competiciones en las que no han sido Descalificados, Eliminados o Retirados. No son obligatorios los premios en ninguna competición.

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

Artículo 10: Edad Mínima – los Atletas y Grooms

Categorías	Edad Minina del Atleta
Cuartas	18 años
Troncos	16 años
Limoneras	14 años

1. Edad:

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

2. Grooms:

Todas las clases:

Los Atletas menores de 18 años deben estar acompañados de un groom(s) de 18 años o mayor y que tenga como mínimo el galope 4.

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

General: Incumplir cualquier norma de este artículo implica la Eliminación del Atleta

Artículo 11: Requisitos Mínimos de participación/ Criterios de Clasificación GALOPES REQUERIDOS

1. El sistema de clasificación para concursos viene determinado de acuerdo con registros de la RFHE y sus equivalencias en “Galopes” Los Atletas deben aprobar a través del sistema de galopes RFHE de progreso de competencias como se indica más adelante.

2. Las clasificaciones de Galopes son obtenidos por exámenes de “Galopes” y se aplican a todas las categorías.

Categoría	Limonera	Troncos	Cuartas
CAMPEONATO/COPA	Galope 5	Galope 5	Galope 5
Concursos Nacionales	Galope 4	Galope 4	Galope 4

Artículo 12: Concursantes Invitados

Ningún Atleta podrá participar como "Invitado" en cualquier competición nacional.

Artículo 13: Inscripciones

1. General

- 1.1 Los Atletas de cuartas pueden inscribir cinco (5) caballos en las inscripciones definitivas. Pueden comenzar cada prueba con algunos de los cuatro (4) o cinco (5) caballos declarados.
- 1.2 Los Atletas de troncos pueden inscribir cinco (3) caballos en las inscripciones definitivas. Pueden comenzar cada prueba con algunos de los dos (2) o tres (3) caballos declarados.
- 1.3 Los Atletas de Limoneras pueden inscribir un (1) caballos en las inscripciones definitivas. Deben comenzar cada prueba con el caballo declarado.
- 1.4 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.
- 1.5 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.
- 1.6 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.
- 1.7 Cada caballo solo puede participar una vez.
- 1.8 Los Concursos Nacionales son principalmente para los Atletas individuales el CO determinará el número de atletas que pueden competir. Bajo ninguna circunstancia un CO podrá limitar el número de inscripciones de Atletas nacionales o equipos para el Campeonato/Copa.
- 1.9 El/la Campeonato/Copa está abiertos a todos los Atletas nacionales, que cumplan la Reglamentación de Galopes. Un equipo consta de tres (3) Atletas del mismo club federado o asociación federada. En caso de que un Club o Equipo sólo puede enviar a dos (2) Atletas, se podrán inscribir como un equipo.
- 1.10 Las inscripciones se realizarán en la Federaciones Autonómicas en el caso de Campeonato/Copa y en los CO en el resto de Concursos Nacionales, que serán por orden cronológico dentro de los parámetros marcados en cuanto al número de competidores permitidos en el avance de programa.
- 1.11 Las Inscripciones definitivas deben llegar al CO diez días antes del comienzo del Concurso como mínimo. Estos representan el grupo final de Atletas y caballos que viajarán al concurso. Las inscripciones definitivas no podrá exceder el número indicado y debe ser elegidas de la lista de nombres de las inscripciones de las nominativas. Después de que las inscripciones definitivas hayan sido enviadas, cualquier sustitución de caballos o competidores pueden hacerse únicamente con la autorización expresa de la CO.
- 1.12 Los Formularios para caballos deben incluir el nombre/nombres, raza, sexo, edad, pelo, país de nacimiento, nacionalidad actual, número de Tarjeta de Validación Deportiva y LAC.

1.13 En un Concurso, un Atleta puede retirar cualquiera o todos sus caballos de una competición, pero no puede agregar un caballo si no estaba previamente incluido en las inscripciones, sin la aprobación del CO y el Jurado.

1.14 Cuando una Atleta ha hecho una inscripción de un equipo y prevé que será incapaz de enviar a dicho equipo, informará inmediatamente al CO.

1.15 Los Equipos o Atletas individuales que se han sido inscritos definitivamente en cualquier evento y no tomen parte sin excusa válida, deberá ser informado al Delegado Técnico y éste a la Secretaria General de la RFHE para su examen por parte del Comité de Disciplina de la RFHE. Compitiendo en otro evento organizado al mismo tiempo no constituye una excusa válida para no participar en el concurso.

1.16 Los Atletas Retirados después de la fecha de las inscripciones definitivas o la no asistencia al concurso serán obligados a reembolsar a la CO los gastos diversos en los que incurran (estabulación y gastos de hotel) como resultado de la falta de asistencia.

1.17 Las inscripciones por equipos en los Campeonato/Copa deben estar hechas con anterioridad al inicio del concurso por medio escrito, El Delegado Técnico podrá considerar que el plazo se cumpla antes del sorteo de dorsales.

1.18 En las inscripciones se indicará en el caso de que el Atleta llevara entrenador o jefe de equipo (si los hubiera) el nombre de la persona determinada para que pueda entrar en el recorrido de conos.

1.19 El jefe de equipo o entrenador no podrá actuar como groom en ningún caso.

Artículo 14: Horario del Concurso:

El horario del concurso será aprobado por la RFHE el cual es enviado por el CO de cualquier concurso. Toda la información requerida en el Avance de Programa deberá ser contemplada y detallada para que los Atletas, Oficiales y todos los interesados en el concurso estén suficientemente informados.

Artículo 15: Gastos y Facilidades

1. Los gastos y facilidades se establecen en los RGs.
2. En el Avance de Programa se indicará que está incluido en la inscripción (paja, heno, box, etc).

CAPÍTULO V ATLETAS

Artículo 16: Vestimenta, Seguridad y Látigos

1. Vestimenta

- 1.1 Los pantalones cortos no están permitidos; el Atleta o groom que infrinja esta regla no podrá participar.
- 1.2 Los Atletas y los Grooms tienen que llevar cascos protectores bien ajustados y protectores de espalda en las dos mangas. No cumplir con ello supone la eliminación. El casco es obligatorio incluso en la pista de calentamiento o entrenamiento.
- 1.3 El chaleco hinchable puede ser usado en combinación con el protector de espalda real o de cuerpo pero nunca sin el chaleco protector.
- 1.4 Durante las inspecciones de los caballos, es estrictamente recomendado a los Atletas o Grooms por debajo de 18 años llevar casco de protección.
- 1.5 Existe un código de vestimenta.

Son requeridos:

- Pantalones largos.
- Chaleco o sudadera con cuello.
- Casco y protector de espalda
- Camisa o Polo de mangas y cuellos

2. Fusta,

- 2.1 La Fusta solo puede ser usada por el Atleta. El incumplimiento de esta norma incurrirá en 20 puntos de penalidad, no es obligatorio su uso pero si el llevarla en el coche de caballos.

CAPITULO VI CABALLOS

Artículo 17: Edad de Caballos

En los Concursos Nacionales y Campeonato/Copa los caballos deben tener 4 años edad o más. No cumplir con este artículo resultará en la Descalificación del Caballo.

Artículo 18: Altura

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

2. Los Ponis de enganche para Troncos y Cuartas y no puede ser más bajos de 108 cm sin herraduras, o 109 cm con herraduras. Los Ponis para Limoneras no deben ser más bajos de 120 centímetros sin herraduras, 121 centímetros con herraduras.
3. Es responsabilidad de Atletas de la RFHE, asegurar que compiten con ponis que cumplen con los criterios anteriores.

Artículo 19: Número de caballos.

1. El número correcto de caballos estipulado para cada clase pueden ser guiados a lo largo de cada competición. Los Atletas no podrán cambiar o quitar uno o más caballos y continuar con menos caballos de los que la clase contempla durante una competición. Continuar con número menor que el estipulado para su clase es eliminación.

Artículo 20: Condiciones Especiales

Las Yeguas no podrán competir después del cuarto mes de gestación o con un potro de rastra. Si se confirma que una yegua compitió bajo cualquiera de estas circunstancias, la yegua será descalificada de todos los concursos a los que en estas condiciones asistió y se informará a la Secretaria General (ver código de conducta).

Artículo 21: Bienestar de Caballo (Abuso de caballos y Doping)

1. Crueldad – Definición

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

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

2. Heridas y Laceraciones

2.1 Sangre en caballos que puede ser una muestra de abuso del caballo, debe ser investigado caso por caso por cualquier miembro del Jurado.

2.2 Un caballo puede ser eliminado de la competición, en aquel caso que el maltrato es evidente, acciones sancionadoras serán tomadas contra el Atleta la consiguiente amonestación.

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

3. Presentación de Informes

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

4. Penalidad

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

- Tarjeta Amarilla, amonestación
- Multa
- Eliminación
- Descalificación del concurso

Artículo 22: Seguridad en los Establos

1. Para todas las competiciones se consultarán el reglamento veterinario (en lo sucesivo "RVs"), artículo 1023.

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

Artículo 23: Exámenes e Inspección de los Caballos

Ver RVs, Artículo 1033.

1. Examen a la Llegada (Primer Examen)

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

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

1.3 El primer examen se efectúa por el Delegado Veterinario o por un veterinario clínico.

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

2. Primera Inspección

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

2.2 Por razones de seguridad, los caballos se presentarán embridados a la mano (con guindaleta de cuerda o cuero). Cada caballo debe llevar su número de identidad

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

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

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

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

2.6 La inspección consiste en una observación inicial en la estación. Después marchar al paso delante de la comisión de inspección y trotar 30 metros y volver al trote.

2.7 Un veterinario puede tocar un miembro u otras partes del cuerpo, pero no se permite realizar otras pruebas (por ejemplo, pruebas de flexión, círculos al paso o al trote) Ver RVs, Artículo 1033.

2.8 En casos excepcionales o dudosos, la comisión de inspección puede ordenar que un caballo pase a la zona de observación oficial o holding box/área (látigos no permitidos) para una inspección posterior cuando se estime oportuno durante la Inspección.

2.9 Sólo un miembro del Jurado de Campo tiene la autoridad para descalificar cualquier caballo que se considere no apto para participar en el concurso (cojera manifiesta, lesiones serias, o estado general depauperado). Un veterinario no tiene la autoridad para descalificar un caballo en ésta inspección excepto cuando afecte al bienestar del caballo.

2.10 Los Atletas o sus representantes que presentan los caballos irán vestidos adecuadamente y cubiertos. No estando permitidos los pantalones cortos.

3. Inspección Caballos con Guarniciones solo para Concursos Nacionales.

3.1 Se lleva a cabo durante el calentamiento antes de comenzar cualquiera de las dos mangas. Se efectuará por una comisión de inspección formada por un miembro de Jurado de Campo junto al Delegado Veterinario o la Comisión Veterinaria. Los caballos deben ser presentados por el propio Atleta. Los competidores que no se presenten a esta inspección serán Eliminados.

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

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

4. Control de Medicación de Caballos

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

5. Pasaportes o Tarjeta de Validación Deportiva

Ver normativas en el Reglamento General.

CAPITULO VII CARRUAJES y GUARNICIONES

Artículo 24: Carruajes Permitidos

Solo se permite el coche de maratón, con la medida de huella en eje posterior de 125 cm.

Artículo 25: Dimensiones

1. General

1.1 En todas las categorías, si el carruaje no dispone de frenos, la retranca es obligatoria. Su incumplimiento podrá ser Eliminación. En Limonera de Caballos o Ponis, la retranca es obligatoria.

1.2 Ninguna parte del carruaje podrá ser más ancha que la huella exterior que marca el carruaje.

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

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

Artículo 26: Ruedas

1. Las Ruedas Neumáticas o de aire no son permitidas.

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

Artículo 27: Guarniciones, Carruajes y Caballos

1. Guarniciones

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

1.2 Carruaje Maratón:

1.2.1 Caballo (tronco de la Cuarta o Tronco): la distancia entre los tiros serán como mínimo de 55 cm (Ponis: mínimo 45 cm).

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

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

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

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

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

1.7 Para Cuartas y en el caso de los Guías, el Balancín de Volea completo medirá como mínimo un metro y la distancia entre los tiros deberá medir al menos 45 cm.

1.8 En los guías de la Cuarta de Ponis, el balancín de volea completo debe medir al menos 85 cm y la distancia entre los tiros debe de ser de al menos 35 cm.

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

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

1.11 Incumplir con estas normas implicará una amonestación verbal o Tarjeta Amarilla por parte del Jurado.

1.12 Incurrir en la misma falta en el mismo concurso será penalizado con una segunda tarjeta Amarilla o Eliminación.

1.13 Cuando un elemento prohibido es utilizado o existe un severo caso de maltrato del caballo, la penalidad a aplicar será la Eliminación.

2. Vendas o Protectores

Las vendas y protectores están permitidas.

3. Muserolas, elementos añadidos y anteojeras.

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

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

4. Madrinas

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

5. Riendas Auxiliares

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

6. Colas

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

7. Dispositivos de palanca

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

8. Bocados

8.1 Los Bocados no tienen por qué ser iguales.

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

9. Lenguas

Los pasa lenguas están permitidos solo si se usan correctamente; elementos añadidos al bocado que causen mal estar en el caballo no están permitidos. (Ver Artículo RV 1035.4)

10. Impedimento de la visión

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

11. Aplicaciones o dispositivos.

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

11.2 Las Orejeras y tapones están permitidos. Dichos tapones no pueden ir conectados a la muserola y deben permitir el libre movimiento de las orejas del caballo.

12. Herraduras

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

13. Penalidades

Contravenir cualquier párrafo de este artículo en Competición incurrirá en la Eliminación del Atleta.

Contravenir las normas en cualquier otro momento del concurso, tendrá como resultado una Tarjeta Amarilla. Una segunda incidencia en el mismo concurso implicará una penalidad mayor, que implicará la Descalificación a juicio del Jurado.

Artículo 28: Publicidad en los Carruajes, Guarniciones y Vestimenta

1. Publicidad

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

2. Penalidades

3.1 Contravenir cualquiera de las normas sobre publicidad incurrirá en una Tarjeta Amarilla que mostrara Presidente del Jurado.

Artículo 29: Seguridad.

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

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

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

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

CAPITULO VIII CONDICIONES DE PARTICIPACION

Artículo 30: Participación

1. Método de Guía

Los Atletas pueden usar cualquier método o estilo de guía.

2. Los Atletas y Grooms

2.1 Cada Atleta debe guiar el mismo caballo(s) en todas las pruebas, excepto los cambios de caballos que permite el Reglamento.

2.2 En Campeonato/ Copa:

2.2.1 Un Atleta permanece como Atleta y los Grooms permanecen como Grooms y deberán tener licencia deportiva.

2.2.2 En Campeonato/Copa, un Atleta puede competir solo una vez en el concurso.

2.3 Dependiendo de los horarios, en los Concursos Nacionales, un Atleta puede competir dos veces y además participar como Groom.

2.4 Los Groom(s) pueden participar varias veces en todas las pruebas y deben tener licencia deportiva.

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

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

2.8 La sustitución de un Groom de una a otra manga está permitido

2.9 En cada una de las mangas el Atleta deberá saludar al Jurado, a menos que estén exento de hacerlo por indicación del Jurado para el ahorro de tiempo.

2.10 Los Pasajeros no están autorizados a ir en el carruaje en ninguna de las pruebas. Es estrictamente recomendado que no ocupen el carruaje personas menores de 14 años en la entrega de premios.

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

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

3. Números de acreditaciones por Grooms

3.1 Cuartas: hasta (4)

3.2 Troncos: hasta (3)

3.3 Limoneras: hasta (2)

Artículo 31: Números de identificación

1. Atleta

1.1 Cada concursante será provisto de un número de participante a su llegada, y tendrá ése número durante todo el concurso. El número se colocará en los carruajes que se usen durante las pruebas y también en los entrenamientos.

2. Caballos

2.1 Los caballos serán designados con una letra desde A a F que identifica al Atleta seguida del correspondiente número del participante. El número debe ir colocado en la parte izquierda del caballo (Trocos y Cuartas lo deben llevar visibles cuando los caballos están enganchados) durante toda la Competición y mientras están fuera de los establos.

3. Penalidades

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

Artículo 32: Ayuda Exterior

1. Definición

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

Cualquier Atleta que recibe esta ayuda física exterior, puede ser eliminado por el Jurado.

1.2 Los Grooms no están autorizados a sostener las riendas o látigo, (incurrirán en 20 segundos de penalidad).

Si un Groom guía un caballo tomando la rienda del diestro, estando el caballo enganchado en las pruebas, incurrirá en 20 segundos de penalización por la asistencia, además de la penalización por Groom pie a tierra

1.4 Los Atletas y Grooms no pueden usar equipos electrónicos de comunicación durante la prueba, ello supondrá Eliminación.

1.5 Jueces de obstáculos, observadores de a pie, cronometradores, y cualquier otro Oficial del Concurso, no podrán indicar direcciones a seguir, consejos o información a los Atletas en su recorrido de Maratón, de manera que sean ayudados. .

2. Ayuda Permitida

2.1 Se considera ayuda exterior permitida:

- ✓ Asistencia para evitar accidentes.
- ✓ Ayudar a los caballos en caso de accidente dentro de un obstáculo, siempre que los Grooms estén Pie a tierra.

CAPITULO IX SUSTITUCIONES

Artículo 33: Sustituciones

1. Sustituciones Antes del Concurso

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

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

2. Sustituciones Durante el Concurso

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

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

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

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

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

CAPITULO X DECLARACION DE PARTICIPANTES – ORDEN DE SALIDA

Artículo 34: Declaración de Participantes

1. En Campeonato/Copa, los Jefes de Equipo deben comunicar por escrito la composición de su equipo donde se realicen las inscripciones en los plazos estipulados en el Avance de Programa y los participantes individuales no después de una hora finalizada la Primera Inspección de Caballos.
2. La Declaración de participantes no tiene por qué ser comunicada antes de la finalización de la Primera Inspección de Caballos.
3. Los Jefes de Equipo en los Campeonato/Copa o Atletas en el resto de Concursos Nacionales deben declarar por escrito, como mínimo una (1) hora antes del comienzo de la competición, los nombres de los caballos elegidos definitivamente para las pruebas dichos caballos deben estar inscritos en las listas definitivas, e informaran cuales asisten como participantes a la Primera Inspección.
4. En todos los Concursos Nacionales, se pueden llevar caballos adicionales al área del concurso, a discreción del Comité Organizador, siempre que puedan ser correctamente identificados con un número de color que deberá estar colocado en la guarnición en todo momento cuando el caballo salga de la cuadra. Los caballos deben cumplir con todos los requisitos veterinarios. El caballo adicional debe ser presentado e identificado en la primera inspección, cuando el Comisario Jefe de Enganches RFHE pintará un casco de un color distintivo y se asegurará que la pintura sea visible todo el concurso.
5. Ninguna solicitud de los Atletas en relación con el orden de salida que no sea entregada por escrito al Delegado Técnico podrá ser considerada.

Artículo 35: Orden de Salida

El orden de salida será establecido por sorteo informático o por sorteo presencial, en ambos casos será en presencia del Presidente del Jurado.

Orden de salida para Segunda manga será en orden inverso de los resultados de la primera manga.

Dado que no existe doma, aunque la competición sea por equipos se sorteara a nivel individual.

CAPITULO XI GENERALIDADES DEL CONCURSO

Artículo 36: El concurso

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.

Los concursos se realizaran a dos mangas.

En el Campeonato/Copa la competición será necesariamente en dos días.

La competición 1 será en el día 1 a una manga y marcará el orden de salida de la competición 2 del día 2.

El resultado final será la suma de las 2 mangas.

El recorrido constará de un máximo de dos obstáculos tipo maratón y de 14 obstáculos tipo conos.

Todos estos concursos se llevaran a cabo con arreglo a la siguiente normativa:

- Podrán emplearse un máximo de 16 obstáculos (incluido tipo conos y maratón), dependiendo de la superficie total de la pista. Están permitidos también obstáculos múltiples de la prueba de Conos.
- Un máximo de 2 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.
- Los obstáculos tipo maratón no podrán tener más de cinco (5) puertas.
- El Puente podrá ser utilizado lateralmente como parte de dos obstáculos tipo maratón.
- Una pareja de conos debe ser parte del puente. La medida de separación será la misma del recorrido general.
- Puede existir un puente doble, como por ejemplo cruzarlo por cuatro partes.
- Ambas mangas, se contabilizarán por tiempo, convirtiendo las penalidades en segundos.
- La primera manga puntuará al 50 % o al 100% ,vendrá anunciado en el avance de programa, en su caso estos puntos serán, sumados a los obtenidos en la segunda manga
- Las dos mangas se sumarán y el competidor que obtenga menos segundos de penalidad será el ganador del concurso.
- 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 clasificará.
- Es aconsejable que distancia máxima del recorrido sea 800m y la mínima de 600m, pudiendo haber excepciones siempre que el Delegado Técnico lo considere oportuno.
- 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

El concurso constará de 2 Pruebas por Tiempo:

- La prueba por Tiempo, se basa en tomar el tiempo en segundos empleados por los Atletas en completar el recorrido, transformando las penalizaciones por derribo en penalizaciones por tiempo (segundos).

Artículo 37: Construcción y Medidas del Recorrido

- El Jefe de Pista es el responsable bajo la supervisión del Delegado Técnico de diseñar, marcar, medir el recorrido y construir los obstáculos.
- La Pista debe medir 70 m. x 120 m. como mínimo o área equivalente. Si no es posible, se reducirá el número de obstáculos, excepto si el Delegado Técnico lo autoriza.

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

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

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

- El Presidente del Jurado debe caminar el recorrido antes del comienzo de la prueba. El Recorrido es la traza que sigue cada Atleta desde que cruza la Línea de Salida y en sentido correcto hasta que cruza la Línea de Llegada.

Artículo 38: Inspección del Recorrido

1. Visita del Delegado Técnico

1.1 Al menos 60 minutos antes de la primera manga, el Recorrido, tiene que estar listo para la inspección y aprobación del Delegado Técnico.

2. Información/ Briefing para Atletas y Oficiales

2.1 El Delegado Técnico tiene que preparar una charla informativa para los miembros del Jurado y los Jefes de Equipo y/o Atletas en los Concursos Nacionales, antes de la apertura Oficial del Recorrido.

2.2 Los Observadores pie a tierra, Observadores de Obstáculos y Cronometradores, tienen que estar informados por el Delegado Técnico o su representante antes del comienzo de la Primera manga.

3. Inspección del recorrido por los Atletas

3.1 Al menos 30 minutos antes de que el primer Atleta tome la salida en la primera manga, el Recorrido tiene que estar abierto a la inspección por los Atletas,

3.2

3.3 El recorrido sólo puede ser inspeccionado a pie. No cumplir con ello, será penalizado con una advertencia la primera ocasión y con una Tarjeta Amarilla la segunda. Los Atletas con discapacidad, pueden obtener permiso del Comité Organizador, para estar exentos de éste artículo e identificar claramente sus vehículos.

Artículo 39: Tiempo.

1. General

Dado que el recorrido máximo es de 800 m, el tiempo máximo para realizar cada manga será calculando a 8 Km/h lo que da un total de 360 segundos /6minutos/, pasado este tiempo el Atleta estará eliminado.

Para el caso que la distancia sea mayor con autorización del Delegado técnico el tiempo máximo podrá ser aumentado.

2. Cronometraje

Se debe usar equipo de cronometraje electrónico siempre que sea posible.

El Atleta será cronometrado desde el momento que los ollares del caballo guía pasan por las Banderas de Entrada, hasta que los ollares del Caballo guía pasan por las Banderas de Salida.

El cronometraje tomado sobre el recorrido se hará hasta centésimas de segundo, ya sea manual o electrónicamente.

Artículo 40: Grabación del recorrido en Video.

La grabación de videos en el recorrido es recomendable.

El uso de cámaras de grabar por parte de los Atletas está permitida con la autorización previa del Presidente del Jurado, pero no son aceptadas como argumentos de reclamación. El Presidente del Jurado decidirá en todo caso su consulta de manera personal e inapelable.

Artículo 41: Bienestar del caballo

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

Es responsabilidad del Atleta parar inmediatamente si un Caballo pasa su extremidad por encima de un tiro (embarque) y poner un groom pie a tierra para corregir la situación. También tiene que parar si es requerido para ello, por un miembro del Jurado.

Artículo 42: Igualdad de Puntuaciones

Si hay una igualdad de puntos al término de las dos mangas, el Atleta con el menor número de penalizaciones en la segunda MANGA se clasificará por encima de los demás. Si todavía hay una igualdad de puntos, clasificará el que menos tiempo realice en la segunda manga.

CAPÍTULO XII: OBSTÁCULOS TIPO MARATON

Artículo 43: Puertas Obligatorias

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

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

La mínima anchura de una Puerta Obligatoria viene determinada en el artículo 45 de este Reglamento.

Artículo 44: Elementos Derrribables o Balizas

- El Jefe de Pista puede elegir cualquier tipo de elemento derribable, pero es preferente las bolas usadas en los conos.
- Los Elemento derribables o Balizas no deben interferir o causar posible daño al caballo o carruaje cuando han sido derribados.
- Los soportes que sostienen las Bolas o Elementos Derrribables deberían tener entre 45 -55 mm de diámetro (tubos) para soportar la Bola utilizada en los conos de competición. Los soportes deben de ser lo suficientemente profundos de manera que la bola no descansa en el poste.
- Los Atletas penalizarán 5 segundos por cada baliza derribada.
- Los Atletas serán penalizados con cinco segundos por cada elemento derribado.
- Un Elemento Derrribables está activado todo el tiempo hasta que es derribado.
- Si un Atleta o Groom intenta impedir la caída de un Elemento Derrribables o Baliza, será penalizado con 10 segundos.
- Obstáculos en un Recorrido de Combinado de Maratón

Artículo 45: Obstáculo tipo Maratón. Anchura de puertas.

Categoría	Anchura
Cuartas	350 cm – 400 cm
Troncos	350 cm – 400 cm
Limoneras	300 cm - 350 cm
Cuarta de ponis	300 cm – 350 cm
Tronco ponis	300 cm – 350 cm
Limonera ponis	300 cm - 350 cm

CAPITULO XIII OBSTÁCULOS TIPO CONOS

Artículo 46. OBSTACULOS DE CONOS

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

1.2 Todos los obstáculos formados por un par de conos o dos pares (oxer), son obstáculos sencillos.

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

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

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

1.6 Un OXER estará compuesto de dos pares de conos en línea recta. La distancia entre la primera pareja de conos y la segunda será de entre 1,5 metros y 3 metros, dependiendo del Diseñador de Recorrido. La primera pareja de conos tendrá el número del obstáculo, la segunda estará solo marcada por las banderas roja y blanca. El oxe puede ser cruzado. La medida del oxe es tomada entre bolas.

1.6.1 Un máximo de 5 oxe estar permitidos por recorrido

1.7 Estarán permitidas las fundas para conos con sus números y serán consideradas como puertas.

1.8 Anchura de los Conos

Categoría	Anchura de Conos
Cuartas	160-190 cm
Troncos	150-180 cm
Limoneras	150-180 cm
Cuarta de ponis	160-180 cm
Tronco ponis	150-160 cm
Limonera ponis	150-160 cm

2. Obstáculos Múltiples

- 2.1 Los obstáculos múltiples deben adaptarse a los parámetros de diseño especificados en los anexos de REE.
- 2.2 Las variaciones o diseños nuevos, necesitan la aprobación previa del Comité de Enganches y estar incluidos en el Avance de Programa.
- 2.3 Un Obstáculo Múltiple puede estar construido con reparos o barras, con una altura mínima de 40 cm y máxima de 60 cm.
- 2.4 Cada grupo de conos o elementos tienen que estar claramente separados y asociados con una de las secciones del múltiple.
- 2.5 Un Obstáculo Múltiple, con excepción de la Serpentina, el Zig-Zag, la Doble Caja y la Doble U, no puede tener más de tres pares de conos o elementos derribables.
- 2.6 Con excepción de la Serpentina, el Zig-Zag, la Doble Caja y la Doble U, un Obstáculo Múltiple no puede medir más de 30 metros, medidos por la línea central.
- 2.7 No puede haber más de tres (3) Obstáculos Múltiples en un Recorrido.
- 2.8 No pueden haber más de 2 obstáculos tipo maratón.

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

- 3.1 Una Serpentina consiste en 4 conos en una línea recta y marcando direcciones alternas con las letras A, B, C, y D (ver anexos).
- 3.2 Un Zig-Zag consiste en no más de 4 pares de conos con el cono de la derecha y el de la izquierda de cada puerta alineados (ver anexo) Todos los conos de la línea central estarán alineados por su cara interior, exterior o media.
- 3.3 La Caja Doble la Doble U y La Ola, se muestran en los anexos.

4. Aguas y Puentes

- 4.1 Los Obstáculos de Agua y los Puentes tienen que anunciarse en el Avance de Programa.
- 4.2 Los Obstáculos de Agua deben medir como mínimo 3 m. de ancho y una profundidad de no supere los 20 cm. y laterales en suave pendiente. Un par de conos a la entrada (banderas con la letra A) y un par de conos en la salida (banderas con la letra B)
- 4.3 Un puente (opcional) que no será menor de 6 metros de longitud y 20 cm de alto.
- 4.4 El Puente podrá ser utilizado lateralmente como parte de dos obstáculos tipo maratón.
- 4.5 La entrada del puente deberá ser abierta en forma de mangada, suficientemente segura para que guíe los caballos hacia su interior.

4.6 El puente solo podrá ser cruzado en una línea recta, sin cambios de dirección o balizas aplicables. Una pareja de conos debe ser parte del puente. La medida de separación será la misma del recorrido general.

5. Marcadores o Banderas

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

5.2 Al menos el eje trasero completo del Carruaje debe de pasar entre las banderas. Lo contrario es considerado Desobediencia.

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

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

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

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

6.- Obstáculos Simples y Obstáculos Múltiples

6.1 Distancias para Obstáculos Múltiples Cerrados .Ver Anexos de REE.

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

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

CAPITULO XIV JUZGANDO LA COMPETICIÓN

Artículo 47 Juzgando la competición

1. Penalidades

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

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

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

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

1.5 El derribo de cada bola en un Obstáculo Simple y derribar una bola o un elemento en un Obstáculo Múltiple, supone 5 segundos de penalización en cada caso.

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

1.7 Un concursante puede pasar entre los elementos de un Obstáculo Múltiple abierto sin incurrir en penalización.

1.8 Vuelco del Carruaje es Eliminación.

2. **Error de Recorrido**

2.1 Un Atleta se considera que ha pasado un Obstáculo cuando el conjunto del enganche ha pasado entre los marcadores o Banderas por lo menos con el eje trasero.

2.2 Si un Atleta pasa un obstáculo en la secuencia o dirección errona y no derriba, no se parará el crono y penalizara con 20 segundos si subsana el error. En el caso de que derribe se le añadirán 15 segundos por la reconstrucción del obstáculo, si el obstáculo no había sido abordado o impide el acceso a cualquier otro obstáculo. En caso de no corregir el Atleta será Eliminado.

2.3 Si un concursante derriba o mueve cualquier parte de un obstáculo que ya haya pasado incurrirá en 5 segundos de penalización.

2.4 Si cualquier parte de un Obstáculo que todavía no ha sido pasado se derriba o desplaza, el Presidente del Jurado, tocará la Campana y parará el cronómetro para reconstruir el Obstáculo. El Atleta es penalizado con cinco (5) segundos y se añaden diez (10) segundos al tiempo empleado. La Campana sonará para indicar al Atleta que el Recorrido vuelve a estar preparado y se volverá a poner el cronometro en marcha cuando el Atleta alcance el próximo Obstáculo para continuar su recorrido.

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

3. **Reconstrucción de Obstáculos**

3.1 Si un Atleta derriba cualquier parte de un obstáculo de conos por causa de rehúse o desobediencia, se tocará la Campana y se parará el cronómetro para que el obstáculo sea reconstruido. Se añadirán diez (10) segundos al tiempo del Atleta además de 5 segundos por derribo y se tendrá en cuenta la desobediencia para contabilizarla para su eliminación (a la tercera).

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

3.3 Si un Atleta derriba cualquier parte de un obstáculo múltiple, todavía sin pasar, o si se sale del recorrido o trazada de un obstáculo múltiple, se tocará la Campana y se parará el cronómetro, mientras se reconstruye el obstáculo y se añaden diez (10) segundos a su tiempo total. Se le penaliza 5 segundos por derribo y se tendrá en cuenta la desobediencia para contabilizarla para su eliminación (a la tercera).

3.4 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.

3.5 Todas las bolas, balizas o elementos derribables, 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.

3.6 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 posterior de este mismo obstáculo, aun habiendo sido el obstáculo o la puerta negociada con anterioridad. 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.

3.7 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.

3.8 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.

3.9 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.

3.10 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.

3.11 Cuando un competidor ha completado un obstáculo del tipo maratón con o sin derribo de una o mas bolas, balizas o elementos derribables (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.

3.12 Un obstáculo de conos debe de ser cruzado al menos por el eje trasero 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.

3.13 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 cronometro será parado.

3.14 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.

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

3.16 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.

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

3.18 El Atleta y Grooms pueden hablar durante el recorrido sin penalidad alguna.

3.19 El concurso se realizará con carruaje de maratón y su medida de huella exterior será como mínimo de 125 cms.

3.20 Una grabación en video oficial del recorrido podrá ser utilizada por el Presidente del Jurado para decidir una acción dudosa.

3.21 Los carruajes con ruedas neumáticas están prohibidos, su uso implica eliminación

4. Guarnición rota

Si en algún momento y después de tomar la salida, un concursante tiene la lanza desconectada, las varas, riendas, tiros o cejadores (de cuero o cadena), o si un caballo pasa una extremidad por encima de la lanza, tiro, vara, o volean, el Presidente del Jurado tocará la Campana y se parará el Cronómetro. Un groom(s) echará pie a tierra para corregir el problema y el Atleta será penalizado por ello como Groom pie a tierra. Después de corregida la situación el Groom subirá a carruaje y el Presidente del Jurado tocará otra vez la Campana y se pondrá en marcha el cronómetro. Para ello tendrá un tiempo máximo de 4 minutos, pasado este tiempo será eliminado.

5. Atleta y Grooms Pie a Tierra

5.1 Cada vez que el Atleta echa pie a tierra incurre en 20 segundos de penalización.

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

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

6. Desobediencia

6.1 Es considerado desobediencia cuando :

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

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

c) Cuando el Carruaje completo se para, con o sin paso a atrás, en alguna parte del recorrido enfrente o en el obstáculo simple o múltiple, (no en un obstáculo de maratón) derribando o no alguna parte del obstáculo

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

6.2 La Desobediencia no supone ninguna penalización por segundos en la primera y segunda ocasión, y Eliminación en la tercera. Las desobediencias son acumulativas sin importar en qué parte del Recorrido se produzcan.

6.3 Si hay una Desobediencia en un Obstáculo Simple y por ejemplo no ha pasado el eje trasero del carruaje por las banderas, El Atleta tiene que renegociar el obstáculo. La Campana sólo sonará si alguna parte del obstáculo ha sido derribada.

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

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

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

8. Resistencia

Un caballo es considerado que ofrece Resistencia, si en algún momento o por alguna razón se resiste a ir hacia adelante (con o sin paso atrás) o se vuelve sobre sí mismo. Esto será penalizado igual que una Desobediencia. Salvo que sea dentro de un obstáculo de maratón.

9. Tiempo Cronometrado

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

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

9.3 El Tiempo se registrará hasta centésimas de segundo.

9.4 El Tiempo Límite en cualquier prueba será de 360 segundos (6 minutos), siempre que el recorrido sea de no más de 800 m, en otros casos será decisión del Delegado Técnico que apruebe la longitud del recorrido y modifique el tiempo límite. Exceder el Tiempo Límite supone la Eliminación.

10. 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 inicio
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
Carruaje con ruedas neumáticas	eliminación

CAPITULO XV OFICIALES

Artículo 48.- Dietas y Gastos

1. El CO es el responsable de los viajes, comidas y alojamientos del Jurado, del Veterinario, y Jefe de Pista.
2. La asignación o emolumentos que deben ser liquidados a los Oficiales RFHE es mencionada en el RG de la RFHE y actualizado cada año.

Artículo 49: Transporte durante el Concurso

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

Artículo 50: Conflicto de Intereses

1. Ninguna persona puede ser un Oficial en un Concurso si sus deberes implicarán un Conflicto de Intereses.
2. Las siguientes personas no pueden ser miembros de un Jurado, u Oficial en el Concurso:
 - 3.1 Atletas y Propietarios de caballos que tomen parte en el Concurso:
 - 3.2 Jefes de Equipo, oficiales del equipo, Entrenadores, empleados y empleadores de los Atletas. Nota: entrenador periódico significa entrenar un caballo o a un Atleta por más de 3 días en el periodo de 6 meses antes de un concurso o cualquier entrenamiento en un periodo de 3 meses antes del concurso.
 - 3.3 Familiares de propietarios, Atletas, Jefes de Equipo u Oficiales del Equipo.
 - 3.4 Personas que tengan un interés económico o personal en un caballo o Atleta que esté tomando parte en una Competición.
 - 3.5 Personas que actúen como Jefe de Equipo de un equipo nacional en la misma clase en el año en curso.

Artículo 51: Composición del Jurado

1 Jurado - Mínimo Requerido

Categoría	Jueces	Presidente	Resto del Jurado
CAMPEONATO/COPA	2	Nacional	1 Territorial o superior
CONCURSOS NACIONALES	2	Nacional	1 Territorial ó superior

2 LOS OFICIALES

- a. Los Oficiales del concurso serán los siguientes:
 - Presidente del Jurado
 - Vocal/Vocales
 - Diseñador de Recorrido
 - Delegado Técnico
- b. Un segundo Juez es aconsejable en la mesa del Jurado. Habrá un juez más en la pista, pie a tierra.
- c. El Diseñador de Recorrido puede también actuar como Juez a Tierra.
- d. El Delegado Técnico puede también actuar como Juez cuando la circunstancia lo aconseje.
- e. 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.

f. El Jurado es designado por los CO , y aprobados en su caso en los Campeonato/copa del España por la RFHE.

g. Los Jueces Nacionales son aquellos que están en la lista oficial y activos de la RFHE y que deben hacer un reciclaje impartido por el CNTJ.

h. En un Concurso Nacional un Juez con la cualificación de Delegado Técnico puede asumir la labor de Delegado en el mismo concurso

2. Las Funciones del Jurado

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

2.2 Eliminar o Descalificar a cualquier caballo que, en su opinión esté cojo o incapaz de continuar la competición.

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

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

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

Artículo 52: Delegado Técnico

1. Categoría

El Delegado Técnico debe seleccionarse según el nivel de ahora en adelante:

2. Selección

2.1 Para Campeonato/Copa, el Comité de la RFHE designará un Delegado Técnico seleccionado de la lista de Delegados Técnicos de la RFHE.

2.2 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.

3. Deberes y responsabilidades

3.1 En Campeonato/Copa y Concursos Nacionales el Delegado Técnico será necesario que apruebe todas las disposiciones administrativas desde que es nombrado hasta el final del Concurso.

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

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

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

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

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

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

3.8 El resto de deberes y responsabilidades del DT , están publicadas en “La Guía de actuación del Delegado Técnico” de la RFHE

3.9 Todos los requerimientos de seguridad deberán ser subsanados por el C.O. a petición del Delegado Técnico.

4. Conflicto de Intereses

Ver Artículo 158 RGs y Artículo. 984

Artículo 53: Jefe de Pista

1. Selección

1.1 En el Campeonato/Copa, un Jefe de Pista de la lista oficial RFHE de Jefes de Pista, será nombrado por el CO y la Federación RFHE tras posterior aprobación por el Comité de Enganches de la RFHE. (Véase artículo 151 de la RGs).

1.2 El Jefe de Pista nacional debe seleccionarse del listado oficial de RFHE.

2. Selección

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

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

3. Deberes

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

- Construir, medir y comprobar el recorrido.

3.2 El Presidente del Jurado puede solo ordenar el comienzo de la Competición cuando el Delegado Técnico ha declarado que el Recorrido está preparado.

4. Conflicto de Intereses

Ver Artículo 158 RGs.

Artículo 54: Delegado Veterinario /Comisión Veterinaria.

1. Campeonato/Copa

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

Artículo 55: Veterinarios Director de Servicios /Tratamientos Veterinarios

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

2. En Campeonato/Copa deben estar siempre disponibles.

ANEXOS.- Los obstáculos múltiples y cerrados podrán ser idénticos a los empleados en la prueba de conos de los Concursos Completos de Enganche.