



Índice

CAPÍTULO 1 - INFORMACIÓN GENERAL.....	5
Sección I - Introducción.....	5
Sección II - Acerca de AMETAC.....	5
Sección III - Asociación Mundial de Equitación de Trabajo (WAVE).....	5
Sección IV - Comité Organizador.....	6
Sección V - Oficiales con Licencias AMETAC.....	6
Sección VI - Niveles.....	6
Sección VII - Categorías.....	7
Artículo 1 - Categoría Infantil.....	8
Artículo 2 - Categoría Juvenil.....	8
Artículo 3 - Categoría Jóvenes.....	8
Artículo 4 - Categoría Adultos.....	8
Artículo 5 - Categoría Pilar de Oro.....	9
Sección VIII - Edades de Caballos.....	9
Sección IX - Vestimenta y Arreos.....	9
Artículo 1 - Arreos.....	9
Artículo 2 - Muserolas y Cadenas de Barbada.....	9
Artículo 3 - Embocaduras.....	10
Artículo 4 - Vestimenta.....	11
Sección X - Participación de Jinetes.....	11
Sección XI - Caballos de Competencia.....	12
Sección XII - Concursos y Requerimientos de la Asociación Mexicana de Equitación de Trabajo A.C.	13
12	
Artículo 1 - Concurso Training.....	13
Artículo 2 - Concursos Oficiales con Licencia AMETAC.....	13
Artículo 3 - Campeonato.....	13
Sección XIII - Requerimientos para Concursos Oficiales con Licencia AMETAC.....	14
Sección XIV - Oficiales y Personal de los Concursos.....	14
Artículo 1 - Jueces.....	14
Artículo 2 - Delegado Técnico.....	15
Artículo 3 - Director del Concurso con Licencia AMETAC.....	16
Artículo 4 - Secretario de Concurso.....	16
Artículo 5 - Secretario de Juez.....	16
Artículo 6 - Comisario de Inspección.....	16
Artículo 7 - Comisario de Pista.....	17
Artículo 8 - Tabulador.....	17
Artículo 9 - Mensajero de Resultados.....	17
Artículo 10 - Personal de Pista.....	17
Artículo 11 - Personal de Cronómetro.....	17
Artículo 12 - Diseñador de Pista.....	17
Artículo 13 - Locutor.....	18
Artículo 14 - Veterinario.....	18
Artículo 15 - Herrador.....	18

Artículo 16 - Servicio Medicos, Seguridad y Medidas de Protección Civil.....	18
Sección XV - Restricciones por Conflicto de Intereses.....	18
Artículo 1 - Juez.....	18
Artículo 2 - Delegado Técnico.....	19
Artículo 3 - El Director del Concurso con Licencia AMETAC.....	20
Artículo 4 - La Secretaria/o de Concurso.....	20
Artículo 5 - La Secretaria/o de Juez.....	20
Artículo 6 - El Comisario de Inspección.....	20
Artículo 7 - El Comisario de Pista.....	20
Artículo 8 - Diseñador de Pista.....	20
Artículo 9 - Tabulador.....	20
Artículo 10 - Veterinario.....	20
Artículo 11 - Herrador.....	20
Sección XVI - Comité de Apelaciones.....	21
CAPÍTULO 2 - OBSTÁCULOS Y LAS PRUEBAS.....	22
Sección I - Descripción de los Obstáculos u su Ejecución.....	22
Artículo 1 - Slalom Entre Postes en una Línea Recta.....	22
Artículo 2 - Slalom Entre Postes Paralelos.....	24
Artículo 3 - Corral.....	26
Artículo 4 - Salto.....	27
Artículo 5 - Figura 8.....	29
Artículo 6 - Los 3 Barriles.....	30
Artículo 7 - Tomar la Garrocha.....	32
Artículo 8 - Usar Garrocha para Coger el Aro.....	34
Artículo 9 - Dejar Garrocha en el Barril.....	36
Artículo 10 - Puerta.....	37
Artículo 11 - Puente.....	39
Artículo 12 - Cambio de Vaso de un Extremo del Palo a Otro.....	41
Artículo 13A - Barra Lateral al Piso.....	43
Artículo 13B - Barra Lateral al Piso Doble.....	43
Artículo 14A - Campana Recta.....	45
Artículo 14B - Campana en “L”.....	47
Artículo 15 - Jarra.....	48
Artículo 16 - Slalom en Marcha Atrás en Zigzag.....	51
Artículo 17 - La Ría (Agua).....	53
Artículo 18 - Bancada (descendente).....	55
Sección II - Prueba de Velocidad.....	56
Artículo 1 - Penalizaciones.....	57
Artículo 2A - Slalom Entre Postes en Una Línea Recta.....	57
Artículo 2B - Slalom Entre Postes Paralelos.....	57
Artículo 3 - Corral.....	57
Artículo 4 - Salto.....	58
Artículo 5 - Los 2 Barriles y Figura 8 Invertida.....	58
Artículo 6 - Los 3 Barriles.....	58
Artículo 7 - Tomar Garrocha.....	58
Artículo 8 - Usar Garrocha Para Recoger el Aro.....	59

Artículo 9 - Dejar Garrocha en Barril.....	59
Artículo 10 - Puerta.....	59
Artículo 11 - Puente.....	60
Artículo 12 - Cambio de Vaso de un Extremo de Palo a Otro.....	60
Artículo 13A - Barra Lateral Al Piso.....	60
Artículo 13B - Barra Lateral Doble.....	60
Artículo 14 - Campana Recta y Campana en “L”.....	61
Artículo 15 - Jarra.....	61
Artículo 16 - Slalom en Marcha Atrás en Zigzag.....	61
Artículo 17 - La Ría (Agua).....	62
Artículo 18 - Bancada Descendente.....	62
Sección III - Prueba de la Vaca.....	62

CAPÍTULO 1 - INFORMACIÓN GENERAL

I. INTRODUCCIÓN

En AMETAC, nuestra misión es integrar a los talentos deportivos ecuestres y promover la disciplina de equitación de trabajo en México, con el fin de mejorar habilidades, destreza y doma del caballo, dirigidas a las pruebas que ofrece esta disciplina como son: prueba de enseñanza, prueba de maneabilidad de obstáculos y prueba de velocidad y como adicional la prueba de la vaca que se realiza por equipos. Esta es una antigua disciplina surgida a la utilización tradicional del caballo en relación con las tareas del campo.

La primera competencia internacional fue en Italia en 1996. Nos enorgullece ser la única representación en México reconocida por la WAVE (Asociación Mundial de Equitación de Trabajo), encargada de establecer estándares y fomentar el crecimiento de esta disciplina a nivel global.

AMETAC representa el reglamento que rige las competencias reconocidas en México. AMETAC es una nación miembro de WAVE que sigue el código FEI de conducta y bienestar del caballo.

II. ACERCA DE AMETAC

AMETAC fue fundada en México por el Lic. Juan José del Valle, con el ánimo de promover la disciplina de Equitación de Trabajo. El Lic. Juan José del Valle también formo parte la unión de los países (Italia, España, Alemania, Portugal, Brasil y México) lo que hoy en día se conoce como WAVE (World Association for Working Equitation)

Así es cómo 1998 arrancó la Equitación de Trabajo en México.

III. ASOCIACION MUNDIAL DE EQUITACION DE TRABAJO (WAVE)

La equitación de trabajo comenzó como una disciplina en los años noventa en países; Italia, España, Francia, Portugal entre otros. La Asociación Mundial de Equitación de Trabajo ahora incluye muchos países y un número de crecimiento de participantes en todo el mundo. Cada 4 años se celebra en un país diferente un campeonato mundial de Equitación de Trabajo. Este deporte tiene una gran importancia en el mundo ecuestre, no sólo por la cantidad de jinetes que cautivan a diferentes grupos de edad, sino también por la variedad de razas que compiten. WAVE es la única autoridad responsable de regular la Equitación de Trabajo y promueve su desarrollo a nivel internacional.

IV. COMITÉ ORGANIZADOR

La AMETAC está liderada por un equipo apasionado y comprometido con la disciplina ecuestre, el cual opera bajo los lineamientos de la WAWE.

V. OFICIALES CON LICENCIA AMETAC

Se considera oficiales con licencia, a todos los jueces y delegados técnicos con licencia de AMETAC, así como a cualquier juez o delegado técnico internacional aprobado por AMETAC.

VI. NIVELES

NIVEL 1. Ejecución: paso-trote, (este nivel permite el trote levantado o trote sentado)

- Este es un nivel de introducción para nuevos binomio, así como para caballos jóvenes o novatos.
- La prueba de la vaca no se ejecuta en este nivel.
- Este nivel le permite a los jinetes llevar las riendas a dos manos (el jinete tiene la opción de decidir montar a 1 o 2 manos siempre manteniendo consistencia para evitar calificaciones bajas)
- Está abierta para las categorías Juvenil, Adultos (grupo 1 y grupo II), pilar de oro así como para categorías de caballos jóvenes.

NIVEL 2. Ejecución: paso- trote y galope, con transiciones a trote (a partir de este nivel el trote levantado no es permitido)

- Galope obligatorio en la prueba de enseñanza y la trayectoria entre cada obstáculo.
- Los cambios de mano se realizan a través del trote.
- Los obstáculos serán ejecutados al trote, con excepción a los obstáculos que deben de ser ejecutados al paso.
- Este nivel permite a los jinetes llevar las riendas a dos manos (el jinete tiene la opción de decidir montar a 1 o 2 manos siempre manteniendo constancia para evitar calificaciones bajas)
- Está abierta las categorías: Juvenil, Adultos (grupo 1 y grupo II), pilar de oro así como la categoría de caballos jóvenes.

NIVEL 3. Ejecución: paso-trote y galope, cambio de pie sencillo.

- En este nivel es obligatorio el trote sentado.

- Este nivel permite a los jinetes llevar las riendas a dos manos (el jinete tiene la opción de decidir montar a 1 o 2 manos siempre manteniendo constancia para evitar calificaciones bajas).
- Transiciones a través del paso (cambio de pie sencillo).
- Está abierta para las categorías: Juvenil, Adultos (grupo 1 y grupo II), pilar de oro.

NIVEL 4. Ejecución: paso, trote y galope con cambios de pie al aire.

- En este nivel es obligatorio el trote sentado.
- Cambios de pie al aire son requeridos.
- Este nivel se le permite a los jinetes llevar las riendas a dos manos (el jinete tiene la opción de decidir montar a 1 o 2 manos siempre manteniendo constancia para evitar calificaciones bajas)
- Está abierta para las categorías: Juvenil, Adultos (grupo 1 y grupo II), pilar de oro.

NIVEL 5. Ejecución: paso, trote y galope, cambios de pie al aire, con las riendas a 1 mano de manera obligatoria.

- En este nivel es obligatorio el trote sentado.
- Los cambios de pie al aire son requeridos.
- Se debe ejecutar a 1 mano.
- Está abierta para las categorías: Juvenil, Adultos (grupo 1 y grupo II), pilar de oro.

NIVEL 6. Nivel Internacional.

- En este nivel es obligatorio el trote sentado.
- Los cambios de pie al aire son requeridos.
- Se debe ejecutar a 1 mano.
- Está abierta para las categorías: Juvenil, Adultos (grupo 1 y grupo II), pilar de oro.

VII. CATEGORÍAS

- Cada participante seleccionará, al inscribirse en su primera competencia oficial, el nivel que considere más apropiado para el binomio, lo que determinará su nivel de rendimiento.
- Un binomio puede optar por avanzar al siguiente nivel en cualquier momento, una vez que haya obtenido un porcentaje combinado de la prueba de enseñanza y prueba de maneabilidad del 60% en tres competencias bajo la evaluación de al menos de 2 jueces diferentes. Nota: siempre y cuando se encuentre en rango de edad el caballo que este participando.
- Estos resultados quedarán establecidos y registrados de manera inmediata al obtener en tercer porcentaje clasificatorio.

- El binomio que obtenga menos del 58% registrado en enseñanza o maneabilidad en tres competencias, con al menos dos jueces diferentes podrán descender de nivel inmediatamente, esto podrán hacerlo en cuanto obtengan su tercera puntuación clasificatoria.

1.-CATEGORÍA INFANTIL

Edad de 6 a 12 años

Realiza Nivel 1 al nivel 3.

2.- CATEGORÍA JUVENIL

Edad de 13 a 17 años

Realiza Nivel 1 al nivel 6.

3.- CABALLOS JOVENES

Edad del caballo de 4 a 5 años.

Realiza Nivel 1 al nivel 3.

4.- CATEGORÍA ADULTOS

Edad de 18 años en adelante

Realiza Nivel 1 al Nivel 6.

Grupo I Amateur:

Se entiende por jinete amateur a todo aquel que no percibe un ingreso (dinero, bienes, patrocinios, o intercambio de servicios) por el hecho de montar y entrenar caballos o jinetes.

Grupo II Profesional:

Se entiendo por jinete que se dedica a entrenar caballos, dar clases, o entrenar alumnos, que obtengan una remuneración económica por montar, que practiquen alguna otra disciplina o espectáculo que conlleve nivel y experiencia ecuestre.

5.- CATEGORÍA PILAR DE ORO

Edad a partir de los 60 años en adelante.

Realiza Nivel 1 al Nivel 6

En esta categoría será abierta, es decir, entrarán jinetes profesionales y amateur.

VIII. EDADES DE CABALLOS

NIVEL 1.- Mayores de 4 años

NIVEL 2.- Mayores de 4 años

NIVEL 3.-Mayores de 5 años

NIVEL 4. Mayores de 5 años.

NIVEL 5. Mayores de 6 años

NIVEL 6. Mayores de 6 años

IX. VESTIMENTA Y ARREOS

1. ARREOS

Todo binomio que participe en eventos oficiales deben estar alineados de acuerdo a la disciplina representativa o tradición nacional de cualquier otro país.

- Los protectores o vendas son permitidos en la prueba de Maneabilidad, Velocidad y prueba de la vaca.
- No se permite el uso de protectores o vendas en la prueba de Enseñanza (adiestramiento).
- El uso de campanas es autorizado solo para la prueba velocidad y prueba de la vaca.

2. MUSEROLAS Y CADENAS DE BARBADA.

- Esto aplica en cualquier categoría, la muserola o cadena de barbada nunca debe estar tan ajustada a modo que cause daño al caballo y debe ser verificada por el comisario de inspección.

- La barbada puede ser de cadena o de cuero y debe de tener un ancho mínimo de media pulgada. La cadenilla debe quedar plana contra la barbilla del caballo.
- Es responsabilidad del comisario de inspección asegurarse de que la revisión del ajuste de las muserolas y cadenas de barbada se realice en cada prueba. Por ello, el comisario de inspección debe de contar con el conocimiento adecuado sobre la correcta realización de la inspección y enfatizar la importancia del bienestar del caballo al realizar esta tarea.
- La inspección de la muserola y la cadena de barbada es parte del control de arreos cuando el caballo entra o sale de la pista tras haber finalizado su prueba. El mismo comisario debe realizar la inspección de la muserola y la cadena de barbada a todos los caballos.
- El ajuste de la muserola debe verificarse insertando el dedo índice entre la mejilla del caballo y la muserola. El comisario de pista debe usar guantes durante esta revisión.
- Si durante el calentamiento se detecta una muserola o cadena de barbada excesivamente ajustada, el comisario de pista tiene derecho a realizar la verificación en ese momento y, si se confirma el ajuste indebido, deberá solicitar al jinete que sea modificado. La muserola y la cadena de barbada serán verificadas nuevamente por el comisario después de que el caballo finalice la prueba. Si en la segunda revisión el ajuste sigue siendo demasiado apretado, el comisario de pista deberá informar inmediatamente al delegado técnico quien analizará la situación en caso necesario de descalificar al jinete si este no sigue las instrucciones.

3. EMBOCADURAS

- Nivel 1 al nivel 4

Es permitido el uso de filete, filete/bocado o solo bocado, a 2 o a 1 mano.

- Nivel 5

Es permitido el uso de filete, filete/bocado o solo bocado, 1 mano.

- La medida máxima de la pata de un bocado con puente (pelham, freno tradicional o de alguna otra nacionalidad es de 12 cm)

- Toda muselora con correa adicional (cierra bocas) estará prohibida en combinación con un bocado de barbada.
- Bocados autorizados: Freno, filete, filete y freno, falsa o falsa rienda, pelham, freno charro (únicamente el permitido para suerte de la cala así como su vestimenta reglamentaria y su silla charra).

Nota: Embocadura y estribos es requerida.

- Equipos no permitidos: los filetes de elevador, serreta, riendas fijas o de argollas, riendas alemanas, galletas con castigo, bocados de alambre, martingalas, bocados en mal estado.
- Solo está permitido el uso de riendas fijas (laterales) en categorías especiales como: infantil y para-ecuestre con previa notificación.

4. VESTIMENTA

Cada Jinete tendrá la libertad de elegir el código de vestimenta específica a la disciplina que represente, así como a su país de procedencia, cuidando los siguientes puntos: la vestimenta y los arreos tienen que ir acorde y completos a la disciplina que representan.

X. PARTICIPACIÓN DE JINETES

- No podrá participar ningún jinete, en estado de ebriedad o bajo la influencia de sustancias prohibidas, quedando totalmente a consideración de los jueces su descalificación o eliminación del concurso (sanción a futuras competencias, etc.)
- Se prohíbe el uso de cualquier sustancia prohibida que pueda influir en el rendimiento del caballo.
- Podrá participar cualquier jinete siempre y cuando este se apegue a las normativas de cada categoría establecida en el reglamento (ver inciso de Categorías)
- No podrá participar ningún jinete que tenga una actitud anti- deportiva antes, durante y después de la competencia, a consideración del juez, delegado técnico o/u organizador del evento (sanción a futuras competencias)

- Notificar al comité organizador si cuenta con un problema de salud o se encuentra bajo un tratamiento médico que ponga en riesgo su integridad física o mental para la competencia.
- Los recorridos en la pista solo pueden ser realizados por el jinete y su entrenador. No puede haber personas adicionales en la pista durante el recorrido, excepto los oficiales del concurso. Nadie, excepto el personal del concurso, puede estar en el recorrido de la pista, si ingresa personal ajeno a la competencia es motivo de descalificación inmediata.
- Queda estrictamente prohibido a cualquier participante o persona ajena al concurso entrar a la pista de concurso antes de que la pista sea abierta por indicación del juez. Es motivo de descalificación inmediata.
- Presentar al comité organizador su Jefe de Equipo con el fin de mantener comunicación profesional que acontezca durante la competencia.

XI. CABALLOS DE COMPETENCIA

- Las pruebas están abiertas para caballos mayores de 4 años de todas las razas que estén acompañados por un certificado veterinario para establecer el estado de salud general del caballo. Esto es obligatorio para Campeonatos y opcional para competencias oficiales, según como indica en cada convocatoria.

Para la prueba de:

- Nivel 1 y Nivel 2 caballos mayores de 4 años,
 - Nivel 3 y Nivel 4 caballos mayores de 5 años,
 - Nivel 5 y Nivel 6 caballos mayores de 6 años.
- Todos los caballos tendrán que presentarse a la Inspección Veterinaria y presentar la Reseña Grafica y el Plan Sanitario (vacunas al día). Esto es obligatorio para Campeonatos y opcional para competencias oficiales, según como indica en cada convocatoria.
 - El bienestar de los caballos es una máxima a obedecer en todos los sentidos, quedando a consideración de los oficiales autorizados, la eliminación de cualquier binomio que fuese sorprendido maltratando a un caballo, aplica también para los caballerangos en cualquier lugar del recinto de las competencias incluyendo caballerizas y pasillos, entre otros.

XII. CONCURSOS Y REQUERIMIENTOS DE LA ASOCIACION MEXICANA DE EQUITACION DE TRABAJO A.C.

- Las competencias con, licencia AMETAC, son el estándar de competencia dentro de todo territorio mexicano, y deben de llevarse a cabo de acuerdo con el reglamento AMETAC.
- Estos eventos pueden realizarse en uno o varios días conforme a la convocatoria.
- Los resultados obtenidos en estas competencias determinaran quienes pueden calificar para un campeonato.

1. CONCURSO TRAINING

Es un evento diseñado para fomentar el desarrollo de binomios, abierto a jinetes de distintos niveles desde principiantes hasta avanzados, ofreciendo un ambiente formativo de menor presión competitiva. Su objetivo principal es brindar a jinetes y amazonas la oportunidad de perfeccionar su desempeño en una competencia estructurada con un enfoque académico. Basado en las reglas de AMETAC, pero con ciertas flexibilidades que permiten un aprendizaje progresivo.

2. CONCURSOS OFICIALES CON LICENCIA AMETAC

Son concursos que se realizan bajo el régimen de AMETAC, diseñado para fomentar el desarrollo de binomios, abiertos a jinetes de distintos niveles desde principiantes hasta avanzados y cumpliendo con la estructura y logística Oficial que demanda la Asociación Mexicana de Equitación de Trabajo A.C.

Los resultados obtenidos en estas competencias determinaran quienes pueden calificar para un campeonato.

3. CAMPEONATO

Los campeonatos se pueden realizar con una frecuencia no mayor a una vez al año por estado o región según lo establecido por AMETAC en el año en curso (dirigirse a la página oficial para más información). Estos eventos deben de realizarse con un mínimo de dos días o conforme a cada convocatoria (campeonato nacional mínimo 3 días)

XIII. REQUERIMIENTOS PARA CONCURSOS OFICIALES CON LICENCIA AMETAC

Debe de contar con lo siguiente:

- Licencia AMETAC.
- Juez y delegado técnico de licencia AMETAC o algún juez y delegado técnico internacional aprobado por AMETAC
- Director de concurso.
- Comité de apelación.
- Secretaria/o del concurso.
- Secretaria/o de juez.
- Comisario de inspección.
- Comisario de pista de calentamiento.
- Tabulador.
- Mensajero de resultados.
- Personal de pista.
- Personal de cronometro.
- Diseñador de pista.
- Locutor (opcional)
- Equipo de audio (requerido para la prueba internacional)
- Veterinario (disponible).
- Herrador (disponible).
- Servicio de emergencia (disponible o como lo requiera su localidad).
- Personal de seguridad (disponible o como lo requiera su localidad).
- Ambulancia equina (Deberá contarse con mamparas que impidan la visibilidad del público en caso de que haya algún caballo accidentado en las zonas de pista o de calentamiento) (art.1007 FEI Reg.)

XIV. OFICIALES Y PERSONAL DE LOS CONCURSOS

1. JUECES

- El juez es responsable de juzgar y calificar a todos los jinetes.
- Debe de contar con licencia de juez AMETAC o algún juez internacional aprobado por AMETAC
- Si hay más de un juez se considerarán parte de un jurado.
- Un juez será considerado Presidente del Jurado. El Presidente del Jurado deberá ser un juez de AMETAC.
- Todos los Jueces, y en particular el Presidente del Jurado, deben asegurarse de que las reglas sean estrictamente seguidas.

- El Presidente del Jurado es la máxima autoridad del concurso.
- Cuando dos o tres jueces ofician en una competencia, se promedian todas las puntuaciones para determinar la puntuación oficial de la prueba.
En competencias con cinco Jueces la puntuación más alta y las más bajas que son otorgadas por los jueces a cada jinete en enseñanza y maneabilidad son excluidas el promedio de las tres restantes es el resultado final.
- El Juez es el único que tiene la autoridad de descalificar o eliminar a cualquier competidor que su caballo presente signos de sangre en general. Si el Veterinario, el comisario de pista de calentamiento, comisario de inspección, detectan cualquier signo de sangre en el caballo notificaran al delegado técnico y el jinete deberá permanecer en el área para ser evaluado. Siendo así el delegado técnico será el único en notificar al Juez de lo ocurrido.
- En caso de sangre el juez analizará la situación y determinara si es motivo de eliminación del concurso o descalificación de la prueba.
El Juez y/o el Delegado Técnico deberá aprobar la publicación de resultados y hojas de puntuación antes de su publicación
El juez tiene la autoridad final.

2. DELEGADO TÉCNICO

- El delegado técnico es un funcionario autorizado de AMETAC, es el responsable de llevar a cabo el reglamento de la disciplina el cual debe tener una comprensión clara de las reglas para poder inspeccionar los diseños de la pista, responder las preguntas de los competidores y ayudar al juez siempre que haya una pregunta técnica sobre las reglas.
- Debe tener un conjunto completo de reglas disponibles en la competencia.
- Estar presente durante cualquier inspección veterinaria.
- Encargado de revisar los detalles acorde como lo nombra el reglamento ya sea en la prueba de enseñanza, maneabilidad y velocidad en caso de contar con prueba de la vaca también será responsable.
- Debe verificar el diseño de la pista antes del recorrido, para garantizar que las mediciones y las distancias de los obstáculos sean correctas.
- Debe asegurarse de que los obstáculos estén instalados de forma correcta y segura según el nivel para el que están aprobados.
- Es un funcionario con autoridad para descalificar un jinete por conducta antideportiva o por violar una de las reglas de la competencia.
- El Juez y/o el Delegado Técnico deberá aprobar la publicación de resultados y hojas de puntuación antes de ser publicadas.

3. DIRECTOR DEL CONCURSO CON LICENCIA AMETAC

El director Oficial del concurso es responsable de la gestión de la competencia de equitación de trabajo, de acuerdo con el manual de competencias de AMETAC también debe estar presente durante la competencia para facilitar la operación del evento y así asegurarse de que todo el personal necesario este en su lugar y debidamente capacitado.

El director del concurso es responsable de solicitar y cumplir con los requisitos de la licencia de competencia de AMETAC.

Todo director de cualquier concurso debe garantizar que se establezcan las condiciones técnicas, deportivas, y de bienestar animal necesarias para el correcto desarrollo del evento.

El director del concurso forma parte del comité de apelación.

Si un Director decide competir, se debe designar un director alternativo previo al inicio del evento siendo así quien asumirá las responsabilidades de gestión mientras el director oficial este compitiendo. El director alternativo debe tener un conocimiento sólido sobre este deporte, el director alternativo no podrá competir.

4. SECRETARIO DE CONCURSO

Es responsable de la organización administrativa asegurando el cumplimiento del reglamento y la correcta gestión del evento.

Sus funciones incluyen la recepción de inscripciones, coordinación con jueces y comisarios, y atención a participantes.

5. SECRETARIO DE JUEZ

Es la persona encargada de asistir a cada juez durante la competencia, asegurando que el proceso de calificación se lleve a cabo de manera eficiente y precisa.

6. COMISARIO DE INSPECCIÓN

Coordina el orden de entrada a la pista de los competidores, inspecciona el estado del caballo antes y después de cada prueba.

Si durante la prueba el Comisario de inspección detecta cualquier rastro de sangre en el animal, el jinete deberá permanecer en el área de evaluación y se le informará al delegado técnico quien notificará al Juez antes de que el siguiente competidor empiece su prueba.

7. COMISARIO DE PISTA DE CALENTAMIENTO

Encargado de supervisar jinetes y caballos el área de calentamiento

Si durante la prueba el Comisario de pista de calentamiento, detectan cualquier rastro de sangre en el animal, el jinete deberá permanecer en el área de evaluación y se le informará al delegado técnico quien notificará al Juez antes de que el siguiente competidor empiece su prueba.

8. TABULADOR

Es el responsable de registrar, calcular y verificar los puntajes de los competidores, asegurando que los resultados sean precisos y justos. Su labor es esencial para la transparencia y el correcto desarrollo de la competencia.

9. MENSAJERO DE RESULTADOS

Desempeña una función en el proceso de comunicación entre los jueces y mesa de tabulación.

10. PERSONAL DE PISTA

El personal de pista es el encargado de asistir al delegado técnico, juez, director del concurso durante el proceso de colocación de obstáculos y preparación de la pista de competencia.

11. PERSONAL DE CRONÓMETRO

Es el responsable de medir y registrar con precisión los tiempos de cada participante, asegurando que el cronometraje sea exacto y cumpla con el reglamento de la competencia.

Nota: Equipo de teléfono no es recomendable.

12. DISEÑADOR DE PISTA

Es el responsable de planificar y montar el recorrido que los binomios deberán completar en la prueba de Maneabilidad y Velocidad garantizando un concurso equilibrado, seguro y acorde con el nivel de la competencia.

- Debe crear un trazado que evalúe la habilidad del jinete y la correcta doma del caballo, incorporando los obstáculos reglamentarios según la categoría y el nivel de los participantes.
- Debe Disponer correctamente los obstáculos y demás elementos, asegurando fluidez en el recorrido.

- Debe Diseñar la pista conforme al reglamento de AMETA asegurando que las distancias, medidas y disposición de obstáculos sean las correctas.
- Ajustar la dificultad del recorrido según si es una prueba para principiantes, amateurs o profesionales, garantizando un reto justo para cada nivel

13. LOCUTOR

Es responsable de la comunicación con el público manteniendo el ritmo de la competencia y proporcionando información relevante sobre el desarrollo del evento.

14. VETERINARIO

En caso de ser necesario es encargado de supervisar la toma de muestras para análisis antidoping asegurando el cumplimiento de las normativas de sustancias prohibidas y asistir en cualquier emergencia que sea requerida.

15. HERRADOR

En concursos oficiales un herrador debe estar disponible.
En campeonatos un herrador debe estar presente durante todos los días del evento.

16. SERVICIOS MEDICOS, SEGURIDAD Y MEDIDAS DE PROTECCION CIVIL

- Estos deben de estar disponibles para todo concurso de circuito
- En campeonatos es obligatorio contar con su presencia durante todos los días del evento

XV. RESTRICCIONES POR CONFLICTO DE INTERESES

1. JUEZ

- Todo juez que sea parte de un jurado calificador en una competencia, no podrá competir como jinete.
- Un juez no puede juzgar un caballo que es de su propiedad o que ha sido entrenado, prestado, rentado o alquilado a cualquier competidor dentro de los 90 días anteriores a la competencia.
- Las siguientes personas no podrán competir bajo el juzgamiento de un Juez:

- Una persona con quien el juez tiene una relación personal cercana (por ejemplo algún miembro de la Familia, pareja sentimental, socio comercial, etc.)
- Un entrenador o alumno de un Juez dentro del período de 30 días previo a una competencia. Esto incluye clínicas o asistencia en actividades grupales, así como clínicas privadas.
- No puede competir un empleado o cliente (patrón) del juez dentro del periodo de 30 días previo a la competencia.

Excepción 1

- Se pueden impartir clínicas para personas que no hayan competido arriba de nivel 1 y que no compitan arriba del nivel 1 en los próximos 30 días.
- Es permitido realizar competencias training antes de una competencia oficial.
- Las clínicas, sesiones en grupo o clases privada son permitidas únicamente después de la competencia.

Excepción 2

- Se permite asistir a una capacitación del Comité de Oficiales con Licencia antes de una competencia autorizada.

2. DELEGADO TÉCNICO

- Todo Delegado Técnico que sea parte de un jurado calificador en una competencia, no podrá competir como jinete.
- No podrá competir en ninguna competencia en la que él/ella este como autoridad.
- Las siguientes personas no podrán competir bajo la autoridad del delegado técnico:
 - Una persona con quien el delegado técnico tiene una relación personal cercana (por ejemplo, algún miembro de la familia, pareja sentimental, socio comercial, etc.)
 - Un entrenador o alumno de delegado técnico dentro de los 30 días anteriores a una competencia. Esto incluye clínicas o asistencia en actividades grupales, así como clínicas privadas.

- No puede competir un Empleado o cliente (patrón) del delegado técnico dentro del periodo de 30 días previo a la competencia.
- Cualquiera que haya alquilado, comprado o tenido un caballo bajo el entrenamiento del delegado técnico dentro de los 90 días anteriores de la competencia.
- Si es necesario se requerirá más de un delegado técnico para garantizar que no hay un conflicto de interés con algún jinete o caballo.

3. EL DIRECTOR DEL CONCURSO CON LICENCIA AMETAC

- El Organizador del evento no podrá competir en ningún Campeonato que él/ella este como autoridad.
- Si el director de un evento oficial (no un campeonato) va a competir no podrá participar en la elaboración del diseño de maneabilidad y velocidad. Se tendrá que designar un organizador provisional antes del inicio de la competencia, quedando así el director provisional responsable de todo cargo mientras que el organizador oficial está compitiendo.
- El Director provisional deberá contar con el conocimiento adecuado sobre este deporte, también deberá de oficiar en el comité de apelación de dicha competencia. Si por alguna razón durante la preparación de la competencia el director del concurso recibe las hojas del recorrido de la prueba de maneabilidad tiene la responsabilidad de hacerlas llegar de manera inmediata a todos los competidores.

4. La secretaria/ o de concurso no puede competir.

5. La secretaria/ o de juez no puede competir.

6. El comisario de inspección no puede competir.

7. El comisario de pista de calentamiento no puede competir.

8. Diseñador de pista no puede competir.

9. Tabulador no puede competir.

10. Veterinario no puede competir.

11. Herrador no puede competir.

XVI. COMITÉ DE APELACIONES

- El comité de apelaciones debe ser designado para todas las competencias
- Está compuesto por el juez/presidente del jurado, director del concurso y delegado técnico.
- El Padre o tutor de un jinete menor de edad tendrá derecho de presentar una apelación por escrito.
- Toda apelación referente a los resultados de una prueba, o del desarrollo del evento en general deberán ser dirigidas al delegado técnico, dentro de la hora siguiente del anuncio de los resultados de la prueba que se está impugnando.
- Las apelaciones serán dirigidas al delegado técnico quien lo entregará a la secretaria del concurso, esto deberá ser presentado por escrito, firmado y acompañado con un deposito equivalente a \$2,000 MXN este depósito se reembolsará si el reclamo prospera (dirigirse a la página oficial para más información).
- El comité debe publicar la decisión de la apelación dentro de las 2 horas siguientes de la presentación de la apelación.
- Si la apelación procede el comité de apelación publicara una aclaración de los resultados publicados.
- El Delegado Técnico documentará la apelación en el informe de la competencia, incluirá el escrito de la apelación presentada por competidor, la decisión del comité de apelación y cualquier otra información aclaratoria que sea necesaria para explicar la decisión y su fundamento.

CAPITULO 2. - OBSTÁCULOS

I. DESCRIPCIÓN DE LOS OBSTÁCULOS Y SU EJECUCIÓN

1. SLALOM ENTRE POSTES EN UNA LÍNEA RECTA

Este obstáculo se puede utilizar en todos los niveles y en ambas direcciones.

Descripción

Este obstáculo consiste en un número impar de postes u objetos de forma similar en línea recta con bases que no están fijadas al suelo. Debe haber un mínimo de 5 postes; se recomiendan 7 para los niveles 5 y 6.

Los postes tienen aproximadamente 2 m de altura y están colocados con una distancia de 6m entre ellos.

Los marcadores que indican la entrada, se colocan en el lado correspondiente del primer poste o se pueden colocar en el poste mismo. Se recomiendan marcadores de entrada/salida para este obstáculo.

Ejecución

- El obstáculo se inicia a los aires prescritos. El caballo realizará medios giros de tamaño constante alrededor de los postes en la dirección indicada por los marcadores.
- El obstáculo se debe de realizar conforme al nivel prescrito, con las transiciones o cambio de pie al aire entre cada poste, manteniendo el ritmo del aire y variando las incurvaciones en cada giro.
- Los cambios de pie al aire siempre deben ser realizados en el punto medio entre los dos postes.

Evaluación:

El Juez evaluará:

- La acción tranquila y precisa del caballo; el movimiento fluido y continuo; la calidad del paso; la manera general de realizar este obstáculo y la calidad de los cambios de pie al aire.

- Los jinetes que utilicen el mismo número de trancos entre los cambios de pie recibirán una calificación más alta.
- Los cambios de pie tardíos o retrasados darán como resultado una calificación más baja.
- La falta de cambios de pie resultara en una calificación negativa.
- Se considerarán la calidad del aire, la calidad de los cambios de pie, la fluidez, la simetría, la precisión de la línea de flexión y la respuesta del caballo a las ayudas del jinete.
- Se dará una calificación negativa por proceder a derribar cualquiera de los postes.

Errores graves:

- Fallos en los cambios de pie.
- Resistencia severa.
- Alteraciones del ritmo.
- Fallos en la geometría e incurvaciones.
- No mantener una curvatura uniforme y simétrica.
- Derribar postes.



2. SLALOM ENTRE POSTES PARALELOS.

Este obstáculo se puede utilizar en todos los niveles y en ambas direcciones.

Descripción

Este obstáculo consiste en un número impar de postes u objetos, con bases que no están fijadas al suelo. Debe haber un mínimo de 5 postes; se recomiendan 7 para los niveles 5 y 6.

Los postes tienen aproximadamente 2 m de altura y están colocados con una distancia 6m entre ellos.

Los postes están colocados en dos líneas paralelas escalonadas. Los postes están escalonados de tal manera que el punto medio entre los dos primeros postes de la primera línea esté directamente opuesto al primer poste de la segunda línea.

Se recomiendan marcadores de entrada/salida para este obstáculo.

Ejecución

- El obstáculo se inicia a los aires prescritos. El caballo realizará medios giros de tamaño constante alrededor de los postes en la dirección indicada por los marcadores.
- El caballo debe rodear los postes y seguir una línea recta hasta comenzar la siguiente media vuelta.
- Realizar cambios de pie en el punto medio entre ambas líneas de postes.
- En el nivel 1 y nivel 2 se puede ejecutar un giro más grande para mantener el impulso y el ritmo.
- El obstáculo se completa cuando el caballo ha cruzado los marcadores de salida.

Evaluación

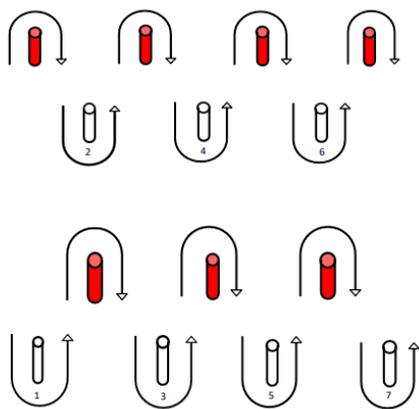
El Juez evaluará:

- La acción tranquila y precisa del caballo
- La armonía y la precisión a la hora de realizar el obstáculo.
- La calidad del paso
- El movimiento fluido y continuo.
- La rectitud de las líneas.

- La calidad de los cambios de pie.
- La calidad de la curvatura.
- La geometría y la simetría de los bucles.
- Se tendrá en cuenta la forma, simetría y precisión de los giros de este obstáculo y la respuesta del caballo a las ayudas del jinete.
- Los jinetes que utilicen el mismo número de trancos entre los cambios de pie recibirán una calificación más alta.
- Los cambios de pie tardíos o retrasados darán como resultado una calificación más negativa.
- La falta de cambios de pie resultara en una calificación negativa.
- Se dará una nota negativa por derribar cualquiera de los postes.

Errores graves

- Errores en los cambios de pie.
- Errores en el ritmo.
- Falta de simetría e incurvación.
- Derribar de postes.
- Resistencia severa.



3. CORRAL

Este obstáculo se puede utilizar en todos los niveles.

Descripción

Este obstáculo consiste en un recinto circular de 6 m de diámetro, con una entrada de 1,5 a 2,5 m de ancho. Dentro del recinto circular hay un recinto más pequeño, circular y vallado de 3 m de diámetro, que simula un corral para ganado que puede contener dentro animales tales como gallinas, conejos, patos, pequeños cerdos, borregos etc o estatuas.

El corredor alrededor del corral del ganado debe tener 1,5 m de ancho.

Ejecución

- El obstáculo se realizará a los aires prescritos.
- El obstáculo debe realizarse al paso o galope. El caballo debe entrar al obstáculo en los aires prescritos en una dirección, salir del obstáculo y volver a entrar en la dirección opuesta.
- Al cambiar de dirección, el caballo deberá ejecutar un semicírculo, media pirueta o un giro sobre los posteriores. Si se realiza al galope se requiere un cambio de pie. Una entrada perpendicular es obligatorio para los niveles. El jinete puede elegir la dirección inicial, al menos que este específicamente indicada en el mapa del recorrido o por el juez.
- En la prueba de Velocidad, se realiza a una sola dirección.

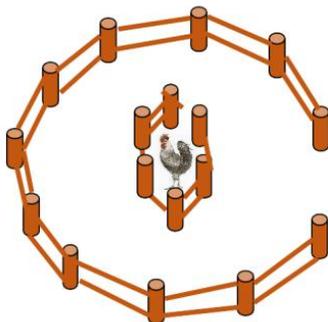
Evaluación

El Juez evaluará:

- La serenidad y confianza del caballo.
- La calidad de los aires.
- La serenidad del Jinete.
- La utilización de ayudas en la ejecución del obstáculo.
- Ejecución de media pirueta o media vuelta, un cambio de pie, o transiciones.

Errores graves

- Resistencia severa.
- Fallas y alteraciones; en el ritmo y regularidad.
- Error al realizar el cambio de pie
- Error al ejecutar la media pirueta o media vuelta, un cambio de pie o transiciones incorrectas.



4. SALTO

Este obstáculo se puede utilizar en todos los niveles.

Descripción

El obstáculo consiste en un único salto en una progresión de alturas para cada nivel.

Se pueden utilizar candeleros, barras de salto, pacas.

El salto debe tener al menos 3 m de ancho.

Ejecución

- El caballo debe aproximarse y pasar o saltar el obstáculo de forma limpia, natural y segura dependiendo de cada nivel.
- El obstáculo puede ser ejecutado en ambas direcciones siempre que haya al menos un obstáculo entre la primera y la segunda ejecución.

Evaluación

El Juez evaluará:

- La confianza al aproximarse al obstáculo.
- La manera en que el caballo se acerca y se aleja del obstáculo.
- La calma, rectitud y ritmo del caballo durante todo el obstáculo.
- La calidad del aire en la aproximación al salto y la salida.
- La basculación sobre el salto.
- El equilibrio, la posición y el uso de ayudas del jinete en la ejecución del obstáculo, la confianza y el estilo del binomio.
- Una alteración en la marcha dará como resultado una nota más baja.
- Mover el obstáculo puede dar como resultado una calificación no superior a 7.
- Derribar cualquier parte del obstáculo resultará en una calificación negativa.

Errores graves

- Rehusé.
- Mal estilo en el salto.
- Alteraciones del ritmo.
- Derribar cualquier parte del obstáculo.
- Resistencia severa.



5. FIGURA 8

Este obstáculo se realiza en todos los niveles

Descripción

Dos barriles verticales, colocados a 3 metros, medidos desde el centro de cada barril.

El número del obstáculo debe colocarse en el barril derecho o cerca de él, según la dirección de entrada.

Ejecución

El caballo entra en línea perpendicular a los dos barriles y realiza un círculo alrededor del barril de la derecha. Al completar el giro, el binomio ejecutará las transiciones o cambio de pie conforme a su nivel; el caballo cambiará de dirección y comenzará un círculo del mismo diámetro alrededor del barril de la izquierda.

Al completar el segundo círculo, el caballo debe pasar entre los barriles para salir del obstáculo. Los círculos deben ser de tamaño uniforme.

Figura 8 invertida

Se requiere en nivel 6 para retroceder a través del obstáculo, también llamado Figura 8 invertida.

La Figura 8 Inversa se puede realizar inmediatamente después de la Figura 8 inicial en dirección hacia adelante y se juzgará en una puntuación combinada tanto para la ejecución hacia adelante como para la ejecución hacia atrás.

Después de completar la figura inicial en forma de 8, el jinete avanzará hasta que el caballo haya pasado por completo los barriles, se detendrá y procederá a hacia atrás, haciendo un círculo alrededor del barril de la derecha primero. Al completar el círculo, a mitad de camino entre los barriles, el caballo cambiará de dirección y retrocederá en un círculo alrededor del barril izquierdo.

El caballo debe frenar completamente desde los barriles para terminar y salir del obstáculo.

Evaluación

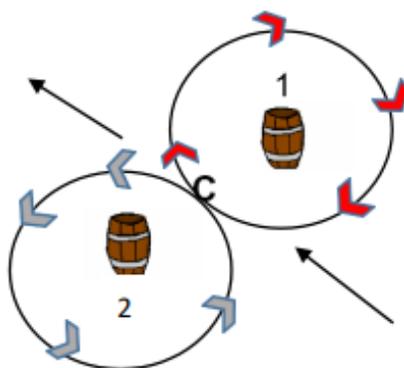
El Juez evaluará la rectitud de la aproximación al obstáculo (cambio de pie en línea perpendicular entre los barriles); la corrección de la postura del caballo durante el cambio de pie; el paso a mitad de camino entre los barriles; la forma, simetría y precisión de los círculos; y la respuesta del caballo a las ayudas.

Se dará una nota más baja si los cambios de pie no están centrados entre los barriles.

Se otorgará una calificación negativa si el jinete no realiza un cambio de pie o si se cae un barril.

Errores graves

- Error en el cambio de pie
- Falta de simetría en los círculos (círculos no del mismo tamaño)
- Círculos asimétricos
- Derribar alguno de los barriles
- Problemas en el contacto
- Cambios en el ritmo (romper el aire)



6. LOS 3 BARRILES

Este obstáculo se puede realizar en todos los niveles

Descripción

Este obstáculo consiste de tres barriles u objetos colocados en forma de los tres vértices de un triángulo equilátero, con una distancia de 3 a 4m de largo, medido desde el centro de

cada barril u objeto, 3m de distancia, medidos desde el centro de cada barril para nivel 5 y nivel 6, y de 4m de distancia para nivel 1, nivel 2, nivel 3 y nivel 4.

Ejecución

El caballo entra en los aires prescitos o ritmo apropiado para el nivel entre los barriles 1 y 3. El caballo hace un círculo completo hacia la derecha alrededor del barril 1. El caballo procede a pasar a mitad de camino entre los barril 1 y 2, con un cambio de pie Sobre la línea imaginaria entre 1 y 2. El caballo hace un bucle hacia la izquierda alrededor del barril 2. Después el caballo continua y cruza a mitad del camino entre los barriles 2 y 3, donde nuevamente debe un cambio de pie y/o cambio de flexión sobre la línea imaginaria entre el barril 2 y 3. Luego realiza un círculo completo a la derecha alrededor del tambor y sale del obstáculo por el mismo punto en que comenzó. Todos los círculos deben ser simétricos y del mismo diámetro. El objetivo de este obstáculo es demostrar facilidad de manejo y la capacidad de realizar giros cerrados manteniendo también el impulso y el ritmo del aire.

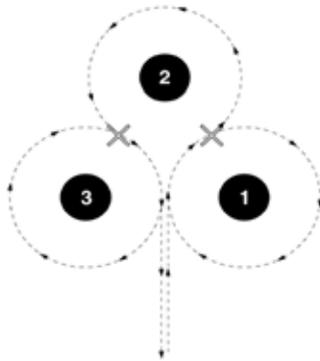
Evaluación

El Juez tendrá en cuenta la actitud del caballo, el uso de ayudas por parte del jinete, el ritmo, la continuidad de la acción, la calidad del aire, la fluidez de la ejecución, la corrección y la actitud durante el cambio de pie, la precisión del paso a mitad de camino entre los barriles y la forma, simetría y precisión de los círculos.

- Se dará una calificación más baja por la colocación incorrecta del cambio pie
- Se dará una calificación negativa por no realizar un cambio pie
- El Juez dará una nota negativa si se cae un barril

Errores graves

- Alteraciones del ritmo.
- Fallos en los cambios de pie.
- Falta de simetría en el tamaño de los círculos.
- Problemas de incurvación.
- Resistencia severa.
- Derribo de barriles



7. TOMAR LA GARROCHA

Este obstáculo se realiza en todos los niveles.

Descripción

Este obstáculo consiste en un barril abierto en la parte superior y una garrocha de 2,5 a 3,5 m de largo. La garrocha se coloca en el barril con el extremo inferior hacia abajo. La punta de la garrocha debe identificarse fácilmente por una conicidad pronunciada o un color distintivo.

El personal de pista, bajo la dirección del Juez, colocará la garrocha en la misma posición para todos los competidores.

Un jinete puede solicitar permiso al Juez para ajustar la posición de la garrocha, únicamente puede hacerlo si el Juez concede el permiso.

Ajustar la posición de la garrocha sin permiso se considera mostrar un obstáculo al caballo de manera evidente y, por lo tanto, es motivo de descalificación de la prueba.

Ejecución

El jinete debe acercarse al barril y tomar la garrocha sin detenerse ni perder el ritmo. Si el jinete lleva la garrocha en la mano derecha, el caballo debe de ir a la mano derecha, y viceversa.

El caballo debe avanzar a un ritmo constante y no reaccionar negativamente a la aparición del barril o a la retirada de la garrocha por parte del jinete.

El jinete puede dar una vuelta alrededor del barril antes de coger la garrocha, aunque esto se considera menos difícil que una aproximación directa.

Si la garrocha cae, un miembro del personal de pista se la entregará a los participantes que compiten en el nivel 1.

Los participantes de nivel 2 deberán de desmontarse para recoger la garrocha o podrán levantar la mano para solicitar permiso al juez para pasar al siguiente obstáculo y recibir una calificación de 0.

Los participantes de nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6 deben desmontarse para recuperar la garrocha; si no lo hacen, serán descalificados.

Este obstáculo debe usarse junto con los obstáculos, usar la garrocha para coger el aro y dejar garrocha en el barril. Los obstáculos tomar la garrocha, usar la garrocha para coger el aro y dejar garrocha en el barril, se pueden combinar en una serie y cuentan como un solo obstáculo. La serie puede constar de los dos primeros elementos, los dos últimos elementos o los tres.

Evaluación

El Juez evaluará la manera en que el caballo se aproxima al obstáculo (debe ser paralelo a la línea del recorrido), su reacción al movimiento de la garrocha y la manera relajada en que el jinete utiliza la garrocha

Se otorgará una nota más baja por cualquier alteración de la cadencia o cambio de movimiento.

Recoger la garrocha en línea recta se considera más difícil y obtendrá una puntuación más alta que girar alrededor del barril mientras se recoge la garrocha.

Si gira alrededor del barril más de una vez, obtendrá una calificación más baja.

Errores graves

- Interrupción de ritmo.
- Derribar el barril.
- Resistencia grave
- Galope a la mano incorrecta.
- Tirar la Garrocha



8. USAR GARROCHA PARA COGER EL ARO

Este obstáculo se realiza en todos los niveles.

Descripción

El obstáculo consiste en una garrocha y un aro, el aro se toma del obstáculo, Es tradicional que la base tenga la forma de un toro con el aro colocado encima, pero la base puede tener cualquier forma. Puede haber hasta tres aros; si se usan varios, los aros deben colocarse a diferentes alturas. Los aros pueden estar hechos de madera, metal o plástico y deben tener aproximadamente 15 cm de diámetro.

Ejecución

El competidor debe ensartar el(los) aros(s) con la punta de la garrocha.

El caballo debe mantener los aires prescrito para el nivel de competencia.

Si el jinete lleva la garrocha en la mano derecha, el caballo debe mantener un galope recto y flexionado a la derecha (viceversa)

Si se cae la garrocha, un miembro del equipo de pista se la entregará a los participantes que compiten en el nivel 1.

Los participantes de nivel 2 deberán de desmontarse y recuperar la garrocha o podrán levantar la mano para pedir autorización al juez solicitar permiso para pasar al siguiente obstáculo y recibir un 0.

Los participantes de nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6 deben desmontarse para recuperar la garrocha; si no lo hacen, serán descalificados.

Si se cae el anillo, no es necesario recuperarlo para completar el obstáculo.

Evaluación

El Juez valorará la forma en que el caballo se acerca al obstáculo, manteniendo una buena postura y sin variar la cadencia, y la fluidez con la que el jinete completa el ejercicio. Cualquier interrupción en el movimiento del caballo con pérdida de fluidez será penalizada.

Golpe a cualquier parte del obstáculo resultará en una calificación más baja.

Se valorará como se ensarta el anillo es decir el estilo/enfoque del obstáculo, la continuidad del movimiento del caballo y el jinete, la curvatura correcta, el ritmo.

Para nivel 5 y nivel 6 al no ensartar el anillo deberá obtener una calificación menor de 7.

Errores graves

- Falta de rectitud
- Irregularidad en el ritmo
- Galope a la mano incorrecta.
- Reacción excesiva del caballo.
- Derribar el obstáculo.



9. DEJAR GARROCHA EN EL BARRIL

Este obstáculo se realiza en todos los niveles.

Descripción

El obstáculo es un barril abierto ubicado a cierta distancia del barril en el obstáculo de tomar la garrocha.

El mismo barril utilizado para tomar la garrocha se puede utilizar para el obstáculo de dejar la garrocha, siempre que haya la ejecución de otro obstáculo entre ellos.

Ejecución

La garrocha se deposita siempre con la punta hacia arriba.

La garrocha debe depositarse y permanecer dentro del barril.

Si la garrocha cae un miembro del equipo de pista se la entregará a los participantes que compiten en el nivel 1.

Los participantes de nivel 2 deberán de desmontarse para recoger la garrocha o podrá levantar la mano para solicitar al juez para pasar al siguiente obstáculo y recibir un calificación de 0.

Los participantes del Nivel 3, Nivel 4, Nivel 5 y Nivel 6 deben desmontarse para recuperar la garrocha; si no lo hacen, serán descalificados.

Este obstáculo debe usarse junto con Tomar la garrocha y Usar garrocha para coger el aro.

Este obstáculo se considerará finalizado cuando la garrocha queda en el barril en la posición correcta y el barril está en posición vertical.

Evaluación

El Juez valorará la forma en que el caballo se acerca al obstáculo, su reacción al movimiento de la garrocha y la forma relajada en que el jinete utiliza la garrocha. Cualquier pérdida, alteración o descontrol en el ritmo será penalizado.

Depositar la garrocha en línea recta obtendrá una puntuación más alta que girar alrededor del barril.

Si gira alrededor del barril más de una vez, obtendrá una calificación negativa

Si se golpea el barril se obtendrá una calificación negativa.

En caso de que el jinete introduzca primero la punta de la garrocha en el barril para dejarla, recibirá una puntuación negativa; si no lo corrige será motivo de descalificación.

Errores graves

- Falta de confianza
- Derribar el barril
- Irregularidad del ritmo
- Desconfianza
- Colocar la garrocha al revés



10. PUERTA

Este obstáculo se realiza en todos los niveles.

Descripción

La puerta debe tener al menos 1,3 m de alto y 2 m de ancho, y debe de contar con dos extremos lo suficientemente estables para una función adecuada, y deberá de abrir y cerrar de manera correcta para su ejecución.

Debe de contar con un sistema que permita abrir y cerrar fácilmente para su ejecución

La puerta se puede abrir hacia la derecha o hacia la izquierda dependiendo de cómo esté dispuesto el obstáculo en el recorrido.

Se puede utilizar una cuerda entre dos postes en lugar de una puerta sólida.

Se recomienda usar una puerta sólida para pruebas de maneabilidad.

Para la velocidad se debe utilizar una cuerda.

Ejecución

El jinete debe aproximarse perpendicularmente a la puerta a los aires prescritos para el nivel, mostrando una transición al paso con un mínimo de 3 a 5 metros de la puerta girando el caballo para detenerse paralelo a la puerta.

El jinete debe levantar el cerrojo, abrir la puerta y atravesar la entrada.

Cuando el caballo haya pasado completamente al otro lado de la puerta, el jinete puede retroceder uno o dos pasos para cerrar la puerta.

Con el caballo completamente detenido, el jinete deberá colocar el cerrojo en su lugar para dar por completado el obstáculo.

El jinete no debe soltar el control de la puerta en ningún momento durante la ejecución de este ejercicio hasta que la puerta esté cerrada.

La misma puerta puede ser utilizada en ambas direcciones, siempre que haya la ejecución de otro obstáculo.

Evaluación

El Juez valorará la forma y dirección de la transición al paso y la acción del caballo, que deberá ser fluida y relajada. El caballo deberá prestar atención y participar en los movimientos de apertura y cierre sin mostrar signos de inseguridad o desobediencia. La acción del jinete deberá ser sencilla, precisa y libre de tensión.

Se dará una nota negativa si el jinete pierde el control de la puerta soltándola durante más de un ajuste momentáneo de la posición de la mano en cualquier momento durante la ejecución de este obstáculo, o si hay cualquier signo de inseguridad por parte del caballo o del jinete o falta de continuidad de la acción.

Cambiar de manos resultará en una descalificación.

Pasar la cuerda por encima de la cabeza del jinete cuando se utiliza una puerta de cuerda resultará en una descalificación.

El jinete nunca debe de soltar la puerta durante la apertura y cierre de la misma.

Errores graves

- Realizar la transición sin que el caballo esté perpendicular a la puerta.

- Nerviosismo, o rehusé al ejecutar el ejercicio.
- Destruir o derribar cualquier parte del obstáculo.
- Soltar la puerta o el cerrojo.
- Aproximarse de una manera que no sea perpendicular.



11. PUENTE

Este obstáculo se realiza en todos los niveles.

Descripción

El puente debe ser de madera y de construcción sólida para garantizar que no represente un peligro para el caballo o el jinete. La plataforma del puente no debe ser resbaladiza. El puente puede tener forma arqueada o inclinada en su elevación. Las dimensiones recomendadas son: ancho mínimo 1,5 m largo mínimo, 4 m altura mínima, 20 cm por encima del suelo.

El puente puede tener barandillas laterales. Si se utilizan, por razones de seguridad, las barandillas deben construirse de manera que se puedan quitar de forma rápida y sencilla sin necesidad de utilizar herramientas. Las barandillas laterales deben tener una altura de entre 90 cm a 1,2 m.

Para este obstáculo se requieren marcadores de entrada y salida. Los marcadores indican los puntos de transición.

Ejecución

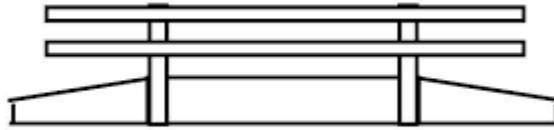
- El puente debe cruzarse caminando en la prueba de maneabilidad para todos los niveles.
- La transición al paso debe realizarse antes de que el caballo entre en la línea imaginaria entre los marcadores de entrada.
- La transición ejecutada será conforme al nivel de competencia, sólo se realiza cuando el caballo ha pasado completamente la línea imaginaria de los marcadores de salida.
- El puente se puede cruzar en ambas direcciones siempre que haya un obstáculo entre el primer y el segundo cruce.

Evaluación

- El Juez evaluará las transiciones desde el paso.
- La elasticidad del contacto: la calidad, amplitud y regularidad del paso.
- La rectitud del caballo al pasar por el puente y la confianza del binomio al ejecutar este obstáculo.
- Se dará una calificación más alta si el caballo extiende el paso y utiliza el cuello.
- Se deducirán puntos si un caballo muestra alguna torpeza, vacilación o irregularidad.
- Saltar desde un costado del puente es un error de recorrido, el cual será evaluado por el juez.

Errores graves

- No realizar el obstáculo al paso.
- Destrucción del obstáculo.
- Resistencia severa o demasiada tensión.
- Cambios en el ritmo.
- Fallo en las transiciones.



12.-CAMBIO DE VASO DE UN EXTREMO DEL PALO A OTRO

Este obstáculo se realiza en todos los niveles

Descripción

Este obstáculo consta de dos postes de aproximadamente 2 m de altura, con una base exterior que no está fijada al suelo. Los postes están separados por 1,20 m. En la punta de uno de los postes se coloca un vaso para beber boca abajo o algún objeto similar que se pueda colocar en el poste.

Ejecución

- El caballo y el jinete se acercan al obstáculo a los aires prescritos y se detienen. El jinete retira el vaso desde la inmovilidad del poste donde está colocado, lo coloca en el otro poste y luego sale inmediatamente del obstáculo, avanzando a los aires prescritos
- Nota: Las reglas de WAVE exigen que antes de la prueba el vaso se coloque en el poste opuesto a la mano de rienda del jinete, es decir, los jinetes que usan la mano derecha en las riendas retiran el vaso del poste izquierdo y lo colocan en el poste derecho y viceversa. La responsabilidad de asegurar que el vaso esté en el poste correcto recae exclusivamente en el jinete, quien debe solicitar que el vaso se coloque correctamente antes de comenzar la prueba.
- Para que el obstáculo se considere completado, los dos postes deben estar en pie y el vaso debe estar colocado correctamente desde su cabalgadura.
- Si se cae el vaso, un miembro del equipo de pista lo entregará a los participantes que compiten en el nivel 1
- Los participantes de nivel 2 deberán de desmontarse y recuperar el vaso, volver a montar y colocarlo en el poste desde el caballo, o podrá levantar la mano para

solicitar permiso al juez solicitar permiso para pasar al siguiente obstáculo y recibir una calificación de 0

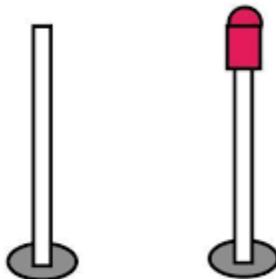
- Los participantes de nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6 deben desmontarse, recuperar el vaso, volver a montar y colocarlo en el poste desde el caballo, si no lo hacen, serán descalificados.
- Si se derriba un poste, el personal de pista lo restablecerá para los competidores de Nivel 1.
- Si los participantes de nivel 2 derriban el poste, deberán de desmontarse y lo restablecerán, volviendo a su cabalgadura, podrá levantar la mano para solicitar permiso al juez para pasar al siguiente obstáculo y recibir una calificación de un 0.
- Si los participantes de nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6 derriban el poste, deberán de desmontarse y lo restablecerán, volviendo a su cabalgadura, Si no lo hacen, serán eliminados inmediatamente

Evaluación

- El Juez evaluará la actitud, calma, rectitud y reunión del caballo.
- La inmovilidad del caballo.
- El uso de ayudas del jinete
- La fluidez, continuidad y calidad de la ejecución.
- Se otorgarán puntos por la inmovilidad del caballo al cambiar el vaso de un poste a otro y su salida inmediata del obstáculo a los aires prescritos.
- La transición debe ser suave, ascendente y desde las ancas. El caballo no debe “saltar” hacia adelante.

Errores graves

- No detenerse en el lugar correcto.
- Falta de inmovilidad.
- Falta de definición en las transiciones.
- Derribar un poste o tirar el vaso.



13A. BARRA LATERAL AL PISO

13B. BARRA LATERAL AL PISO DOBLE

Este obstáculo no se realiza en el nivel 1. Barra lateral al piso doble se puede utilizar para el nivel 2 en adelante. Barra lateral al piso en L se puede utilizar para el Nivel 4 en adelante.

Descripción

Este obstáculo consta de una o dos barras de aproximadamente 3 m de largo, con un diámetro de no más de 10 cm. Las barras deben de ser apoyados a 5-10 cm sobre el suelo.

Las barras podrán colocarse de la siguiente manera:

1. Barra simple
2. Dos barras en línea separados por al menos 3 m.
3. Dos barras paralelas separados por al menos 3 m.
4. Dos barras en configuración en “L”.

Se requieren marcadores de entrada y salida para este obstáculo. Los marcadores indican el inicio y el final del obstáculo, no la transición.

Ejecución

- El caballo debe aproximarse de manera paralela a la barra.

- La barra debe mantenerse entre las patas delanteras y traseras del caballo durante todo el obstáculo.
- Si se realiza al paso, las manos y los posteriores del caballo deben de cruzar de una manera clara y fluida.
- Del Nivel 3, Nivel 4, Nivel 5 y Nivel 6 si el obstáculo se ejecuta a la mano derecha, se debe de mantener un ritmo claro y fluido con una incurvación, flexión en la dirección de su trayectoria y viceversa.
- Para el nivel 2 el obstáculo se puede ejecutar con una leve incurvación y flexión en la dirección contraria a la que se desplaza.
- El mapa del recorrido puede indicar en qué dirección (derecha o izquierda) deben pasar el binomio sobre las barras. Cuando no se especifica el jinete elige la dirección.
- Para las configuraciones de dos barras en línea y de barras paralelas, las barras deben ejecutarse en direcciones diferentes.
- Los marcadores de entrada y salida marcan el inicio y el final del obstáculo, no la transición.

Evaluación

- El Juez evaluará la tranquilidad del caballo, la capacidad para realizar el obstáculo, el cruce de manos y posteriores
- La fluidez y continuidad de la ejecución.
- Golpear la barra recibirá una calificación más baja.
- El Juez dará una calificación más baja por la falta de cruce de los posteriores del caballo en el movimiento lateral.
- Se dará una calificación negativa si el caballo derriba las barras o la pisa con uno o más miembros
- Salir de las barras antes de tiempo o no realizarlo por completo se considera un error de recorrido.

Errores graves

- No cruzar las manos y posteriores (si se hace al paso)

- Derribar barras.
- Resistencia severa.
- No realizar el obstáculo doblado en la dirección de la trayectoria (nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6)

14A. CAMPANA RECTA

Este obstáculo se realiza en el nivel 1 y nivel 2

Descripción

Un corredor formado por dos barras paralelas que descansan sobre soportes, vallas pequeñas o paredes de al menos de 60 cm de altura. Los soportes no están fijados al suelo. Las barras tienen aproximadamente 3.7 m de largo y están separados por un corredor de 1,50 m.

Se coloca una campana a 2 m de altura al final del corredor. El soporte que sostiene la campana se coloca de manera que la campana cuelgue en el centro del corredor. El soporte no debe bloquear el final del corredor.

La campana se puede colocar del lado izquierdo o del lado derecho, y se sonara tocando con la mano derecha o viceversa.

Ejecución

- El binomio entra en el pasillo a los aires prescritos para el nivel y se detienen al final del pasillo.
- El jinete hace sonar la campana desde la inmovilidad con su mano y procederá hacia adelante en nivel 1, para nivel 2 procede en marcha atrás volviendo a pasar por el pasillo.
- El obstáculo se considera completado cuando las patas delanteras del caballo han salido del pasillo.

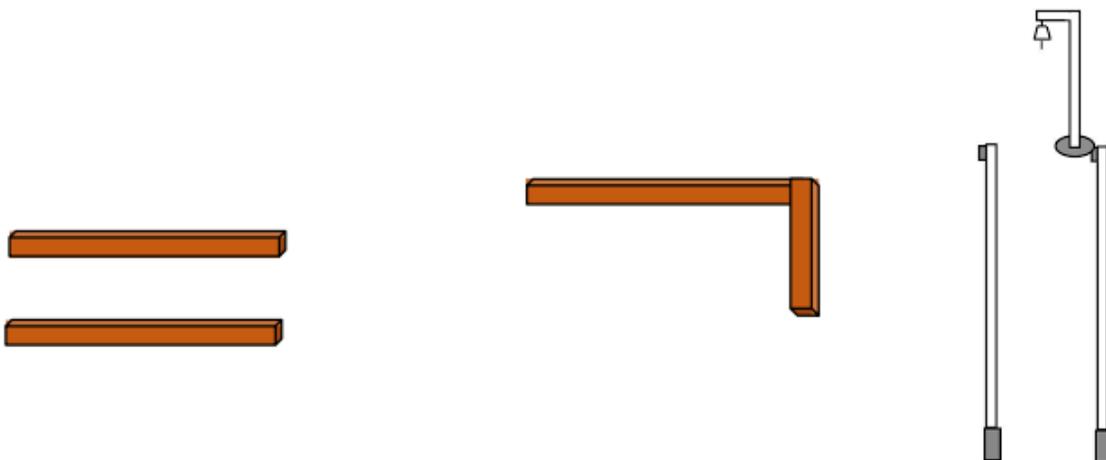
Evaluación

- El Juez evaluará la actitud del caballo, su rectitud, paso y reunión
- Las transiciones y la inmovilidad del caballo al sonar la campana

- La calidad de la marcha atrás.
- El uso de ayudas por parte del jinete; y la fluidez, continuidad y calidad de la ejecución.
- El juez dará una calificación más baja a un caballo que arrastra sus pies durante la marcha atrás
- El juez dará una calificación más baja si un caballo toca las barras, y una calificación negativa si el caballo desplaza o derriba cualquiera de las barras si el caballo pasa por encima de las barras.
- Si el caballo no permanece quieto será penalizado.
- Salir del extremo de destino (campana) del corredor con los cuatro pies es un error de recorrido.
- Si el competidor no hace sonar la campana, será descalificado.

Errores graves

- Derribar partes del obstáculo.
- Desplazamiento de una barra del corredor.
- Salida del cuerpo del caballo por el lado de la campana o pisando fuera del corredor.
- Falta de inmovilidad.
- Mala calidad de la marcha atrás (pérdida de diagonales o gran resistencia)
- Romper el aire.



14B. CAMPANA EN “L”

Este obstáculo se realiza del nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6.

Descripción

Este obstáculo consiste en un corredor en forma de “L” hecho de barras paralelas que descansan sobre soportes, vallas pequeñas o paredes de al menos 60 cm de altura. La curva de la “L” puede ser en cualquier dirección. Los soportes no están fijados al suelo. Las barras exteriores tienen aproximadamente 3,7 m de largo. El corredor tiene 1,50m de ancho.

Se coloca una campana de 2 m de altura al final del corredor (idéntica al corredor de la Campana en Línea Recta)

Ejecución

- El binomio entra al corredor a los aires prescritos para el nivel y se detienen al final del corredor para tocar la campana y retrocede por el corredor en forma de “L” para salir del obstáculo.

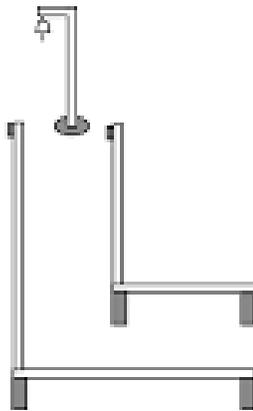
Evaluación

- El Juez evaluará la fluidez de los movimientos del caballo y su respuesta al uso de las ayudas, permitiendo realizar el recorrido con la máxima rectitud, suavidad y precisión.
- Una entrada al galope es más valiosa que una entrada al paso.
- El juez deberá tener en cuenta la calidad de la transición de la parada.
- El caballo debe permanecer inmóvil durante la parada; en caso de no hacerlo, se obtendrá una calificación negativa.
- Golpear cualquier parte del obstáculo sin derribarlo dará como resultado una calificación más baja.
- Derribar cualquier parte del obstáculo resultará en una calificación negativa.
- Salir del extremo de destino (campana) del corredor con los cuatro pies es un error de recorrido.

- El juez dará una nota calificación baja a un caballo que arrastre sus pies durante la marcha atrás.
- Si el competidor no hace sonar la campana, será descalificado.

Errores graves

- Derribar partes del obstáculo.
- Resistencia en las transiciones.
- Resistencia Severa a la marcha atrás.
- Romper los aires prescritos.
- Mala calidad de la reincorporación (perdida de diagonales)
- Falta de inmovilidad en la parada.



15. JARRA

Este obstáculo se realiza del nivel 2, nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6.

Descripción

Una jarra se coloca sobre una mesa pequeña u otra plataforma de al menos 1.25m de altura.

La jarra debe tener una asa y líquido opcional.

La jarra deberá colocarse en la misma posición para cada competidor.

Los marcadores de entrada y salida indican el inicio y el final del obstáculo, no la transición.

Ejecución

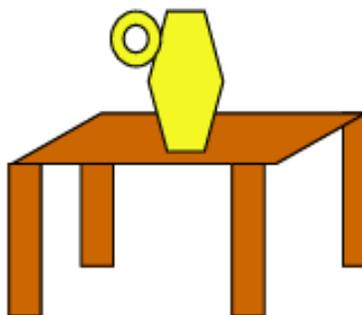
- El jinete se acerca a la mesa a los aires prescritos, se detiene con la pierna del jinete a la altura de la mesa, levanta la jarra por encima de su cabeza y vuelve a colocarla sobre la mesa sin regar el contenido.
- El caballo debe permanecer inmóvil durante todo el proceso de elevación y reemplazo de la jarra.
- El caballo debe salir a los mismos aires prescritos para su nivel.
- Si se cae la jarra para los participantes de nivel 2 deberán de desmontarse y recuperar la jarra, volver a montar y colocar la jarra en la mesa o podrá levantar la mano para pedir autorización al juez solicitar permiso para pasar al siguiente obstáculo y recibir una calificación de 0.
- Si se cae la jarra para los participantes de nivel 3 en adelante, deben desmontarse y recuperar la jarra, volver a montar y colocar la jara en la mesa, de no hacerlo serán descalificados.
- Los participantes de nivel 2 si tiran la mesa y la jarra, se deben desmontar, reiniciar la mesa, volver a montar con la jarra en la mano y volver a colocar la jarra en la mesa desde el caballo, o pueden solicitar permiso para pasar y recibir una calificación de 0.
- Los participantes de nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6 si tiran la mesa y la jarra, se deben desmostar, reiniciar la mesa, volver a montar con la jarra en la mano y volver a colocar la jarra en la mesa desde el caballo, de no hacerlo serán descalificados.

Evaluación

- El Juez valorará la aproximación/salida del obstáculo y la inmovilidad del caballo al estar de pie junto a la mesa sin mostrar ningún temor y confiando en el uso de las ayudas por parte del jinete.
- La jarra, al colocarla sobre la mesa, deberá permanecer en posición vertical.
- Cualquier movimiento brusco contra la mesa dará como resultado una calificación más baja.
- Se otorgará una calificación más alta por acercarse a la mesa en galope en lugar de al paso.
- Se penalizará al jinete si el jinete se estrella contra la mesa

Errores graves

- Falta de inmovilidad en la parada
- Trayectoria de entrada y de salida al obstáculo incorrectas
- Derribar el obstáculo
- Resistencia severa
- Mala transición del paso/galope a la parada.



16. SLALOM EN MARCHA ATRÁS EN ZIGZAG

Este obstáculo se realiza del nivel 2, nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6.

Descripción

Este obstáculo lo componen postes de 2m de altura, Dos líneas paralelas de tres postes cada una crean un corredor de 1,5 m de ancho. Los postes de cada línea están separados entre sí por un mínimo de 2,5 m y un máximo de 3 m y están alineados con los postes de la otra línea. En el último poste de la derecha abra colocado un vaso boca abajo

Ejecución

- El jinete avanza por el corredor a los aires prescritos y se detiene entre los postes finales, desde la inmovilidad recoger un vaso.
- Luego, el jinete en paso hacia atrás realizar un slalom inverso alrededor del poste central del lado del corredor del que sacó el vaso y deposita el vaso en la punta del poste a la entrada del corredor correspondiente al lado del que recuperó el vaso.
- El jinete debe mantener el vaso en su mano durante toda la ejecución del obstáculo, pero el obstáculo puede completarse con las dos manos en las riendas si el jinete está realizando el ejercicio con las dos manos.
- El caballo debe detenerse entre los postes, mostrando inmovilidad cuando el jinete recoge el vaso del poste.
- Para que el obstáculo se considere finalizado, los cuatro miembros del caballo deben haber superado por completa la línea formada por los dos últimos postes del obstáculo (en la dirección del paso atrás), para ello los cuatro miembros del caballo deben haber superado esta línea.
- Para que el obstáculo se considere completado, los dos primeros y los dos últimos postes deben estar en pie, y el vaso debe estar colocado correctamente en el último poste con el jinete montado.
- Este obstáculo puede realizarse con la mano izquierda siempre que el jinete haya realizado el recorrido con esa mano de trabajo. En este caso variaría la directriz y el slalom se realizaría sobre los postes del lado izquierdo del obstáculo
- Los participantes de nivel 2 si tiran el vaso, se deben desmontar, recuperar el vaso, volver a montar con el vaso en la mano y colocar el vaso en el poste desde el caballo o pueden solicitar permiso para pasar y recibir una calificación de 0.

- Los participantes del nivel 3, nivel 4, nivel 5, y nivel 6 si tiran el vaso, se deben desmontar, recuperar el vaso, volver a montar con el vaso en la mano y colocar el vaso en el poste desde el caballo, de no hacerlo serán descalificados
- Los participantes de nivel 2 si tiran el poste, se deben desmontar, restablecer el poste, volver a montar, reemplazar el vaso o pueden solicitar permiso para pasar y recibir una calificación de 0.
- Los participantes de nivel 3, nivel 4, nivel 5 y nivel 6 si tiran el poste, se deben desmontar, restablecer el poste, volver a montar, reemplazar el vaso no hacerlo serán descalificados

Evaluación

- Se valorará los aires prescritos en que se ejecute, así como la calidad del mismo, la calidad del paso, y la transición a la parada, la calidad de la marcha atrás sí como la fluidez del ejercicio.
- El Juez valorará la fluidez de los movimientos del caballo y su respuesta al uso de las ayudas, permitiendo realizar el obstáculo con la máxima suavidad y precisión.
- El caballo debe permanecer inmóvil durante la parada; de no hacerlo, obtendrá una calificación negativa.
- Tocar cualquiera de los postes resultará en una calificación más baja.
- Derribar un poste tendrá como resultado una calificación negativa.
- La no colocación del vaso en el puesto designado supondrá la descalificación.
- El juez dará una nota más baja a un caballo que arrastre sus pies durante la marcha atrás.

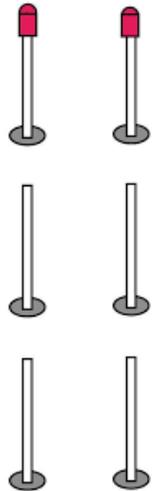
Errores del curso

- Salir del extremo de destino del corredor con las manos y posteriores
- Alejarse más de 3 m del obstáculo en el slalom inverso.

Errores graves

- Tocar o derribar algún poste
- Resistencia en las transiciones o la marcha atrás
- Romper el aire

- Falta de inmovilidad en la parada
- Mala calidad de la marcha atrás



17. LA RIA (AGUA)

Este obstáculo se realiza del nivel 4, nivel 5 y nivel 6.

Descripción

Obstáculo formado por una ría de profundidad mínima de 10 cm y máxima de 20 cm de profundidad y con 4m de largo (dirección del viaje) y 1.5m de ancho.

La superficie inferior debe ser segura para que los caballos puedan transitar por ella.

Se pueden utilizar marcadores de recorrido para marcar la entrada y la salida.

El obstáculo puede estar enmarcado con troncos para que los caballos tengan que pasar por encima y entrar o salir del agua.

Ejecución

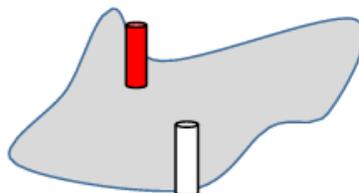
- El caballo debe entrar por el inicio de la ría y salir por el final, realizando las transiciones pertinentes a la entrada y a la salida.
- El caballo debe acercarse y mantener el paso a través del agua de forma natural y sin vacilaciones.
- El obstáculo se realiza al paso con facilidad de manejo.
- Si el caballo no toca el agua o abandona el obstáculo por un lateral se considerará que el obstáculo no está realizado.

Evaluación

- Se valorará la precisión y la calidad de las transiciones.
- El Juez evaluará la manera en que el caballo se acerca a la ría su reacción al pasar por el agua y la consistencia del paso durante todo el ejercicio.
- Se dará una nota más baja el rehusé del caballo.
- Se dará una calificación negativa si el caballo da un paso hacia atrás antes de atravesar la ría o salta la ría sin pasar por el agua

Errores graves

- Romper el aire
- Rehusar
- Tensión excesiva



18. BANCADA (descendente)

Este obstáculo se realiza del nivel 4, nivel 5 y nivel 6.

Descripción

Obstáculo compuesto por una plataforma de un material natural o aprovechando un desnivel del terreno, con una caída no mayor de 60 cm sobre el nivel del suelo

En la parte superior e inferior de la plataforma hay una meseta nivelada; la meseta debe tener al menos 2 m de largo en la dirección del viaje.

Ejecución

- El caballo debe acercarse y pasarlo a galope de forma natural y sin rehúses.
- El objetivo es observar como el caballo se aproxima al obstáculo (cuya parte inicial es igual a la del puente) y la forma en que salta hacia el suelo desde una altura de 60 cm, mostrando confianza en las instrucciones dadas por el jinete.
- El caballo se aproximará al obstáculo y mantendrá el aire a través del obstáculo, de forma natural y sin excitación, el obstáculo puede colocarse para realizarse de forma ascendente o descendente.

Evaluación

- El jurado valorará la forma en que el caballo se aproxima al obstáculo, la suavidad y la fluidez de su ejecución, la consistencia y la calidad del aire y la confianza del caballo en las instrucciones del jinete.
- Se otorgan calificaciones más bajas por rehusé
- Un caballo que da un paso hacia atrás antes de pasar por el banco o se sale del costado del banco recibirá una calificación más baja.

Errores graves

- Rehúse
- Excitación exagerada
- Resistencia severa



II. PRUEBA DE VELOCIDAD

Esta prueba ha sido creada para mostrar el trabajo de campo sobre varios obstáculos, evidenciando la habilidad del binomio para realizar estos obstáculos contra el cronómetro, la capacidad de coordinación entre caballo y jinete, así como la sumisión del caballo, velocidad, atención y confianza en el jinete. Los obstáculos deben ser ejecutados tan rápido como sea posible, con algunos ajustes por bonificaciones y penalizaciones, sin tener en cuenta el estilo con el que se realizan los obstáculos. El recorrido lo conforman prácticamente los mismos obstáculos que se utilizan en maneabilidad con algunas salvedades.

Para completar la prueba de velocidad, un competidor debe completar con éxito un recorrido de obstáculos en el orden correcto. En las competiciones es recomendable registrar el tiempo con cronómetros digitales, sensores de tiempo, con una pantalla donde el tiempo pueda ser visualizado por el presidente del jurado, el jinete y el público. Si esto no fuese posible, se utilizarán dos cronómetros manuales para evitar confusiones.

Los cronometradores automáticos y/o oficiales comienzan a tomar el tiempo oficial del caballo y el jinete en el recorrido cuando pasan por las banderas de salida y dejan de tomar el tiempo cuando pasan por las banderas de llegada.

Al tiempo que transcurra entre los ojos de entrada y los ojos de salida se le conocerá como “TIEMPO DE CRONOMETRO”

El plano de recorrido debe publicarse al menos dos horas antes del inicio de la competición.

Durante la prueba el jinete podrá tener aciertos a los que se denominarán “BONIFICACIONES” y cometer faltas que se denominarán “PENALIZACIONES”.

De acuerdo a cada obstáculo las Bonificaciones RESTARAN segundos al “tiempo de cronometro”. A Las faltas cometidas generaran Penalizaciones que SUMARAN segundos al “Tiempo de Cronometro”.

Una vez restadas y sumadas estas Bonificaciones y Penalizaciones al Tiempo de Cronometro, se obtendrá el TIEMPO FINAL del competidor.

Pista de calentamiento

En la pista debe haber al menos tres obstáculos para preparar al caballo para la prueba. Estos obstáculos serán los mismos para todos los jinetes, no estando permitido utilizar o montar otros diferentes a los colocados en primer lugar.

Posición en la prueba de velocidad

Las posiciones finales en la prueba de velocidad se determinan en orden de llegada del mejor tiempo. No hay puntos ni puntuaciones en función del rendimiento durante la prueba de velocidad; lo que importa es completar con éxito cada obstáculo lo más rápido posible.

El tiempo final de cada combinación de caballo y jinete se calcula restando el tiempo real en la pista a las bonificaciones y las penalizaciones. Los competidores que sean descalificados de la prueba de velocidad recibirán cero (0) puntos para la prueba y no se ubicarán en la clasificación final de la prueba.

Bono de velocidad

Cuando el obstáculo del anillo de garrocha está incluido en el recorrido de velocidad, los competidores pueden obtener una bonificación de -10 segundos restados del tiempo final por atravesar con éxito el anillo y depositarlo en el barril.

1. PENALIZACIONES

Los fallos en esta prueba son penalizados con tiempo en segundos.

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

2A. SLALOM ENTRE POSTES EN UNA LÍNEA RECTA

2B. SLALOM ENTRE POSTES PARALELOS

- Derribar un poste = +3 s. cada uno.
- Ejecución incorrecta del obstáculo: eliminación.
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

3. CORRAL

- Derribar alguna parte del obstáculo = +5s. cada una.
- Salir o entrar al obstáculo por un sitio diferente a la puerta de entrada y salida=eliminación.
- Fallo en la realización del obstáculo: eliminación

- Se ejecuta una solo vuelta
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

4. SALTO

- Derribar o mover los candeleros o algún paquete de paja =5s.
- No saltar el obstáculo =eliminación
- Tercer rehúse: eliminación
- Derribar la barra colocada sobre las pacas =+ 5s
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

5. LOS 2 BARRILES Y FIGURA 8 INVERTIDA

- Derribo de un barril = +5 s.
- Ejecución incorrecta del obstáculo= eliminación.
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

6. LOS 3 BARRILES

- Derribar un barril = +5s. cada uno.
- Ejecución incorrecta del obstáculo =eliminación.
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

7. TOMAR GARROCHA

- No recoger la garrocha= eliminación.
- Derribar el barril = +5s

- Caer la garrocha y no recogerla: eliminación
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

8. USAR GARROCHA PARA RECOGER EL ARO

- Ensartar el aro = **-5s**, solo cuando la garrocha este colocada en el barril que corresponda con el aro ensartado en ella **BONIFICA**
- Derribar el obstáculo= +5s.
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

9. DEJAR GARROCHA EN BARRIL

- No colocar la garrocha en el barril en el 3er intento=eliminación.
- Derribar el barril después de colocar la garrocha= eliminación
- Derribar el barril antes de colocar la garrocha = eliminación.
- Para que el obstáculo se considere realizado, el barril debe estar en posición vertical, con la garrocha dentro con la punta hacia arriba.
- Si la garrocha no está bien colocada o se cae, el competidor deberá de desmontar, levantarla, montar y continuar su recorrido (colocando la garrocha dentro del barril a caballo)
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

10. PUERTA

- Caer la cuerda al suelo: 30s. (el jinete puede desmontar para recoger la puerta)
- Derribar algún soporte: 10s.
- Ejecución incorrecta del obstáculo: eliminación.
- Pasar la cuerda por encima de la cabeza: eliminación

- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

11. PUENTE

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

- No atravesar el puente pasando por las banderas de entrada y salida =eliminación.
- No tocar con al menos un miembro del caballo en el puente: eliminación.
- Derribar los postes= +5 s. cada poste
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

12. CAMBIO DE VASO DE UN EXTREMO DE PALO A OTRO

- Fracasas al quitar el vaso = eliminación
- Derribo de un poste= +5s, cada uno.
- El vaso es colocado en el poste equivocado = eliminación
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

13A. BARRA LATERAL AL PISO

13B. BARRA LATERAL DOBLE

En la prueba de velocidad las barras se colocarán en el piso

- Uno de los miembros del caballo toca o se pasa al otro lado de la barra = +5s
- Error de recorrido= eliminación

- Derribar la barra= +5s
- Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

14. CAMPANA RECTA Y CAMPANA EN “L”

- Derribar una barra del pasillo= +5s., cada una
- No hacer sonar la campana con la mano del jinete = eliminación.
- Fallo en la ejecución del obstáculo= eliminación
- No salir los cuatro miembros del caballo del pasillo, antes de darse la vuelta: eliminación.
- En esta prueba en la Campana en L no se hace marcha atrás y se toca la campana a la salida
- Nivel 1 y Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

15. JARRA

- Este obstáculo no se realiza en la prueba de velocidad.

16. SLALOM EN MARCHA ATRÁS EN ZIG –ZAG

- Derribo de un poste= +5 s. cada uno.
- El caballo se sale completamente del corredor = eliminación
- No salir los cuatro miembros del caballo del pasillo antes de darse la vuelta=eliminación.
- No colocar el vaso en el poste correspondiente= eliminación.
- Fallo en la ejecución del obstáculo= eliminación.

- Para que el obstáculo se considere realizado, los dos postes de adelante y los dos postes de atrás deben estar en posición vertical y el vaso en el poste correspondiente.
- Nivel 2 tiene la oportunidad de pedir permiso al juez levantando la mano para no realizar el obstáculo siempre y cuando se encuentre en su 3er intento, se penalizara = +30s

17. LA RIA (AGUA)

- Se puede ejecutar a galope
- Fracaso al atravesar la ría= eliminación

18. BANCADA DESCENDENTE

- Tardar más de 20 segundos en realizar el obstáculo: eliminación.
- Fracaso al pasarla = eliminación

II. PRUEBA DE LA VACA

El orden de participación en la Prueba de la vaca se decide de la siguiente manera:

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

El orden de entrada de los competidores que pertenecen al mismo equipo se definirá a discreción del jefe de Equipo quien deberá notificar al Juez/delegado técnico, durante el sorteo para la selección de vacas.

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

La prueba de la vaca consiste en que un grupo de jinetes de un máximo de cuatro y un mínimo de tres, los cuales forman un equipo trabajando juntos para apartar una vaca de un grupo, ubicadas en una zona de contención, para separarla de la manada y conducirla hasta un corral. Un miembro del equipo deberá apartar la vaca, mientras los demás competidores ayudarán para mantener las vacas restantes dentro de la zona de contención sin sobrepasar

la línea que delimita dicha zona. Las vacas estarán debidamente identificadas y una vez que la vaca que corresponde apartar, haya sido separada del resto y haya superado la línea de contención, el resto de miembros del equipo podrán ayudar al jinete en turno a conducir a la vaca hasta el corral.

La prueba se realiza en una zona rectangular de cómo mínimo 60m x 20m y máximo de 80m x 30m. Su superficie debe de ser lisa y libre de piedras o cualquier objeto que ponga en peligro la integridad de los binomios, se recomienda que el piso sea arenoso. La superficie también puede ser de hierba siempre y cuando no sea muy resbaladiza.

La prueba se considera terminada una vez que la vaca correspondiente se encuentre dentro del corral y el resto del grupo de vacas, se encuentren dentro de la línea de contención. La asignación de la vaca se realiza por sorteo, así como el orden de participación de los distintos equipos, decidiendo cada equipo el orden de actuación de sus integrantes dentro del turno asignado. Si alguna vaca tiene algún problema, el Juez/ delegado técnico podrá realizar un sorteo para asignar la nueva vaca a apartar. Si alguna vaca por motivos sanitarios o porque presente algún riesgo para los caballos y jinetes, es retirada del grupo, debe ser sustituida por otra, de modo que el número de vacas que compongan el rebaño, sea el mismo para cada turno de apartado.

El tiempo máximo para apartar la vaca será de 3 minutos, cuando este tiempo sea superado, no recibirá *tiempo*, terminará la actuación del equipo, asignándose cero puntos en ese turno.

El jinete en turno de apartar dispone de un minuto desde el toque de la campana para entrar a la zona de contención.

El tiempo individual general más rápido (incluyendo cualquier penalización de tiempo agregada) ocupa el primer lugar en la prueba de ganado.

Clasificación

La clasificación se obtiene en base al tiempo obtenido por cada jinete en su turno de actuación, añadidas las penalizaciones en que haya incurrido el equipo. Un comisario revisará antes y después de cada actuación a los caballos de cada equipo para comprobar que no incurren en ningún motivo de descalificación (sangre, arneses no permitidos...). Los puntos asignados a cada jinete serán de n+1 para el primer clasificado (siendo n el número de participantes), n-1 para el segundo clasificado, y así sucesivamente, los jinetes eliminados o que hayan superado el tiempo permitido obtendrán cero puntos,

La clasificación de los equipos se realiza en base a la suma de las tres mejores puntuaciones de cada equipo.

Siendo el equipo ganador de la prueba, el que más puntos obtenga después de esta suma.

Penalizaciones

- Se sumará una penalización de 10 s. cada vez que una vaca que no sea la que corresponda salga de la línea de contención.
- Así mismo tendrá una penalización de 10 s. cada vez que un jinete que no sea el que se encuentra en turno de apartado, sobrepase la línea de contención, si este jinete permanece más de 5 s dentro de la línea de contención, el equipo estará eliminado en ese turno, obteniendo cero puntos.
- Si algún jinete toca las riendas con la mano derecha, o el cuello del caballo por delante de las riendas, el equipo estará eliminado en ese turno.
- Si algún jinete tiene algún comportamiento que ponga en peligro la seguridad de su caballo o del ganado, el equipo será eliminado en ese turno de actuación.
- No se podrá tocar a la vaca con la garrocha, si esto sucediera, el equipo estaría eliminado en ese turno.
- Si el tiempo transcurrido en cada turno, sumadas las penalizaciones, supera los 180 s., aunque el cronómetro no haya alcanzado los tres minutos, se dará por finalizado el turno de actuación.

Descalificaciones en Prueba de la vaca

Algunas de las razones por las que los competidores podrían ser descalificados de la prueba de la vaca pueden ser:

- El jinete cruza la línea de falta antes de que el juez le haya dado permiso para continuar.
- Un miembro del equipo cruza la línea de falta, iniciando el cronómetro antes que el competidor.
- Un miembro del equipo cruza hacia la zona de la manada y permanece allí durante más de 5 segundos.
- El tiempo se agota después de que la vaca seleccionada está encerrada pero hay vacas de manada en la zona de encerramiento y/o caballos en la zona de manada.
- Brusquedad innecesaria (uso severo de riendas/espuelas): el juez tiene el derecho de descalificar a un competidor por brusquedad excesiva.

Maltrato. Incluye, entre otros:

- Comportamiento innecesario o agresivo hacia el caballo, el ganado o el rebaño.
- Contacto, atropello, pisoteo o derribo del ganado durante la persecución por parte del jinete o de los jinetes del equipo.
- Persecución excesiva que provoca que el ganado choque contra los paneles del corral de contención, intente escapar o se amontone en cualquier abertura.
- Caballos que muerden o patean al ganado.
- Contacto intencional con el ganado mediante manos, pies, cuerdas, bates, postes, garrocha o cualquier otro equipo.
- Cualquier signo de lesión o rastro de sangre en el ganado causado por el jinete.
- Poner en peligro a cualquier otro jinete, caballo, personal de pista o funcionario.
- Cualquier intento de trabajar el ganado a pie.
- Cojera o sangre en el caballo (si es causada por el jinete, la sangre en el caballo resultará en la eliminación de la competencia).