



REGLAMENTO de ENGANCHES Prueba de Obstáculos Edición 2021

Efectivo 1 **Abril 2021** Edición 12

Copyright © 2014 Real Federación Hípica Española

Reproducción estrictamente reservada.

C/ Monte Esquinza, nº28 -3 izda. CP: 28010

Telf: 91 436 42 00

Fax: 91 575 07 70 – 91 575 08 44

Mail: info@rfhe.com

INDICE

REGLAMENTO DE ENGANCHES PRUEBA DE OBSTÁCULOS	EDICIÓN 2 2019	1
EL CÓDIGO DE CONDUCTA FEI Y EL BIENESTAR DEL CABALLO.		5
CAPÍTULO I	GENERAL.	8
Artículo 1	Normas Nacionales.	8
CAPÍTULO II	ESTRUCTURA DE LAS COMPETICIONES.	8
Artículo 2	Categorías y Niveles.	8
CAPÍTULO III	CLASIFICACIÓN.	9
Artículo 3	Competiciones.	9
Artículo 4	Concursos.	9
Artículo 5	Igualdad de Puntuaciones.	9
Artículo 6	Clasificación por Equipos para Campeonatos.	9
Artículo 7	Nombres de los Caballos.	9
Artículo 8	Reclamaciones y Apelaciones.	9
Artículo 9	Resultados Oficiales.	10
Artículo 10	Principios.	10
CAPÍTULO IV	PARTICIPACIÓN (Edad de los Atletas - Categorías e	11
Artículo 11	Edades Mínimas – los Atletas y Grooms (Lacayos).	11
Artículo 12	Requisitos Mínimos de participación/ Criterios de Clasificación.	12
Artículo 13	Inscripciones.	13
Artículo 14	Horario del Concurso.	14
Artículo 15	Inscripciones CANPO	14
Artículo 16	Inscripciones en CANPOCTO2*.	14
Artículo 17	Gastos y Facilidades.	14
CAPÍTULO V	ATLETAS.	15
Artículo 18	Vestimenta, Seguridad y Látigos.	15
Artículo 19	Edad de Caballos.	16
Artículo 20	Altura.	16
Artículo 21	Número de caballos.	16
Artículo 22	Condiciones Especiales	16
Artículo 23	Bienestar de Caballo (Abuso de caballos y Doping)	16
Artículo 24	Seguridad en los Establos.	17
Artículo 25	Exámenes e Inspección de los Caballos.	18
CAPITULO VI	CARRUAJES y GUARNICIONES.	21
Artículo 26	Carruajes Permitidos.	21
Artículo 27	Pesos Dimensiones.	21
Artículo 28	Equipamiento.	22
Artículo 29	Ruedas.	22
Artículo 30	Guarniciones, Carruajes y Caballos.	22
Artículo 31	Publicidad en los Carruajes, Guarniciones y Vestimenta.	25
CAPITULO VII	CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN.	27
Artículo 33	Participación.	27
Artículo 34	Números de identificación.	28
Artículo 35	Ayuda Exterior.	28

CAPITULO VIII	SUSTITUCIONES.	30
Artículo 36	Sustituciones.	30
CAPITULO IX	DECLARACIÓN DE PARTICIPANTES – ORDEN DE SALIDA.	31
Artículo 37	Declaración de Participantes.	31
Artículo 38	Orden de Salida.	31
Artículo 40	El Recorrido	32
Artículo 41:	Construcción y Medidas del Recorrido	33
Artículo 42	Inspección del Recorrido 1. Visita del Delegado Técnico	33
Artículo 43	Información/ Briefing para Atletas y Oficiales	33
Artículo 44	.Inspección del recorrido por los Atletas	34
Artículo 45	Cronometraje	34
Artículo 46	Grabación del recorrido en Video.	34
Artículo 47	Bienestar del caballo	34
Artículo 48	Igualdad de Puntuaciones	34
CAPÍTULO XI: OBSTÁCULOS TIPO MARATON		35
Artículo 49	Puertas Obligatorias	35
Artículo 50	Elementos Derrribables o Balizas	35
Artículo 51:	Obstáculo tipo Maratón. Anchura de puertas.	36
Artículo 52	OBSTACULOS DE CONOS	36
CAPITULO XII JUZGANDO LA COMPETICIÓN		39
Artículo 53	Juzgando la competición	39
CAPITULO XIII OFICIALES		46
Artículo 54	Dietas y Gastos	46
Artículo 55	Transporte durante el Concurso	46
Artículo 56	Conflicto del Intereses	46
Artículo 57	Composición del Jurado 1 Jurado - Mínimo Requerido	46
Artículo 58	Delegado Técnico	48
Artículo 59	Jefe de Pista	49
Artículo 60	Delegado Veterinario /Comisión Veterinaria.	49
Artículo 61	Veterinarios Director de Servicios /Tratamientos Veterinarios	50

Preámbulo

Esta edición de las normas de la RFHE de Enganches Prueba de Obstáculos, entrará en vigor el 1 de Enero de 2019. Todos los reglamentos anteriores han sido revisados previamente y sustituidos por esta nueva versión.

Esta publicación contiene las normas de aplicación de la RFHE en Concursos Nacionales de Enganches Prueba de Obstáculos, que serán interpretadas en consonancia con el Reglamento General, el Reglamento Veterinario y el Reglamento Disciplinario así como las restantes normativas de la RFHE.

Todos los supuestos posibles no pueden estar contemplados en este Reglamento por lo que esta edición está redactada para su flexibilidad durante el desarrollo de la disciplina priorizando siempre el Bienestar General del Caballo y la seguridad en los Concursos.

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

Para la elaboración de estas nuevas normas se ha tomado como referencia básica y primordial las nuevas Normas FEI de Enganches con las convenientes adaptaciones a nuestra Competición Nacional intentando ser el más fiel reflejo de las Normas Internacionales.

Las diferencias técnicas existentes han sido subsanadas para el mejor funcionamiento de La Competición.

Los artículos que hacen referencia a la FEI se han dejado sin incluir por no ser necesarios en la Competición Nacional. Todas las equivalencias posibles han sido tenidas en cuenta en esta nueva publicación oficial.

En esta publicación la referencia a la palabra “Caballo” es considerada al mismo tiempo para Caballos y Ponis, indistintamente del sexo y del plural o singular aunque no se encuentre especificado en las Normas.

La RFHE se reserva cualquier modificación de las normas, previa aprobación de la Comisión Delegada y Asamblea General de la RFHE.

EL CÓDIGO DE CONDUCTA FEI Y EL BIENESTAR DEL CABALLO.

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

Los siguientes puntos deben respetarse especialmente:

1. Bienestar General:

a) Correcto Manejo del Caballo.

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

b) Métodos de Entrenamiento.

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

c) Herraje y Aplomos.

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

d) Transporte.

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

e) Viajes.

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

2. Buen estado para Competir:

a) Aptitud y Competición.

La participación en la competición debe estar restringida a caballos y atletas en buenas condiciones físicas. Los caballos deben tener tiempos de descanso adecuados entre la

competición y el entrenamiento. Los periodos de descanso deberán ser mayores después de un viaje.

b) Estado de Salud.

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

c) Doping y Medicación.

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

d) Procedimientos Quirúrgicos.

No se debe permitir ningún procedimiento quirúrgico que amenace el Bienestar del Caballo de competición o la seguridad de otros Caballos o Atletas.

e) Embarazos/Lactancia.

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

f) Mal uso de la Ayudas.

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

3. La Competición no irá en detrimento del Bienestar del Caballo:

a) Zonas de Competición.

Los caballos deben ser entrenados y competirán sobre superficies adecuadas y seguras. Todos los obstáculos y condiciones de competición deben estar diseñados con arreglo al Bienestar del Caballo.

b) Las superficies de suelo.

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

c) Climatología Extrema.

Las competiciones no deben realizarse en condiciones climáticas extremas que puedan comprometer el Bienestar o la Seguridad del Caballo. Deben de preverse sistemas de enfriamiento y equipos de atención para los caballos después de la competición.

d) Estabulación en los concursos.

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

4. **Trato Humanitario de los Caballos:**

a) Tratamiento Veterinario.

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

b) Centros de Referencia.

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

c) Lesiones en Competición.

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

d) Eutanasia.

Si las lesiones son lo suficientemente graves y con el único objetivo de minimizar el sufrimiento, puede que un veterinario necesite sacrificar un caballo por razones humanitarias.

e) Retirada.

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

5. **Educación:**

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

Este Código de Conducta para el Bienestar del Caballo puede ser modificado y las opiniones de todos son bienvenidas. Se prestará particular atención a nuevos resultados de investigación y la FEI alienta a conseguir más financiación y apoyo para los estudios del bienestar del caballo.

Artículo 1 **Normas Nacionales.**

Estas reglas están diseñadas para estandarizar los Concursos Prueba de obstáculos de Enganche y para que las condiciones de los concursos sean justas y similares para todos los Atletas.

Un concurso de Enganches comienza una hora antes de la primera inspección de los caballos y concluye media después del anuncio de los Resultados Finales.

CAPÍTULO II **ESTRUCTURA DE LAS COMPETICIONES.****Artículo 2** **Categorías y Niveles.****1. Clases:**

Todas, o algunas de las clases siguientes podrán realizarse en el mismo concurso, pero cada una debe ser clasificada por separado:

- Caballo: Limonera (C1), Tronco (C2) y Cuartas (C4)
- Poni: Limonera (P1), Tronco (P2) y Cuartas (P4)

2. Niveles de dificultad:

Los niveles de dificultad están definidos por un sistema progresivo de estrellas que van desde el nivel más bajo (1*) al nivel más alto (2*). Los Atletas deben acceder a las competiciones de la RFHE a través del sistema de "GALOPES", como se indica en el artículo 913.2.

Los siguientes formatos de competiciones son los que se pueden organizar:

- CANPO1 *: Pueden realizarse en 1 ó 2 días.
- CANPOCTO 2 *: Debe realizarse en 2 días.

CAPÍTULO III CLASIFICACIÓN.

Artículo 3 Competiciones.

1. Al final de cada Competición los Atletas se clasificarán según los segundos de penalidad obtenidos.
2. En cada Competición el ganador es el Atleta con el menor número de segundos de penalidad.
3. Las puntuaciones serán calculas con dos decimales.

Artículo 4 Concursos.

1. La Clasificación Final de los participantes individuales se determina sumando los segundos de penalidad obtenidos en cada maga. El Atleta con el menor número de segundos obtenidos es el ganador del Concurso.
2. Los Atletas que son Eliminados o Descalificados o que son Retirados o no Sorteados en alguna de las pruebas no pueden ser incluidos en la clasificación Final. Solo se listarán en la hoja de resultados como: Eliminado (E), Descalificado (D), Retirado (R) o No Sorteado (W).

Artículo 5 Igualdad de Puntuaciones.

Si hay una igualdad de tiempo al término de las dos mangas el Atleta con el menor número de segundos en la segunda manga se clasificará por encima de los demás.

Artículo 6 Clasificación por Equipos para Campeonatos.

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

Artículo 7 Nombres de los Caballos.

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

Artículo 8 Reclamaciones y Apelaciones.

Reclamaciones: Ver RGs.

Apelación: ver RGs.

Artículo 9 Resultados Oficiales.

Los Resultados son "Oficiales" tan pronto como han sido firmados por el Presidente del Jurado.

Ver RGs.

Artículo 10 Principios.

1. Penalidades.

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

2. Amonestación.

Cuando se produce un abuso o maltrato sobre algún caballo de cualquiera de las formas o comportamiento incorrecto con los Oficiales o personal del Concurso, cumpliendo con las Normas del Reglamento, el Presidente del Jurado, el Presidente del Comité de Apelación y el Jefe de Comisarios RFHE, tienen capacidad según el ordenamiento jurídico, para mostrar a la persona responsable una Amonestación.

3. Descalificado (D).

Los Atletas y los caballos pueden ser descalificados por contravenir algunas de las Reglas en cualquier momento de la Competición. Un atleta o un caballo que han sido Descalificados tienen prohibido participar en cualquier otra prueba del evento o ganar algún premio. Acciones disciplinarias pueden ser tomadas posteriormente por la RFHE si el incidente se reportó por el Delegado Técnico, el Presidente del Jurado o el Comité de Apelación, si una Amonestación ha sido mostrada.

4. Eliminado (E).

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

5. Retirado (R).

Los Atletas que por algún motivo, no deseen continuar, pueden decidir Retirarse durante cualquiera de las pruebas.

6. No Presentados (NP).

Los Atletas se consideran no presentados si, por algún motivo, no comienzan cualquiera de las Pruebas. Una vez no presentados, los Atletas no podrán participar en ninguna otra Prueba del Concurso.

7. Caballos Cojos o Incapacitados.

Si un caballo se considera que está cojo será incapacitado por el Presidente del Jurado

8. Trofeos y Premios.

Los Atletas que son Retirados o Eliminados en cualquier prueba, no serán clasificados en la prueba ni en la Clasificación Final del Concurso. Los Atletas solo pueden recibir premios en metálico, en el caso de haberlos, en aquellas competiciones en las que no han sido Descalificados, Eliminados o Retirados. No son obligatorios los premios en ninguna competición.

CAPÍTULO IV PARTICIPACIÓN (Edad de los Atletas - Categorías e Inscripciones).

Artículo 11 Edades Mínimas – los Atletas y Grooms (Lacayos).

1. Clase Sénior:

Categorías	Edad Minina del Atleta
Cuartas	18 años
Troncos	16 años
Limoneiras	14 años
Todas clases Ponis	14 años

2. Clase Infantil:

Categorías	Atleta Edad de la Categoría
Limoneira Poni	12-14 años

*Los atletas de 14 años podrán participar en clase senior a su elección con limoneiras

3. Clase Benjamín:

Categorías	Atleta Edad de la Categoría
------------	-----------------------------

Limонера Poni	8-11 años
---------------	-----------

4. **Edad:**

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

5. **Grooms.**

4.1 Los grooms del carruaje en las pruebas serán considerados como “Personal Auxiliar Participante” y tendrán que tener licencia en vigor.

4.2 Todas las clases:

Los Atletas menores de 18 años deben estar acompañados de un groom(s) de 18 años o más con galope 4 en posesión.

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

4.3 General:

Incumplir cualquier norma de este artículo implica la Eliminación del Atleta.

Artículo 12 Requisitos Mínimos de participación/ Criterios de Clasificación.

GALOPES REQUERIDOS.

1. El sistema de clasificación para concursos viene determinado de acuerdo con registros de la RFHE y sus equivalencias en “Galopes”. Los Atletas Sénior deben aprobar a través del sistema de galopes RFHE de progreso de competiciones como se indica más adelante.
2. Las clasificaciones de Galopes para los atletas son obtenidas por historial deportivo, o exámenes de “Galopes” y se aplican a todas las categorías.

Categoría	Limонера	Troncos	Cuartas
Senior	Galope 4	Galope 4	Galope 5
Benjamín /infantil	Galope 4	----	----
Para-ecuestre	Galope 6	-	-

3. Para participar en CANPO los Atletas deberán regirse por el sistema de clasificación de galopes.

Artículo 13	Inscripciones.
--------------------	-----------------------

1. General.

- 1.1 El número de caballos que pueden inscribirse en un Concurso debe estar indicado en el Avance de Programa.
- 1.2 Todos los Atletas que participan en un CANPO1* deben estar inscritos en la FFAA que se desarrolle el concurso. La FFHH deberá mantener informada a la RFHE de los inscritos y enviar resultados a la RFHE.
- 1.3 Los Atletas de cuartas pueden inscribir cinco (5) caballos en las inscripciones definitivas. Pueden comenzar cada prueba con cualquiera de los cinco (5) caballos declarados.
- 1.4 Los Atletas de troncos pueden inscribir tres (3) caballos en las inscripciones definitivas. Pueden comenzar cada prueba con cualquiera de los tres (3) caballos declarados.
- 1.5 Los Atletas de Limoneras pueden inscribir un (1) caballo en las inscripciones definitivas. Deben comenzar cada prueba con el caballo declarado.
- 1.6 Bajo ninguna circunstancia un CO podrá limitar el número de inscripciones de Atletas nacionales o equipos para un CANPOCTO2*.
- 1.7 Las Inscripciones definitivas deben llegar al CO 10 días antes del comienzo del Concurso como mínimo. Estos representan el grupo final de Atletas y caballos que viajarán al concurso. Las inscripciones definitivas no podrán exceder el número indicado y deben ser elegidas de la lista de nombres de las inscripciones nominativas. Después de que las inscripciones definitivas hayan sido enviadas, cualquier sustitución de caballos o competidores pueden hacerse únicamente con la autorización expresa del CO.
- 1.8 Los formularios para caballos deben incluir el nombre/nombres, raza, sexo, edad, pelo, país de nacimiento, nacionalidad actual y número de LIC y LAC.
- 1.9 En un Concurso un Atleta puede retirar algún o todos sus caballos de una competición pero no puede agregar un caballo, si no estaba previamente incluido en las inscripciones, sin la aprobación del CO y el Jurado.
- 1.10 Cuando un Atleta ha hecho una inscripción de un equipo y prevé que será incapaz de

enviar a dicho equipo, informará inmediatamente al CO.

- 1.11 Los Equipos y/o Atletas individuales que han sido inscritos definitivamente en la RFHE o FFAA, en cualquier evento y no toman parte sin excusa válida, deberán informar al Delegado Técnico y éste a la Secretaria General de la RFHE para su examen por parte del Comité de Disciplina de la RFHE. Competir en otro evento organizado al mismo tiempo no constituye una excusa válida para no participar en el concurso.
- 1.12 Los Atletas Retirados después de la fecha de las inscripciones definitivas o la no asistencia al concurso serán obligados a reembolsar a la CO los gastos diversos en los que incurran (estabulación y gastos de hotel) como resultado de la falta de asistencia.
- 1.13 Las inscripciones por equipos en los CANPOCTO2*, deben estar hechas con anterioridad al inicio del concurso en la RFHE por medio escrito. El Delegado Técnico podrá considerar que el plazo se cumpla antes del sorteo de dorsales.

Artículo 14 Horario del Concurso.

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

Artículo 15 Inscripciones CANPO

Los CANPO son para los Atletas individuales y no hay ninguna restricción sobre el número de Atletas Nacionales.

Artículo 16 Inscripciones en CANPOCTO2*.

Los Campeonatos de España están abiertos a todos los Atletas nacionales, que cumplan la Reglamentación de Galopes. Un equipo consta de tres (3) Atletas del mismo club federado o asociación federada. En caso de que un Club o Equipo sólo pueda enviar a dos (2) Atletas, se podrán inscribir como un equipo.

Artículo 17 Gastos y Facilidades.

1. Los gastos y facilidades se establecen en los RGs.
2. En el Avance de Programa estará indicado si está o no incluida la paja, el precio de la misma así como del heno.

CAPÍTULO V ATLETAS.

Artículo 18 Vestimenta, Seguridad y Látigos.

1. Vestimenta

- 1.1 Los pantalones cortos no están permitidos; infringir esta regla supone la eliminación del participante .
- 1.2 Los Atletas y los Grooms tienen que llevar cascos protectores bien ajustados y protectores de espalda conforme a los estándares internacionales de seguridad. No cumplir con ello supone la eliminación.
- 1.3 El protector de espalda/cuerpo es requerido en todo momento, el chaleco hinchable puede ser usado en combinación con el protector de espalda real o de cuerpo pero nunca sin uno de ellos.
- 1.4 El casco de protección debe estar debidamente abrochado en todo momento incluso en pistas de entrenamiento

2. Fusta

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

3. Clase Benjamín

Por razones de seguridad el extremo de las riendas irán sostenidas por el groom hasta los 12 años obligatoriamente

Además está permitido en caso de necesidad que el groom ayude con las riendas para evitar cualquier incidente en esta clase sin obtener ninguna penalidad, teniendo que devolver lo más pronto posible las riendas al participante.

El groom que participe en esta clase deberá tener más de 18 años y mostrar conocimiento suficientes que garanticen la seguridad.

Es obligatorio que el groom permanezca siempre y en todo momento en el carruaje.

El groom es el único autorizado al reglaje de las guarniciones y carruaje.

Es recomendable el uso de protectores tales como coderas, rodilleras, etc.

CAPITULO VI CABALLOS.

Artículo 19 Edad de Caballos.

En los CANPO1* y Campeonatos los caballos deben tener 5 años de edad o más. No cumplir con este artículo resultará como consecuencia la Descalificación del Caballo.

Artículo 20 Altura.

1. Los Ponis de enganche no deben exceder 148 cm sin herraduras o 149 cm con herraduras. Por encima de estas alturas se clasificarán como caballos.
2. Los Ponis de enganche para Tronco y Cuarta y no pueden ser más bajos de 108 cm sin herraduras o 109 cm con herraduras. Los Ponis para Limonera no deben ser más bajos de 120 cm sin herraduras o 121 cm con herraduras.
3. Es responsabilidad de los Atletas de la RFHE asegurarse que compiten con ponis que cumplen con los criterios anteriores.

Artículo 21 Número de caballos.

1. El número correcto de caballos estipulado para cada clase deben ser guiados a lo largo de cada competición. Los Atletas no podrán cambiar o quitar uno o más caballos y continuar con menos caballos de los que la clase contempla durante una competición. Continuar con número menor que el estipulado para su clase es eliminación.
2. Un caballo sólo puede tomar parte una vez en cada **manga. Está prohibido utilizar un mismo caballo en distintas categorías. Ello supondrá eliminación.**
3. Incumplimiento de cualquier punto de este artículo implica la Descalificación.

Artículo 22 Condiciones Especiales

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

Artículo 23 Bienestar de Caballo (Abuso de caballos y Doping)

1. **Crueldad - Definición.**

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

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

2. Heridas y Laceraciones.

- 2.1 Sangre en caballos que pueda ser una muestra de abuso del caballo, debe ser investigado caso por caso por cualquier miembro del Jurado.
- 2.2 Un caballo puede ser eliminado de la competición en aquellos casos en que el maltrato sea evidente. Acciones sancionadoras serán tomadas contra el Atleta con las consiguientes amonestaciones.
- 2.3 En los casos leves de sangrado en la boca (como cuando un caballo parece haberse mordido la lengua o labio) o que presente hemorragias leves en las extremidades, o cualquier otra parte, un veterinario u oficial realizará la pertinente investigación. Si consideran que no reviste importancia el Atleta podrá continuar su prueba o recorrido sin penalización.

3. Presentación de Informes.

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

4. Penalidad.

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

- Amonestación/es.
- Multa.
- Eliminación.
- Descalificación del Concurso.

Artículo 24 Seguridad en los Establos.

1. En los CANPOCTO2*

- 1.1 Seguridad en los Establos tal como se describe en el RVs no es necesaria. El CO es responsable del control de todas las áreas de establos para que se cumplan los siguientes requisitos mínimos de seguridad que son:
- a) El bienestar del caballo es la primera prioridad.
 - ~~b)~~ 24 horas de seguridad y supervisión de las áreas de establos **es aconsejable**.
 - c) Vallas de seguridad no son obligatorias, pero pueden instalarse vallas y puertas por razones de seguridad a discreción del CO.
 - d) El área de alojamiento de los animales debe ser aprobada por el Delegado Técnico conjuntamente con el Jefe de Comisarios de RFHE.
 - e) Ningún caballo puede ser alojado durante la noche dentro de un camión o remolque. Sólo el Delegado Técnico en concordancia con el Jefe de Comisarios y el Delegado Veterinario RFHE, puede conceder excepciones en circunstancias extremas de humedad del suelo del área de los establos.

Artículo 25	Exámenes e Inspección de los Caballos.
--------------------	-----------------------------------------------

Ver RVs, Artículo 1033.

1. Examen a la Llegada (Primer Examen).

- 1.1 Se realiza en todos los concursos a la llegada de los caballos y en todo caso antes de entrar en las cuadras del concurso.
- 1.2 El propósito de éste primer examen es establecer la identidad del caballo inspeccionando el pasaporte o cualquier otro documento acreditativo y valorar el estado general de salud y condición física.
- 1.3 El primer examen se efectúa por el Delegado Veterinario o por un veterinario clínico.
- 1.4 Si existe alguna duda sobre la identidad o salud, se le comunicará al Delegado Veterinario (si no es él mismo quien ha efectuado el primer examen) o a la Comisión Veterinaria cuanto antes mejor, y en cualquier caso no más tarde de una hora antes de la Primera Inspección.

2. Primera Inspección solo para Campeonatos

- 2.1 Tendrá lugar en todos los concursos antes de la 1ª manga . Se tiene que efectuar bajo la dirección del Presidente del Jurado junto como mínimo, otro miembro del Jurado, el Delegado Veterinario y/o el Presidente de la Comisión Veterinaria. Ver Reglamento Veterinario y la guía para organizadores y oficiales para más detalles.
- 2.2 Por razones de seguridad los caballos se presentarán embridados a la mano (con guindaleta de cuerda o cuero). Cada caballo debe portar su número de identidad (ver artículo 944.1).
- 2.3 Los caballos no pueden llevar vendas, protectores ni mantas.
- 2.4 No se puede presentar ningún caballo con su identidad camuflada por aplicación de pintura o tinte.
- 2.5 Un Comisario de enganche RFHE con un látigo tiene que estar presente durante la inspección. Él es la única persona autorizada para ayudar si el caballo se niega a trotar. El presentador no puede llevar látigo o fusta mientras presenta el caballo. El uso de un látigo corto (fusta) para controlar a los sementales y caballos difíciles, puede ser autorizado por los responsables de la inspección si se les solicita previamente. (Ver RVs, Artículo 1033).
- 2.6 La inspección consiste en observar el estado del caballo y su aptitud física después de marchar al paso delante de la comisión de inspección y posteriormente trotar durante 30 metros al frente y volver también al trote.
- 2.7 Un veterinario puede tocar un miembro u otras partes del cuerpo del caballo, pero no le está permitido realizar otras pruebas (por ejemplo, pruebas de flexión, círculos al paso o al trote) Ver RVs, Artículo 1033.
- 2.8 En casos excepcionales o dudosos, la comisión de inspección puede ordenar que un caballo pase a la zona de observación oficial o holding box (los látigos no están permitidos) para una inspección posterior cuando se estime oportuno durante el tiempo de la Inspección. El caballo podrá ser re-inspeccionado al día siguiente sin la indicación o permiso del Atleta si la inspección veterinaria es el día anterior a la primera manga.
- 2.9 La re-inspección del día siguiente solo es posible si no hubo decisión el día anterior o sea el día de la Inspección (aceptado o no aceptado). El caballo debe ser presentado por la misma persona que lo hizo el día anterior. En todos los casos de inspección o re-inspección, la opinión del Delegado Veterinario debe ser claramente informada. A cada miembro del Jurado de Campo y al Delegado Veterinario, se les entregará una hoja para

votar, en la cual marcarán con una X que diga si el caballo está apto o no para competir. Después de considerar la opinión del Delegado Veterinario y del Veterinario del holding Box, estas hojas se entregarán al Presidente del Jurado, quien anunciará la decisión de la mayoría. Si hay dos líneas de inspección, los miembros del Jurado de ambas líneas votarán juntos además de los veterinarios de ambas líneas.

- 2.10 Cualquier caballo que tiene que ser inspeccionado de nuevo al día siguiente, puede ser objeto de una toma de muestras para detectar sustancias prohibidas.
- 2.11 Solo un miembro del Jurado de Campo tiene la autoridad para descalificar cualquier caballo que se considere no apto para participar en el concurso (cojera manifiesta, lesiones serias o estado general depauperado). Un veterinario no tiene la autoridad para descalificar un caballo en esta inspección excepto cuando afecte al bienestar del caballo.
- 2.12 Los Atletas o sus representantes que presentan los caballos irán convenientemente vestidos , sin pantalones cortos y cubiertos.

3. Apartar un caballo de la Prueba.

- 3.1 El Presidente del Jurado tiene el derecho y el deber de eliminar cualquier caballo en cualquier momento durante la prueba que esté claramente cojo, herido o que no esté en condiciones de seguir. No hay apelación contra una decisión tomada en los términos de este artículo.
- 3.2 El Atleta puede Retirarse en cualquier momento.

4. Control de Medicación de Caballos.

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

5. Pasaportes o LICs.

Ver normativas en el Reglamento General.

CAPITULO VI CARRUAJES y GUARNICIONES.

Artículo 26 Carruajes Permitidos.

Carruaje con medidas adecuadas de Maraton y tipología

Artículo 27 Pesos Dimensiones.

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

Categoría	Ruedas	Peso Mínimo	Grooms	Medida Mínima
Cuartas Caballos	4	600 kg	2 detrás	125 cm
Cuartas Ponis		300 kg		
Tronco Caballos	4	350 kg	1 detrás	125 cm
Tronco Ponis		225 kg		
Limonera Caballo	4	150 kg	1 detrás	125 cm
Limonera Ponis		90 kg		

1. General.

- 1.1 En todas las categorías, durante las mangas si el carruaje no dispone de frenos la retranca es obligatoria. Su incumplimiento será la Eliminación. En Limonera de Caballos o Ponis, la retranca es obligatoria.
- 1.2 Ninguna parte del carruaje podrá ser más ancha que la huella exterior que marca el carruaje, a excepción de candilejas, cañoneras, guardabarros y tablas pescante .
- 1.3 La anchura del carruaje se mide al nivel del suelo en lo más ancho de las ruedas traseras.
- 1.4 Los Atletas cuyos carruajes no cumplan estas normas de pesos y medidas serán eliminados de la Competición.

2. Carruajes de Para-Ecuestres:

- 2.1 Los carruajes deben estar adaptados para Atletas PE y serán para Limoneras pudiendo ser de 2 ó 4 ruedas.
- 2.2 El CO o el Delegado Técnico podrán no autorizar el uso de un carruaje siempre que las causas sean argumentadas.

- 2.3 El Presidente del Jurado decidirá si todos o una selección al azar de los vehículos serán pesados después de las Mangas.

Artículo 28 Equipamiento.

Es libre.

Artículo 29 Ruedas.

1. Las Ruedas Neumáticas o de aire no son permitidas .
2. En todas las competiciones los carruajes tienen que estar equipados con llantas de hierro o goma maciza. La superficie exterior de la rueda tiene que ser lisa. El incumplimiento supone la Eliminación.
3. Las Ruedas neumáticas están permitidas en competiciones Para-Equestres.

Artículo 30 Guarniciones, Carruajes y Caballos.

1. Guarniciones.

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

1.2 Carruaje Maratón:

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

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

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

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

- 1.5 Yugos o Puntas de lanza (T): nunca irán colocados por detrás de cualquier parte de la espalda del caballo.
- 1.6 La Lanza y los Cejaderos deben ser lo suficientemente largos para permitir el movimiento libre de los caballos.
- 1.7 Para Cuartas y en el caso de los Guías, el Balancín de Volea completo medirá como mínimo un metro y la distancia entre los tiros deberá medir al menos 45 cm.
- 1.8 En los guías de la Cuarta de Ponis, el balancín de volea completo debe medir al menos 85 cm y la distancia entre los tiros debe de ser de al menos 35 cm.
- 1.9 El Yugo y los cejaderos deben ser lo suficientemente amplios para permitir el movimiento amplio de los caballos.
- 1.10 No es necesario usar la misma guarnición en las mangas , pero en ambas debe ser segura, estar limpia y uniforme en apariencia y de un estilo apropiado al conjunto.
- 1.11 Los caballos tienen que estar correctamente enganchados al carruaje incluyendo las riendas.
- 1.12 Incumplir con estas normas implicará una amonestación por parte del Jurado. Incurrir en la misma falta en el mismo concurso será penalizado con una segunda amonestación o Eliminación.
- 1.13 Durante las mangas y en todos los casos las Limoneras de Caballos o Ponis deben de ir enganchados al carruaje con Retranca. Incumplir estas circunstancias implica Eliminación.
- 1.14 Cuando un elemento prohibido es utilizado o existe un severo caso de maltrato del caballo, la penalidad a aplicar será la Eliminación (ver Artículo 940.13).

2. Vendas o Protectores.

Las vendas y protectores están permitidas .

3. Muserolas, elementos añadidos y anteojeras.

- 3.1 Cualquier Muserola, o elemento ataviado que impida la respiración o que no facilite la misma no está permitida.
- 3.2 Las Anteojeras y accesorios añadidos, no deben de impedir la visión, ni estar excesivamente cerradas de manera que produzcan irritación a los caballos.

4. Madrinas.

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

5. Riendas Auxiliares.

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

5.2 En la categoría Para-Ecuestre: guiar con un segundo juego de riendas o divididas no está permitido.

6. Colas.

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

7. Dispositivos de palanca.

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

8. Bocados.

8.1 Los Bocados no tienen por qué ser iguales.

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

9. Lenguas.

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

10. Impedimento de la visión.

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

11. Aplicaciones o dispositivos.

- 11.1 La aplicación o uso de cualquier elemento en la lanza, tiros o varas, que pueda causar irritación o molestias al caballo está prohibida mientras se enganche en toda el área del Concurso.
- 11.2 Las Orejeras y tapones están permitidos. Dichos tapones no pueden ir conectados a la muserola y deben permitir el libre movimiento de las orejas del caballo. No cumplir con esta norma conllevará 5 segundos de penalidad.

12. Herraduras.

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

13. Penalidades.

- 13.1 Contravenir cualquier párrafo de este artículo en Competición incurrirá en la Eliminación del Atleta excepto para los artículos desde el 940.1.1 al 940.1.15 y el 940.1.2.
- 13.2 Contravenir las normas en cualquier otro momento del concurso, a excepción del Artículo 940.2.1, tendrá como resultado una amonestación. Una segunda incidencia en el mismo concurso implicará una penalidad mayor, que implicará la Descalificación a juicio del Jurado.

Artículo 31	Publicidad en los Carruajes, Guarniciones y Vestimenta.
--------------------	----------------------------------------------------------------

1. Durante las pruebas

- 1.1 El nombre guarnicionero puede aparecer una vez en cada arnés en una etiqueta no más ancha que la guarnición en la que aparece ni más larga de 10 cm.
- 1.2 El Nombre del Patrocinador o "logo" y club del Atleta, puede aparecer a cada lado del carruaje dentro de una superficie no mayor a 400 centímetros cuadrados.
- 1.3 El nombre del constructor del carruaje puede aparecer en el carruaje en una etiqueta no superior a 50 cm cuadrados. La identificación de fabricantes de ropa puede aparecer una sola vez por artículo en una superficie no superior a 3 cm cuadrados.
- 1.4 Mientras se esté presente en la Pista de Competición, el nombre y/o logo del patrocinador/es del equipo(s) o del participante individual, puede aparecer en una superficie no superior a 80 cm cuadrado y sólo una vez en las chaquetas o prendas superiores a la altura de los bolsillos en el pecho de los Atletas.

- 1.5 El nombre y/o logo del patrocinador/sponsor individual o del equipo puede aparecer en una superficie que no exceda de 16 cm cuadrados en ambos lados del cuello de la camisa.

2. Publicidad en coche Maratón.

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

3. Penalidades.

Contravenir cualquiera de las normas sobre publicidad incurrirá en una amonestación que mostrará el Presidente del Jurado.

Artículo 32	Seguridad.
--------------------	-------------------

1. En el Concurso, siempre que el caballo(s) estén enganchados o siendo enganchados al carruaje, un groom (s) debe estar en todo momento preparado a prestar asistencia siempre que sea necesario. Cuando los caballos están siendo guiados, un Groom debe estar en el carruaje y si no hay sitio disponible, debe estar atento y presto en la pista de entrenamiento.
2. El Atleta sólo puede desmontar del carruaje cuando los Grooms están en cabeza de los caballos o las riendas las sostiene otra persona responsable del carruaje.
3. Ningún caballo puede ser llevado del ramal desde un carruaje en movimiento.
4. Contravenir las normas de seguridad resultará en sanción con una amonestación mostrada por el Jurado o por el Comisario. La Reincidencia en el mismo concurso tendrá como consecuencia una segunda amonestación o la Eliminación a criterio del Jurado.

Artículo 33 Participación.

GROOMS	Permitido competir con diferente participante como Groom
CANPOCTO2*	Si
CANPO1*	Si

ATLETAS	Permitido competir con diferente participante como Groom
CANPOCTO2*	No
CANPO1*	Si

1. Los Atletas y Grooms.

- 1.1 Cada Atleta debe guiar el mismo caballo(s) en todas las mangas, excepto los cambios de caballos que permite el reglamento. (Ver Artículo 946).
- 1.2 En CANPO1* Y CANPOCTO2*
 - Un Atleta permanece como Atleta y los Grooms permanecen como Grooms.
 - CANPOCTO2* un Atleta puede competir solo una vez en el concurso.
 - Los Atletas que compitan en CANPOCTO2* no pueden participar con otro Atleta en el mismo recinto del concurso aunque sea otra categoría.
- 1.3 Dependiendo de los horarios, en CANPO1* un Atleta puede competir dos veces y además participar como Groom.
- 1.4 El Atleta es la única persona autorizada a sostener la rienda, fusta y frenos en cada Prueba. Cada incumplimiento de esta Norma, incluso para prevenir un accidente, incurrirá en 20 segundos de Penalidad. Sin embargo, un Groom puede sostener Las Rientas y el Freno sin incurrir en penalidad y en todas las pruebas mientras el carruaje se encuentre estacionado.
- 1.5 Ninguna persona puede ir amarrada al carruaje en ninguna parte del carruaje y en ningún momento de la Competición. Los Atletas pueden ir sostenidos con una cinta o cinturón de seguridad siempre que la parte final del sistema de agarre se encuentre en la mano del Groom, sin amarrar ni enrollar en el Carruaje. Incumplir esta norma

tendrá como resultado la Eliminación.

Para Para-Ecuestre ver anexo 8.

- 1.6 Los Pasajeros no están autorizados a ir en el carruaje en ninguna de las pruebas. Es estrictamente recomendado que no ocupen el carruaje personas menores de 14 años en la entrega de premios .
- 1.7 Cada vez que un Atleta desmonte del carruaje incurrirá en 20 segundos de penalidad.
- 1.8 Los Atletas incurrirán en penalidad cada vez que uno o los dos Grooms desmonten del Carruaje. Serán 5 segundos la primera ocasión, 5 segundos la segunda ocasión. A la tercera ocasión el Atleta será Eliminado.

2. Números de acreditaciones por Grooms.

- 2.1 Cuartas: hasta (4)
- 2.2 Troncos: hasta (3)
- 2.3 Limoneras: hasta (2)

Artículo 34 Números de identificación.

1. Atleta.

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

2. Caballos.

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

3. Penalidades.

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

Artículo 35 Ayuda Exterior.

1. Definición.

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

2. Ayuda Exterior Prohibida.

- 2.1 Cualquier Atleta que recibe ayuda física exterior, puede ser eliminado por el Jurado.
- 2.2 Los Grooms no están autorizados a sostener las riendas o látigo (incurrirán en 20 segundos de penalidad). Un groom puede sostener las Riendas o el Látigo sin penalidad siempre que el carruaje se encuentre estacionado.
- 2.3 Excepciones: Si se ha tocada la Campana, y el Atleta no la ha oído, el Groom puede avisar al competidor de que la Campana ha sonado.
- 2.4 Jueces de obstáculos, observadores de a pie, cronometradores, y cualquier otro Oficial del Concurso, no podrán indicar direcciones a seguir, consejos o información a los Atletas en su recorrido, de manera que sean ayudados.
- 2.5 Cualquier Atleta que reciba ayuda física como asistencia exterior por parte de un tercero que no vaya en el carruaje puede ser Eliminado por el Jurado. Los equipos de comunicación están permitidos

3. Ayuda Permitida.

Lo siguiente se considera como ayuda exterior permitida:

- Asistencia para evitar accidentes.
- Ayudar a los caballos en caso de accidente dentro de un obstáculo, siempre que los Grooms estén Pie a tierra.
- Si un Groom guía un caballo tomando la rienda del diestro, estando el caballo enganchado en las pruebas, incurrirá en 20 segundos de penalización por la asistencia, además de la penalización por Groom pie a tierra.

Artículo 36	Sustituciones.
-------------	----------------

1. Sustituciones Antes del Concurso.

- 1.1 Si la Comisión Veterinaria/ Delegado o Jurado del Concurso aconseja que un caballo no está apto para competir; o en caso de enfermedad o accidente de un Atleta o caballo (Certificado por un Doctor o Veterinario oficial), cualquier sustitución debe ser aprobada por el CO, facilitando los nuevos datos una hora antes del comienzo de la primera manga.
- 1.2 Sin embargo, un caballo o Atleta o combinación de los mismos puede ser solo sustituido por un Atleta o caballos que se encuentre en las inscripciones nominativas de la misma categoría.

2. Sustituciones Durante el Concurso.

- 2.1 No se permite sustituir caballos o Atletas durante una prueba. La penalización es Descalificación.
- 2.2 Los Atletas de Cuartas pueden comenzar cada prueba con cuatro caballos de los cinco inscritos definitivamente.
- 2.3 Los Atletas de Tronco pueden empezar cada prueba con dos cualquiera de los tres caballos inscritos definitivamente.
- 2.4 Los Atletas de Limoneras deben comenzar cada prueba con el mismo caballo declarado en las inscripciones definitivas.
- 2.5 Un caballo puede ser utilizado por otro Atleta en la misma categoría, después de que en la primera Inspección de Caballos, éste no haya sido presentado como reserva de algún otro Atleta y no haya sido utilizado en la competición. Este caballo entonces debe mantenerse con ese nuevo Atleta para todo el Concurso. En CANPOCTO2* , tal caballo debe inscribirse en el mismo equipo en que el Atleta compite.

Artículo 37 **Declaración de Participantes.**

1. En CANPO - Campeonatos de España, los Jefes de Equipo deben comunicar por escrito la composición de su equipo ante la RFHE en los plazos estipulados en el Avance de Programa y los participantes individuales no después de una hora finalizada la Primera Inspección de Caballos.
2. La Declaración de participantes no tiene porque ser comunicada antes de la finalización de La Primera Inspección de Caballos.
3. Los Jefes de Equipo (en los Campeonatos o Atletas en los CANPO) deben declarar por escrito, como mínimo una (1) hora antes del comienzo de la competición, los nombres de los caballos elegidos definitivamente para las pruebas. Dichos caballos deben estar inscritos en las listas definitivas e informarán cuales asisten como participantes a la Primera Inspección.
4. En todos los CANPO, se pueden llevar caballos adicionales al área del concurso, a discreción del Comité Organizador, siempre que puedan ser correctamente identificados con un número de color que deberá estar colocado en la guarnición en todo momento cuando el caballo salga de la cuadra. Los caballos deben cumplir con todos los requisitos veterinarios. El caballo adicional debe ser presentado e identificado en la primera inspección, cuando el Comisario Jefe de Enganches RFHE pintará un casco de un color distintivo y se asegurará que la pintura sea visible todo el concurso.
5. Excepto cuando se aplique el artículo 935.5.3 específico de enganche, ninguna solicitud de los Atletas en relación con el orden de salida que no sea entregada por escrito al Delegado Técnico (no más tarde de una hora tras el final de la Inspección Veterinaria) podrá ser considerada.

Artículo 38 **Orden de Salida.**

1. El orden de salida será establecido por sorteo informático o por sorteo presencial, en ambos casos será en presencia del Presidente del Jurado.
2. Orden de salida para Segunda manga será en orden inverso de los resultados de la primera manga. Dado que no existe doma, aunque la competición sea por equipos se sorteara a nivel individual.
3. En el Campeonato/Copa la competición será necesariamente en dos días. La competición 1 será en el día 1 a una manga y marcará el orden de salida de la competición 2 del día 2. El

resultado final será la suma de las MANGAS.

Artículo 40	El Recorrido
--------------------	---------------------

El recorrido constará de un máximo de dos obstáculos tipo maratón y de 14 obstáculos tipo conos. Todos estos concursos se llevaran a cabo con arreglo a la siguiente normativa:

- Podrán emplearse un máximo de 16 obstáculos (incluido tipo conos y maratón), dependiendo superficie total de la pista. Están permitidos también obstáculos múltiples de la prueba de Conos.
- Un máximo de 2 obstáculos tipo maratón.
- Un puente (opcional), que no será menor a 6 metros de longitud y 20 cm de alto.
- La entrada del puente deberá ser abierta en forma de mangada, suficientemente segura para que guíe los caballos hacia su interior.
- El puente solo podrá ser cruzado en una línea recta, sin cambios de dirección o balizas aplicables.
- Los obstáculos tipo maratón no podrán tener más de **6 letras (A-F)**.
- El Puente podrá ser utilizado lateralmente como parte de dos obstáculos tipo maratón. Una pareja de conos debe ser parte del puente. La medida de separación será la misma del recorrido general.
- Puede existir un puente doble, como por ejemplo cruzarlo por cuatro partes.
- Ambas mangas, se contabilizarán por tiempo, convirtiendo las penalidades en segundos.
- La primera manga puntuará al 50 % o al 100% ,vendrá anunciado en el avance de programa, en su caso estos segundos serán, sumados a los obtenidos en la segunda manga
- Las dos mangas se sumarán y el competidor que obtenga menos segundos de penalidad será el ganador del concurso.
- El Atleta eliminado en la primera manga, pasará a la siguiente con un 25 % más de penalidad que el clasificado en último lugar. El Atleta eliminado en la segunda manga no clasificará.

- El tiempo máximo para realizar el recorrido es de 8 minutos. Al llegar al tiempo límite el Presidente del Jurado tocará la campana y el participante será eliminado
- Preferiblemente el recorrido es igual para todas las mangas. Si el recorrido fuera diferente al de la primera manga, los competidores tendrán al menos 15 minutos para inspeccionar el recorrido El concurso constará de 2 Pruebas por Tiempo:
- La prueba por Tiempo, se basa en tomar el tiempo en segundos empleados por los Atletas en completar el recorrido, transformando las penalizaciones por derribo en penalizaciones por tiempo (segundos).

Artículo 41: Construcción y Medidas del Recorrido

- El Jefe de Pista es el responsable bajo la supervisión del Delegado Técnico de diseñar, marcar, medir el recorrido y construir los obstáculos.
- Los Recorridos estarán diseñados de manera que los Atletas puedan mantener una velocidad relativamente alta durante la mayor parte del Recorrido. Algunos obstáculos y combinaciones de obstáculos ralentizan la velocidad, pero éstos deben suponer una pequeña proporción del Recorrido completo.
- Todos los obstáculos deberían estar bien visibles desde la cabina de Jueces.
- El Presidente del Jurado debe caminar el recorrido antes del comienzo de la prueba. El Recorrido es la traza que sigue cada Atleta desde que cruza la Línea de Salida y en sentido correcto hasta que cruza la Línea de Llegada.

Artículo 42 Inspección del Recorrido 1. Visita del Delegado Técnico

Al menos 45 minutos antes de la primera manga, el Recorrido, tiene que estar listo para la inspección y aprobación del Delegado Técnico.

Artículo 43 Información/ Briefing para Atletas y Oficiales

1. El Delegado Técnico tiene que preparar una charla informativa para los miembros del Jurado y los **participantes, así como para los Jefes de Equipo y/o Atletas en los Concursos Nacionales, antes de la apertura Oficial del Recorrido.**
2. Jefes de Equipo y/o Atletas en los Concursos Nacionales, antes de la apertura Oficial del Recorrido.
3. Los Observadores pie a tierra, Observadores de Obstáculos y Cronometradores, tienen que estar informados por el Delegado Técnico antes del comienzo de la primera manga.

Artículo 44 .Inspección del recorrido por los Atletas

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

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

Artículo 45 Cronometraje

- Se debe usar equipo de cronometraje electrónico siempre que sea posible.
- En los CANCTO2* deben ser obligatorios.
- El Atleta será cronometrado desde el momento que los ollares del caballo guía pasan por las Banderas de Entrada, hasta que los ollares del Caballo guía pasan por las Banderas de Salida.
- El cronometraje tomado sobre el recorrido se hará hasta centésimas de segundo, ya sea manual o electrónicamente.

Artículo 46 Grabación del recorrido en Video.

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

Artículo 47 Bienestar del caballo

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

Artículo 48 Igualdad de Puntuaciones

Si hay una igualdad de puntuación en un CANPO1* al término de las dos mangas, el Atleta con el menor número de segundos en la segunda manga se clasificará por delante de los demás.

En los CANPOCTO2*, en caso de empate para discernir medallas habrá un drive -off entre los empatados.

CAPÍTULO XI: OBSTÁCULOS TIPO MARATON

Artículo 49 Puertas Obligatorias

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

La Altura de todos los elementos dentro de una puerta obligatoria debe ser como mínimo 1,30. La mínima anchura de una Puerta Obligatoria viene determinada en el artículo 51 de este Reglamento.

Artículo 50 Elementos Derribables o Balizas

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

Artículo 51: Obstáculo tipo Maratón. Anchura de puertas.

Categoría	Anchura Mínima
Cuertas	300 cm
Troncos	300 cm
Limoneras	300 cm
Cuarta de ponis	300 cm
Tronco ponis	300 cm
Limonera ponis	300 cm

Artículo 52 OBSTACULOS DE CONOS

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

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

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

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

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

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

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

1.8 Anchura de los Conos

Categoría	Anchura de Conos
Cuartas	160-200 cm
Troncos	150-170 cm
Limoneras	150-170 cm
Cuarta de ponis	160-200 cm
Tronco ponis	150-170 cm
Limonera ponis	150-170 cm

2. Obstáculos Múltiples

2.1 Los obstáculos múltiples deben adaptarse a los parámetros de diseño especificados en los anexos de RFHE.

2.2 Las variaciones o diseños nuevos, necesitan la aprobación previa del Comité de Enganches y estar incluidos en el Avance de Programa.

2.3 Un Obstáculo Múltiple puede estar construido con reparos o barras, con una altura mínima de 40 cm y máxima de 60 cm.

2.4 Cada grupo de conos o elementos tienen que estar claramente separados y asociados con una de las secciones del múltiple.

2.5 Un Obstáculo Múltiple, con excepción de la Serpentina, el Zig-Zag, la Doble Caja y la Doble U, no puede tener más de tres pares de conos o elementos derribables.

2.6 Con excepción de la Serpentina, el Zig-Zag, la Doble Caja y la Doble U, un Obstáculo Múltiple no puede medir más de 30 metros, medidos por la línea central.

2.7 No puede haber más de tres (3) Obstáculos Múltiples en un Recorrido.

2.8 No pueden haber más de 2 obstáculos tipo maratón.

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

3.1 Una Serpentina consiste en 4 conos en una línea recta y marcando direcciones alternas con las letras A, B, C, y D (ver anexos).

3.2 Un Zig-Zag consiste en no más de 4 pares de conos con el cono de la derecha y el de la izquierda de cada puerta alineados (ver anexo) Todos los conos de la línea central estarán alineados por su cara interior, exterior o media.

3.3 La Caja Doble la Doble U y La Ola, se muestran en el anexos.

4. Aguas y Puentes

4.1 Los Obstáculos de Agua y los Puentes tienen que anunciarse en el Avance de Programa.

4.2 Los Obstáculos de Agua deben medir como mínimo 3 m. de ancho y una profundidad de no supere los

20 cm. y laterales en suave pendiente. Un par de conos a la entrada (banderas con la letra A) y un par de conos en la salida (banderas con la letra B)

4.3 Un puente (opcional) que no será menor de 6 metros de longitud y 20 cm de alto.

4.4 El Puente podrá ser utilizado lateralmente como parte de dos obstáculos tipo maratón.

4.5 La entrada del puente deberá ser abierta en forma de mangada, suficientemente segura para que guíe los caballos hacia su interior.

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

5. Marcadores o Banderas

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

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

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

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

5.5 Cada sección de un obstáculo Múltiple Cerrado (Ls, Us y Cajas) tiene que estar claramente señalizado por colores como se indica en los anexos para Obstáculos

Múltiples. Todo el enganche tiene que pasar entre éstos marcadores en el orden alfabético correcto.

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

6.- Obstáculos Simples y Obstáculos Múltiples

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

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

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

CAPITULO XII JUZGANDO LA COMPETICIÓN

Artículo 53	Juzgando la competición
--------------------	--------------------------------

1. Penalidades

1.1 Los Atletas que entren en la pista pero que no tomen la Salida pasando por las banderas en los 45 segundos posteriores al toque de Campana el tiempo comenzará. **Si sortea un obstáculo sin pasar por las banderas de entrada después del toque de campana, el atleta será eliminado.**

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

1.3 Los Atletas que empiezan el Recorrido y pasan un obstáculo antes del toque de Campana, incurrir en 10 segundos de penalización y tienen que comenzar de nuevo. **No está permitido, bajo ningún concepto, al pasar por las banderas de entrada, cruzar ningún obstáculo hasta que comience la prueba. Se penalizará con 10 segundos cada vez.**

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

1.5 El derribo de **una o más bolas** en un Obstáculo Simple, **en un oxer o en la caja rápida, penalizará 5 segundos. En un obstáculo múltiple se penalizará con 5 segundos por cada par de conos derribados.**

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

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

1.8 Vuelco del Carruaje es Eliminación.

2. Error de Recorrido

2.1 Un Atleta se considera que ha pasado un Obstáculo **cuando al menos una rueda** ha pasado entre marcadores o Banderas .

2.2 Si un Atleta pasa un obstáculo **tipo MARATON** en la secuencia o dirección errona y no derriba, no se parará el crono y penalizara con 20 segundos si subsana el error. En el caso de que derribe se le añadirán 5 segundos por derribo mas 10 segundos por reconstrucción del obstáculo, si el obstáculo no había sido abordado o impide el acceso a cualquier otro parte obstáculo. En caso de no corregir el Atleta será Eliminado. **Los obstáculos simples y múltiples de todo tipo, tienen que ser negociados en secuencia y dirección numérica. Cualquier otro orden supondrá eliminación. Cruzar algún obstáculo simple o múltiple antes del comienzo del recorrido supondrá eliminación.**

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

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

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

3. Reconstrucción de Obstáculos

3.1 Si un Atleta derriba cualquier parte de un obstáculo de conos por causa de rehúse o desobediencia, se tocará la Campana y se parará el cronómetro para que el obstáculo sea

reconstruido. Se añadirán diez (10) segundos al tiempo del Atleta además de 5 segundos por derribo y se tendrá en cuenta la desobediencia para contabilizarla para su eliminación (a la tercera).

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

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

3.4 En los obstáculos tipo maratón, las puertas compuestas por una letra roja y otra blanca deben ser negociadas en la secuencia y sentido correcto. Si el participante no corrige el error significa eliminación. No hay puerta de entrada o salida al obstáculo.

3.5 Todas las bolas, balizas o elementos derribables, permanecerán en el suelo hasta que el competidor haya terminado su recorrido, a menos que el Presidente del Jurado haya tocado la campana por que algún elemento de un obstáculo, simple, múltiple o tipo maratón, o que la entrada o salida del puente se encuentre bloqueada. En esta última situación los conos deberán ser reconstruidos sin toque de campana.

3.6 Si durante el recorrido, una bola de un obstáculo ha sido derribada, incurre en 5 segundos de penalidad, y será penalizado con 5 segundos más si derriba algún elemento de forma posteriori de este mismo obstáculo, aun habiendo sido el obstáculo o la puerta negociada con anterioridad. Si un competidor derriba una bola de un obstáculo simple o desplaza significativamente un elemento de un obstáculo de maratón antes de ser negociado, de manera que no pueda ser abordado, el Presidente del Jurado hará sonar la campana cuando se aproxime al obstáculo que derribo en su momento y vaya a ser negociado El reloj parará en el momento más conveniente para el competidor, y el obstáculo será reconstruido.

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

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

Si el desplazamiento no es evidente, el Presidente del Jurado no hará sonar la campana,

de manera que el competidor continúe su recorrido.

3.8 Cuando un obstáculo de maratón es claramente afectado y se entiende que el competidor no puede continuar su recorrido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana y parará el cronómetro inmediatamente. Después de que el obstáculo sea reconstruido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana de nuevo, cuando el atleta cruce de nuevo la primera puerta obligatoria. El competidor deberá comenzar de nuevo por la primera puerta obligatoria (A) después de ser reparado el obstáculo. Por cada elemento derribado obtendrá 5 segundos de penalidad y por cada reconstrucción se añadirán 10 segundos más.

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

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

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

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

3.13 Si las riendas, los cejaderos o los tiros se soltasen o se rompieran, si el carruaje fuera seriamente dañado, si un caballo embarca una extremidad en la lanza o balancín, el Presidente del Jurado tocará la campana y un groom deberá desmontar del carruaje y reparar o solventar el problema. El competidor será penalizado con **10-5** segundos por cada groom pie a tierra. El cronometro será parado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Guarnición rota

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

5.1 Atleta y Grooms Pie a Tierra

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

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

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

6. Desobediencia

6.1 Es considerado desobediencia cuando :

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

- b) Cuando los caballos se escapan, o en la opinión del Presidente del Jurado, el Atleta haya perdido el control de su enganche.
- c) Cuando el Carruaje completo se para, con o sin paso a atrás, en alguna parte del recorrido enfrente o en el obstáculo simple o múltiple, (no en un obstáculo de maratón) derribando o no alguna parte del obstáculo .
- d) No pasar a través del obstáculo con el carruaje por lo menos una rueda, escapar fuera del Obstáculo Múltiple, pasos atrás o escapada entre la línea de salida y llegada es considerado Desobediencia.

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

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

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

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

8. Resistencia

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

9. Tiempo Cronometrado

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

10. PENALIDADES

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

CAPITULO XIII OFICIALES

Artículo 54 **Dietas y Gastos**

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

Artículo 55 **Transporte durante el Concurso**

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

Artículo 56 **Conflicto del Intereses**

1.1 Ninguna persona puede ser un Oficial en un Concurso si sus deberes implicarán un Conflicto de Intereses. Las siguientes personas no pueden ser miembros de un Jurado, u Oficial en el Concurso:

Atletas y Propietarios de caballos que tomen parte en el Concurso:

1.2 Jefes de Equipo, oficiales del equipo, Entrenadores, empleados y empleadores de los Atletas. Nota: entrenador periódico significa entrenar un caballo o a un Atleta por más de 3 días en el periodo de 6 meses antes de un concurso o cualquier entrenamiento en un periodo de 3 meses antes del concurso.

1.3 Familiares de propietarios, Atletas, Jefes de Equipo u Oficiales del Equipo.

1.4 Personas que tengan un interés económico o personal en un caballo o Atleta que esté tomando parte en el concurso.

Artículo 57 **Composición del Jurado 1 Jurado - Mínimo Requerido**

1 Los Oficiales

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

1.1 Los Oficiales del concurso serán los siguientes:

- Presidente del Jurado
- Vocal/Vocales
- Diseñador de Recorrido
- Delegado Técnico

1.2. Un segundo Juez es aconsejable en la mesa del Jurado. Habrá un juez más en la pista, pie a tierra

1.3 El Diseñador de Recorrido puede también actuar como Juez a Tierra.

1.4 El Delegado Técnico puede también actuar como Juez cuando la circunstancia lo aconseje

1.5 Un segundo “Juez a Tierra” debe estar en la pista durante el recorrido de los participantes.

1.6 Los oficiales o jueces, deben de estar en permanente contacto con los Jueces de la Presidencia a través de micrófonos inalámbricos y auriculares. No está permitido en la pista cualquier otra persona durante la competición. Un juez debe estar en el puente y el segundo en un lateral de la pista o fuera de ella. Los Jueces a tierra irán provistos de banderas rojas preferentemente.

1.7 El Jurado en los CANPO es designado por los CO , y aprobados en su caso en los por la RFHE. Los jueces en campeonatos serán designados por la RFHE

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

1.9 En un Concurso Nacional un Juez con la cualificación de Delegado Técnico puede

asumir la labor de Delegado en el mismo concurso

2. Las Funciones del Jurado

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

2.2 Eliminar o Descalificar a cualquier caballo que, en su opinión esté cojo o incapaz de continuar la competición. 2.3 El Presidente del Jurado es el responsable de la conducta y el control de todo el concurso, conjuntamente con el Delegado Técnico.

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

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

Artículo 58	Delegado Técnico
--------------------	-------------------------

1.1 Para CANPOCTO2*, el Comité de la RFHE designará un Delegado Técnico seleccionado de la lista de Delegados Técnicos de la RFHE.

1.2 El Delegado Técnico será la persona autorizada por la RFHE para velar por el cumplimiento de las normas de seguridad, estando capacitado para cancelar o suspender cualquier evento si se incumplen las normas de seguridad básicas.

2. Deberes y responsabilidades

2.1 En CANPOCTO2 y Concursos Nacionales el Delegado Técnico será necesario que apruebe todas las disposiciones administrativas desde que es nombrado hasta el final del Concurso.

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

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

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

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

2.6 Informar al Presidente del Jurado de que el Recorrido está listo para el comienzo de

la Competición.

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

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

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

3. Conflicto de Intereses Ver Artículo 158 RGs y Artículo. 984

Artículo 59	Jefe de Pista
--------------------	----------------------

1. Selección

1.1 En el CANPOCTO2*, un Jefe de Pista de la lista oficial RFHE de Jefes de Pista, será nombrado por el CO y la Federación RFHE tras posterior aprobación por el Comité de Enganches de la RFHE. (Véase artículo 151 de la RGs).

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

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

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

2. Deberes

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

· Construir, medir y comprobar el recorrido. 3.2 El Presidente del Jurado puede solo ordenar el comienzo de la Competición cuando el Delegado Técnico ha declarado que el Recorrido está preparado.

3. Conflicto de Intereses

Ver Artículo 158 RGs.

Artículo 60	Delegado Veterinario /Comisión Veterinaria.
--------------------	----------------------------------------------------

1. CANPOCTO2*

Los CO deberán designar a un Delegado Veterinario seleccionadas de la lista de

Veterinarios según el RVs. El Delegado Técnico podrá autorizar al veterinario del Concurso en hacer su función.

Artículo 61 Veterinarios Director de Servicios /Tratamientos Veterinarios

1. En los CANPO los servicios veterinarios designados por el CO deben estar disponibles al Jurado bajo la dirección del Presidente del Jurado.
2. En CANPOCTO2 deben estar siempre disponibles.

ANEXOS.- Los obstáculos múltiples y cerrados podrán ser idénticos a los empleados en la prueba de conos de los Concursos Completos de Enganche, incluyendo las cajas rápidas previstas en el Reglamento FEI.