

DEPORTE ECUESTRE

GENERALIDADES

Las reglas deportivas oficiales de las Olimpiadas Especiales Iberoamericanas Fides, se han adecuado de acuerdo con las condiciones y habilidades dadas por los deportistas de baja y alta habilidad y con el desarrollo físico exigido para cada prueba. Estas reglas se han diseñado teniendo en cuenta las reglas de La Federación Ecuestre Internacional (FEI).

CLASIFICACIÓN E INSCRIPCIÓN DE LOS JINETES

Todo participante debe inscribirse de acuerdo **con** su perfil (cognitivo o down) y nivel de habilidad (alto o bajo); llenando los **formatos reglamentarios (formatos 1, 2, 3 ,4 y 5)**, donde se solicita la información requerida para la competencia.

Si es necesario brindar alguna información específica del deportista, deberá diligenciarla en el formato No. 2.(**INFORMACIÓN DEL DEPORTISTA**).

En el mismo formato debe indicar la modalidad en la que va a participar, puede seleccionar máximo dos pruebas individuales y/o una de equipo.

REGLAS DE COMPETENCIA

TODAS LAS PRUEBAS:

1. Para determinar los grupos de competición, se realizarán pruebas preliminares el primer día de inicio de las olimpiadas.
2. Durante la competencia cuando un jinete este en pista, no podrán acceder a esta más de un entrenador, ayudantes de la delegación ni otros participantes.
3. En la pista de calentamiento o pre-pista pueden estar cuatro jinetes cuando su turno de competencia no supere una hora, y deben contar con entrenador oficial de la delegación para controlar el buen manejo del uso de la pista cuando hay más de un jinete que realiza ejercicios distintos.
4. La puerta de entrada estará marcada con la palabra Ingreso, Acceso o Entrada.
5. Si ingresa y va llevar la dirección contraria en que van los demás deben trabajar en pista interna y respetar los turnos
6. La música y avisos para el público queda a autorización del director en consenso con los jueces.

INSTALACIONES

Se contará con dos pistas, la primera exclusivamente para la competición (Pista 1) y la segunda dispuesta para el entrenamiento y calentamiento de los jinetes antes de salir a competencia (pre-pista).

PISTAS

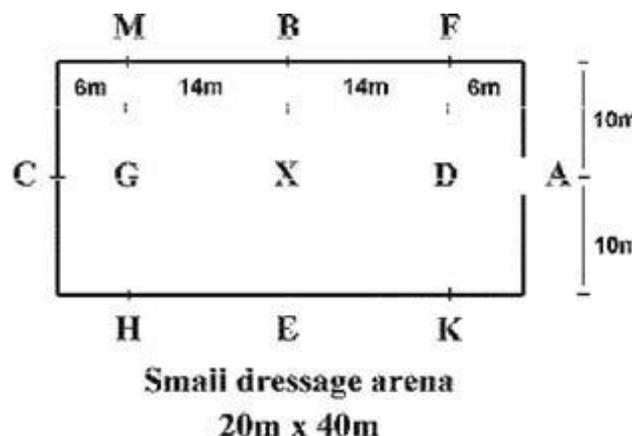
Competición (Pista 1):

- La pista de adiestramiento tendrá 40 m de largo y 20 m de ancho, de arena o de césped, la pista en donde se realizan las pruebas de recorridos de trabajo deberán tener una medida aproximada de 60 m de largo y 30 de ancho.
- Todo el lugar de competición debe estar rodeado por una valla segura perimetral, la cual debe hacerse en madera y se podrá decorar con flores o follajes para mejorar la apariencia, las puertas deben mantenerse cerradas o en su lugar se debe contar con personal de seguridad en todo momento que vigilen el ingreso y egreso de la pista, está debe contar con su debida señalización apta para la competición.
- Las pistas deben estar separadas del público o tribuna al menos 5m. utilizando vallas tipo cuerda o de poste
- Los marcadores (letras) deben estar situadas por el exterior de la pista aprox. 50 cm., estos deben ser cuadrados con letras visibles desde todo ángulo, la altura de ubicación debe ser máximo de un metro con letras negras de 20 cm de altura y en fondo blanco. La ubicación de las letras será tal cual lo indica la gráfica.

Pista de calentamiento o Pre-pista (Pista 2):

- Para el montaje de esta pista se debe tener en cuenta que debe estar ubicada en un lugar exterior al área de competición y tribunas pero no muy lejos de la pista de competición para evitar la tardanza de los jinetes cuando sean llamados.
- Debe ser de las mismas medidas que la pista de competición y contar con los mismos elementos de trabajo y seguridad.

PISTA DE COMPETICION PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO DE 20M X 40M



- La entrada a la pista debe estar ubicada en el marcador “A” y esta debe tener 1 metro a cada lado partiendo de la línea central, se debe tener la suficiente distancia para permitir que los caballos entren en línea recta.
- Los jueces se ubicaran a 5 m. de la pista en dirección opuesta a la entrada, sobre tarima de mínimo un metro de altura.
-

VESTIMENTA O INDUMENTARIA POR MODALIDAD

➤ VOULTING

Casco (opcional para estas pruebas)

Calzado deportivo o similar (cómodo para el jinete y cuidando que no lastime al caballo)

Camisa o remera deportiva

Pantalón deportivo o calza

➤ ADIESTRAMIENTO O DOMA ,SALTO, RECORRIDO DE TRABAJO

Tenida reglamentaria para competencias de Equitación acorde FEI

Obligatorio, Casco de equitación con cinta de ajuste y arnés de tres o cuatro puntos de seguridad

Botas de montar

Chaqueta de montar corta color rojo, negro o azul oscuro

Camisa blanca de manga larga

Corbata o corbatín

Pantalones de montar blanco

Si existe dificultad en conseguir toda la indumentaria, como mínimo deben presentarse: con el casco de seguridad y botas de montar

EQUIPO PARA CABALLO

Se puede utilizar la silla o montura a la cuál esté acostumbrado el jinete recomendándose para la equitación la silla de montar estilo inglés.

Se permiten vendas o protectores y cintas de colores conservadores. Se prohíben las gamarras.

Queda a consideración del comité organizador la utilización de cualquier equipo especial tanto para el jinete como para el equino, se deberán de presentar con anticipación en la reunión técnica para su control. Queda prohibido en cualquiera de las pruebas y en cualquier nivel que el jinete quede fijo a la montura o arnés poniendo de esta forma en riesgo su seguridad

Cinchón alemán o cinchón de vaulting

PUNTUACIÓN

La escala de puntuaciones es la siguiente:

10 Excelente	5 Suficiente
9 Muy buena	4 Insuficiente
8 Buena	3 Bastante mal
7 Bastante bien	2 Mal
6 Satisfactorio	1 Muy mal
0 No realizado	

Cada error en la competencia, haya sonado o no la campana, se penaliza de la manera siguiente:

1. 1er error - 2 puntos
2. 2º error - 4 puntos
3. 3º error -8 puntos
4. 4º error Eliminado

Posibles errores

Se considera error cuándo:

1. el jinete no realice la ejecución de los ejercicios en el orden y aires determinados,
 2. cuando el jinete tumba un objeto de la pista,
 3. cuando no realice la figura o movimientos de forma idónea,
 4. cuando se presente tarde en pista,
- Todo jinete podrá contar con el apoyo de su entrenador en pista

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS BAJA HABILIDAD

TODAS LAS PRUEBAS TENDRAN LA PALABRA BAJA ANTES DE LA PRUEBA PARA DETERMINAR QUE ES DE BAJA HABILIDAD.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS BAJA HABILIDAD

TODAS LAS PRUEBAS TENDRÁN LA PALABRA BAJA ANTES DE LA PRUEBA PARA DETERMINAR QUE ES DE BAJA HABILIDAD.

1. EJERCICIOS SOBRE EL CABALLO EN EL ALTO (PARADO):.

1.1. Baja Equitación Caballo Sin Movimiento Ejercicios Varios (EBCSMEV)

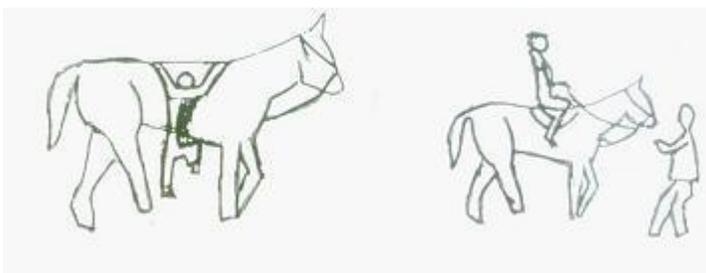
Para esta prueba se podrá contar con la ayuda del instructor y con voluntarios para cada uno de los ejemplares de acuerdo a las condiciones de cada deportista sin proporcionar ayuda física que contribuya a la realización de cualquier ejercicios. Los jinetes deberán usar la indumentaria adecuada.(similar volteo). Los jinetes dispondrán de 3 minutos para realizar al menos dos de las siguiente pruebas . El tiempo comenzará a correr después que el jinete salude al jurado (pie a tierra al costado del caballo de frente al jurado), indicando el final del tiempo con el toque de campana , en donde el jinete deberá saludar nuevamente al jurado montado antes bajar del caballo.

Las pruebas serán:

1.1.1. Ejercicio 1 – Montar y desmontar

El jinete debe montar y desmontar adecuadamente el caballo sin ayuda alguna se tendrá en cuenta tres intentos.

El jinete apoya el pie izquierdo sobre el estribo del lado izquierdo del caballo las manos deben estar sujetando la silla tanto de la parte anterior como de la parte posterior de esta manera impulsará el cuerpo hacia arriba para pasar la pierna al otro lado y quedar sentado tomando las riendas, el tronco en posición recta respecto al caballo, las manos deben estar frente a la silla.



1.1.2 Ejercicio 2 - Equilibrio pararse sobre la montura

El jinete debe montar y colocar la suela de las botas sobre la silla levantando el cuerpo hasta una posición totalmente vertical prolongando los brazos a los costados y perpendicularmente al tronco tendrá tres oportunidades para lograrlo y sostener esta posición por lo menos cinco segundos.



1.1.3. Ejercicio 3 – Rotaciones (giros sobre la montura , también conocido como relojito)

Desde posición sentado el jinete debe realizar paso a paso según las indicaciones del instructor los movimientos de rotación en la silla. Posición inicial vista al frente manos apoyadas sobre la parte anterior de la silla sin tomar la rienda, a la cuenta del instructor deberá desplazar la pierna derecha hasta juntarla con la pierna izquierda, el jinete debe continuar sentado en la silla y apoyado lo más cómodo posible con las manos sobre la silla; seguidamente a la voz del instructor se debe hacer lograr la vista posterior al caballo solamente con el desplazamiento de las piernas, apoyo de manos y posición sentado. El ejercicio continua juntando las piernas por el siguiente costado del caballo y volver a la posición inicial cuando el instructor lo determine. Tendrá tres oportunidades para realizar este ejercicio de forma secuencial y continua.

1.1.4 Ejercicio 4 - Inclinación adelante

Partirá de asiento básico inclinando su cabeza y tronco hacia delante de forma que queda tumbado sobre el cuello del caballo tal como lo presenta la imagen.



1. 1 PRUEBAS DE LA MODALIDAD DE VAULTING BAJA HABILIDAD

El caballo debe ir a la cuerda en un punto central , su andar al paso y la subida se debe hacer con el caballo quieto y con ayuda. CADA EJERCICIO DEBERÁ SER SOSTENIDO POR UN TIEMPO DE 4 SEGUNDOS. Opcional música para realizar la coreografía (traer un pendrive)

La prueba dará comienzo una vez que el deportista salude al juez antes de subir.

2.1. BAJA-VAULTING CABALLO AL PASO APOYO LATERAL: EBVCPAL*

(Un deportista que se inscriba en esta prueba debe realizar los ejercicios que conforman la prueba de obligatorios y/o coreografía sosteniendo 4 segundos cada ejercicio sin repetirlo, a su lado pueden ir uno o dos laterales)

OBLIGATORIOS

1. Subida con ayuda.
- .2. Asiento básico
- .3. Molino D
4. Arrodillado con agarre

LIBRES: Deberá elegir 2 de los ejercicios libres detallados en la descripción de ejercicios, los cuales hará al mismo tiempo que los obligatorios.

2.2. BAJA- VAULTING CABALLO AL PASO: EBVCAP*

(Un deportista que se inscriba en esta prueba debe realizar los ejercicios que conforman la prueba de obligatorios y/o coreografía sosteniendo 4 segundos cada ejercicio sin repetirlo. sin contar con apoyo lateral)

- .1. Subida con ayuda
- .2. Asiento básico
- .3. Media bandera
- .4. Molino D
- .5. Arrodillado

LIBRES: Deberá elegir 2 de los ejercicios libres detallados en la descripción de ejercicios, los cuales hará al mismo tiempo que los obligatorios.

3. PRUEBAS DE LA MODALIDAD DE ADIESTRAMIENTO O DOMA CLÁSICA BAJA HABILIDAD

En la prueba de adiestramiento o doma clásica el participante deberá trabajar su caballo en Paso con sus fluctuaciones; para tal finalidad se subdivide en niveles para categorizar a los participantes según su conocimiento y destreza.

BAJA ADIESTRAMIENTO O DOMA NIVEL C: EJERCICIOS AL PASO: EBANC

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL C (PICADERO 20X40)-(Paso)

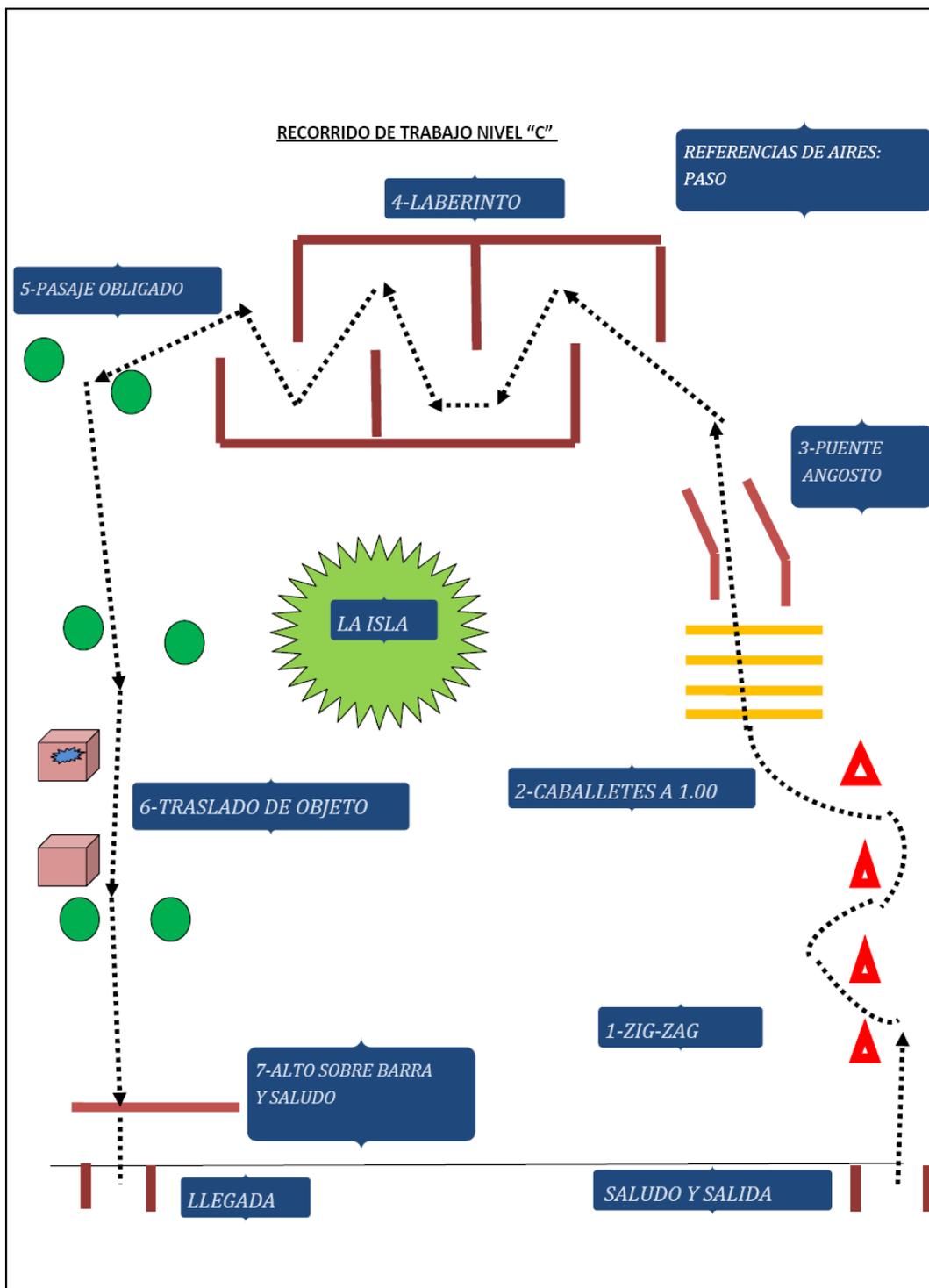
	Prueba	Ideas Directivas	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1.A X	Entrar al paso. Hacer alto. Saludar Seguir al paso					
2. C	Girar a la derecha Continuo al paso por las tablas					
3. B	Circulo de 20m al paso a la derecha y continuo por las tablas					
4. A	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
5. KXM	Cambio de mano por la diagonal					
6. C	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
7. E	Circulo de 20m al paso a la izquierda y continuo por las tablas					
8. A X	Tomo la línea media del Picadero Alto .Saludo Salir del picadero por A					

4. RECORRIDOS DE TRABAJO INDIVIDUAL:

Los recorridos de trabajo serán habilitados para su recorrido a pie dos horas antes de iniciar la competencia

Los atletas deberán realizar los recorridos de forma individual y los instructores deberán permanecer fuera del circuito

4.1 BAJA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL C: **EBRTINC**



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS ALTA HABILIDAD

TODAS LAS PRUEBAS TENDRÁN LA PALABRA ALTA ANTES DE LA PRUEBA PARA DETERMINAR QUE ES DE ALTA HABILIDAD.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS ALTA HABILIDAD

TODAS LAS PRUEBAS TENDRÁN LA PALABRA ALTA ANTES DE LA PRUEBA PARA DETERMINAR QUE ES DE ALTA HABILIDAD.

1. PRUEBAS DE LA MODALIDAD DE VAULTING ALTA HABILIDAD

- 1.1. ALTA VAULTING CABALLO AL TROTE: EAVCT** (Un deportista que se inscriba en esta prueba debe realizar los ejercicios obligatorios que conforman la prueba de trote y/o coreografía de 5 ejercicios al paso. Cada ejercicio deberá ser sostenido por un tiempo de 4 segundos
- 2.** El caballo debe ir a la cuerda en un punto central, su andar al trote y la subida se debe hacer con el caballo quieto o al paso. Opcional música para realizar la coreografía (traerla en un pendrive)
- 3.** La prueba dará comienzo una vez que el deportista salude al juez antes de subir.

OBLIGATORIOS

- 1.1.1. Subir con el caballo al paso, inmediatamente pasar al trote
- 1.1.2. Asiento básico
- 1.1.3. Media bandera
- 1.1.4. Molino D
- 1.1.5. Arrodillado

LIBRES: Deberá elegir 2 de los ejercicios libres detallados en la descripción de ejercicios, los cuales hará al mismo tiempo que los obligatorios.

1.2. ALTA VAULTING VAULTING CABALLO AL GALOPE: EAVCG

Un deportista que se inscriba en esta prueba debe realizar al menos 5 ejercicios que conforman la prueba de galope, en esta modalidad se trabaja a la cuerda

El caballo debe ir a la cuerda en un punto central, su andar al galope y la subida se debe hacer con el caballo quieto o al paso, tiempo máximo para ejecutar la coreografía o rutina 5 minutos. Opcional música para realizar la coreografía

Los jinetes dispondrán de 5 minutos como máximo para realizar los ejercicios establecidos como obligatorios. Los ejercicios se podrán realizar varias veces dentro del tiempo estipulado, tomándose a los efectos de la puntuación aquel que haya sido mejor calificado. El tiempo comenzará a correr después que el jinete salude al jurado (pie a tierra al costado del caballo de frente al jurado), indicando el final del tiempo con el toque de campana, en donde el jinete deberá saludar nuevamente al jurado montado antes bajar del caballo.

OBLIGATORIOS

1.2.1 Subir con el caballo al paso, inmediatamente pasar al trote-galope

1.2.2. Asiento básico

1.2.3. Media bandera

1.2.4. Molino D

1.2.5. Arrodillado

1.2.6. PLANCHA

LIBRES: Deberá elegir 2 de los ejercicios libres detallados en la descripción de ejercicios, los cuales hará al mismo tiempo que los obligatorios.

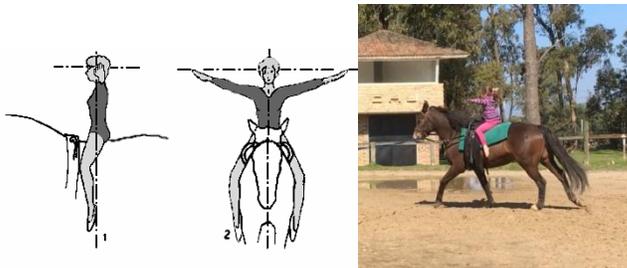
DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS OBLIGATORIOS

1. Subida con ayuda



Esta debe realizarse por el lado izquierdo del caballo, Deberá el jinete agarrarse de la manija interna o de ambas manijas del chinchón, se impulsará hasta lograr mandar la pierna derecha por encima del lomo hasta el otro lado, con ayuda del instructor.

2. Asiento básico



Sentarse sobre los ísquiones y el pubis, con cadera y hombros paralelos a las espaldas del caballo. Las piernas hacia abajo abrazando el caballo suavemente, y el frente de las rodillas, empeines y puntas de pies forman una línea recta señalando casi enfrente. Se debe poder trazar una línea perpendicular al suelo que pase por las orejas, hombros, cadera y talón del VOLTEADOR.

El torso recto, extender los brazos a los costados en línea recta desde los hombros hasta la punta de los dedos, a la altura de los ojos. Las manos con los dedos cerrados y estirados y las palmas hacia abajo. Los hombros deben permanecer relajados para mantener los brazos quietos. La posición de la cabeza con la mirada hacia adelante.

3. Media bandera



Se inicia desde la posición banco, las rodillas se apoyan a cada lado de la columna del caballo y los pies hacia el exterior de la columna del caballo. los codos deberán estar flexionados. Los muslos y el tronco forman un ángulo de 90° y la pierna externa (derecha) se estira hacia atrás y hacia arriba, manteniendo la cadera paralela a la grupa del caballo, y la pierna de apoyo en contacto permanente con el lomo del caballo, desde la rodilla hasta la punta de pie.

4. Molino D



FASE 1: Desde la posición básica llevar la pierna externa extendida hacia el lado interno, con un movimiento fluido hasta el asiento interno (lateral)

Los dos ísquiones deben estar apoyados sobre el lomo del caballo, piernas juntas y en contacto con el caballo, con caderas y hombros paralelos a la columna de éste y la cabeza en ángulo recto con respecto al eje transversal de los hombros, mirada hacia adentro del círculo. Llevar el brazo que está más próximo a la grupa del caballo, lateralmente, estirado desde el hombro hasta la punta de los dedos, con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y la palma hacia abajo. Mantener la posición durante 4 segundos. La mano vuelve a la agarradera y la pierna regresa extendida, con un movimiento fluido, a la posición básica.

FASE 2:

Desde la posición básica llevar la pierna interna extendida hacia el lado externo, con un movimiento fluido hasta el asiento externo. Los dos ísquiones deben estar en apoyados sobre el lomo del caballo, piernas juntas y en contacto con el caballo, caderas y hombros paralelos a la columna de este y la cabeza en ángulo recto con respecto al eje transversal de los hombros, mirada hacia afuera del círculo. Llevar el brazo que está más próximo a la grupa del caballo, lateralmente, extendido desde el hombro hasta la punta de los dedos, con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y la palma hacia abajo. Mantener la posición durante 4 segundos. La mano vuelve a la manija y la pierna regresa extendida con un movimiento fluido a la posición básica.

5. Arrodillado



Se inicia desde la posición básica con un impulso directamente al arrodillado, suavemente por detrás del cinchuelo, colocando las piernas desde las rodillas hasta los pies paralelas a la columna del caballo, manteniéndolas en contacto permanente con el lomo del caballo.

Los pies deben estar separados y en línea con las rodillas. Con la mirada siempre adelante, extender los brazos a los costados en línea recta, desde los hombros hasta la punta de los dedos, a la altura de los ojos, las palmas hacia abajo.

Las manos con los dedos cerrados y extendidos. Los hombros deben permanecer relajados para mantener los brazos quietos. Levantar la cadera hasta que los muslos queden un poco por detrás de la vertical.

6. Plancha



Partiendo de la figura de arrodillado, manos sujetas a las manijas, colocar el peso sobre las manos, desplazar ambas piernas hacia atrás, de manera que queden extendidas y paralelas, sobre la grupa del caballo. Los empeines deben estar colocados a cada lado de la columna del caballo.

La cabeza permanece colocada en la misma línea de la columna vertebral del volteador. El eje longitudinal del cuerpo, de cabeza a punta de pies, forma una línea recta.

DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS LIBRES

1. Príncipe: Partiendo desde el arrodillado, apoyar un pie en el mandil, una mano hacia adelante.



2. Arrodillado agarrándose con una pierna estirada hacia afuera



3. Parado con una mano como avión:



4. Parado completo:



5. Paloma: Parado agarrándose de ambas manijas, estirando una pierna hacia atrás y arriba



6. Arrodillado de costado con pierna estirada hacia la grupa



ENTRADA A LA PISTA Y SALUDO

EN TODAS LAS PRUEBAS CADA DEPORTISTA DEBERÁ SALUDAR AL JUEZ, AL INGRESAR Y SALIR DE LA PISTA. SE DEBE ENTRAR DIRECTAMENTE AL CENTRO DEL CÍRCULO EN UNA LÍNEA RECTA, DE FRENTE AL JUEZ PARA EJECUTAR EL SALUDO.

2 PRUEBAS DE ADIESTRAMIENTO INDIVIDUAL:

Se adjuntan las tablas acordes a cada nivel anexos, las lecciones serán dictadas por su instructor referente

2.1. ALTA ADIESTRAMIENTO NIVEL A: EJERCICIOS AL PASO, TROTE Y GALOPE: EAANA

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL A

(PICADERO 20X40)-(Paso - Trote- Galope)

	Prueba	Ideas Directivas	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1. A X	Entrar al trote de trabajo. Hacer alto. Saludar Seguir al trote de trabajo					
2. C M-F	Girar a la derecha Continuo al trote por las tablas					
3. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas					
4. K-H	Continuo al trote					
5. MXK	Cambio de mano por la diagonal al trote					
6. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas					
7. B-	Caer al Paso					
8. M	Hacer un alto de tres segundos y continuar al paso					
9. C HEK	Partir al trote Trote de trabajo					
10. Entre K-A	Partir al galope a mano izquierda y continuo galopando por las tablas una vuelta al picadero al llegar nuevamente a K trote					
11. FXH	Cambio de mano por la diagonal al trote					
12. Entre M-C	Partir al galope a mano derecha y continuo galopando por las tablas una vuelta al picadero al llegar nuevamente a M trote					
13. MBF	Continuo al trote de trabajo por las tablas					
14. A X	Tomo la línea media del Picadero al trote Alto .Saludo Salir del picadero por A					

*Cuando especifica trote puede ser levantado o sentado

2.2. ALTA ADIESTRAMIENTO NIVEL B: EJERCICIOS AL PASO, TROTE : EAANB

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL B

(PICADERO 20X40)(Paso - Trote)

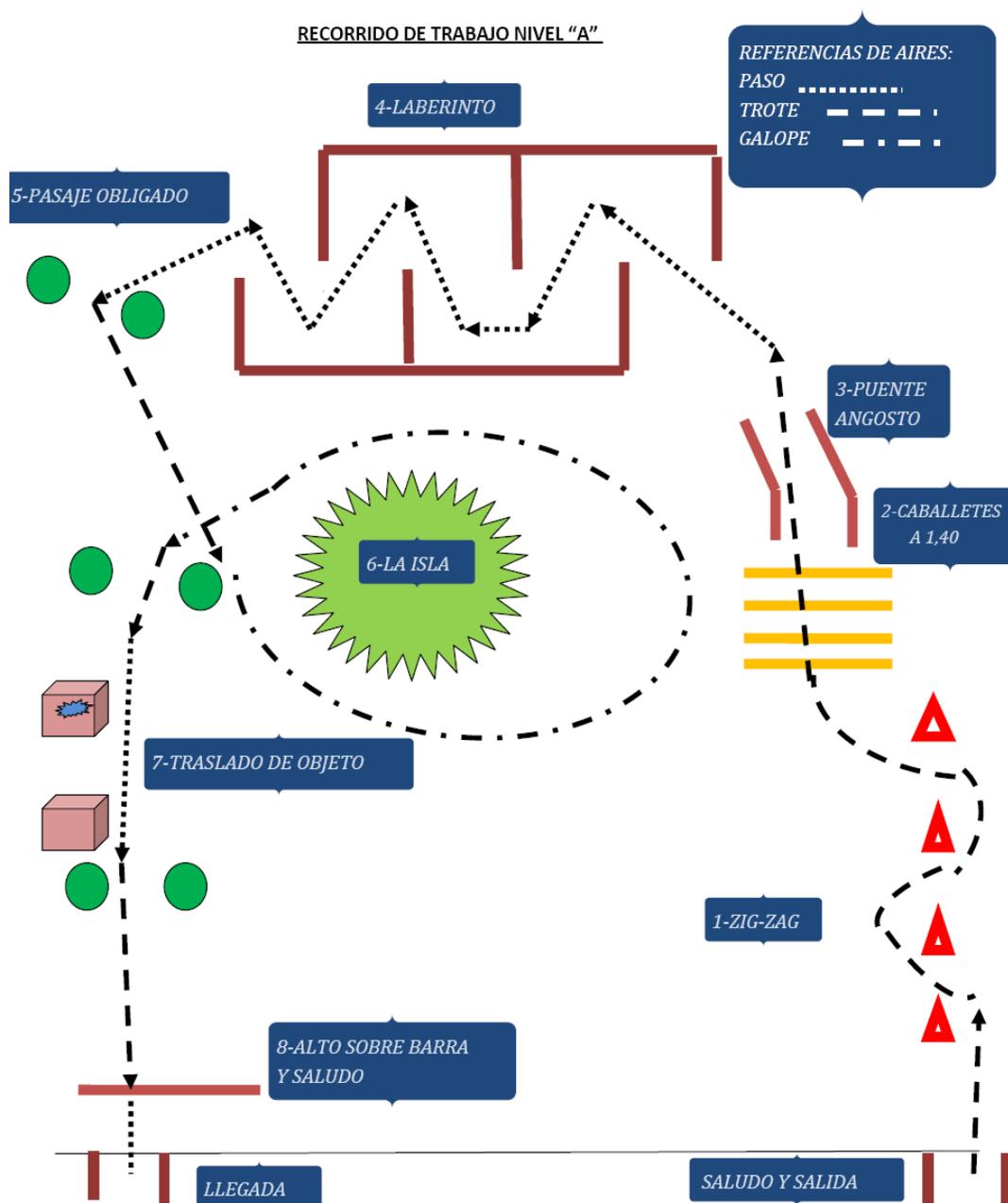
	Prueba	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1. A X	Entrar al trote de trabajo. Hacer alto. Saludar Seguir al trote de trabajo				
1. C M-F	Girar a la derecha Continuo al trote por las tablas				
2. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas				
3. K-H	Continuo al trote				
4. MXK	Cambio de mano por la diagonal al trote				
5. A	Circulo de 20m al trote y continuo al trote por las tablas				
6. B-	Caer al Paso				
7. C	Hacer un alto de tres segundos y continuar al paso				
8. H	Partir al trote Trote de trabajo				
9. E F-A-K	Girar hacia la izquierda y en B girar a la derecha y continuo al trote por las tablas				
10. E	Girar hacia la derecha y en B girar a la izquierda y continuo al trote por las tablas				
11. C	Paso con rienda libre hasta E retomo contacto				
12. E	Trote de trabajo				
13. A X	Tomo la línea media del Picadero al trote Alto .Saludo Salir del picadero por A				

Cuando especifica trote puede ser levantado o sentado

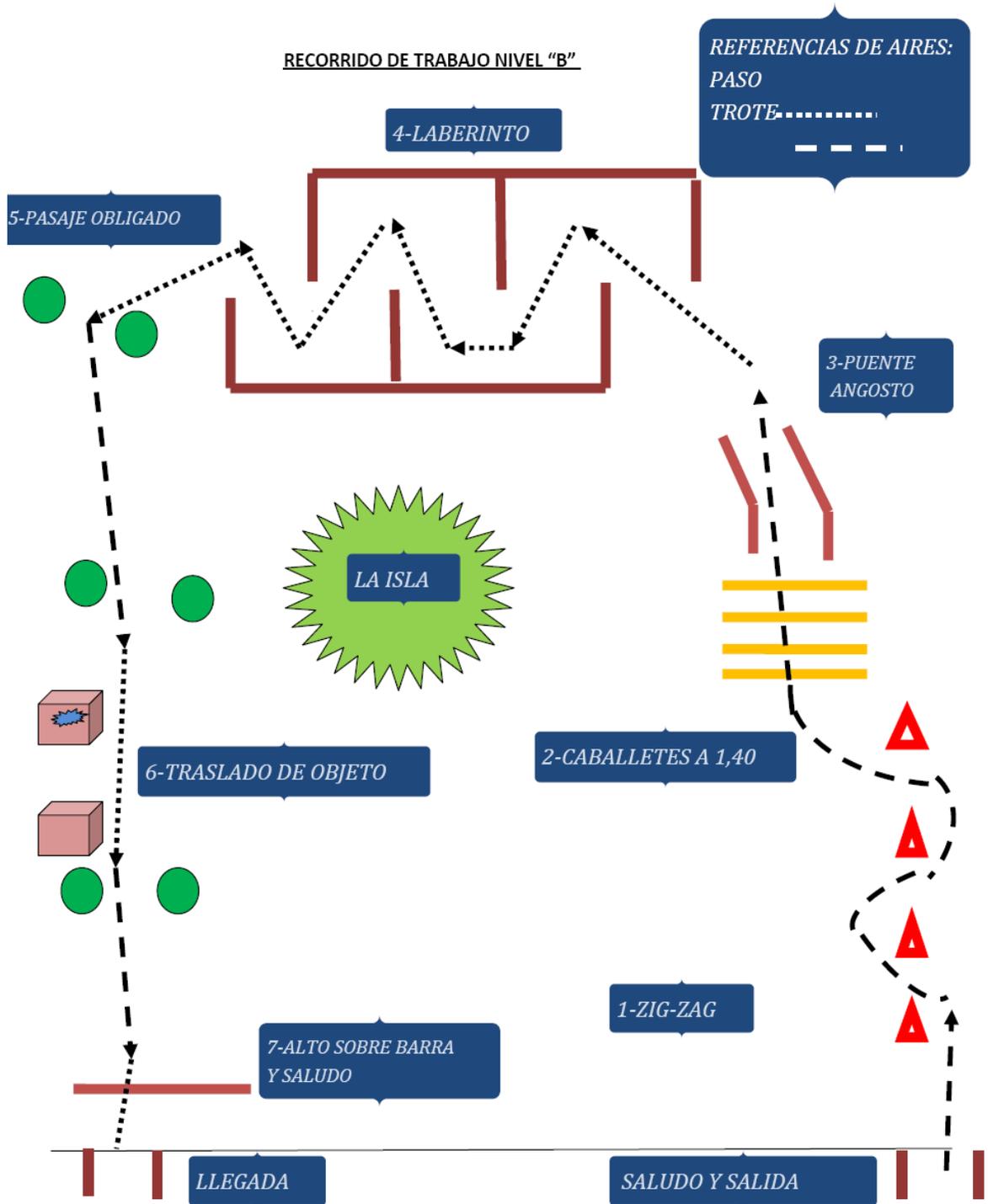
3. RECORRIDOS DE TRABAJO INDIVIDUAL:

Los recorridos de trabajo serán habilitados para su recorrido a pie dos horas antes de iniciar la competencia. Los atletas deberán realizar los recorridos de forma individual y los instructores deberán permanecer fuera del circuito.

3.1 ALTA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL A: EARTINA



3.2 ALTA RECORRIDOS TRABAJO INDIVIDUAL NIVEL B: EARTINB



4. SALTOS DE OBSTACULOS:

Los jinetes para esta prueba realizaran un solo recorrido y su puntaje se otorgará de acuerdo al desempeño realizado en el por ende deberá en lo posible no cometer ningún error, al finalizar los jueces deliberaran entre todos los jinetes quien cumple con el mejor desempeño.

RECORRIDOS (EN EL ESPACIO DE 60 X20 SE PUEDE REALIZAR LOS RECORRIDOS DE OBSTACULOS PERO SI HAY POSIBILIDADES SE PUEDE USAR UN ESPACIO UN POCO MAS GRANDE .PARA LOS RECORRIDOS SE UTILIZA LA NUMERACION DE LOS OBSTACULOS Y LO DEBERAN REALIZAR DE MEMORIA

EL RECORRIDO DE SALTO SERA HABILITADO PARA SU RECORRIDO A PIE DOS HORAS ANTES DE INICIAR LA COMPETENCIA

4.1 NIVEL A: **EASONA: Ecuestre Alta Salto Obstáculo Nivel A** Recorrido de Salto al GALOPE sobre crucetas, verticales y pequeños espesores (máximo 8 obstáculos)

4.2 NIVEL 2: **EASONB: Ecuestre Alta Salto Obstáculo Nivel B** Recorrido de Salto al TROTE sobre crucetas (máximo 8 obstáculos)

5. PRUEBAS DE FIGURAS EN EQUIPO ALTA HABILIDAD: (EAPFE)

Para esta prueba deberán participar tres jinetes quienes deben presentar uniforme de equitación y se tendrá a disposición un voluntario por cada participante de equipo.

El recorrido podrá ser leído por un instructor que se encontrara fuera de la pista.

El equipo deberá realizar la lección de adiestramiento Nivel C al paso en forma conjunta, respetando las distancias de seguridad entre los equinos.

PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO NIVEL C

(PICADERO 20X40)-(Paso)

	Prueba	Ideas Directivas	Pts.	Coef.	Total	Observaciones
1.A X	Entrar al paso. Hacer alto. Saludar Seguir al paso					
2. C	Girar a la derecha Continuo al paso por las tablas					
3. B	Circulo de 20m al paso a la derecha y continuo por las tablas					
4. A	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
5. KXM	Cambio de mano por la diagonal					
6. C	Hacer un alto por cinco segundos y seguir al paso					
7. E	Circulo de 20m al paso a la izquierda y continuo por las tablas					
8. A X	Tomo la línea media del Picadero Alto .Saludo Salir del picadero por A					