



FEDERACION ECUESTRE DE COSTA RICA

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

REGLAMENTO DE ADIESTRAMIENTO

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN	Pág. 2
REGLAS GENERALES APLICABLES A LAS COMPETENCIAS DE ADIESTRAMIENTO	Pág. 2
UNIFORME Y TACK	Pág. 3
STEWARDS	Pág. 5
PARTICIPACION	Pág. 5
CATEGORIAS	Pág. 6
PUNTUACION	Pág. 7
RANKING	Pág. 8
COPA FEDERACION	Pág. 9
SELECTIVOS Y CHALLENGE	Pág. 9
ANEXO I CALIFICACIONES	Pág. 10
ANEXO II JURADO	Pág. 11
ANEXO III EJECUCION DE TABLAS	Pág. 12
ANEXO IV FREESTYLES O KUR	Pág. 14
ANEXO V EQUIPO PERMITIDO	Pág. 17
ANEXO VI AIRES Y MOVIMIENTOS	Pág. 21



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

I. INTRODUCCIÓN

Este Reglamento entrará a regir a partir del 1 de enero del 2020 y su texto prevalecerá sobre cualquier otro Reglamento de Adiestramiento, edición o documento oficial relacionado con éste, anteriormente publicado.

Este Reglamento no puede cubrir todas las eventualidades; en cualquier caso no previstas en el mismo o en caso de alguna circunstancia excepcional, será deber de la Junta Directiva de la Federación Ecuestre de Costa Rica (FECR) tomar decisiones al respecto con el más alto espíritu deportivo y apegándose lo más posible a la intención de este Reglamento.

En lo no estipulado o no previsto en este Reglamento General se recurrirá supletoriamente a lo establecido en el Reglamento General y específicos, publicados por la Federación Ecuestre Internacional (“FEI”) vigente.

II. REGLAS GENERALES APLICABLES A LAS COMPETENCIAS DE ADIESTRAMIENTO

1. Cada Comité Organizador deberá de enviar las bases del concurso por lo menos 15 días naturales previo al concurso.
2. Una pista de 20 X 60 metros. con un paddock de calentamiento 20 X 40 m
3. Un espacio para dar cuerda
4. El Comité Organizador debe de tener el picadero abierto con el rectángulo armado para los jinetes inscritos en el concurso por lo menos 4 horas hábiles del día anterior al concurso. También debe de publicar las horas en las bases.
5. Las pistas deben estar regadas y rastreadas antes de empezar el concurso y si se requiere deberá repetirse el riego y el rastreo durante el evento.
6. Un Steward
7. Un(a) secretario(a) por cada juez.
8. Personal y Equipo de Mesa de Control.
9. Calculadoras y computadora. (de ser posible)
10. Equipo de radiocomunicación con las pistas, con los Stewards
11. Espacios para publicar resultados, lo que deberán de ser visibles al público.
12. Instalaciones Generales.
 - i. Amarraderos suficientes para los caballos.
 - ii. Caballerizas disponibles.
 - iii. Baños.
 - iv. Disponibilidad de alimentos para jinetes, caballos y caballerangos.
13. **Lectura de Tablas.**
14. Los jinetes pueden solicitar que les sean leídas las tablas; esto es aplicable únicamente en las pruebas de Introductorio, Nivel de entrenamiento, Primer Nivel, Segundo nivel, Tercer nivel y Cuarto nivel. No está permitido leer las tablas en las pruebas regidas por la FEI. Es necesario pedir permiso al Juez “C”



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

para la lectura de tablas, cuando sea permitido. Es responsabilidad del jinete participante que solo el texto escrito sea leído y que ningún otro tipo de asistencia sea dada. El lector deberá permanecer en la letra “E” o “B” sin moverse del sitio. En la Copa Federación no se pueden leer las tablas; si un jinete participa con más de 1 caballo podrá solicitar que le lean las pruebas menos en la primera en la que participe.

15. Rectificación de Puntos. Los competidores dispondrán de 30 minutos a partir del momento en que termine la premiación de la categoría, para revisarlas y pedir que se realice cualquier rectificación o aclaración en la suma de los puntos. En caso de requerirse, la mesa de control estará en posibilidad de solicitar que se regresen las hojas de todos los participantes para efectuar una revisión. Solamente se asignarán las posiciones de esta categoría una vez se hayan recuperado todas las tablas de los participantes. No se recibirán hojas que presenten tachaduras. Es responsabilidad del jinete rectificar los puntos obtenidos e informar a la Mesa de Control la existencia de un error en su puntuación, esto dentro del tiempo señalado en el párrafo anterior.

16. Uso del Cronómetro. La ejecución de las pruebas o competencias no es cronometrada a excepción del Kür (Libre Musical).

15. El Comité Organizador tendrá la obligación a convocar todas las categorías los dos días, debiendo de abrir los 3 test de los diferentes niveles en el fin de semana con un máximo de 2 por día.

III. UNIFORME Y TACK

El uniforme con el que los jinetes deberán presentarse a las competencias de Adiestramiento deberá estar aseado y es el siguiente:

1. Para los Jinetes.

- Para Competencias Internacionales, y Pruebas FEI:

Casco protector debe ser usado por todos los atletas (así como cualquier otra persona) en todo momento cuando está montado. Cualquier atleta que viole esta disposición, tendrá prohibido montar a caballo hasta que tenga el casco de protección en su lugar. La excepción aplica a lo siguiente: Los atletas que tengan 18 años o más y que están montando caballos que son siete (7) años y mayores pueden usar una Chistera en lugar de casco protector. Sin embargo, esta excepción se limita a la competencia real y el calentamiento directamente antes de la competición (sin descanso antes de la Competencia), que incluye ir montado a caballo entre el establo y el área de calentamiento, enfriar al caballo después de concursar y montar de nuevo al establo. Ver artículo 427 del Reglamento de Adiestramiento de la FEI página 39.

- **VESTIMENTA**

- a) Frac o casaca según reglamento FEI
- b) Chistera negra o del mismo color que el saco.
- c) Pantalón blanco o color hueso.
- d) Guantes blancos, color hueso o del mismo color que el saco.
- e) Corbata blanca o plastrón blanco color hueso o del mismo color que el pantalón.
- f) Botas según Reglamento FEI
- g) Espuelas.

- Para los Jinetes de las pruebas de Introductorio, Training Level, Primer nivel, Segundo nivel, Tercer Nivel y Cuarto Nivel el uniforme será el siguiente:

- a) Saco
- b) El casco de tres puntos



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

- c) El uso de espuelas es opcional.
- d) Pantalón blanco o crema
- e) Guantes blancos, color hueso o mismo color que el saco
- f) Corbata blanca o blusa de cuello blanco cerrado
- g) Botas

3. Audífonos:

Está prohibido bajo pena de eliminación usar audífonos mientras se está compitiendo. Está permitido usarlos dentro del área de calentamiento.

4. Casco:

Por razones de seguridad, si un jinete desea usar un casco protector aprobado, está permitido en cualquier categoría internacional o nacional.

5. Espuelas.

- Las espuelas deben estar hechas de metal. La punta de la espuela debe ser curva o recta, apuntando directamente hacia atrás desde el centro de la espuela cuando está puesto en la bota. Los brazos de la espuela deben ser suaves y sin filo. Si la punta tiene rondanas, éstas deben ser suaves, sin filo y girar libremente.
- Las espuelas de metal con rondanas de plástico están permitidas (“Impulse Spur”).
- Espuelas sin punta son permitidos (“Dummy”).
- El tamaño de las espuelas es de 4 cm máximo.

6. Equipo.

Todo el equipo y embocaduras no contemplados en este Reglamento se consideran como prohibidos bajo pena de eliminación. Está prohibido, en el área de calentamiento y concurso, el uso de riendas laterales o alemanas, o cualquier otra rienda que no este unida al filete.

a. Filetes y Frenos.

- El filete y el freno deben estar hechos de metal o plástico rígido, y pueden estar cubiertos de goma/hule.
- El filete y el freno no pueden estar envueltos de cualquier otro material que no sea goma/hule.
- El filete o freno de hule flexible no están permitidos.
- El brazo del freno no puede exceder los 10 centímetros de largo, medido por debajo del bocado.
- Si el freno tiene el bocado movible, el brazo del freno no puede exceder los 10 centímetros de largo, medidos con el bocado hasta la posición más alta que puede tomar.
- El diámetro mínimo del bocado del freno debe ser de 12 milímetros. El diámetro mínimo del bocado del filete debe ser de 10 milímetros. El diámetro del bocado se mide donde se une a los aros del filete o a los brazos del freno.
- Para las categorías: Introductorio, Training Level, Prime Nivel, y Segundo Nivel es obligatorio el uso del filete. Ver Diagrama de Muserolas y Embocaduras.
- Para las categorías Tercer, Cuarto Nivel y Juniors, el uso de la doble brida es opcional. Ver Diagrama de Muserolas y Embocaduras.
- Para las categorías: Young Riders, Prix Saint Georges, Intermediare I, Intermediare II, Gran Prix y Gran Prix Especial, el uso de la doble brida es obligatorio. Ver Diagrama de Muserolas y Embocaduras.

7. Accesorios y decoraciones.

- Durante la competencia están prohibidos bajo pena de eliminación el uso de martingalas, pecho pretales, rozaderas, bigoterías, campanas, cualquier accesorio (tal como riendas laterales, corredizas o de equilibrio, etc.), cualquier clase de protectores o vendas, cualquier clase de tapones para oídos.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

- Durante la competencia está prohibida cualquier clase de decoración al caballo con objetos extravagantes como moños, flores, etc. en la cola, crin, etc. Sin embargo, el trenzado normal de la crin y cola del caballo está permitido.
- Colas falsas/extensiones. Las colas falsas o extensiones están permitidas con previa autorización de la FECR. El permiso se solicita directamente con el departamento de adiestramiento de la FECR (para concursos nacionales), acompañado con fotografías y certificado veterinario. Las colas falsas no pueden contener partes metálicas, a excepción de los ganchos y los ojales.
- Capuchas protectoras u orejeras. Las capuchas para caballos están permitidas. Deben de ser discretas y nunca cubrir los ojos del caballo.
- Otros accesorios: Para pruebas nacionales se permiten accesorios de borrega de piel, hule y/o gel para cubrir cabezadas, muserolas y cinchos.

IV. STEWARD

El Steward podrá revisar el equipo de cada caballo inmediatamente al salir de la pista de competencia. Cualquier discrepancia con lo autorizado por este Reglamento, tendrá como resultado su inmediata eliminación por el Juez “C” quien será debidamente notificado por el Steward. Al revisar el bocado del caballo, debe hacerse con mucho cuidado ya que muchos caballos son muy delicados y sensibles en la boca. El Steward debe usar guantes médicos desechables cuando revisa el freno, un guante para cada caballo. El Steward podrá revisar orejeras por presencia de taponés y cabezadas.

1. Áreas de Calentamiento.

En el área de calentamiento están permitidos los protectores, rozaderas, campanas y vendas.

2. Cuerda:

Para trabajar a la cuerda no se permite el uso de doble brida o el uso de filetes no permitidos. Sin embargo, se puede dar cuerda con riendas laterales o riendas laterales corredizas (dreieck zügel), usando los filetes permitidos especificados en el punto II.23.

V. PARTICIPACIÓN EN COMPETENCIAS DE CLASIFICACIÓN

Se aplicará el Reglamento para Eventos Internacionales de la FEI.

Participación Internacional:

- a. Cualquier jinete que desee representar a Costa Rica, en concursos internacionales, deberá de solicitar el aval a la FECR, demostrando que el binomio está capacitado para participar en el nivel solicitado, habiendo obtenido un 60% promedio.
- b. En caso de que un jinete no hubiera participado anteriormente en la categoría en la que pretende competir, la FECR podrá otorgarlo siempre y cuando se demuestre que el binomio está listo para competir en ese nivel.
- c. Los jinetes que deseen realizar una “gira” y competir en una categoría donde no han participado anteriormente, para fogueo, podrán hacerlo siempre y cuando sea en competencias nacionales del lugar en el que se encuentran, debiendo enviar sus resultados de inmediato. Deberán estar registrados y haber cubierto las cuotas correspondientes ante la FECR. Así mismo, deberá a su regreso, presentar una carta informando de los resultados de su gira incluyendo:



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

- Eventos en los que participó.
- Fechas en que lo hizo.
- Incluyendo lista de participantes.
- Nombre de los jueces.
- Clasificación.
- Puntos logrados y porcentaje.

Esto con el fin de dar seguimiento a su desarrollo en esta disciplina.

d. En caso de jinetes costarricenses domiciliados en el extranjero, deben solicitar los permisos por escrito y cumplir con el párrafo anterior.

VI. CATEGORÍAS

1. **Categorías Nacionales.**

- Introdutorio Menores

Los jinetes que pueden participar en esta categoría deben tener 6 años cumplidos y hasta el año en que cumplen

14. El picadero podrá ser de 20 x 40 m.

- Introdutorio Mayores Los jinetes que pueden participar en esta categoría son aquellos que cumplan 15 años en el año calendario o mayores.
- Introdutorio Profesional: Para todos aquellos jinetes que tengan cualquier tipo de remuneración en el deporte
- Nivel de Entrenamiento Menores: Los jinetes que quieran participar en esta categoría pueden hacerlo hasta el año en que cumplen 14.
- Nivel de Entrenamiento Mayores: Los jinetes que pueden participar en esta categoría son aquellos que cumplen 15 años en el año calendario o mayores.
- Profesional: Para todos aquellos jinetes que tengan cualquier tipo de remuneración en el deporte
- Primer Nivel, Segundo Nivel, Tercer Nivel, y Cuarto Nivel: Abierto para todos los jinetes y edades
- Primer Nivel, Segundo Nivel, Tercer Nivel, y Cuarto Nivel Profesional: Para todos aquellos jinetes que tengan cualquier tipo de remuneración en el deporte

2. **Categorías FEI:**

- INFANTIL FEI Children: De 12 a los 15 años.
- JUNIOR FEI Junior: De 14 a los 18 años.
- YOUNG RIDERS FEI Young Riders:
- SMALL TOUR
- SMALL TOUR Profesional: Para todos aquellos jinetes que tengan cualquier tipo de remuneración en el deporte
- INTERMEDIARE II.
- Big Tour
- Para Ecuéstrea
- Caballos Jóvenes 4, 5 y 6 años



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

VII. PUNTUACIÓN

1. **Introdutorio y Nivel de Entrenamiento Menores, Mayores y profesionales Test 1, 2, y 3**

Para el Ranking Nacional se sumarán todas las puntuaciones obtenidas durante la temporada y el binomio que obtenga la mayor puntuación al final de ésta, será el binomio ganador. Obtendrán puntos los binomios cuya nota sea 58% o superior.

2. **Primer Nivel, Segundo Nivel, Tercer Nivel y Cuarto Nivel y profesionales y pruebas FEI:**

Para el Ranking Nacional se sumarán todas las puntuaciones obtenidas durante la temporada y el binomio que obtenga la mayor puntuación al final de ésta, será el ganador.

La nota mínima para obtener puntos es de 60%.

3. Tabla de puntuación para todos los niveles no FEI:

Lugar	Test 1 (Test A o 1)	Test 2 (Test B o 2)	Test 3 (Test C o 3)
1	10	15	20
2	8	13	18
3	7	12	17
4	6	11	16
5	5	10	15
6	4	9	14
7	3	8	13
8	2	7	12
9	1	6	11
10	1	5	10
11	1	4	9
12	1	3	8
13	1	2	7
14	1	1	6
15	1	1	5
16	1	1	4
17	1	1	3
18	1	1	2
19	1	1	1
20	1	1	1

A partir del puesto 20 todos los jinetes que terminen su test con la nota mínima obtendrán 1 punto, jinetes eliminados y que no obtengan la nota mínima exigida no obtendrán puntos

4. **PUNTUACION RANKING**

Para el Ranking Nacional en las pruebas no regidas por la FEI, se sumaran todas las puntuaciones de los 3 test durante la temporada y el binomio que obtenga la mayor puntuación al final de ésta, será el ganador siempre y cuando haya concursado en al menos el 50% de los concursos.

Para el Ranking Nacional en las pruebas FEI se sumarán todas las notas durante de la temporada y el binomio que obtenga la mayor puntuación al final de ésta, será el ganador; siempre y cuando haya concursado en al menos el 50% de los concursos.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

VIII. REGLAS APLICABLES AL RANKING DE ADIESTRAMIENTO

1. Categorías

El Comité de Organizador deberá convocar todas las categorías señaladas en este Reglamento, asimismo es obligatorio convocar a un mínimo de dos días todas las categorías.

- a) Introdutorio Menores
- b) Introdutorio Mayores
- c) Introdutorio Profesionales
- d) Caballos Jóvenes de 4 años
- e) Caballo Jóvenes 5 años
- f) Caballos Jóvenes 6 años
- g) Training level Menores
- h) Training level Mayores
- i) Training Profesionales
- j) Primer Nivel
- k) Profesionales
- l) Segundo Nivel
- m) Profesionales
- n) Tercer Nivel
- o) Profesionales
- p) Cuarto Nivel
- q) Profesionales
- r) Children
- s) Juniors
- t) Small Tour
- q) Small Tour Profesionales
- v) Intermediare II
- vi) Big Tour

El Comité Organizador se reserva el derecho a convocar las competencias musicales (Kür).

2. Participación de Binomios.

Las pruebas o competencias de Ranking Nacional están abiertas a todos los binomios que lo deseen, debiendo estar registrados en la FECR. En las pruebas o competencias de calificación, cada jinete podrá participar con el número de caballos que desee en cada una de las categorías en los términos y condiciones señalados en este Reglamento. No se premiará a aquellos binomios que saquen un porcentaje menor al 58% en las siguientes categorías: Introdutorio y Training Level; no se premiará a aquellos binomios que saquen un porcentaje menor al 60% en las siguientes categorías: Primer Nivel, Segundo Nivel, Tercer Nivel, Cuarto Nivel y las Pruebas FEI. Para las categorías Introdutorio Menores, Mayores y Profesional y Nivel de entrenamiento Menores, Mayores y Profesional el mismo caballo podrá participar hasta con tres diferentes jinetes en la misma competencia con derecho a acumular para el Ranking Nacional.

3. Todas las categorías se convocarán los dos días del concurso.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

4. Para los concursos del Ranking Nacional se abrirán todos los test y se acumularán en cada test que se concurse según la puntuación arriba mencionada.
5. Para optar por el primero, segundo, o tercer lugar del Ranking Nacional el jinete debe haber realizado todos los test de la categoría.
6. Para optar por el primero, segundo, o tercer lugar del Ranking Nacional el jinete debe haber concursado en al menos el 50% de los concursos.

VIII. REGLAS APLICABLES A LA COPA FEDERACION DE ADIESTRAMIENTO

1. Participación en la Copa Federación de Adiestramiento.

La Copa Federación es el evento más importante de la actividad ecuestre nacional y se realizará anualmente, de acuerdo con el Calendario Oficial; en cada oportunidad y con la debida anticipación se establecerán los detalles de organización. Podrán participar en ella los jinetes afiliados a la FECR a través de su Asociación. También podrán hacerlo los jinetes extranjeros invitados, quienes solamente podrán competir por las pruebas y no por la Copa. La Copa Federación determinará al Campeón, Subcampeón y Tercer Lugar de Costa Rica de la categoría respectiva. Se realizará rotativamente en pistas de Costa Rica de cada disciplina, siempre que las instalaciones reúnan las exigencias mínimas para la realización de un concurso avalado por la Junta Directiva de la FECR. Los puntos de este concurso contarán para el Ranking Nacional. No se premiará a aquellos binomios que saquen un porcentaje menor al 58% o 60% dependiendo de la categoría que participe.

2. Introductorio, Nivel de Entrenamiento:

El mismo caballo podrá participar hasta con tres diferentes jinetes en la misma prueba con derecho a obtener el Campeonato o Subcampeonato Nacional.

3. De Introductorio a Cuarto Nivel

- En la Copa Federación los test a utilizar serán 2 y 3.

4. Infantil FEI Children, Juniors, Young Riders

- En la Copa Federación los test a utilizar son Team e Individual.

5. Prix St. George, Intermediate I, Intermediate II, Grand Prix, GPSP

IX. REGLAS PARA SELECTIVOS Y COMPETENCIAS FEI CHALLENGE

Se aplicará el Reglamento para Eventos Internacionales de la FEI (para FEI Challenge estudiar el reglamento FEI World Dressage Challenge del año correspondiente) Normas internacionales.

1. A partir de las 18:00 horas del día anterior a la competencia no está permitido que nadie que no sean los jinetes participantes monten al caballo con el que participarán.
2. Las reglas para el uso de la pista oficial antes del inicio del evento, serán dadas a conocer por el Comité Organizador en lo concerniente al horario. Este será publicado en un lugar visible con la debida antelación e incluirá también la hora en que la pista queda oficialmente cerrada.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

3. Desde el momento en que se llega al lugar del evento; no podrá utilizarse bajo ninguna circunstancia todo el equipo que está considerado como prohibido y que se ha señalado en este Reglamento o en los Reglamentos FEI. El infringir esta regla será motivo automático de eliminación del binomio en cuestión y si el jinete participará con otro(s) caballo(s), este (estos) quedarán también eliminados de la competencia.

5. En 4. Los binomios que se inscriban en: Selectivos y Finales de Campeonatos y FEI Challenge que no presenten en el momento de la competencia, deberán entregar con expresión de causa, un certificado médico o veterinario o de fuerza mayor, al Comité Organizador a la brevedad posible, para no afectar el desarrollo de la competencia, de lo contrario se harán acreedores a una multa que será fijada por la Junta Directiva de la FECR. Caso de fuerza mayor, como accidente, etc., se hará una excepción a la regla anterior. Deberán de informar en cuanto sea posible al Comité Organizador y a la FECR lo sucedido, quienes determinarán lo que procede.

6. No se premiará a aquellos binomios que saquen un porcentaje menor al 55% en cualquiera de las categorías.

Anexo I Calificaciones

1. Las notas reciben una calificación de 0 a 10 por cada movimiento.

10 Excelente

9 Muy Bien

8 Bien

7 Bastante Bien

6 Satisfactorio

5 Suficiente

4 Insuficiente

3 Bastante mal

2 Mal

1 Muy mal

0 No ejecutado.

2.3. Notas de Conjunto.

a) Regularidad de los aires.

b) Impulsión.

c) Ligereza, franqueza y sumisión del caballo.

d) Posición y asiento del jinete.

e) Corrección en el empleo de las ayudas

A cada nota de conjunto se le atribuye una calificación de 0 a 10 más coeficiente en algunos casos.

2. Empate.

En caso de igualdad de puntos en competencias, para decidir los lugares se tomarán como base la suma de las notas de conjunto, de todos los jueces; si persiste el empate, se entregarán las escarapelas del mismo color a los dos jinetes empatados.

3. La deducción de puntos se hará de la siguiente manera:

a) Primer Error = 2 puntos de los puntos obtenidos.

b) Segundo Error = 4 puntos de los puntos obtenidos



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

c) Tercer Error= Eliminación

Anexo II Jurado

1. Para todos los concursos comprendidos en éste Reglamento el Jurado de Campo estará integrado por 1, 2, 3, 4 o 5 jueces indistintamente.
2. La Presidencia del Jurado estará a cargo invariablemente del Juez “C”.
3. En caso de que el Jurado de Campo esté compuesto por 5 jueces éstos estarán colocados a la altura de las letras C, H, M, B y E.
4. En caso de haber solo dos jueces deberán sentarse en las letras “C” y “E” o “B”.
5. Si hay 3 jueces, éstos se sentarán en la letra “C”, “M” y “E” o “H” y “B” o en caso de falta de espacio los 3 en el lado corto.
6. Estará estrictamente prohibido a los competidores, jefes de equipo y asistentes, bajo pena de eliminación, acercarse a las casetas de jurado o a la mesa de control e interferir en su labor.

7. Conflicto de Interés.

Ningún Juez o jurado puede juzgar en un evento si sus obligaciones implican algún conflicto de interés (Art.162 GR. FEI) por lo tanto:

- a. Las siguientes personas no pueden actuar como miembros de un Jurado de Campo en un evento:
- b. Los propietarios, copropietarios y jinetes de un caballo que tome parte en esa categoría.
- c. Jefes de Equipo, oficiales de Equipo, entrenadores habituales y empleados o empleadores de competidores. Entrenadores habituales significa: Entrenar a un(os) caballo(s) y/o jinete(s) por más de 3 (tres) días durante un período de 12 (doce) meses previos a la celebración de una competencia o cualquier tipo de entrenamiento de un(os) caballo(s) y/o jinete(s) durante un período de 6 (seis) meses antes de un evento.
- d. Los parientes de propietarios, competidores, jefes de equipo y oficiales de equipo.
- e. Personas que tengan algún tipo de interés financiero o personal en un(os) caballo(s) y/o competidor(es) que tome parte en la categoría.

f. Al aceptar una invitación para juzgar, un juez debe:

- Declarar su interés en cualquier persona (s) y/o caballo (s) compitiendo en este caso nacionalmente,
- En el caso de la FEI, internacionalmente: que él o ella hayan declarado el haber entrenado, el haber sido propietarios o copropietarios o haber tenido algún tipo de interés de negocios dentro de los 12 (doce) meses que preceden al evento, dando así al Comité Organizador la posibilidad de programar a este juez para juzgar otras pruebas o competencias en donde no participe el/los jinetes (s) y/o caballo (s) con quienes exista conflicto de interés.
- Un alumno no podrá juzgar a su entrenador. Los binomios participantes no podrán ser juzgados por su entrenador. Cualquier violación a esta regla será reportada al Comité de Adiestramiento el cual informará a la FECR, e internacionalmente al Comité de Adiestramiento de la FEI para la atención y la acción del Departamento Legal de la FEI y del Comité Judicial.

8. Jueces Activos en Competencia.

- a. Ningún juez nacional puede juzgar en competencias nacionales y competir al mismo tiempo en categorías donde exista conflicto de interés como se señala en el punto anterior.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

III. Ejecución de Tablas.

1. Autorización para Entrar en la Pista: Toque de campana, silbato o indicación del Juez “C”. Es responsabilidad de cada competidor presentarse a la pista de competencia en el horario que le corresponde y esperar el aviso de los jueces o el toque de campana. Los concursantes deben esperar hasta el toque de campana o a la indicación del Juez “C” para entrar a la pista. Los competidores deben hacer su entrada en “A” dentro de los 45 segundos siguientes al aviso de los jueces o al toque de campana. En caso de Kür, si hay un problema técnico o atraso en el comienzo de la música el Juez “C” puede interrumpir el conteo de los 45 segundos y re continuar con el mismo una vez que el problema señalado haya sido resuelto.

2- Saludo: El competidor(a) debe tomar las riendas en una mano y saludar, dejando caer el brazo, haciendo saludo con una pequeña inclinación de la cabeza.

3. Errores de Recorrido o Errores de Durante la Competencia:

a. Cuando un competidor cometa un error de recorrido el Juez “C” le avisará por medio de un toque de campana y le indicará el punto donde debe reiniciar y en caso de ser necesario le indicará el movimiento que sigue en la tabla. En caso de que a criterio del Juez el aviso mediante el toque de campana pudiese impedir la fluidez del ejercicio será optativa su decisión de tocar la campana. Cuando el Juez “C” decide no tocar la campana en un error de recorrido y la tabla requiere que se haga el mismo ejercicio, y el competidor repite el mismo error solo será penalizado una vez. La decisión de si hubo o no un error de recorrido queda a criterio del Juez “C”, las calificaciones de los demás jueces deberán ser adaptados a la decisión del Juez “C”.

b. Error inadvertido. Si el jurado no se percata de algún error, el jinete siempre tendrá el beneficio de la duda.

e. Causales de Eliminación.

- **Claudicación del Caballo:** En caso de claudicación del caballo, el Juez “C” informará al jinete que está eliminado. Su decisión es definitiva e inapelable.
- **Resistencia:** Cualquier resistencia que evite la continuación de la tabla por más de 20 segundos será penalizada con eliminación. Si la resistencia arriesga al jinete, caballo, jueces o al público, la eliminación se dará antes de los 20 segundos. Esto aplica para cualquier resistencia antes de entrar a pista.
- **Caída:** En caso de caída, el jinete solo podrá ser eliminado desde que entra en A hasta el saludo final. (Reglamento FEI Adiestramiento Art. 430.7).
- **Abandonar la pista durante el recorrido de la tabla:** Cualquier caballo que abandone la pista con sus cuatro extremidades, durante el recorrido de la tabla entre la hora de la entrada en A y hasta el saludo final

f. **Asistencia Externa:** Cualquier asistencia externa acompañada de voz, señales, etc., es considerada ilegal o asistencia no autorizada tanto para el jinete como para el caballo. Un competidor o caballo que reciba asistencia externa será eliminado. Véase: Lectura de Tablas.

g. **Marcas de Sangre:** En caso de que el caballo presente sangre en cualquier parte del cuerpo durante su ejecución en la pista, será eliminado de la competencia, sin importar la causa que lo produjo. De la misma forma, si presentara sangre antes de entrar a la pista, el Comisario o Juez de Paddock deberá informarlo al jurado y esto será motivo de eliminación. Si al finalizar su presentación mostrara sangre en cualquier parte, aun cuando el jurado no se hubiera percatado, el Juez de Bocado lo notificará al Juez “C” y bajo su criterio el binomio podrá ser eliminado.

h. Fusta: Esta autorizado el uso de fusta en las competencias nacionales en todos los niveles, exceptuando o eventos internacionales y clasificatorias. El largo máximo de la fusta permitida es 1.20 m para caballos y 1.00 m para ponies. En la Copa Federación no se puede usar fusta en las pruebas FEI



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

- En eventos internacionales, FEI Challenge, y todas las pruebas de la FEI, el uso de la fusta en la pista de competencia está prohibido bajo pena de penalización.
- El uso de una fusta, de máximo 120 centímetros de largo, 100 cm para ponies, está permitido en el Paddock de calentamiento, al igual que en las pruebas que no sean la Pruebas FEI.
- La fusta se deberá dejar antes de entrar al espacio alrededor de la pista de competencia, de lo contrario el jinete será penalizado con 4 puntos por cada juez o menos 1% en el total de la tabla de Kür.
- Al llegar al sitio de la competencia, solamente al jinete se le permite portar una fusta, máximo de 120 centímetros de largo, al estar montando, caminando, llevando de mano a un caballo o dándole cuerda en cualquier área del sitio donde se realiza la competencia.
- Es permitido el uso de fusta cuando se da cuerda al caballo.
- El caballerango también puede caminar, llevar al caballo de mano y darle cuerda de la misma forma que está permitido para el jinete en cuestión.
- Se permite que otras personas porten una fusta, siempre y cuando no la utilicen el entrenamiento del caballo.

4. Equipo no Permitido: Será motivo de eliminación el uso de equipo no permitido, el cual se encuentra descrito en este Reglamento y en el Reglamento FEI (Filetes, montura y vestimenta)

5. Otras razones que ameritan eliminación son:

- En caso de que el binomio no tenga la capacidad técnica de los requerimientos del nivel en el que está compitiendo.
- En caso de que la ejecución de la tabla atente en contra del bienestar del caballo.
- En caso de que el binomio no se presente en la pista dentro del tiempo establecido,
- excepto cuando haya una razón explicable y el Juez “C” haya sido informado y lo haya autorizado.
- En caso de que el entrenador o cualquier otra persona monte el caballo de su jinete después de las 18:00 horas del día anterior al concurso para las pruebas FEI, o sea: Children, Juniors, Young Riders, Small Tour, Intermediare II y Big Tour.

6. Puntos de Penalización.

- Los puntos de penalización serán deducidos del total de obtenidos por el jinete, en las hojas de calificación de cada juez.
- Se consideran de penalización los siguientes:
 - a) Error de recorrido o prueba.
 - b) Entrar en el área alrededor o dentro de la pista con fuste en una prueba en donde el uso de éste esté prohibido.
 - c) No entrar a la pista dentro de los 45 segundos siguientes al toque de campana, silbato o aviso del Juez “C”.
 - d) Entrar a la pista antes del toque de campana, sil bato o aviso del Juez “C”.

7. Ejecución de un movimiento en un punto determinado.

Cuando un movimiento debe ser ejecutado en un punto determinado de la pista, éste debe realizarse cuando el tronco del jinete llega a ese punto, excepto en transiciones donde el caballo se acerca a la letra desde la diagonal o perpendicular al punto donde la letra está posicionada. En este caso, las transiciones deben ejecutarse cuando la nariz del caballo llegue a la pared donde está la letra para así tener al caballo recto durante la transición.

- **Inicio/Final de la tabla.**



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

- Una tabla inicia en la entrada en A y finaliza después del saludo al final de la tabla, en cuanto el caballo avanza. Cualquier incidente antes del comienzo o después del final de la tabla no tendrá efecto en las calificaciones. El binomio debe abandonar la pista en la manera establecida en el texto de su tabla.

Anexo IV Prueba Kür o Freestyle

1. En Kür entrar en la pista después de 20 segundos a partir del inicio de la música.
2. El uso de la voz como ayuda está prohibida y será penalizada con menos dos puntos de la calificación otorgada al movimiento
3. Para las pruebas de Kür las deducciones por penalización serán las siguientes:
 - a) Primer Error = 1% menos del resultado total.
 - b) Segundo Error = 2% menos del resultado total.
 - c) Tercer Error = Eliminación.

4. KÜR (Libre Musical):

- Categorías KÜR:

Primer Nivel Kür Primer Nivel

Segundo Nivel Kür Segundo Nivel

Tercer Nivel Kür Tercer Nivel

Cuarto Nivel Kür Cuarto Nivel

Junior Kür Junior FEI

Young Riders Kür Young Riders FEI

Kür Intermediate I FEI

Kür GPS FEI

5. Observaciones para el KÜR.

De acuerdo al anexo VI – del Reglamento vigente de Adiestramiento de la FEI que señala las directivas para definir el grado de dificultad en un Kür (Competencia libre musical) debe de tomarse en cuenta lo siguiente:

Comentarios iniciales

Para determinar el grado de dificultad en un Kür, deberán de tomarse en consideración tanto las calificaciones técnicas como las artísticas otorgadas. Hay una clara relación entre el grado de dificultad y la ejecución técnica, ya que ambas determinan las dos primeras calificaciones artísticas. La falta de calidad en la ejecución de un movimiento deberá ser considerada como una deficiencia en la capacidad de ejecución del binomio. Esto deberá ser tomado como deducción cuando se otorgue la calificación para el Grado de Dificultad.

- El grado básico requerido para el Small Tour.

El nivel básico requerido es el que se determina y exige en la tabla FEI Kür de este Nivel.

- Elementos de mejor calificación, por el mayor grado de dificultad en la ejecución para el tour pequeño.

Los siguientes ejemplos se considerarán como de “más alto nivel” por lo que repercutirán en una mejor nota, tanto en el movimiento en sí como en el Grado de Dificultad, si son ejecutados con correcta técnica.

- a) Un mayor número de cambios de pie al aire, de los mínimos exigidos.
- b) Movimientos ejecutados en líneas curvas o en ángulo.
- c) Un ángulo más inclinado (más cerrado) en los apoyos, combinados con cambios de dirección en el zigzag, con líneas equidistantes (figuras de espejo).
- d) Espalda adentro en la línea media o línea del cuarto.
- e) Galope de extensión seguido por media pirueta completa (Kür Intermediate I).
- f) Transición al paso del galope de extensión.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

g) Transiciones directas de cambios de pie al aire: de cada cuatro tiempos a cada tres tiempos y regresando a cada cuatro tiempos (Kür de Young Riders) y de tres tiempos a dos tiempos y regresar a cada tres tiempos (Kür de Intermediate I).

h) Ejecución de movimientos difíciles y transiciones con las riendas en una sola mano; con restricción de un máximo de cuatro ejercicios ejecutados de esta manera. La exageración de ejercicios con una sola mano será considerada a criterio de los jueces y será sancionada en armonía y coreografía.

- El grado mínimo de dificultad para el Nivel Grand Prix. (Big Tour).

El grado básico de dificultad está definido en la Tabla Kür de este nivel.

Elementos de mejor calificación por el mayor grado de dificultad para el Nivel Gran Prix (Gran Prix).

Los siguientes ejemplos son considerados como de más alta calificación, por lo que deberá repercutirse en la nota otorgada tanto en el Movimiento de referencia como en la del grado de dificultad, si la ejecución fue técnicamente correcta.

a) Un mayor número de cambios al aire, de los requeridos como mínimos.

b) Dobles piruetas (las piruetas triples no son permitidas.)

c) Movimientos ejecutados en líneas curvas o en ángulo.

d) Apoyos en ángulos más cerrados, combinados con cambios de dirección repetidos en zigzag, en líneas iguales (figuras de espejo), es considerado como más difícil.

e) Piaffe y Passage que inicien del paso o de alto se considerarán más difíciles que si provienen de un movimiento de impulsión.

f) Ejecución de movimientos difíciles y transiciones con las riendas en una sola mano; con restricción de un máximo de cuatro ejercicios ejecutados de esta manera. La exageración de ejercicios con una sola mano será considerada a criterio de los jueces y será sancionada en armonía y coreografía.

g) Combinaciones mezcladas con transiciones difíciles entre movimientos, (Ej. Galope-passage-galope, galope de extensión ligado con piruetas, galope de extensión seguido por Piaffe en puntos determinados con claridad, transiciones directas entre cambios de galope cada dos trancos a cada tranco y regresar a cada dos trancos.

- **Claridad y Definición.**

a). Todos los ejercicios deben de estar claramente definidos y marcados en su inicio y final.

b). Los apoyos deben de ser ejecutados en una línea clara y definida.

c). El trabajo debe ser igual a ambas manos.

d) El uso excesivo de movimientos de talento para ese caballo/jinete, en particular, deben de ser evitados ya que limitan el equilibrio coreográfico de la interpretación.

e) Movimientos difíciles (ej. Piaffe y Passage) deberán tener un mayor énfasis y claridad en su lugar de ejecución.

f) Una buena colocación del movimiento en la pista durante la ejecución del mismo permitirá un mejor juzgamiento y por ende una mayor claridad en el otorgamiento de puntos por parte de los Jueces.

g) La presentación de un Kür, debe ser clara y construida con lógica, mostrando una secuencia armoniosa y equilibrada entre el jinete y el caballo.

h) Armonía, fluidez, y balance son los fundamentos importantes en un Kür.

i) Los elementos que muestren un alto grado de reunión deben interactuar repetidamente con elementos que muestren alto grado de impulsión, mostrando con claridad los aires básicos.

j) Todos los elementos que incrementen el grado de dificultad serán puntuados positivamente siempre que sean enfatizados por la música durante su ejecución.

k). Ejecuciones adicionales de Piruetas en Piaffe, apoyos en Passage, Piruetas en combinación con Apoyos, no se considerarán como un mayor grado de dificultad, pero serán calificadas positivamente dentro de la Coreografía.

l) La presentación de un Adiestramiento Clásico, como se determina en las Reglas de la FEI durante la ejecución de un Kür, será la prioridad óptima.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

m) Directivas para las calificaciones.

Con especial atención a los comentarios iniciales y a las clarificaciones hechas en el punto 3.3 y a las Directivas para los Jueces, la directriz recomendada para otorgamiento de puntos en el Grado de Dificultad, es como sigue:

- n) Cuando se complete solamente los requerimientos básicos del Nivel, aproximadamente 6.0
- o) Cuando se incrementa el grado de los requerimientos mínimos exigidos en la Tabla Individual del Nivel Young Riders, Intermediate I, Grand Prix / Grand Prix Especial, un mínimo de 7.0
- p). Cuando hay un incremento en el Grado de Dificultad por encima de lo requerido en una Tabla estándar (tipo del Nivel, en relación con los ejemplos arriba citados, mínimo de 8.0
- q) Cuando falla la música. Cuando se presente este problema en la música de un jinete, referirse al artículo FEI 429.12

6. Límites de tiempo.

- a) Existe un límite de tiempo mínimo y máximo
- b). El jinete tiene 20 segundos para entrar a la pista después del comienzo de su música o será eliminado.
- c) Se castiga con 0.5% por no cumplir con el tiempo mínimo y/o máximo deducidos del total de la presentación artística.

7. Ejercicios prohibidos.

Se aplica el Reglamento FEI

8. Música.

- Deberá terminar junto con el saludo final.
- En el caso de que la música falle durante un Kür, el jinete podrá, con el permiso del presidente de jurado, abandonar la pista. Tendrá derecho de regresar a completar su tabla en el siguiente descanso. Depende del jinete si quiere volver a empezar la tabla desde el principio o desde el punto donde fallo la música; en cualquier caso, las calificaciones que ya han sido dadas no se cambiarán. Dressage FEI Rules: Art. 429.12.

9. Alto y Saludo.

Obligatorio al inicio y al final.

10. Calificaciones.

Para la ejecución técnica de 0 a 10, para la presentación artística se pueden dar medios

11. Movimientos obligatorios no ejecutados:

Recibirán 0 que se promediará con el total de las calificaciones para la ejecución técnica.

12. Detalles para las Pruebas de Kür.

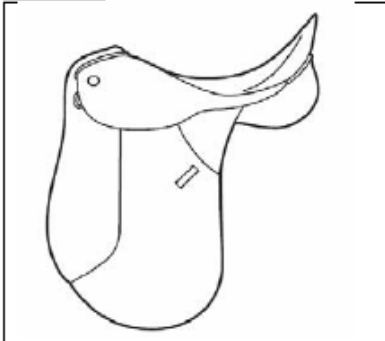
- a) El binomio debe entrar en la pista dentro de los primeros 20 segundos a partir del comienzo de la música.
- b) La música debe terminar en el saludo final.
- c) Al principio y final de una tabla Kür, el alto es obligatorio.
- d) El tiempo de la tabla será tomado a partir de la salida después del alto inicial.

Anexo V EQUIPO PERMITIDO

1. Diagramas de Equipo Permitido. Descripción de los diferentes bocados para doble brida, filete, freno y accesorios permitidos.

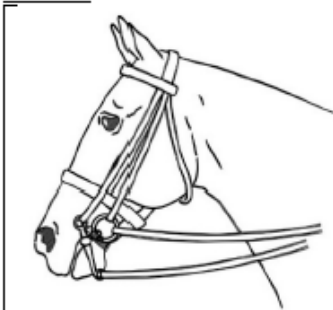
REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

Saddles

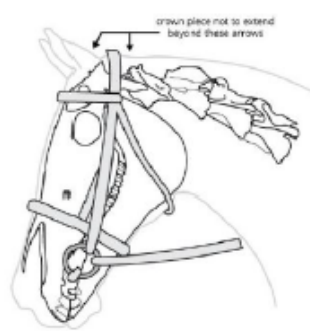


Example of Dressage saddle

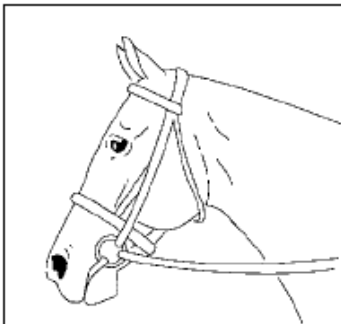
Bridles



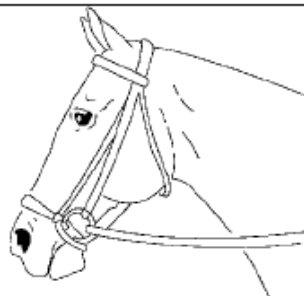
Ex. of Double Bridle, used with cavesson noseband, throat lash, bridoon and curb bits, and curb chain



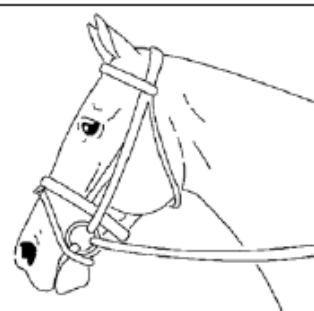
Crown piece may not extend beyond the two arrows



Ex. of Cavesson noseband

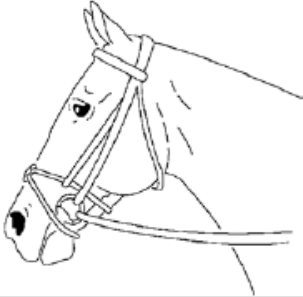

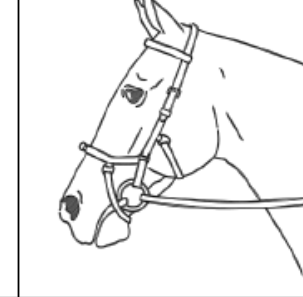


Ex. of dropped noseband







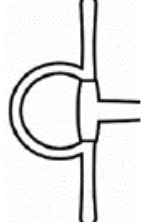

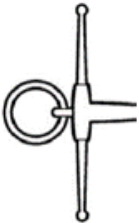
Ex. of flash strap

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO




		
Ex. of crossed/mexican/grackle noseband	Ex. of combined noseband – no throat lash necessary	Ex. of Micklem style bridle – no throatlash necessary

Bits

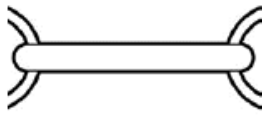

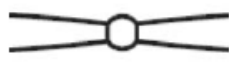


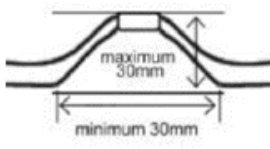
Cheek Pieces:

		
Ex. of Loose Ring cheek	Ex. of Eggbutt cheek	Ex. of D-Ring cheek
		
Ex. of upper cheek	Ex. of full cheek	Ex. of hanging cheek
		
Ex. of Fulmer cheek		

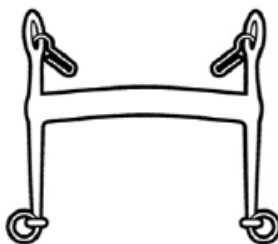
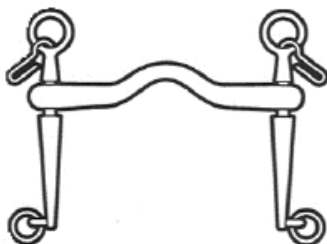
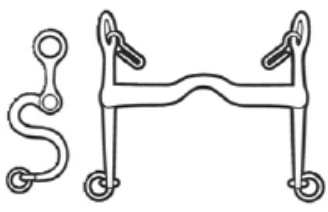
Mouthpieces:

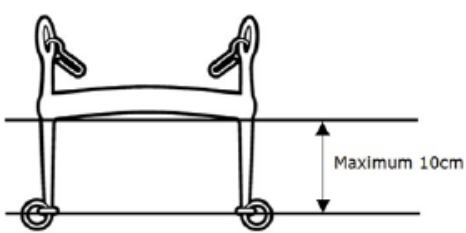
		
Ex. of single jointed mouthpiece	Ex. of double jointed mouthpiece	Ex. of double jointed mouthpiece



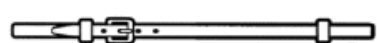
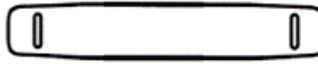
REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

		
Ex. of unjointed mouthpiece	Ex. of barrel joint	Ex. of ball joint
		
Ex. of double ball joint	Ex. of centrepiece with a roller	Port deviation measurements

Curb Bits:

		
Ex. of curb with straight cheeks	Ex. of curb with port and sliding mouthpiece (rotating arms also allowed)	Ex. of curb with S cheeks


Maximum size of lever arm

	
Ex. of Curb chain	Ex. of Leather cover for curb chain
	
Ex. of lip strap	Ex. of cover for curb chain



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

ANEXO VI AIRES Y MOVIMIENTOS

I. ADIESTRAMIENTO (DRESSAGE)

El Objetivo de la disciplina del Adiestramiento es desarrollar al caballo como un atleta, a través de un entrenamiento adecuado y armonioso. El resultado debe ser un caballo relajado, calmado, elástico y flexible, a la vez el caballo debe estar confiado y atento a

Las instrucciones del jinete y sensible a sus ayudas.

Estas características deben de identificarse de la siguiente manera:

1. En el ritmo y la regularidad de los aires
2. En la ligereza del anterior y el arremetimiento y acción del posterior debido a una adecuada impulsión.
3. Aceptación del bocado, sin tensión o resistencia alguna.

El caballo debe dar la impresión de hacer los ejercicios por voluntad propia y las ayudas del jinete deben de ser lo más discretas posibles, el caballo debe estar atento siempre, manteniendo rectitud en líneas rectas y flexionando su dorso en las líneas curvas.

El paso debe ser relajado, sin estar restringido por el jinete de ninguna manera, el trote debe mantener la regularidad y el ritmo, al mismo tiempo siendo elástico y el galope debe ser ligero, y en balance, con acción y arremetimiento del posterior.

A través de toda la prueba o tabla el caballo debe permanecer en el bocado, hasta en el alto final. Un caballo se encuentra en el bocado (o en la mano) cuando su cuello se encuentra arqueado más redondo o más plano, dependiendo del aire que se encuentre

realizando; aceptando el bocado con un contacto suave y sin resistencia, con la cabeza solo unos grados delante de la vertical y la nuca como el punto más alto.

La cadencia se puede apreciar en el trote y en el galope, debe de permanecer constante, armoniosa, debe de mostrar regularidad en los aires, impulsión, balance, y se debe de demostrar en todas las variaciones de trote y de galope.

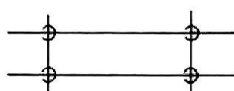
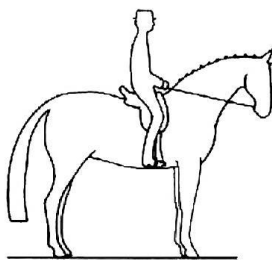
La regularidad de los aires es fundamental en la disciplina ecuestre del Adiestramiento y estos son:

II. EL ALTO.

- En el alto el caballo debe estar atento, quieto y derecho. Deberá estar cuadrado, es decir su peso distribuido de igual manera en sus cuatro extremidades. El cuello debe estar arqueado, la nuca como el punto más alto y la cabeza un poco delante de la vertical.
- El alto se obtiene del desplazamiento del peso del caballo hacia el posterior, gracias a las ayudas de piernas y asiento del jinete, empujando al caballo hacia un contacto de rienda ligero y firme, el caballo puede tascar el bocado y estar atento todo el tiempo a cualquier ayuda del jinete. El alto se prepara a través de una serie de medias paradas previas a detener al caballo.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO



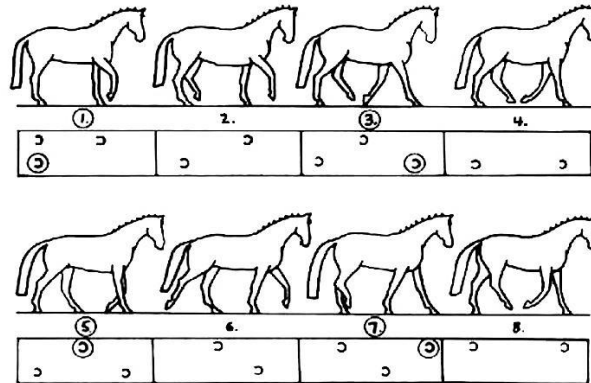
III. EL PASO.

- El paso es un aire marchado con un movimiento regular de cuatro tiempos, debe conservar esta regularidad y completa relajación durante todo el paso. Cuando un posterior y un anterior del mismo lado se mueven casi al mismo tiempo (amblar o paso lateral) se incurre en una falta grave y debe corregirse pues constituye un serio deterioro del aire del paso.
- Las siguientes son la lista de variaciones de paso reconocidas por la FEI: Paso Mediano, Paso Reunido, Paso de Extensión y Paso Libre. Debe de existir siempre una clara diferencia en cada una de estas variaciones:
- El Paso Mediano: es un claro y regular tipo de paso con moderado alargamiento del tranco, con el caballo en la mano, debe de ser enérgico y también tiene que cubrir huella, el contacto en la boca es suave y el jinete debe de permitir el movimiento natural de cuello y cabeza.
- El Paso Reunido: El caballo manteniéndose en la mano se mueve hacia delante con energía, con el cuello arqueado, la nuca como el punto más alto, demostrando capacidad de auto carga, el posterior lleva acción suficiente y los pasos cubren menos

tierra y son más elevados, el paso reunido es más corto que el mediano, pero demuestra más actividad en las articulaciones del caballo e impulsión.

- Paso de Extensión: El caballo cubre la mayor parte de terreno como le sea posible en cada tranco, sin perder el control ni precipitarse, el caballo recubre la huella del anterior con el posterior, el jinete deja que la cabeza y el cuello se estiren sin perder el contacto.
- Paso Libre: Es un aire de relajación en el cual se permite al caballo completa libertad para estirar su cabeza y cuello.

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

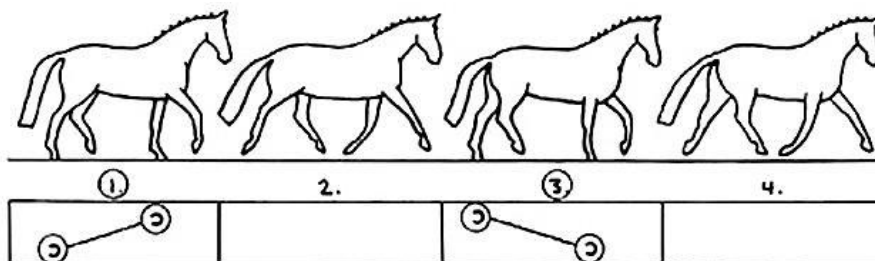


El paso es un aire de cuatro tiempos con ocho fases
(Los números en los círculos indican el tiempo)

III. EL TROTE.

- El trote es un aire de dos tiempos, en los que se alternan las dos diagonales de las extremidades del caballo, separadas cada una por un momento de suspensión. El trote debe demostrar pasos regulares y activos. La calidad del trote se juzga tomando en cuenta la regularidad, la impulsión, elasticidad y cadencia; esto se origina de un dorso relajado, actividad en el posterior y la habilidad de mantener el ritmo y balance de todos los diferentes tipos de trote.
- Las siguientes son la lista de variaciones de trote reconocidas por la FEI: Trote de Trabajo, Trote Mediano, Trote de Extensión, Trote Reunido y Alargamiento del Tranco.
- Trote de Trabajo: Es un movimiento entre el trote reunido y el trote mediano. El caballo demuestra balance correcto, permanece en el bocado, el caballo avanza con pasos regulares y elásticos con acción en el posterior. Es importante que la impulsión se genere desde el posterior.
- Trote Mediano: Este es un movimiento de alargamiento moderado en comparación con el trote de extensión, el caballo debe de ir más redondo sin precipitarse, la impulsión viene desde el posterior; el jinete permite al caballo alargar la cabeza unos grados enfrente de la vertical y bajar un poco el cuello.
- Trote de Extensión: El caballo cubre la mayor cantidad de terreno como sea posible, sin precipitarse, los trancos se alargan al máximo gracias a la impulsión proveniente del posterior, el jinete permite que el caballo se alargue un poco, pero manteniendo el control de la nuca, todo el movimiento debe hacerse manteniendo balance y la transición al trote reunido se debe de ejecutar suavemente pasando el peso y el centro de gravedad hacia el posterior.
- Trote Reunido: El caballo permaneciendo en el bocado, avanza con el cuello bien arqueado, las corvas flexionadas y el posterior remetido, se debe de mantener la impulsión para dar libertad a los hombros, los trancos son más cortos, pero mantienen la elasticidad y el ritmo.
- Alargamiento del Tranco: Esta es una variación del trote que se encuentra entre el trote mediano y el trote de trabajo, se utiliza en pruebas donde se considera que el caballo todavía no tiene desarrollada la fuerza y el balance para mantener el trote mediano, Todo el trabajo de trote se hace sentado, solo se permite el trote levantado en los casos en los que se especifique en la tabla.

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO



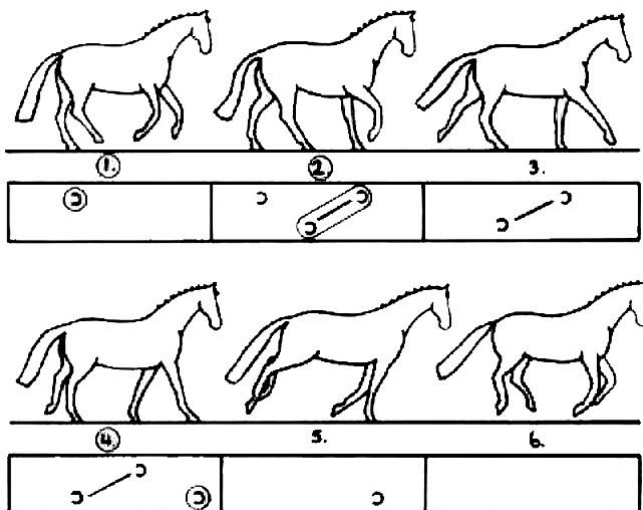
El trote es un aire de dos tiempos con cuatro fases
(Los números en los círculos indican el tiempo)

IV EL GALOPE.

- Es un movimiento de tres tiempos, separados por un momento de suspensión entre cada tranco. El galope debe de ser siempre ligero y con trancos cadenciados y regulares, se debe de abordar sin resistencia alguna. La calidad del galope es juzgada por la regularidad y la ligereza de los trancos; la tendencia cuesta arriba (“uphill”) que tenga y la cadencia que se origina de la aceptación del bocado, sin tensión en la nuca, con un posterior activo, todo el caballo conectado desde el posterior y la habilidad de mantener el ritmo y el balance durante las transiciones entre los diferentes tipos de galope.
- Los siguientes son los tipos de galope reconocidos por la FEI: Galope de Trabajo, Alargamiento del Tranco, Galope Reunido, Galope Mediano y Galope de Extensión.
- Galope de Trabajo: Se encuentra entre el galope reunido y el galope mediano, en el cual el entrenamiento del caballo todavía no está desarrollado como para movimientos en reunión, el caballo demuestra su balance, permaneciendo en la mano, avanza con trancos ligeros y parejos con actividad en el posterior.
- Alargamiento del Tranco: Es una variación de galope que se encuentra entre el galope de trabajo y el galope mediano.
- Galope Reunido: El caballo permaneciendo en la mano avanza con el cuello arqueado y el posterior remetido, manteniendo cadencia ritmo e impulsión, se demuestra la completa auto carga dejando que el caballo gane actividad y suspensión en los hombros, los trancos son más cortos sin perder elasticidad y ritmo.
- Galope Mediano: Es un movimiento entre el galope de trabajo y el galope de extensión. Sin perder el ritmo o precipitarse el caballo alarga el tranco con impulsión proveniente del posterior, los trancos deben de estar en balance y de avanzar libremente. El jinete permite que la cabeza del caballo pase unos grados delante de la vertical y que el cuello vaya un poco más largo.
- Galope de Extensión: El caballo cubre la mayor cantidad de terreno posible, sin desconectarse, ni perder el ritmo, los trancos se alargan al máximo, con gran impulsión proveniente del posterior, el jinete permite al caballo alargar el tranco, controlando la nuca, la transición al galope reunido debe ser suave y con un aumento en la actividad del posterior.
- Otros tipos de Galope:
 - Contra Galope:
(También llamado galope falso o trocado), es un ejercicio que da balance y rectitud que se debe realizar partiendo de la reunión, el anterior avanza en la misma línea que el posterior, y se debe mantener la secuencia y ritmo del galope normal.

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

- Cambio Simple: Es un movimiento en el que después de una transición de galope a paso, se avanzan de 3 a 5 pasos y se hace una transición al galope a la mano contraria del primer galope.
- Cambio de Pie al Aire: El cambio de pie al aire se realiza en un solo tranco con el posterior y el anterior cambiando al mismo tiempo a la otra mano, el cambio debe realizarse en el momento de suspensión del tranco de galope, los cambios también pueden ejecutarse seriados, cada 4, 3, 2, o cada tranco, durante las series de cambios se mantiene la rectitud, la impulsión y el caballo debe de mantener la calma.



El galope es un aire de 3 tiempos con 6 fases
(Los números dentro del círculo indican los tiempos)

V. EL PASO ATRÁS.

Es un movimiento de paso hacia atrás en la que el caballo mueve sus miembros en diagonal en 2 tiempos (como si fuera un trote hacia atrás), sin el momento de suspensión, el posterior y el anterior deben de encontrarse en la misma línea y desplazarse hacia atrás conservando sus diagonales. El caballo permanece en el bocado y mantiene los deseos de ir hacia delante; anticipación o precipitación al movimiento, estar fuera de la mano, evadir el contacto, resistencias, desviarse de una línea recta, separar o arrastrar el posterior se consideran faltas graves. Después de realizar el paso atrás, el caballo debe demostrar un alto cuadrado o inmediatamente partir sin resistencias en el aire que se requiera.

El paso atrás también se puede realizar en series, de columpio (“schaukel” en alemán o “seesaw” en inglés), es una combinación de dos pasos atrás con paso hacia delante entre cada paso atrás, se ejecuta con transiciones fluidas y parte inmediatamente en el aire requerido.

VI. TRANSICIONES.

Los cambios de aire y las variaciones dentro del mismo aire deben de ser realizadas justo en la letra indicada, la cadencia y ritmo de un aire se mantiene hasta el momento exacto de la transición o el alto, las transiciones entre diferentes variaciones del mismo aire deben de ser claras y definidas, lo mismo aplica para transiciones de un movimiento a otro, (ejemplo: de “piaffe” a “passage”).

VII. MEDIAS PARADAS.



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

Todo movimiento o transición debe estar preparado imperceptiblemente por una media parada. La media parada es una ayuda simultáneamente coordinada de asiento, piernas y rienda externa, con el objeto de aumentar la atención del caballo al jinete, el

balance y la reunión antes de ejecutar un movimiento, o transiciones. Esta ayuda cambia el peso del caballo hacia el posterior y mueve el centro de gravedad hacia atrás, lo que ocasiona mayor libertad en los hombros y ligereza en el anterior.

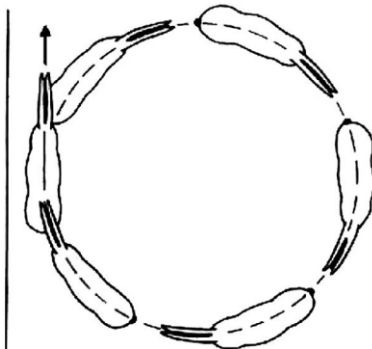
VIII. CAMBIOS DE DIRECCION.

- En los cambios de dirección el caballo debe ajustar y doblar su cuerpo en la curvatura de la línea que está siguiendo, permaneciendo suave y con soltura, y seguir las ayudas del jinete sin resistencia alguna.
- Los cambios de dirección se pueden ejecutar de las siguientes maneras:
- Media vuelta pasando por las esquinas de la pista.
- Diagonales cortas o largas. }
- Medios círculos con cambio de mano.
- Medias piruetas y media vuelta sobre el posterior.
- Serpentinadas.
- Zigzags de apoyos. (El zigzag es un movimiento que contiene dos o más apoyos cambiando de dirección).

IX. LAS FIGURAS.

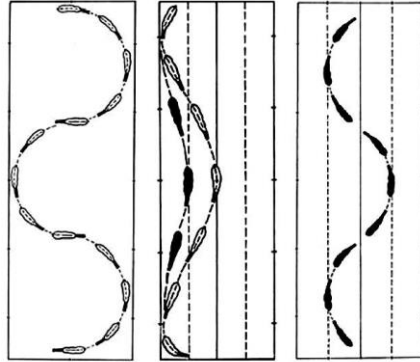
Las figuras contempladas para las competencias de Adiestramiento son: Las Vueltas (“The Volte”), las Serpentinadas y las Figuras en Forma de Ocho.

- Vueltas (Volte): La vuelta (The Volte) es un movimiento de forma circular de 6, 8 o 10 metros de diámetro; si es más grande de 10 metros se le denomina simplemente Círculo con base en la medida de su diámetro.

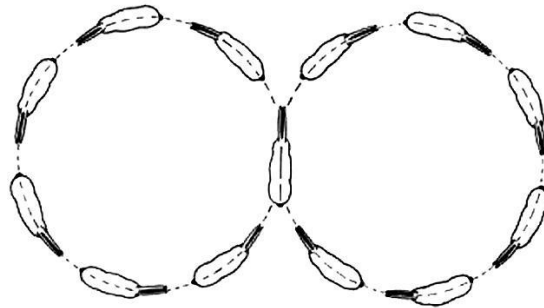


- Serpentinadas: a) La serpentina con varios bucles tocando los extremos de la pista, consiste en medios círculos conectados por líneas rectas, al cruzar la línea del centro el caballo debe estar paralelo al lado menor de la pista; dependiendo del tamaño de los medios círculos la línea recta que los conecta varía en tamaño. b) Las serpentinadas de un bucle se desarrollan a 5 o 10 metros de la pista (pared), c) las serpentinadas en la línea del centro se ejecutan tocando las líneas del cuarto de la pista.

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO



- Figuras en forma de Ocho: La figura se conforma de dos círculos o vueltas unidos en la parte central de la figura de ocho, el jinete debe de dar rectitud al caballo un instante antes de cambiar de dirección en el centro de la figura.



X. EL CEDER A LA PIERNA.

- El objetivo de ceder a la pierna es, demostrar la correcta respuesta a las piernas del jinete y la flexibilidad en el dorso del caballo.
- El ejercicio se desarrolla en trote de trabajo, el caballo debe estar casi recto y tener una ligera flexión en la nuca al lado contrario al que se está desplazando. El jinete debe de poder ver el ojo y la fosa nasal del lado interno correspondiente a la flexión en la nuca. El movimiento puede hacerse a lo largo de la línea diagonal, cuando esto suceda el caballo debe de estar, a medida de lo posible, lo más paralelo a la baranda/pared que se pueda, siempre manteniendo al anterior y los hombros por enfrente del posterior. También puede realizarse sobre el muro o lado mayor, en este caso el caballo debe de ejecutar el movimiento con un ángulo aproximadamente de 35° grados.

a) Ceder a la pierna sobre la pared

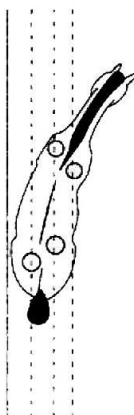
b) Ceder a la pierna sobre la diagonal

XI. LOS MOVIMIENTOS LATERALES.

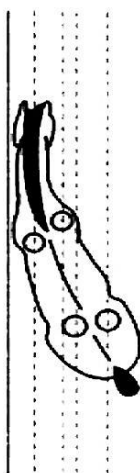
- El objetivo de los movimientos laterales es desarrollar e incrementar el arremetimiento del posterior y por ende la reunión.
- En todos los movimientos laterales, Espalda Adentro, “Travers”, “Renvers” y Los Apoyos, el caballo está flexionado en el lomo y se mueve en diferentes pistas o líneas. En todos los movimientos laterales el ritmo debe de mantenerse estable y regular, manteniendo impulsión constante, cadencia y sin perder el balance, es común que se pierda la impulsión, por querer el jinete exagerar la flexión o moverse más lateral de lo normal.

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

- **Espalda Adentro:** Este ejercicio se realiza en trote reunido, la flexión del lomo del caballo hacia adentro debe ser alrededor de la pierna interna del jinete, manteniendo la cadencia y un ángulo de aproximadamente 30° grados, el caballo está flexionado al contrario de la dirección a la que se desplaza y debe desplazarse en tres pistas (“tracks”).

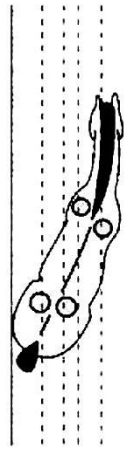


- **Travers:** Este ejercicio se puede hacer en trote reunido o galope reunido, el caballo está flexionado alrededor de la pierna interna del jinete, pero con un mayor ángulo 35° grados. De frente y de costado se deben de poder observar 4 pistas (“tracks”), el anterior permanece en la primera pista (“track”) y el posterior se desplaza hacia adentro, el caballo debe de estar flexionado hacia donde se está desplazando (al contrario de la espalda adentro). Para empezar el “travers” se parte de una esquina o un círculo y para terminarlo se desplaza el posterior a su posición normal sin torcer o contra flexionar la nuca, como si uno estuviera saliendo de una esquina o terminando un círculo.

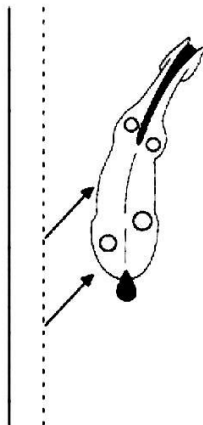


- **Renvers:** Es el movimiento inverso al “travers”, el posterior permanece en la pista (“track”) mientras que el anterior se desplaza hacia adentro. Para terminar el “renvers” el anterior se vuelve a alinear con el posterior en la pista; para todo lo demás en este movimiento se aplicarán, los mismos principios del “travers” al “renvers” pero a la inversa.

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO



- El Apoyo: Es una variación del “travers” pero ejecutado en una diagonal. Se puede hacer en trote reunido, galope reunido o en “passage” en los ejercicios libres (Kür). El caballo deberá estar flexionado en la dirección en la que se está desplazando y flexionado alrededor de la pierna interna del jinete. El caballo mantiene la misma cadencia y balance durante todo el movimiento, para mantener el ritmo es importante que se mantenga la impulsión y especialmente el arremetimiento de la pata interna, para garantizar libertad en los hombros del caballo.



XII. LAS PIRUETAS

La Pirueta, la Media Pirueta y la vuelta sobre el posterior.

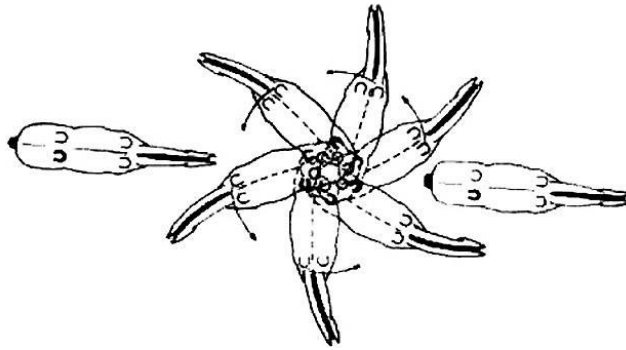
- La Pirueta (media pirueta): Es una vuelta de 360 grados (180 grados) ejecutada en dos pistas (tracks), con un radio igual al largo del caballo y el cuarto anterior se mueve alrededor del cuarto posterior.
- Piruetas (medias piruetas): Usualmente son ejecutadas en paso reunido o galope, pero también pueden ser ejecutadas en piaffe.
- En la pirueta (media pirueta) el cuarto anterior y la pata exterior del cuarto posterior se mueven alrededor de la pata interior del cuarto posterior. La pata interior del cuarto posterior dibuja un círculo lo más pequeño posible.
- A cualquier aire que la pirueta (media pirueta) sea ejecutada, el caballo, ligeramente doblado en la dirección a la cual está girando, permanece en el bocado con un ligero contacto, girando suavemente alrededor, y manteniendo la secuencia y el tiempo de la fase del aire. La nuca permanece como el punto más alto durante todo el movimiento.

REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

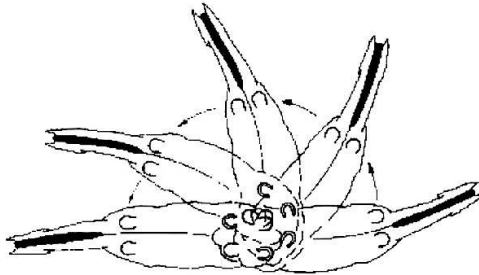
- Durante las piruetas (medias piruetas), el caballo debe mantener el ritmo del aire en el cual está ejecutando el movimiento y nunca debe desplazarse hacia atrás o hacia fuera.
- Cuando se ejecuta la pirueta o media pirueta en galope, el jinete debe mantener la ligereza del caballo mientras acentúa la reunión. Debe haber arremetimiento de los cuartos posteriores del caballo, deben estar más bajos (sentados) y deben mostrar buena flexibilidad en las articulaciones. Una parte integral del movimiento es la calidad de los trancos del galope antes y después de la pirueta. Los trancos deben incrementar actividad y reunión antes de la pirueta, y el balance debe mantenerse al final de la pirueta.

Los objetivos de la pirueta o media pirueta en galope son: demostrar la voluntad del caballo para doblar alrededor de la pata interior del cuarto posterior en un radio pequeño, ligeramente doblado en la dirección a la cual este girando mientras mantiene la actividad y la claridad del galope, la rectitud y el balance antes y después de la figura y claridad en los trancos del galope durante el giro. En la pirueta o media pirueta en galope, los jueces deben ser capaces de reconocer un tranco real de galope, aunque las patas de la diagonal – pata interior del cuarto posterior, pata exterior del cuarto anterior – no estén tocando el piso simultáneamente.

- La calidad de las piruetas (medias piruetas) es juzgada de acuerdo a la soltura, la ligereza y la regularidad; y la precisión y suavidad de la entrada y salida del movimiento. Las piruetas (medias piruetas) en galope deben ser ejecutadas en seis u ocho trancos para piruetas completas, y en tres o cuatro trancos para medias piruetas.



- Medias piruetas en el paso: (180 grados) Deben ser ejecutadas desde el paso reunido manteniendo la reunión durante todo el ejercicio. Cuando el caballo sale de la media pirueta debe regresar a la pista (track) inicial sin cruzar los cuartos posteriores



- Vuelta sobre el posterior en el paso: Para caballos jóvenes que todavía no son capaces de ejecutar el paso reunido, la vuelta sobre el posterior es un ejercicio para preparar al caballo para la reunión. La vuelta sobre el posterior debe ser ejecutada desde el paso mediano preparada con medias paradas para acortar los trancos un poco y mejorar la habilidad de doblar las articulaciones de los cuartos posteriores. El caballo no debe parar antes o después de la vuelta. La vuelta sobre el posterior puede



REGLAMENTO GENERAL DE ADIESTRAMIENTO

ser ejecutada en un radio mayor (aprox. $\frac{1}{2}$ metro más) que la pirueta en el paso, pero las demandas de la escala de entrenamiento concernientes al ritmo, contacto, actividad y rectitud son las mismas.

- Vuelta sobre el posterior del alto al alto: (180 grados). Para mantener la tendencia de ir hacia delante del movimiento, uno o dos pasos hacia delante al principio de la vuelta están permitidos. Se aplica el mismo criterio que en la vuelta sobre el posterior en el paso.

NOTA: Cualquier otro movimiento que se desee consultar puede ser encontrado en los artículos del 415 al 418 de las Reglas Generales para competencias de Adiestramiento.

Este Reglamento fue aprobado el 12 diciembre 2019, rige a partir de 1 de enero 2020