



REGLAMENTO DE LA COPA GALLEGA DE ENGANCHES INDOOR 2016

PREAMBULO:

La Copa FHG de Enganches constará de los concursos anunciados en calendario de la FHG. Si las fechas publicadas se modificaran por fuerza mayor, se avisaría con tiempo suficiente.

ARTICULOS

1.- NORMATIVA

En la COPA GALLEGA DE ENGANCHES, se aplicará:

- Reglamento general de enganches
- Reglamento general veterinario y disciplinario
- Normas especiales aquí dispuestas.

2.- LICENCIAS Y EDADES MINIMAS:

Todos los Atletas y grooms deberán estar en posesión de la licencia federativa de competición del año en curso, así como sus caballos contar con licencia anual caballar, y el seguro de responsabilidad civil del coche de caballos o cochero frente a terceros.

EDAD COCHEROS

Se establece la edad mínima de los Atletas y Grooms de la siguiente forma:

Categoría Absoluta:

-Limoneras y Sulkys

Ponis. Atleta de 12 años con groom mayor de 18 años.

Caballos. Atleta de 14 años con groom mayor de 18 años

-Tronco.

Ponis. Atleta 14 años con groom mayor de 18 años

Caballos, Atleta 16 años con groom mayor de 18 años

Caballos, Atleta de 18 con groom de 14 años

-Cuartas.

Atleta, de 18 años con groom mayor de 14 años.

EDAD CABALLOS (EN TODAS LAS CATEGORIAS) CABALLOS y PONIS 4 años mínimos.

Si el Jurado a indicación del veterinario considera que el caballo no está preparado para realizar la prueba podrá retirarlo de la competición.

3.- COCHES:

Para esta competición se admite cualquier coche o sulky, con ruedas macizas o neumáticas, cuya medida de la huella exterior de las ruedas del eje trasero sea como mínimo 125 centímetros.

EN LIMONERAS es obligatorio el uso de la retranca, aun con freno en el coche de caballos.

4.- COCHEROS

La competición es para los Atletas.

Un Atleta podrá participar con distintos caballos a lo largo de las pruebas.

5.-GROOMS

Para las categorías de Sulky , limonera y tronco es obligatorio contar con un groom.

Para la categoría de cuartas serán obligatorios dos grooms.

-Se permite que un groom pueda ayudar a más de un Atleta.

-Se permite que el /los grooms vayan de pie.

-Se permite que los Atletas actúen de grooms de otros Participantes.

6.- PRESENTACIÓN

La presentación deberá ser acorde con el estilo delcoche, siendo obligatorio:

Casco y protector de espalda, correctamente abrochado para el Atleta y el groom. Sin ello no se permitirá que participen en la prueba.

Látigo en el coche su uso es opcional.

Los pantalones cortos o piratas están prohibidos.

7.- NORMAS GENERALES:

El concurso consiste en pasar a través de unas puertas numeradas, en su orden y sentido correcto, dejando el número o letra rojo a la derecha y el numero o letra blanco a la izquierda.

7.1-La competición constará de cuatro pruebas puntuables ,y una final

a desarrollar a lo largo de todo el año, siendo obligatorio la

participación en la mitad de las pruebas programadas y en la final. El ganador de la Copa será

el atleta que mayor puntuación obtenga en la clasificación general mediante la suma de las

puntuaciones obtenidas en las pruebas realizadas.

Esta competición esta abierta a Federados de otra comunidad, pero no clasifican para la Copa Gallega.

La puntuación en cada prueba será:

1º clasificado: 10 puntos

2º clasificado: 8 puntos

3º clasificado: 7 puntos

4º clasificado: 6 puntos

5º clasificado: 5 puntos

6º clasificado: 4 puntos

Y siguientes 3 puntos

7.2 Después de sonar la campana el competidor tiene 45 segundos para iniciar su recorrido. Si no empieza, el cronómetro comienza a correr.

7.3 El competidor irá de un obstáculo a otro debiendo pasar en orden correlativos las puertas que se encuentren entre los obstáculos.

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

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

7.6 Si durante el recorrido, una bola de un obstáculo ha sido derribada, incurre en 5 segundos de penalidad, y será penalizado con 5 segundos más si derriba algún elemento de forma posteriori de este mismo obstáculo, aun habiendo sido el obstáculo o la puerta negociada con anterioridad.

7.7 Si un competidor derriba una bola de un obstáculo o desplaza significativamente un elemento de un obstáculo de maratón antes de ser negociado, el Presidente del Jurado hará sonar la campana. El reloj parará en el momento más conveniente para el competidor, y el obstáculo será reconstruido.

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

7.8 Cuando un obstáculo de maratón es claramente afectado y se entiende que el competidor no puede continuar su recorrido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana y parará el cronómetro inmediatamente. Después de que el obstáculo sea reconstruido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana de nuevo. El competidor deberá comenzar de nuevo por la puerta en la que ocurrió el problema.

El cronómetro se reanudará cuando cruce de nuevo la primera puerta obligatoria.

Por cada elemento derribado obtendrá 5 segundos de penalidad y por cada reconstrucción se añadirán 10 segundos más.

7.9 Cuando se esté realizando un obstáculo tipo maratón, cada puerta queda libre una vez ha sido pasada en la secuencia correcta, pero si tira alguna baliza le será contabilizada. Las partes que no son puertas, están libres después de que el participante haya cruzado la meta o la campana haya sonado.

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

7.11 Un obstáculo de conos debe de ser cruzado al menos por una rueda del carruaje. Si una o dos bolas son derribadas la penalidad será de 5 segundos.

No es necesario que los caballos crucen a través de los conos.

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

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

7.14 Se entiende por desobediencia:

1- Cuando un competidor intenta cruzar a través de un obstáculo y los caballos lo evitan en el último momento o rehúsan, aunque no derribe el obstáculo.

2- Cuando los caballos escapan o cuando en opinión del Presidente del Jurado el competidor pierde el control del equipo enganchado.

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

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

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

7.17 Cuando hay un excesivo uso del látigo por parte del participante, el Presidente del Jurado debe de llamar la atención al cochero públicamente.

7.18 Cuando un competidor ha completado un obstáculo del tipo maratón sin derribar ninguna bola, baliza o elemento derivable, y después más tarde en el recorrido, por cualquier razón derriba algún elemento, baliza o bola de este mismo obstáculo ya realizado, incurrirá en 5 segundos de penalidad por cada elemento derribado, es decir son acumulativos.

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

7.20 Todos los Atletas y Grooms deben de llevar casco ecuestre de seguridad correctamente abrochado mientras se encuentren en la pista de competición.

7.21-Los participantes retirados y descalificados no obtendrán ningún punto en la prueba, pero sí que podrán optar a la clasificación final.

7.22-Los eliminados en una manga obtendrán una puntuación que será igual a la del último clasificado, más un 25% de la misma, es decir, que si el ultimo clasificado hace 1 mto, el eliminado partirá con 1,25 mtos. y podrán seguir en la competición, salvo que su eliminación sea por contravenir las reglas o desenganchar y abandonar el obstáculo. Los atletas solo podrán optar a la clasificación siempre que terminen el recorrido completo.

7.23-En la final, se entregara un trofeo especial para los ganadores de la COPA GALLEGA DE ENGANCHES.

7.24-Cada una de las pruebas se correrá a dos mangas a la modalidad de tiempo.
-Constara de un recorrido de no más de 20 obstáculos de los cuales como máximo habrá dos obstáculos de conos múltiples (zig-zag, o similar), tres obstáculos de maratón y el resto serán obstáculos simples de conos.
Podrán colocarse balizas para proteger los obstáculos de maratón, penalizando su derribo con 5 segundos por cada una.

7.25-Se autoriza a que un mismo enganche compita con dos atletas distintos en una misma categoría.

Ambos atletas optaran a la clasificación final.

Un caballo podrá competir hasta dos veces con distinto atleta en una categoría o con otro caballo en distinta categoría.

7.26-Así mismo un atleta podrá participar en una misma prueba:

-En varias categorías.

-Con dos enganches distintos en la misma categoría.

En cada una de las pruebas solo se tomará en cuenta el mejor resultado obtenido por el atleta en cada categoría, para la suma de puntos en la clasificación final.

- Los sulkys contarán con un groom, que se situara en la salida o llegada, a criterio del Juez.

8.- PARTICIPACIÓN

Un Atleta podrá participar 2 veces en cada modalidad, o en diferentes modalidades, pero no utilizar el, los mismos caballos.

Son los Atletas los que clasifican en las pruebas de Indoor, no la combinación de Atleta y caballo.

Para que se puntúe en la clasificación general, deberán tomar parte en la competición al menos tres enganches de una categoría, en cada una de las pruebas.

En caso de no reunir el mínimo se podrá participar, pero no se establecerá clasificación oficial.

9.- ORDEN DE SALIDA

El orden de salida se determinara por sorteo, y será idéntico para las dos mangas.

10.- ANCHO DE LOS OBSTÁCULOS

La separación entre conos será:

-Entre 150 y 170 centímetros para sulkys, limoneras y troncos (ponis y caballos)

-160 y 200 centímetros para cuartas.

Ancho mínimo de las puertas de los obstáculos maratón

- 250 centímetros.

11.- DESEMPATES:

11.1 EMPATE EN UNA PRUEBA:

En caso de empate en alguna de las pruebas (tras realizar las dos mangas) se le dará como mejor clasificado al competidor que menos tiempo acumule en la segunda manga; si persiste

el empate, quedara mejor clasificado el que menos penalizaciones haya obtenido en la segunda manga sin contar el tiempo realizado.

11.2 EMPATE EN LA CLASIFICACION FINAL:

Si en la clasificación final hubiera igualdad de puntos quedaría primero el que más pruebas tenga corridas, y si aun así continuara con igualdad, el que mejor resultado haya obtenido en la final.

12.- JURADO DE CAMPO

El jurado de campo se compondrá (como mínimo) de presidente y vocal.

13.- PENALIZACIONES EN OBSTÁCULOS MARATON

-No existirán puertas de entrada y salida, se considera que un obstáculo de maratón se inicia

al pasar la puerta A y se termina al pasar la última letra del obstáculo que se trate. Excepto que para llegar a A, pase otra puerta del mismo obstáculo, en ese caso será penalizado en lo que corresponda.

-Pasar una puerta en secuencia o dirección equivocada de un obstáculo de maratón no corregida, 60 segundos.

Si es corregida, 20 segundos de penalización.

-Contravenir las reglas. Eliminación

-Desenganchar y abandonar el obstáculo. Eliminación

-Ayudante maneja riendas o freno en movimiento, 20 segundos

-Derribar una baliza, 5 segundos

14.- PENALIZACIONES GENERALES

- Saltarse una puerta por 1ª vez, 60 segundos, saltarse una puerta por 2ª vez, 60 segundos, si el juez considera intencionalidad, Eliminación
- Ayuda exterior física. (Salvo para evitar accidente),eliminación
- Pasar una puerta de “conos o maratón” si el groom esta pie a tierra. 10 segundos de penalización por cada puerta.
- Vuelco en cualquier parte del recorrido. 60 segundos, no para el crono.
- No detenerse tras el segundo toque de campana. Eliminación.
- Pasar una puerta antes del inicio de la prueba, 30 segundos
- No tomar la salida a los 45 segundos de sonar la campana, empezara a contar el tiempo del recorrido.
- Tomar la salida antes de sonar la campana 10 segundos y volver a empezar.
- Derribar una parte de un obstáculo de manejabilidad, aun cuando ya estuviera pasado incluso parte del mismo derribado. 5 segundos.
- Derribar una parte de un obstáculo que todavía no se ha abordado. 5 segundos y 10 segundos mas (detener el crono mientras se repone)
- Competidor pie a tierra (máximo 2 veces), 20 segundos por cada vez. La tercera supondrá la eliminación.
- Uno o ambos ayudantes pie a tierra cada vez 10 segundos, a la tercera eliminación.
- Presentación incorrecta 10 segundos.
- Si se suelta un tiro, cejadero o el porta varas, o si se embarca el caballo sobre un tiro, lanza o vara, sonara la campana y el groom bajara del coche a reparar.
(Penalización pie a tierra de groom).
- Pasar con el tiro suelto cada puerta de conos 10 segundos.
- Rehúse o desobediencia por tercera vez. Eliminación.
- El uso excesivo de la fusta o látigo a juicio del Presidente del Jurado. descalificación.
- El uso de la fusta o látigo es opcional. Es obligatorio llevarlo en el coche.

15.- INSCRIPCIONES.

Los Comités Organizadores solo podrán cargar una inscripción máxima de 10 euros por enganche.

16.- DETALLES DE LA PRESENTACION.

Existe un código de vestimenta:

Son requeridos para el Atleta (cochero) y Ayudante:

Pantalones Largos, Camisa de mangas con cuello, chaleco o sudadera con cuello y guantes.

Esta presentación si la cumplen los Atletas y Ayudantes tendrá una bonificación en el tiempo realizado de 10 segundos, en cada manga.

Casco y protector de espalda, obligatorio.

17- P R O L O G O.

Desde la Federación Hípica Gallega, queremos invitar a la participación de todos los aficionados a la disciplina del enganche, que tengan en cuenta el buen hacer y la deportividad necesaria para la buena práctica del deporte que nos une.

CUADRO DE PENALIZACIONES

Derribo de una bola o baliza en obstáculo simple.....	5 segundos
Derribo de baliza o parte de un obstáculo de maratón.....	5 segundos
Derribo de una parte del obstáculo, ya pasado.....	5 segundos
Derribo de un obstáculo, sin pasar.....	5 segundos
Motivar reconstrucción de un obstáculo (crono para).....	10 segundos
Groom/s a tierra primera vez (crono no para).....	10 segundos
Groom/s a tierra segunda vez (crono no para).....	10 segundos
Cochero pie a tierra, cada vez.....	20 segundos
Groom usa las riendas o freno	20 segundos
Error de recorrido en obstáculo tipo maratón corregido...	20 segundos
Tercera desobediencia.....	60 segundos
Vuelco del carruaje.....	60 segundos
Groom/s o cochero por tercera vez a tierra.....	60 segundos
Error en obstáculo simple, por cada obstáculo.....	30 segundos
Error en obstáculo tipo maratón no corregido.....	60 segundos
Ayudante maneja riendas, freno o fusta.....	20 segundos
Saltarse una puerta, primera vez.....	60 segundos
Saltarse una puerta por segunda vez.....	60 segundos
Pasar una puerta con el grom pie a tierra.....	10 segundos
Pasar una puerta antes del inicio de la prueba.....	30 segundos
Tomar la salida antes del toque de campana.....	10 segundos
Presentación incorrecta.....	10 segundos
Pasar con el tiro suelto por cada puerta de conos.....	10 segundos

ELIMINACIONES

No cruzar banderas de salida o llegada.....	Eliminación
Ayuda exterior física (salvo accidente).....	Eliminación
No detenerse al segundo toque de campana.....	Eliminación
Cochero pie a tierra tercera vez.....	Eliminación
Uso abusivo del látigo.....	Eliminación