

AVANCE DE PROGRAMA



CONCURSO TRAIL CLASS TERRITORIAL

Trail Montado y a la Mano

Puntuable I Copa Galicia
29 de Octubre de 2022



Club Hípico A Jranxa

Organiza: CLUB HÍPICO A JRXNXX

Data: 29 de Octubre de 2022
Chegada cabalos: Dende o día antes da proba.
Boxes dispoñibles: 7 boxes dispoñibles
Prezo Box: 15 € /día cama de paja
Pista competición: Área, 50 m X 20 m .
Pista ensaio: Área 30 x 18 m.
Prezo matrícula Trail: **15 € saída á pista**
Prezo matrícula Reining: **20 € saída á pista**(Nivel de Prueba en base a la demanda de los participantes)
Documentación precisa: Licencia Federativa jinete y caballo
Inscrición: 638045207 Cegaliocio@gmail.com
Categoría Concurso Territorial promocion Trail Class (Modalidad de western)
Comenzo inscrición: 18-10-2022
Peche inscrición: 27-10-2022

4ª Jornada puntuable para la I Copa de Galicia de Trail Class 2022

Normativa:

1. Equipo y vestimenta

ESTILO WESTERN

Camisa de manga larga abrochada, menos el último botón. Bodys de licra para las damas. Sombrero western (prohibidos de cuero) sin barbitejo. Botas de media caña por dentro del pantalón. Los chaps son solo obligatorios en las finales del mundo. Opcionales son, espuelas, guantes, corbatas y corbatines, fulares, chalecos. Y casco obligatorio para los menores (en EEUU solo hasta los 13 años) y en caso de inclemencias el juez puede autorizar chubasqueros o chaquetas.

MONTURA WESTERN

- Montura western sin importar la ornamentación. Prohibidos los tapaderos en los estribos y abalorios tales como el chubasquero atado a la montura, mantas, etc. Se trata de una disciplina deportiva, no una película de cowboys.
- Rienda larga abierta, en caso de usar ramal o mecate con hackamore, consultar al juez.
- Cabezada de una o dos orejas, con o sin ahogadero. Cadenillas están todas permitidas.

ESTILO CONTINENTAL

- Equipación de doma o salto, camisa blanca, pantalón breeche, botas altas de doma, todas. No botín y polaina.
- No se puede usar la fusta
- Opcional, guantes, chaqueta, etc.

MONTURA ESTILO CONTINENTAL

Cualquiera de doma, saldo, sin excepción. (Australianas no)

Bridas de doma y salto con riendas cerradas

**en ambos estilos no se puede utilizar protectores ni vend

2. LOS OBSTÁCULOS

Dos tipos de obstáculos, los obligatorios y los opcionales

OBLIGATORIOS

- Abrir y cerrar la puerta, en su momento se prohibió que fuera metálica y fija. Se usan dos postes transportables con una cuerda o sogas a modo de cierre.
- Pasar un mínimo de cuatro palos o postes (reparos) en el suelo a modo de cavalletti, zigzag o media luna, al trote o galope. Para las categorías noveles no pueden ser elevados. Y en su caso las elevaciones son:
 - Espacio al paso entre palos de 40 a 60cm y elevados a 30cm.
 - Espacio al trote entre palos de 90 a 120cm y una elevación max. De 20cm
 - Espacio al galope entre palos de q,8 a 2,1 mts y una elevación de 20cm o superior
- Back up, paso atrás, mínimo de tres metros, con un pasillo (de haberlo) de 70cm, y en el caso de que sea elevado de 75cm. , si es en línea recta, en L V o U se pueden elevar hasta 60cm. En caso de ser el trébol, se hará alrededor de tres marcadores no fijados al suelo.

OBSTACULOS OPCIONALES

- Obstáculos de agua, charcas, o pequeños estanques. Siempre con suelos antideslizantes y que no sean recintos metálicos
- Obstáculos en serpentina, al paso o trote, espacio mínimo de 1,8mt para trotar
- Llevar un objeto de un lugar a otro (cubos, vasos, etc)
- Pasar un puente de madera, ancho mínimo 90cm y largo al menos 1,8mt, robusto y fiable, y siempre al paso.
- Ponerse y quitarse un chubasquero o guardapolvos.
- Coger una carta de un buzón
- Paso lateral, máxima elevación 30cm
- El cuadrado formado por palos, mínimo de 1,5 a 2 mt. Para que el caballo realice una pirueta
- Cualquier otro obstáculo que ofrezca garantías y seguridad, siempre que previamente lo apruebe el juez.
- Combinaciones de dos o más obstáculos.

Obstáculos Prohibidos

- Ruedas o neumáticos
- Animales
- Tuberías de pvc
- Desmontables

- Saltos
- Puentes inseguros
- Recipientes de agua con objetos flotantes o partes móviles
- Llamas, extintores, humos etc
- Cuerdas en el suelo
- Palos o reparos más elevados de lo descrito

3. Puntuaciones

SE PARTE DE UNA PUNTUACION DE 70

AQUÍ SE SUMARA ½, 1, 1 ½, 2

O RESTARA ½, 1, 3, 5

PENALTIS DE ½

- Cualquier roce a un palo, tronco, cono y obstáculo

PENALTIS 1

- Cualquier golpe o pisada en un tronco, palo, cono y obstáculo
- Cambiar de aire al paso o al trote con menos de dos trancos
- Poner manos o pies en los espacios o ranuras del obstáculo
- Rehusar o fallar en un paso en los espacios requeridos
- Partir un palo al pisarlo o pasar por encima

PENALTYS 3

- Cambiar o perder el aire en más de dos trancos
- Cambiar de mano o trocar al galope (siempre que el ejercicio no sea cambiar de mano)
- Tirar un obstáculo elevado, palo, cono, barril, planta o desplazarlo visiblemente.

PENALTYS 5

- Colocarse fuera de límites, caerse o saltar fuera del obstáculo. (Retrocediendo, pasando por puentes, en pasos laterales, cajas, estanques, etc)
 - Perder el control o soltar la puerta
 - Desobediencias del caballo, corcovear, morder, cocear, cabecear, etc)
 - Salirse fuera de los límites de la pista
- Equivocarse en el orden del recorrido (rectificando)

- Error al entrar o salir, o equivocarse de lado o dirección al trabajar un obstáculo
- Fallar y no completar un obstáculo
- Segundo rehusar o rebelión, al evitar un obstáculo por indecisión o retroceder más de dos trancos

•

NOTAS A TENER EN CUENTA

- Todos los recorridos deben de estar pensando en los accidentes y debe prevalecer la seguridad de los concursantes y sus equinos
- Se debe tener en cuenta al pensar el recorrido de trail , en las categorías mas noveles y adaptarlos a su nivel
- Hay que dejar suficiente espacio a los caballos para que puedan trotar o galopar, mínimo para el trote 9 mt y para el galope 15mt

- Siempre deberán haber un mínimo de tres obstáculos obligatorios

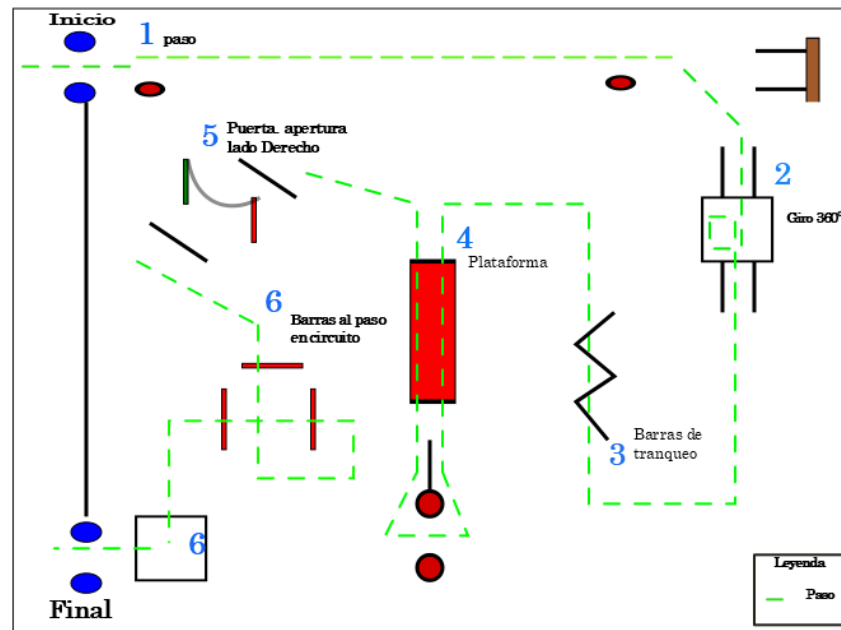
Eliminación

- El uso de más de un dedo entre las riendas. Siempre será el **primer** dedo de la mano. Menos para las categorías de RAmal o Hackamore
- Confundir el orden de los obstáculos y no rectificar (penalty 5)
- Un fallo en el equipo que retarse el recorrido (romper cincha, riendas cabezada, etc)
- Tocar al caballo para premiar o amenazarlo
- Sangre en los costados
- Caída del caballo (se considera que ha caído si toca con el vientre el suelo o con el pecho) o del jinete.

PATTERNS : Ver en anexos

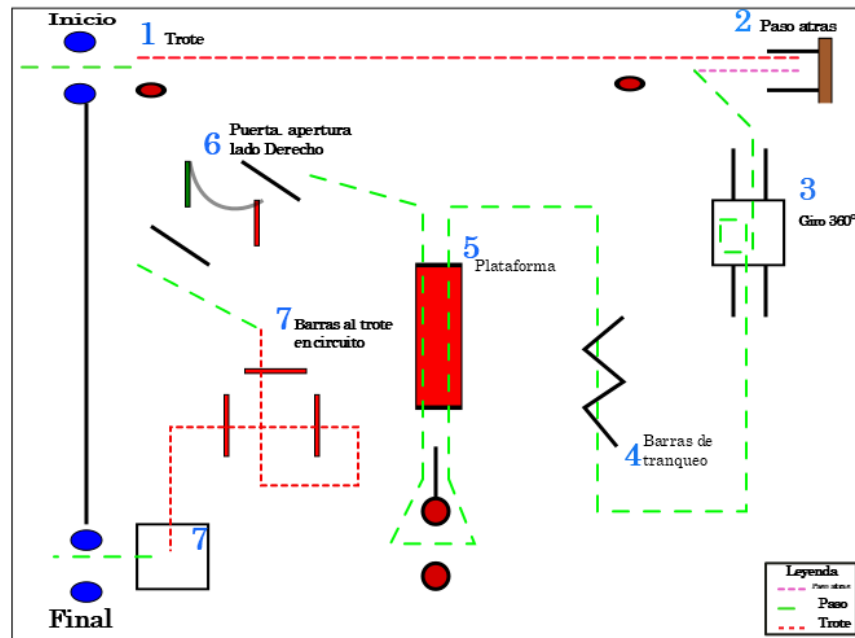
NIVEL 0	A la mano	6 dificultades al paso	A.B.C.D.E.F.
NIVEL 1	A la mano	7 dificultades paso y trote	A.B.C.D.E.F.G.
NIVEL 1	Montado	8 dificultades paso y trote	A.B.C.D.E.F.G.H

Trail a la mano nivel 0



- **Inicio** (Saludo)
 1. Paso del punto A al punto B.
 2. Entrar al cuadrado entre las barras, parar, realizar giro 360°, parar y partir al paso entre las barras.
 3. Al paso y en línea recta, pasar las barras de tranqueo.
 4. Subir a la plataforma por el lado A y bajar por el lado B realizar un giro entre el elemento C indicado y subir a la plataforma por el lado B y bajar por el lado A.
 5. Abrir la puerta desenganchando el lado derecho, pasar y cerrar la puerta enganchando el lado derecho, partir al paso.
 6. Al paso realizar la figura dibujada pasando por las barras (Elemento A), entrar en el cuadrado y parar 4" y partir al paso por donde indica el dibujo (Elemento B).
- **Final** (Parar y Saludar)

Trail a la mano nivel 1

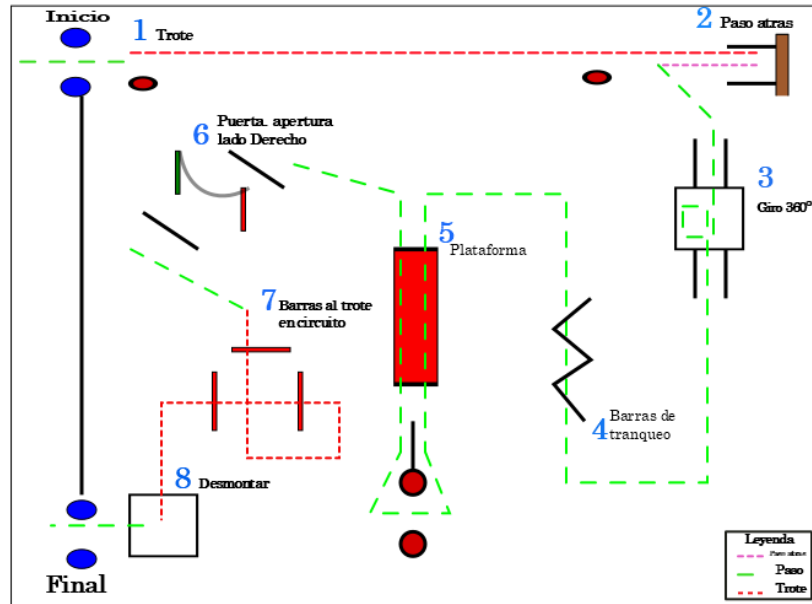


- **Inicio** (Saludo)

1. Trote del punto A al punto B.
2. Entrar a la U al trote y parar, Pedir paso atrás y reanudar el paso hacia delante.
3. Entrar al cuadrado entre las barras, parar, realizar giro 360°, parar y partir al paso entre las barras.
4. Al paso y en línea recta, pasar las barras de tranqueo.
5. Subir a la plataforma por el lado A y bajar por el lado B realizar un giro entre el elemento C indicado y subir a la plataforma por el lado B y bajar por el lado A.
6. Abrir la puerta desenganchando el lado derecho, pasar y cerrar la puerta enganchando el lado derecho, partir al paso.
7. Al trote realizar la figura dibujada pasando por las barras (Elemento A), entrar al cuadrado y parar 4", partir al paso por donde indica el dibujo (Elemento B).

- **Final** (Parar y saludar)

Trail montado nivel 1



- **Inicio** (Saludo)
 1. Trote del punto A al punto B.
 2. Entrar a la U al trote y parar, Pedir paso atrás y reanudar el paso hacia delante.
 3. Entrar al cuadrado entre las barras, parar, realizar giro 360°, parar y partir al paso entre las barras.
 4. Al paso y en línea recta, pasar las barras de tranqueo.
 5. Subir a la plataforma por el lado A y bajar por el lado B realizar un giro entre el elemento C indicado y subir a la plataforma por el lado B y bajar por el lado A.
 6. Abrir la puerta desenganchando el lado derecho, pasar y cerrar la puerta enganchando el lado derecho, partir al paso.
 7. Al trote realizar la figura dibujada pasando por las barras.
 8. Entrar al trote en el cuadrado, parar y desmontar, reanudar el paso y salir por donde indica el dibujo (desmontado).
- **Final** (Parar y saludar)