

JUEGOS DEPORTIVOS DE LA RIOJA 2023-2024

AVANCE DE PROGRAMA DE HÍPICA

Concurso de los Juegos Deportivos de La Rioja – Hípica
Equitación de Trabajo - PTV

Lugar: C.H. El Carrascal
Hora: 10:30

Juez: Federico García Tricio LDN 2438
Delegado Federativo: Federico García Tricio
Ambulancia: Servicios del Gobierno de La Rioja

Este concurso utiliza los ejercicios de las pruebas de manejabilidad y velocidad del Reglamento Nacional de Equitación de Trabajo y de la Prueba sobre Terreno Variado de TREC, adaptados para los Juegos Deportivos de La Rioja. Por ello, al encontrarse adaptados, se utilizará la normativa que se indica a continuación y no la de los reglamentos nacionales de estas disciplinas.

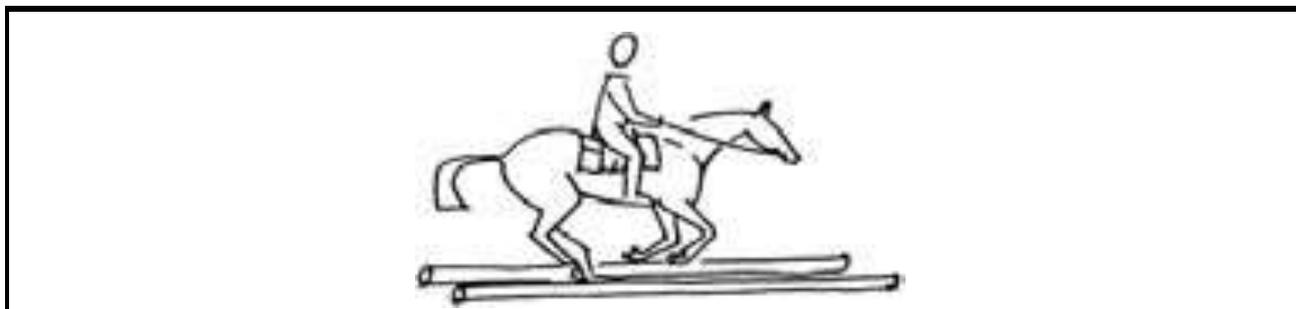
Normativa específica de esta prueba:

Los jinetes deberán hacer un recorrido en la pista superando una serie de ejercicios, entre los ejercicios podrán ir al aire que elijan. La clasificación vendrá dada por el tiempo empleado sobre el recorrido completo incluido el empleado en los ejercicios, con las bonificaciones o penalizaciones que obtengan por cada ejercicio.

La clasificación vendrá dada por los participantes de la misma categoría ordenados de menor a mayor tiempo total.

Los ejercicios que se podrán encontrar en la competición programada en el orden que determine el jurado serán:

1. Sendero a caballo



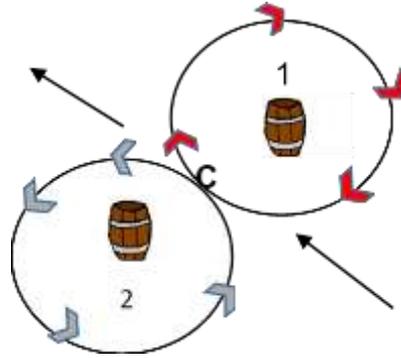
Anchura del pasillo 0,8m.
Largo aprox. 8m

Se realiza con barras colocadas en el suelo o sobre soportes que marcan el sendero que debe recorrer, entrando por donde no hay barra y saliendo por donde no hay barra en el sentido que se le indique en la prueba.

Se considerará realizado al menor de los aires empleados.

- ✓ Si hay un cambio de aire durante el desarrollo del ejercicio penalizará con 1" (1 segundo) por cada cambio de aire.
- ✓ Si no lo realiza a alguno de los aires indicados para su categoría, penaliza con 5".
- ✓ Si toca la barra o pisa fuera penaliza con 5".
- ✓ Aires en que puede realizarlo en función de su categoría y las bonificaciones que obtiene si lo hace:
 - Alevines: Paso / Trote → 0" / -1"
 - Infantiles: Paso / Trote / Galope → 0" / -1" / -2"
 - Cadetes: Paso / Trote / Galopes → 0" / -1" / -2"
 - Juveniles: Trote / Galope → 0" / -1"

4. Barriles.



El obstáculo está formado por dos barriles separados 10 metros, desde el centro de los barriles.

El obstáculo se realizará al trote, describiendo un círculo de 10 metros alrededor del barril de la derecha y una vez completado el círculo se describirá un círculo de 10 m alrededor del barril de la izquierda hasta completar el círculo.

- ✓ Círculo correcto, redondo, con precisión y manteniendo el ritmo y geometría -5"
- ✓ Aire menor o mayor: +5" de penalidad
- ✓ Derribar alguno de los barriles +5" de penalidad.

5. Cambiar un vaso de un poste a otro.

Está formado por dos postes, separados por un metro y veinte centímetros, con un vaso colocado en uno de los postes.

Los jinetes se aproximarán al aire indicado en su categoría, obteniendo la bonificación indicada. Detendrán el caballo entre los dos postes y desde la inmovilidad, cambiarán el vaso de un poste al otro, para después salir al mismo aire que entraron en el ejercicio.

El vaso normalmente se encontrará en el poste de la derecha.

La responsabilidad de que el vaso esté en la posición correcta al inicio de la prueba es únicamente del jinete.

El obstáculo se considera finalizado cuando al realizar el ejercicio y salir del obstáculo, los dos postes están en posición vertical y el vaso en el poste que corresponda.

Si el vaso o uno de los postes es derribado, el jinete debe desmontar, recomponer el obstáculo y desde el caballo colocar el vaso en el poste que corresponda.

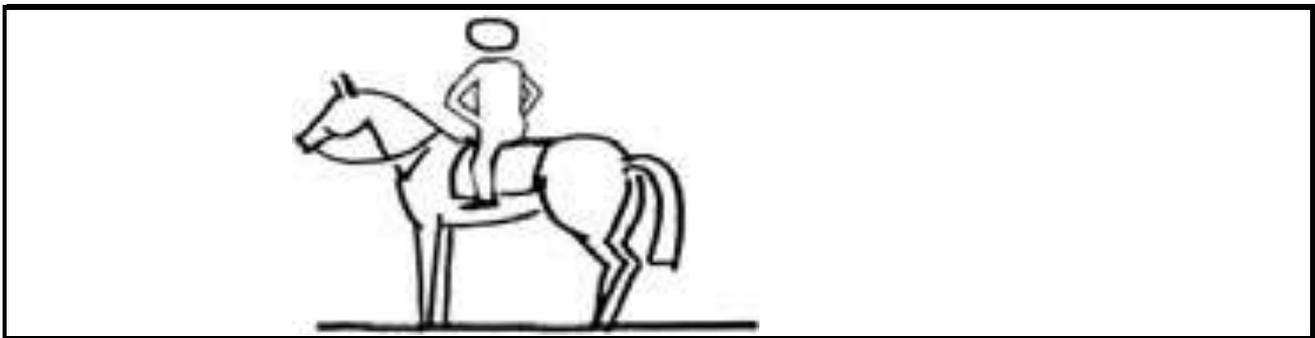
Por lo tanto, el jinete ha de desmontar para reponer el obstáculo colocando el vaso montado en el caballo.

- ✓ Aires en que deben llegar y partir al/del obstáculo:
 - Alevines: Paso / Trote → 0" / -1"
 - Infantiles: Paso / Trote → 0" / -1"
 - Cadetes: Trote / Galope → 0" / -1"
 - Juveniles: Trote / Galope → 0" / -1"

Penalizaciones:

- ✓ Falta de inmovilidad: +1"
- ✓ Derribar un poste o caer un vaso: +5"
- ✓ Llegar al obstáculo o salir en un aire distinto al marcado: +5"
- ✓

6. Inmovilidad



Permanecer 6" parado dentro del círculo. Sobre un círculo de 5m de diámetro dibujado en el suelo.

El cronómetro empieza cuando el caballo comienza su inmovilidad.

Si el caballo pierde su inmovilidad, pero no se sale del círculo: penalizará con 5".

Si se sale del círculo deberá volver a comenzar.