



REGLAMENTO PROVISIONAL

DE

PONI-GAMES

**(Adaptado de las Reglas de Juego
de los Mounted Games)**

2015

INTRODUCCION

NORMAS GENERALES

Equipos, parejas e individuales
Ponis
Equipamiento del poni
Equipamiento del jinete
Árbitro o juez principal
Objeciones
Personal
Cinta
Espuelas y fusta
Comportamiento agresivo o antideportivo
Doping
Fuera de concurso
Representantes internacionales
Competiciones IMGA
Grupos de edad

REGLAS DE LA COMPETICIÓN

Terreno de juego y delimitación
Material roto
Relevos
Ayudas
Material caído
Material desplazado
Equipamiento molesto
Caídas
Contacto
Corrección de los errores
Molestias
Eliminaciones
Postes de slalom
Heridas
Condiciones meteorológicas
Modificación del material
Abandono del terreno de juego
Emplazamiento del material
Utilización de la cámara
La salida
La llegada

PERSONAL DEL TERRENO DE JUEGO Y PROCEDIMIENTOS

Personal
Árbitro o Juez principal
Asistentes del árbitro
Juez de llegada y su asistente
Reponedores de material
Comentarista o Speaker

ANEXO I: TODOS LOS JUEGOS

JUEGOS EN EQUIPO

Escalones
Torre Poni
Globos
Banco
Botellas
Cartón
5 banderas
Norman Patrick
4 banderas

Basket
5 tazas
Neumático
Justa Lifter
2 tazas
Cartero
Cuerda
Pie a tierra
Calcetines
Slalom
Espada
3 tazas
Caja de Herramientas
2 banderas
Torre de Windsor

JUEGOS EN PAREJAS

Escalones
Torre Poni
Pelota y cono
Botellas
Cartón
5 banderas
Basket
5 tazas
Neumático
Lifter
2 tazas
Cuerda
Mozo
Calcetines
Slalom
Espada
3 tazas
Caja de Herramientas
2 banderas

JUEGOS INDIVIDUALES

Torre Poni
Banco
Botellas
Cartón
5 banderas
Basket
Neumático
Lifter
Moat and castle
2 tazas
Pie a tierra
Calcetines

Slalom
Espada
3 tazas
Three Pot Flag
Caja de Herramientas 3 banderas
2 banderas
Victoria Cross

ANEXO II: NORMAS SOBRE EL MATERIAL

Escalones
Torre Poni
Globos
Banco
Botellas
Cartón

5 banderas
Norman Patrick
4 banderas
Basket
5 tazas
Neumático
Justa
Pie a tierra
Lifter
Moat and Castle
2 tazas
Cartero
Cuerda
Pie a tierra
Calcetines
Slalom
Espada
Caja de Herramientas
3 banderas
2 banderas
Victoria Cross
Torre de Windsor

INTRODUCCIÓN

El 8 de julio de 2014, la Asamblea General Extraordinaria de la Real Federación Hípica Española, aprueba la inclusión de las actividades de Poni-Games entre las disciplinas hípicas, de acuerdo con la propuesta de la Comisión para la modificación de los Estatutos.

Este Reglamento provisional surge ante la urgente demanda de algunas Federaciones Autonómicas, Clubes, Técnicos y Aficionados, de disponer de una Normativa para regular el desarrollo de estas actividades que ya se practican en un número significativo de Clubes.

Una vez comprobado que en la mayoría de los países se aplican las Reglas de Juego establecidas por el IMGA como normativa básica, se propone su adopción como Reglamento Provisional de la disciplina de Poni-Games.

Esta versión del reglamento incorpora todos los cambios adoptados por el Comité de Reglamentos del IMGA y reemplaza todas las ediciones anteriores.

Esta modalidad ecuestre es conocida por Mounted Games y fue elaborada por Norman Patrick, quien creó en 1984 la Asociación de Mounted Games del Reino Unido. En los años posteriores, el seguimiento y cumplimiento constante de las reglas de base ha asegurado la propagación de esta disciplina, dentro y fuera de Gran Bretaña. En la actualidad se practica en un gran número de países de cuatro continentes.

Hoy en día, el espíritu de Norman Patrick sobrevive gracias a la expansión de los Mounted Games, permaneciendo fiel a su objetivo original, que es promover la amistad entre personas de diferentes naciones.

CAPÍTULO I: NORMAS GENERALES

Artículo 1. EQUIPOS, PAREJAS E INDIVIDUALES

- 1.1. Los equipos están formados por un mínimo de 4 jinetes y ponis, y un máximo de 5 jinetes y ponis.
- 1.2. Las parejas están formados únicamente por 2 jinetes y 2 ponis.
- 1.3. Los individuales están compuestos únicamente por 1 jinete y 1 poni.
- 1.4. Una vez empezada la competición, es decir, cuando el árbitro baja la bandera en señal de inicio del primer juego, los jinetes y ponis especificados en el documento de inscripción del concurso solo pueden ser substituidos en los términos especificados en el punto 1.6.
- 1.5. En competiciones por equipos, un equipo puede añadir un jinete o un poni en cualquier momento durante la competición con la condición de no sobrepasar el máximo de 5 jinetes y 5 ponis. Los jinetes añadidos deben cumplir los mismos requisitos que el resto de jinetes del equipo, y los ponis añadidos no pueden tomar parte en otra prueba que se celebre en el mismo lugar al mismo tiempo.
- 1.6. Los jinetes o ponis pueden ser substituidos si el jinete o poni en cuestión no puede continuar debido a heridas o enfermedad, hecho que deberá ser confirmado mediante un certificado firmado por un profesional de la salud o veterinario, respectivamente. Un poni puede ser substituido por otro si el juez principal decide que el poni no es seguro. Cuando un jinete o un poni hayan sido substituidos, estos ya no podrán volver a participar en esa misma competición.
- 1.7. En competiciones internacionales por equipos, los jinetes o ponis pueden ser substituidos en cualquier momento de la competición, en base a los términos expuestos en la regla 1.6.
- 1.8. En todas las otras competiciones, solo se permiten las substituciones en las mangas clasificatorias. Cuando un jinete o un poni hayan sido substituidos, estos ya no podrán volver a participar en esa misma competición. Si un equipo hace una substitución, éste volverá a partir de cero puntos antes de continuar. No se permiten substituciones antes o durante las etapas semifinales o finales de la competición. Los jinetes substitutos deben cumplir los mismos requisitos que el resto de jinetes del equipo para esa competición, y los ponis substitutos solo pueden tomar parte en una prueba que se celebre en el mismo lugar al mismo tiempo.

- 1.9. En las competiciones por parejas o individuales, solo se permiten las substituciones en las mangas clasificatorias. Si un individual o pareja hacen una substitución, estos volverán a partir de cero puntos antes de continuar. No se permiten substituciones antes o durante las etapas semifinales o finales de la competición. Los ponis substitutos solo pueden tomar parte en una prueba que se celebre en el mismo lugar al mismo tiempo.

Artículo 2. PONIS

- 2.1. Los ponis deben medir sin herraduras un máximo de 152cm.
- 2.2. La altura, el peso y la experiencia del jinete debe corresponder a la altura, el tamaño y la experiencia del poni. Si el juez decide que un jinete pesa demasiado o resulta peligroso para el poni, el jinete será eliminado de la competición.

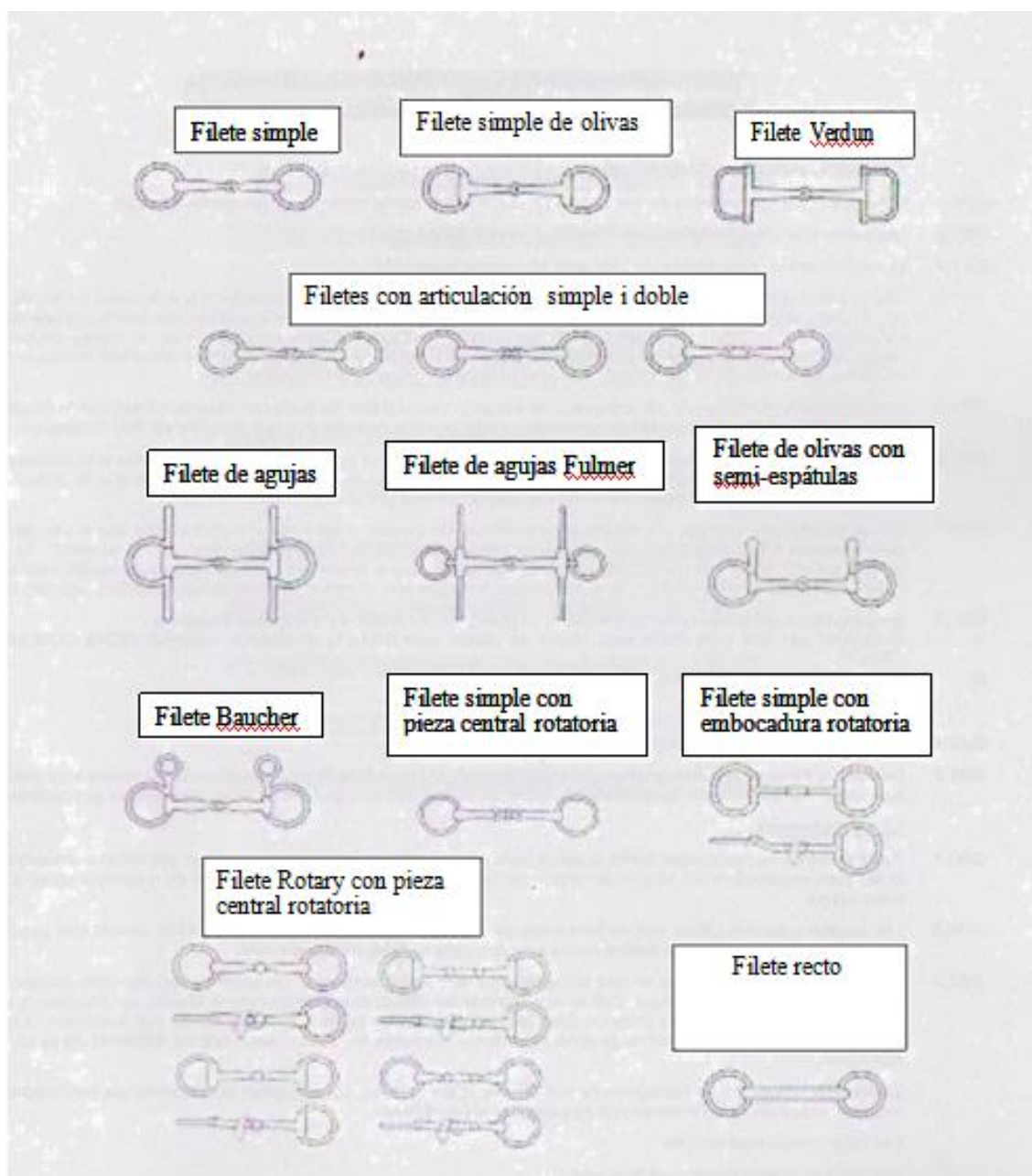
Artículo 3. EQUIPAMIENTO DEL PONI

- 3.1. Todo el equipamiento del poni (sillas, bridas y demás equipamiento) debe ser utilizado con la finalidad para la cual fue concebido en su origen y no se puede modificar o adaptar para un uso diferente.
- 3.2. Los jinetes deben utilizar sillas de piel o sintéticas con guarnición, y éstas deben estar completas antes de la salida de cada juego, con los estribos y una cincha con dos hebillas en cada lado.
- 3.3. Los únicos bocados autorizados son los conocidos como filetes. El filete se define como una brida que tiene una anilla a cada extremo para adjuntar las riendas con una embocadura lineal o articulada. La tracción sobre las riendas debe ejercer una presión en la boca del poni equivalente a la fuerza ejercida por el jinete; no puede haber elementos que incrementen esta fuerza. Se introduce una tabla que muestra los distintos tipos de filete permitidos.

El diámetro mínimo de la embocadura será de 10mm, tomando la medida desde el extremo de la misma y la longitud de las anillas no puede exceder los 8,9cm.

Los **hackemores** están prohibidos.

- 3.4. Las orejeras están prohibidas.
- 3.5. El juez principal puede examinar en cualquier momento el equipamiento del poni. En caso de no resultar conforme en cuanto a seguridad o a bienestar del animal, su decisión no admite apelación.



Artículo 4. EQUIPAMIENTO DEL JINETE

4.1 Los jinetes deben utilizar pantalones y botines reglamentarios.

4.2 Los jinetes deben llevar casco reglamentario debidamente ajustado. El casco debe llevar una mentonera de seguridad y un arnés reglamentario.

4.3 La mentonera o arnés del casco deben estar abrochados en todo momento durante el juego, mientras el jinete esté montado y dentro del terreno de juego. Si la mentonera o el arnés se desabrochan durante el juego, el jinete debe abrocharlo inmediatamente y reanudar el juego desde el punto en el que el casco se desabrochó. Desatender este punto comportará la eliminación.

4.4 Durante el juego del cartero, el participante que está a pie debe llevar el casco en los mismos términos que los descritos en el punto 4.2. Asimismo, se le aplicará el punto 4.3

4.5 Los jinetes no pueden llevar anillos, peersing, pulseras, relojes, etc durante la competición. Las joyas que no se puedan sacar deberán cubrirse con cinta aislante.

Artículo 5. JUEZ PRINCIPAL O ÁRBITRO

5.1 Todas las competiciones deben celebrarse bajo el control general del juez principal o árbitro. Este puede tomar decisiones concernientes a cualquier asunto relacionado con la competición, las cuales no admitirán apelación.

Artículo 6. OBJECIONES

6.1 Después de la reunión de entrenadores, no se permite ninguna objeción ni queja a ningún miembro del personal a cargo de una competición.

Artículo 7. PERSONAL

7.1 Desde el momento en que empieza oficialmente una competición, las únicas personas autorizadas a permanecer en el terreno de juego son las siguientes: los organizadores del concurso, el juez principal o arbitro, los jueces de línea, el comentarista, el asistente del arbitro, los reponedores de material, los competidores y un entrenador por cada equipo. Cualquier persona que quiera entrar en el terreno de juego deberá tener el permiso del árbitro.

7.2 Los equipos, parejas o individuales que aporten al terreno de juego más personas que las descritas en el punto 7.1 (salvo autorización del árbitro) serán eliminados.

7.3 El consumo de tabaco o alcohol en el terreno de juego está estrictamente prohibido. El árbitro puede pedir el abandono del terreno de juego a aquellas personas que transgredan esta regla.

Artículo 8. CINTA

8.1 El último miembro de cada equipo o pareja debe finalizar el juego llevando una cinta en el casco claramente visible, de un color que contraste con el color de su vestimenta y que mida de 3,8cm de ancho como mínimo.

8.2 La cinta debe estar bien puesta y no puede cambiarse de un jinete a otro una vez ha comenzado el juego. Desatender esta regla comportará la eliminación.

8.3 Si la cinta se cae durante el juego, el jinete deberá volver a colocarla y atravesar la línea de llegada con la cinta bien puesta.

Artículo 9. ESPUELAS Y FUSTA

9.1 No está permitido el uso de espuelas y fusta en poni-games en el terreno de juego ni en la pista de calentamiento.

9.2 La única ayuda para estimular al poni son las piernas y se utilizarán únicamente cuando el jinete esté montado. Tampoco se podrá utilizar nada en sustitución de una fusta, ni la mano del jinete. Desatender esta regla implica la eliminación.

9.3 Está permitido agitar un componente del equipamiento al lado del poni para estimularlo mientras este no toque al animal.

Artículo 10. COMPORTAMIENTO AGRESIVO O ANTIDEPORATIVO

10.1 Un comportamiento agresivo por parte de un jugador, entrenador o seguidor, incluida la intimidación al personal, comporta la eliminación del equipo, pareja o jinete individual implicado.

10.2 La descripción de un comportamiento agresivo se deja a discreción del árbitro pero incluye la mala utilización del material, el vocabulario grosero y un comportamiento antideportivo.

Artículo 11. DOPING

11.1 Está totalmente prohibida el uso de cualquier sustancia tanto por los jinetes como suministrárselas a los ponis.

11.2 La Federación Ecuestre Internacional (FEI) publica anualmente la lista de los estimulantes sustancias prohibidas para ponis y jinetes mencionados en el punto 11.1., que se encuentra disponible en su página web:

Artículo 12. FUERA DE CONCURSO

12.1 Cuando un equipo, pareja o individual juega fuera de concurso, juega en las mismas condiciones que el resto pero no puntúa

Artículo 13. REPRESENTANTES INTERNACIONALES

13.1 Un jinete podrá ser elegido para representar a un país en las competiciones internacionales de mounted games si cumple uno o varios de los requisitos siguientes:

- En su país posee un pasaporte a su nombre
- Reside en una dirección registrada en ese país durante un mínimo de 2 años.
- Si ha nacido en el país en cuestión, según el certificado de nacimiento.
- Si uno de sus padres tenía un pasaporte válido a su nombre en este país en el momento de su nacimiento.

- Su esposo o esposa poseía un pasaporte válido en el país en cuestión en la fecha de celebración del matrimonio.

13.2 Puede autorizarse a los jinetes a cambiar de país al cual representan pero en ningún caso, un mismo jinete no podrá representar a 2 países dentro de la misma temporada.

13.3 En el caso de Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del norte, estas reglas quedan ligeramente modificadas dado que legalmente no son naciones y no expeden pasaportes. Para estas regiones, el jinete deberá cumplir uno o varios de los requisitos siguientes:

- Residir en una dirección registrada en esa región durante un mínimo de 2 años.
- Si ha nacido en la región en cuestión según su certificado de nacimiento
- Si al menos uno de sus padres ha nacido en esta región según su certificado de nacimiento,
- Si su pareja ha nacido en esta región según el certificado de nacimiento.

13.4 Los jinetes nacidos fuera de Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del norte, pero que poseen un pasaporte válido del Reino Unido pueden escoger representar a cualquiera de estas regiones o a su país de nacimiento.

Artículo 14. COMPETICIONES IMGA

14.1 El término “Competiciones dentro del marco de IMGA” se refiere a las competiciones siguientes:

Campeonatos del mundo por equipos
 Campeonatos del mundo por parejas
 Campeonatos del mundo individuales
 Campeonatos de Europa por equipos
 Campeonatos de Europa individuales
 Campeonatos del Hemisferio sur por equipos
 Campeonatos de Norteamérica por equipos

Artículo 15 GRUPOS DE EDAD

15.1 Las competencias dentro del marco de IMGA están divididas en grupos de edad, siendo aplicables los grupos siguientes:

- Menos de 12
- Menos de 14
- Menos de 17
- OPEN (ninguna restricción de edad)

CAPÍTULO II: REGLAS DE LA COMPETICION

Estas reglas son de aplicación a todos los juegos salvo si quedan modificadas por la regla de un juego en particular.

Artículo 16. TERRENO DE JUEGO Y DELIMITACIÓN

16.1 El terreno de juego se define como el área limitada por cuerdas o vallas dentro de lo cual se celebran los juegos.

16.2 El área marcada está situada dentro del terreno de juego. Esta contiene las marcas necesarias para el desarrollo de los juegos.

16.3 El área de juego está situada dentro del área marcada y está delimitada por 4 banderas en cada esquina. Si estas cayeran, deberán ser repuestas. La infracción de esta regla conlleva la eliminación.

16.4 El terreno de juego debe estar marcado según el dibujo de la figura 1. Los postes de slalom deben situarse en el suelo, sobre una marca de 15cm de ancho y el otro material sobre una marca de 40cm. Puede practicarse modificaciones si fuesen necesarias según las dimensiones del terreno y del número de equipos alineados. Todas las modificaciones serán anunciadas en el avance de programa.

16.5 El material derribado por un jinete debe volver a ser puesto en su sitio encima de la marca correspondiente o tocándola. La infracción de esta regla conlleva la eliminación.

16.6 Si las marcas del suelo se vuelven invisibles, será decisión del árbitro o juez principal la posición del material sobre el suelo, y esta decisión no admite apelación.

16.7 Una vez comenzado el juego, ningún poni puede entrar en la zona de (9m15) aparte del poni al que le toca salir. La infracción de esta regla conlleva la eliminación.

16.8 Los entrenadores no pueden entrar en la zona de (9m15) en ningún momento durante un juego. La infracción de esta regla conlleva la eliminación.

Diagrama de un terreno rectangular dividido en tres secciones horizontales por líneas de cambio.

Sección Superior:

- Longitud total: 13,5 m.
- Dividida en 8 partes iguales por 7 líneas de cambio.
- Longitud de cada parte: $\frac{13,5}{8} = 1,6875$ m.
- Sección marcada con 8 puntos rojos.

Sección Intermedia:

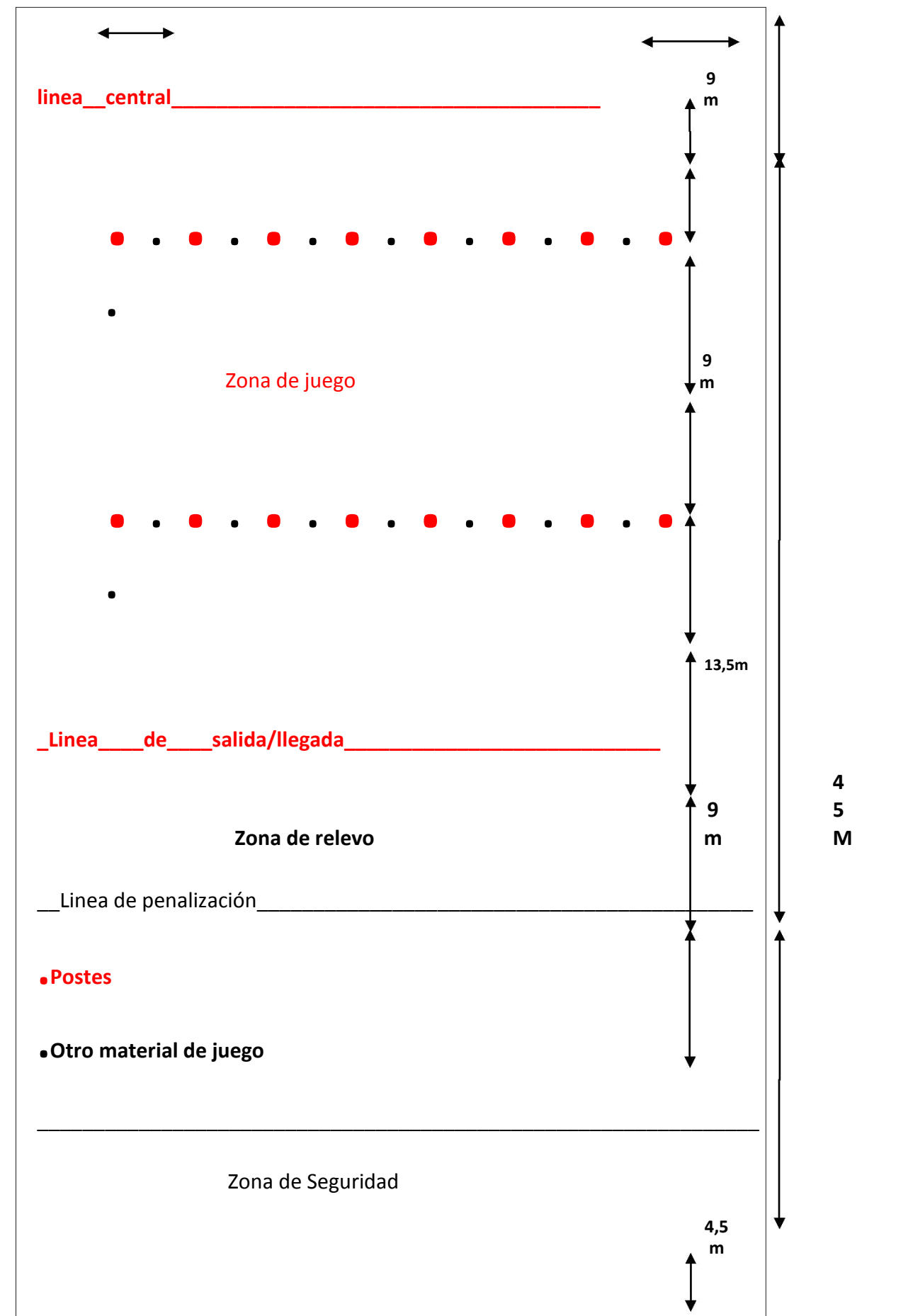
- Longitud: 4,5 m.
- Dividida en 5 partes iguales por 4 líneas de cambio.
- Longitud de cada parte: $\frac{4,5}{5} = 0,9$ m.
- Sección marcada con 5 puntos rojos.

Sección Inferior:

- Longitud: 9 m.
- Dividida en 5 partes iguales por 4 líneas de cambio.
- Longitud de cada parte: $\frac{9}{5} = 1,8$ m.
- Sección marcada con 5 puntos rojos.

Resumen de las Secciones:

Sección	Longitud (m)	Número de Partes	Longitud por Parte (m)	Número de Líneas de Cambio
Superior	13,5	8	1,6875	7
Intermedia	4,5	5	0,9	4
Inferior	9	5	1,8	4



Artículo 17. MATERIAL ROTO

17.1 El material se considera roto si el desperfecto provoca que no cumpla las normas y especificaciones. La rotura puede ser menor, es decir, que permite al jinete continuar el juego. La rotura puede ser mayor, es decir, que no permite al jinete continuar el juego.

La rotura puede ser peligrosa, es decir, que amenaza a la seguridad de jinetes, ponis, personal o espectadores.

17.2 El árbitro o juez principal decide la causa de la rotura y el responsable de la misma.

El jinete no es responsable de la rotura de material que pueda imputarse a un defecto de fabricación o de mantenimiento.

El jinete es responsable de la rotura del material causada deliberadamente.

El jinete es responsable de la rotura del material causada de cualquier forma, sin importar la intencionalidad

17.3 La única situación en la que el juez principal no tomará medidas será cuando la rotura sea menor, es decir, que permita continuar el juego y no sea responsabilidad del jinete.

En los otros casos, el juez principal decidirá si hay que parar el juego, si hay que eliminar el jinete y si hay que volver a empezar el juego.

Si el jinete es responsable de la rotura, quedarán eliminados su equipo, pareja o si compete individualmente.

Después de la parada del juego, éste se volverá a jugar, pero sin los jinetes eliminados.

Artículo 18. RELEVOS

18.1 En el momento del relevo, las cuatro patas de los ponis implicados en el mismo deben estar detrás de la línea de relevo/llegada o la línea de cambio. Desatender esta regla conlleva la implicación salvo si el jinete da media vuelta y vuelve a pasar la línea de relevo.

18.2 Si en el momento del relevo una pieza del material cae fuera de la área de juego, cualquier jinete implicado en el relevo puede recuperarla.

18.3 Si en el momento del relevo una pieza del material cae dentro de la área de juego, el jinete saliente puede recuperarla pero debe volver a pasar la línea antes de seguir el juego.

18.4 Se considera que el material está dentro del área de juego si esta encima o toca la línea de salida/llegada o la línea de cambio.

18.5 Todos los relevos que implican la entrega de una pieza de material de un jinete a otro, deben hacerse de mano a mano.

Artículo 19. RECORRIDO DE LA CARRERA

19.1 Todos los jinetes y ponis deben cruzar la línea de fondo en todas los juegos, excepto en pie a tierra, slalom, tres tazas y Three pot flag.

Artículo 20. AYUDA

20.1 Ningún jinete puede ayudar a otro salvo si ambos están activos en un mismo juego o si se trata de recuperar un poni suelto. Un jinete se considera activo cuando ha empezado pero aún no ha terminado su parte del juego.

Artículo 21. MATERIAL CAIDO

21.1 Si un jinete pierde una pieza de material mientras intenta ponerla sobre/dentro o cogerla de cualquier soporte del juego el jinete puede bajar de su poni para realizar la acción a pie. El jinete debe volver a montar en su poni para seguir el juego.

21.2 El jinete puede seguir con cualquier pieza del material, no tiene que ser necesariamente la misma que escogió la primera vez.

21.3 Si la pieza de material queda desplazada después de que el jinete pase la línea de llegada y después que el jinete siguiente haya pasado la línea de salida, la responsabilidad de reemplazarla es del jinete activo. Para hacerlo, debe dirigirse inmediatamente hacia el material desplazado, hacer la corrección y volver a pasar la línea de salida antes de continuar su parte del juego.

21.4 Si una pieza del material se desplace después de que el último jinete traspase la línea de llegada, no ocurre nada.

Artículo 22. MATERIAL DESPLAZADO

22.1 Si una pieza de material que normalmente está en el suelo (ejemplo: calcetines, lifter..etc) se desplace de detrás la línea de cambio al área de juego, cualquiera de los jinetes siguientes puede volver a situar cuando le toque jugar, en el momento en el que cruce la línea de cambio.

22.2 El material puede ser sujetado con la mano si es necesario.

Artículo 23. EQUIPAMIENTO MOLESTO

23.1 Si un jinete tira o coge el material de otro, debe volver a su línea y no debe intentar reparar su error.

23.2 En el caso de ocurrir lo expuesto en 23.1, los jueces asistentes deben alertar el juez principal levantando su bandera. El juego se parará y se volverá a jugar según las indicaciones del juez principal.

23.3 Cuando el juego se vuelve a jugar, los equipos, parejas o individuales que

hubiesen acabado el juego al momento de la parada, no volverán a salir y su orden de llegada quedara igual. El equipo, pareja o individual que ha cometido el error no saldrá y se le atribuirán 0 puntos salvo si la falta fuese consecuencia directa de una molestia causada por un tercer jinete. Cualquier otro equipo, pareja o individual que hubiese cometido errores cuando el juego se ha parado no participará en la segunda salida ni sumará puntos.

Artículo 24. CAIDAS

24.1 Si un jinete cae y suelta su poni, debe continuar el juego desde el punto donde lo soltó.

24.2 Un poni suelto puede ser cogido por cualquier persona dentro del área de juego, pero vez atrapado, debe llevarse al exterior del área para esperar que su jinete vuelva a cogerlo.

Artículo 25. CONTACTO

25.1 El jinete debe mantener en todo momento el contacto con su poni salvo si lo sujeta un compañero activo en el juego.

25.2 Si un jinete pierde el contacto con su poni, deberá volver al sitio donde lo perdió para continuar el juego.

Artículo 26. CORRECCIÓN DE LOS ERRORES

26.1 Todo jinete debe volver a corregir un error cometido aunque que haya pasado la línea de llegada, salvo si el juez principal ya ha silbado el final del juego.

26.2 Cuando se comete un error, para poder continuar un juego como indica el reglamento, debe corregirse en el sentido inverso de lo que se ha hecho, hasta el llegar al punto donde se cometió la falta.

26.3 El juez principal o árbitro puede declarar el fin del juego con un golpe de silbato.

Artículo 27. MOLESTIAS

27.1 Si un jinete/poni sale de la línea y entorpece al adversario, el equipo, pareja o individual causante de la molestia estará eliminado. Se considera entorpecimiento cuando un jinete o un poni dificulta la progresión original prevista para otro jinete.

Artículo 28. ELIMINACIÓN

28.1 Si un equipo, pareja o individual está eliminado de un juego, no suma puntos en este.

28.2 Si un error sancionado con una eliminación surge después de que el juego haya terminado y antes del principio del siguiente, el equipo, pareja o individual estará

eliminado en el juego siguiente.

28.3 Si un equipo, pareja o individual comete dentro del mismo juego varios errores sancionables con la eliminación, será eliminado únicamente de este juego.

Artículo 29. POSTES DE SLALOM

29.1 Cuando las reglas de un juego exigen a los jinetes de practicar el slalom a ambos lados de los postes, los siguientes errores provocan la eliminación si no se corrigen:

A-Pasar el poste por el lado incorrecto.

B-Tirar un poste y no volver a ponerlo en su sitio. Un poste se considera caído cuando la punta toca el suelo o si la punta de hierro de la base es totalmente visible.

C-Si un poste está tirado, el jinete debe levantarlo y puede volver a la carrera pasando por cualquier lado del mismo.

Artículo 30. HERIDAS

30.1 Si hay una herida, el juez principal puede decidir parar el juego y volver a dar la salida una vez que se han ocupado del herido.

30.2 Cuando el juego se vuelve a jugar, los equipos, parejas o individuales que habían finalizado el juego en el momento de la parada, no volverán a salir y mantendrán su puesto de llegada. El equipo, pareja o individual al que pertenece el herido no volverá a salir y sumará los mismos puntos del ultimo, salvo si la herida fuese consecuencia de una molestia de parte de otro equipo, pareja o individual. Cualquier otro equipo, pareja o individual que hubiese cometido un error susceptible de eliminación en el momento de la parada del juego no volverá a salir y tampoco sumará puntos.

Artículo 31. CONDICIONES METEOROLÓGICAS

31.1 El juez principal decidirá si los conos, cubos de basura, cubos, etc.. deben ser mas pesados en condiciones de vientos fuertes. Si fuese necesario hacerlo, deberá hacer lo mismo para todas las categorías de esta jornada.

31.2 Si a causa de las condiciones meteorológicas se añade pesos a una pieza de material, estos pesos se convertirán en parte integrada del material para estos juegos.

Artículo 32. MODIFICACION DEL MATERIAL

32.1 La modificación del material o la colocación incorrecta con la intención de darle ventaja o quitársela injustamente a un equipo, pareja o individual, quienquiera que sea que lo realice, podrá provocar, a discreción del árbitro, la eliminación del equipo, pareja o individual y/o la expulsión del terreno de juego de la persona en cuestión para todo el resto de la competición.

Artículo 33. ABANDONO DEL TERRENO DE JUEGO

33.1 Un poni o jinete que abandone el terreno del juego durante el juego provocará la eliminación de su equipo, pareja o individual.

33.2 Si un poni o un jinete envía fuera del terreno de juego una pieza del material, el equipo, pareja o individual estará eliminado.

Artículo 34. EMPLAZAMIENTO DEL MATERIAL

34.1 Los reponedores de material tienen la responsabilidad de asegurarse de que el material este bien emplazado de igual manera para todos los equipos, parejas o individuales.

34.2 El juez principal puede parar el juego y volver a dar segunda salida si el material no es idéntico para todos.

Artículo 35. USO DE LA CÁMARA

35.1 En las competiciones en las que se utiliza una cámara para grabar los órdenes de llegada, esta grabación puede ser utilizada con el objetivo de asistir al juez principal en sus decisiones referentes a la línea de salida y llegada.

Artículo 36. LA SALIDA

36.1 La señal de salida para cada juego es la bajada de la bandera o cualquier otra señal notificada por el juez principal en la reunión de entrenadores.

36.2 El juez principal y solo él es quien decide si la salida es correcta y justa. Si no es así, hará un toque de silbato y el juego se reiniciará.

36.3 Todos los jinetes y ponis deberán estar detrás de la línea de los 9,5m () para empezar el juego. El juez principal levantará la bandera. Los jinetes avanzan, se quedan detrás de la línea de salida y la carrera empieza en el momento de la bajada de la bandera.

36.4 Cualquier poni que cruce la línea de salida antes de la bajada de la bandera será devuelto detrás de la línea de los 9,5m por el juez principal.

36.5 Si un poni ha estado castigado en la zona de 9,50m y cruza la línea de 9,50 m antes de la salida de la carrera, podrá ser eliminado después del final de la carrera.

36.6 Un jinete que pase la línea de los 9,50m de la salida de la carrera puede corregir su error como cualquier otro.

36.7 Si el juez principal pide a un poni que se desplace hacia atrás por haber causado una falsa salida, el entrenador puede reemplazar este poni por otro miembro del

equipo. Sin embargo, este deberá permanecer detrás de la línea de los 9,5m.

36.8 Todos los jinetes deben estar encima sus ponis a la salida del juego salvo aquellos en que sea especificación del juego.

36.9 El juez principal puede asignar un asistente de línea de salida o de los 9,50m con el fin de asegurarse de que a la salida del juego todos los jinetes y ponis están detrás de la línea de salida (o de la de 9,50m si es el caso).

36.10 Si un jinete no está preparado, puede levantar la mano. El juez principal no dará la salida si hay un jinete con la mano levantada.

Artículo 37. LA LLEGADA

37.1 Los jinetes deben estar en la silla con los pies uno en cada lado del poni, pero no es necesario calzar los estribos para cruzar las líneas de salida/llegada o la línea de cambio durante el juego.

37.2 La llegada de cada juego queda determinada por el momento en que la cabeza del último poni de cada equipo cruce de la línea de llegada salvo en el juego del saco, en que lo determinante es el paso del último jinete por la línea.

37.3 Los jinetes deben pasar entre las banderas de las esquinas que delimitan la área de juego para terminar su parte en el mismo.

37.4 Cuando un jinete acaba un juego llevando una pieza del material, debe cruzar la línea manteniendo esta pieza en la mano.

37.5 Al final del juego, todos los jinetes que se encuentran detrás de la línea de cambio al fondo del terreno no pueden volver a la línea de salida antes de que el juez principal lo haya señalado. Desatender este punto comportará la eliminación.

37.6 Para evitar pérdidas de tiempo, el juez principal podrá, excepcionalmente y a su discreción, silbar el fin del juego antes de que los participantes hayan terminado. En este caso, los equipos, parejas o individuales compartirán los puntos por igual.

Artículo 38. ZONA DE SEGURIDAD

38.1 La zona de seguridad está diseñada para proporcionar una área segura para los ponis al final de la carrera. Mientras se esté desarrollando un juego, no se permite que ningún jinete (montado o no) entre en el área de seguridad, a menos que estén frenando al poni. Una vez el poni está bajo control, el jinete debe salir de la zona tan pronto como sea seguro hacerlo. El incumplimiento de esta regla puede provocar, a discreción del árbitro, la eliminación del equipo, pareja o individual.

CAPITULO III : PERSONAL DEL TERRENO DE JUEGO Y PROCEDIMIENTOS

Artículo 39.

Todo el personal del terreno de juego debe estar al corriente de las reglas de todos los juegos, procedimientos y colocación del material y con licencia autonómica.

Artículo 40. PERSONAL DEL TERRENO

40.1 El personal del terreno está compuesto por:

Árbitro o Juez principal
Asistentes del árbitro
Juez de llegada y su asistente
Comentarista o Speaker
Reponedores de material

Artículo 41. ÁRBITRO O JUEZ PRINCIPAL

41.1 El juez principal debe asegurarse de que reine el juego limpio durante el curso de toda la competición.

41.2 El juez debe consultar con sus árbitros asistentes sobre las faltas que han visto antes de tomar una decisión. Si rechaza la falta vista por el asistente, debe razonar su decisión ante este.

41.3 Las decisiones del juez principal no admiten apelación.

41.4 El juez principal puede inspeccionar a cualquier jinete, poni o material en cualquier momento.

41.5 El juez principal es la persona que da la señal de salida.

41.6 El juez principal debe esforzarse en que las salidas sean equitativas.

41.7 El juez principal, de acuerdo con el organizador del concurso, puede cambiar un juego por otro si fuese necesario por cualquier razón.

41.8 El juez principal debe tener mínimo 18 años en la fecha del concurso.

Artículo 42. ASISTENTES DEL ÁRBITRO

42.1 Es recomendable tener un mínimo de 8 asistentes de árbitro dispersos por la línea de penalti, línea de salida/llegada, por el centro y por la línea de cambio. No obstante, este número puede cambiar a discreción del juez principal, en función del número de jinetes en cada manga y si se trata de una competición por equipo, parejas o individual.

42.2 Los asistentes de árbitro deben estar atentos. Los árbitros de las líneas de salida y cambio deben verificar que los relevos se hacen detrás de la línea y que se aplican todas las reglas. Los árbitros del centro deben vigilar el cumplimiento de las reglas en el centro del terreno y verificar el contacto en los juegos en parejas. Los de la línea de penalti deben controlar que los jinetes enviados a la línea de penalti permanezcan detrás de esta línea cuando empieza el juego, así como vigilar las posibles infracciones que puedan producirse detrás de la línea de salida durante la carrera.

42.3 En el caso de infracción no corregida de las reglas, el asistente de arbitro levanta la bandera al final del juego con el fin de llamar la atención del juez principal.

42.4 Los asistentes de árbitro deben ayudar en la colocación del material entre dos juegos.

42.5 Los asistentes de árbitro llevarán dorsales de color y una bandera roja mientras estén juzgando.

42.6 Los asistentes de árbitro deben haber cumplido 18 años en la fecha del concurso.

Artículo 43. REPONEDORES DE MATERIAL

43.1 Es responsabilidad de los reponedores de material que todo el material esté colocado de idéntica forma sobre todas las líneas. El árbitro no ordenará la salida hasta recibir la conformidad de los reponedores de material.

43.2 Los reponedores de material deben asegurarse de que todo el equipamiento que haya sido desplazado por un jugador durante un juego sea colocado de manera correcta para los siguientes juegos.

Artículo 44. JUEZ DE LLEGADA Y SU ASISTENTE

44. 1 Debe haber, al menos, un juez de llegada.

44.2 El juez de llegada es el responsable de anotar el orden de llegada en cada juego. El juez de llegada no debe preocuparse de ningún otro aspecto del juego.

44.3 Cada juez de llegada debe tener un asistente para ir anotando el orden que el juez de llegada enumera las llegadas en cada juego.

44.4 El juez de llegada y su asistente debe estar situados sobre la línea de salida/llegada.

Artículo 45. COMENTARISTA O SPEAKER

45.1 El comentarista debe tener cuidado en no poner en evidencia un error que podría influir a los árbitros.

Artículo 46. VESTIMENTA DEL PERSONAL DE PISTA

46.1 Las personas que se encuentren en el terreno de juego deben vestir de forma que presenten los Mounted Games como un deporte serio y profesional.

46.2 Los jueces y asistentes deben vestir de forma elegante y apropiada a su función de oficiales del terreno de juego. Las chaquetas coloridas permiten identificar claramente a los jueces.

46.3 El personal de la Organización debe ser identificable por la vestimenta.

46.4 Los entrenadores deben vestir con el mismo uniforme que su equipo para permitir ser identificados por el público, o bien pueden vestir de manera más formal.

Artículo 47. DISPOSICIÓN FINAL

En tanto no sea aprobado el Reglamento Definitivo, corresponde a la Junta Directiva de la RFHE la adopción de las Normas necesarias para la aplicación de este Reglamento.

ANEXO I**TODOS LOS JUEGOS**

<u>JUEGOS POR EQUIPOS</u>	<u>JUEGOS EN PAREJAS</u>	<u>JUEGOS INDIVIDUALES</u>
Escalones	Escalones	
Torre Poni	Torre Poni	Torre Poni
	Pelota y Cono	
Globos		
Banco		Banco
Botellas	Botellas	Botellas
Cartón	Cartón	Cartón
5 banderas	5 banderas	5 banderas
Norman Patrick		
4 banderas		
Basket	Basket	Basket
5 tazas	5 tazas	
Neumático	Neumático	Neumático
Justa		
Lifter	Lifter	Lifter
		Moat and Castle
2 tazas	2 tazas	2 tazas
Cartero		
Cuerda	Cuerda	

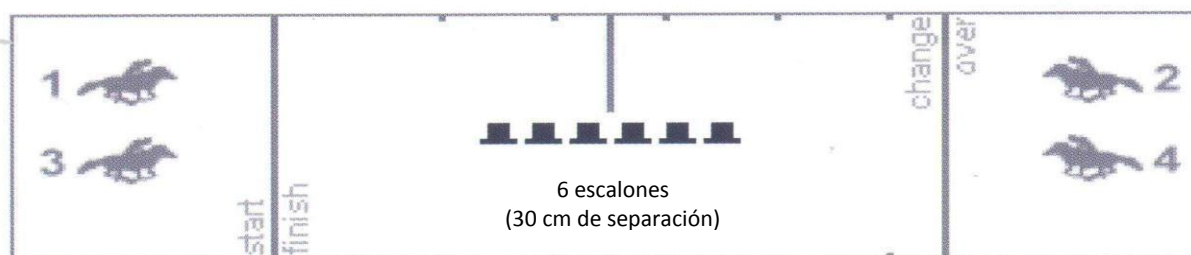
Mozo		
	Pie a tierra	Pie a tierra
Calcetines	Calcetines	Calcetines
Slalom	Slalom	Slalom
Espada	Espada	Espada
3 tazas	3 tazas	3 tazas
		Three Pot Flag
Caja de Herramientas	Caja de Herramientas	Caja de Herramientas
		3 banderas
2 banderas	2 banderas	2 banderas
		Victoria Cross
Torre de Windsor		

A) JUEGOS EN EQUIPO

Las reglas propias de cada juego deben ser utilizadas paralelamente a las reglas generales.

ESCALONES

Se sitúan 6 escalones en fila perpendicularmente a la línea central, entre las líneas de postes. Debe haber una distancia de 30 cm entre dos escalones.



El jinete 1 se dirige hacia los escalones, desmonta y sujetando a su poni por las riendas, pone un pie en cada escalón uno tras otro y debe dar por lo menos un paso antes de volver a montar en el poni y pasar la línea de llegada. Los jinetes 2, 3 y 4

ejecutan lo mismo de la misma manera. Si un jinete tira un escalón, o toca el suelo mientras pasa los escalones, debe recolocar el material tirado y en ambos casos debe volver a pasar la línea de los escalones desde el principio.

TORRE PONI

Este juego se juega con las letras apropiadas del país en el que se juega, se decidirá en la reunión previa a la competición.

Esta regla utiliza las letras P, O, N, I y S.

Se sitúa un cubo de basura puesto boca abajo en la línea central y un cubo de basura boca abajo 2m detrás de la línea de cambio. Sobre el cubo de basura de detrás de la línea de cambio se ponen 4 cajas en las cuales hay escrita una letra en cada una, colocadas de arriba a abajo con las letras I, N, O y P.



El jinete 1 sale con la caja que lleva escrita la letra S.

El jinete 1 lleva la letra S (blanco), la pone encima el cubo de basura que hay en la línea central y va recoger la letra I (rojo) y al volver la pone encima el cubo. Cuando pasa la línea de llegada, el jinete 2 se va a buscar la letra N y la colocará encima la letra I. El jinete 3 va a buscar la letra O y la coloca encima la letra N (azul). El jinete 4 va a por la letra P (verde) y la coloca sobre la letra O (amarillo). Al final del juego se ve la pirámide de 5 cajas formando la palabra PONIS. Las letras deben colocarse de tal marea que la base de la caja esté puesta sobre la tapa de la anterior y no sobre un lado.

GLOBOS

Se coloca una plancha de madera de forma perpendicular a la línea central, sobre la cual se han sujetado 6 globos, entre las líneas de postes.

Los postes de slalom en las posiciones 2 y 3 delimitarán el área donde se situará la plancha. El jinete 1 sale con una caña para pinchar los globos.

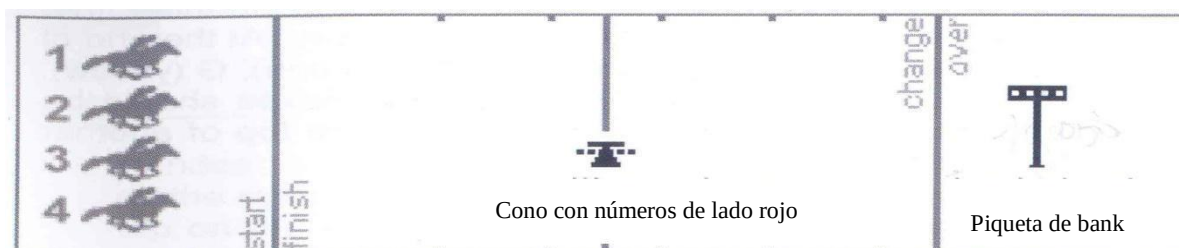


El jinete 1 sale llevando la caña y se dirige hacia la plancha de globos, pincha un globo y

entrega la caña al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 repiten la misma operación. Los globos pueden ser pinchados por la punta de la caña o dando un golpe al globo con la caña. Cada jinete debe pinchar un globo. La punta de la caña rota o torcida no provoca eliminación. La plancha de los globos se considera como una pieza de material. La plancha entera debe quedarse en la zona formada por el segundo y tercer poste y en el carril del equipo durante el juego. Si sale de esta zona debe ser colocada inmediatamente de nuevo. De la misma manera, los postes forman parte del juego y deben mantenerse en pie.

BANCO

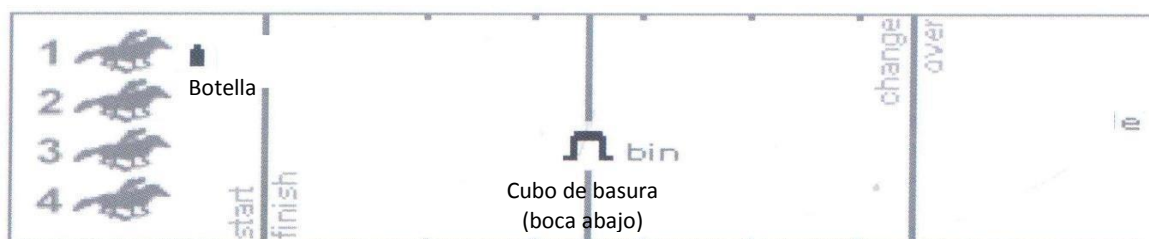
Se coloca sobre la línea central un cono con un soporte sobre el cual se colocan 4 números, en los que sea visible su lado rojo y 1 panel de un banco situado 2m detrás de la línea de cambio, entre las líneas de los postes.



El jinete 1 va hacia el cono, coge un número, se dirige hasta el panel y cuelga su número en un gancho de manera que sea visible el lado negro y vuelve hacia la línea de llegada. Los jinetes 2, 3 y 4 ejecutan el juego de la misma manera. Los números deben colocarse obligatoriamente desde encima del poni.

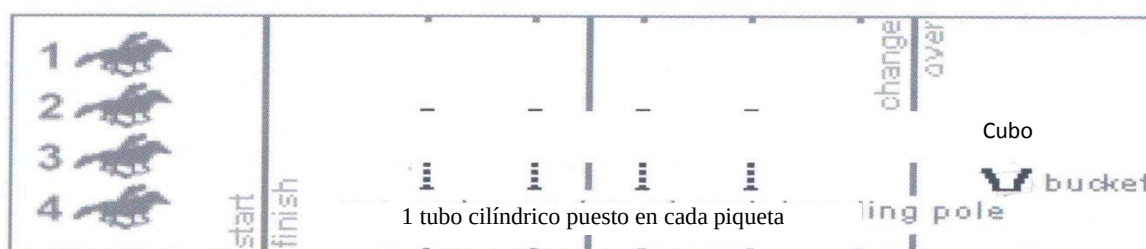
BOTELLAS

Se coloca un cubo de basura boca abajo sobre la línea central, y otro cubo de basura boca abajo 2m detrás de la línea de cambio, sobre el cual se coloca una botella. El jinete 1 sale con una botella en la mano.



El jinete 1, con la botella en la mano, se dirige hacia el cubo de basura del centro del terreno, pone la botella y se dirige hacia el cubo de basura de detrás la línea de cambio para recoger la otra botella, vuelve y la pasa al siguiente jinete. En su turno, cada jinete pone la botella en el cubo vacío y recoge la botella en el otro cubo. Las botellas deben mantenerse en pie durante el juego.

CARTÓN



El jinete 1 coge un cartón de uno de los postes, se dirige hasta el fondo del terreno, pone el cartón en el cubo y vuelve hacia la línea de salida/llegada. Los jinetes 2, 3 y 4 ejecutan el juego de la misma manera. Los postes cardos deben ponerse en pie

BANDERAS

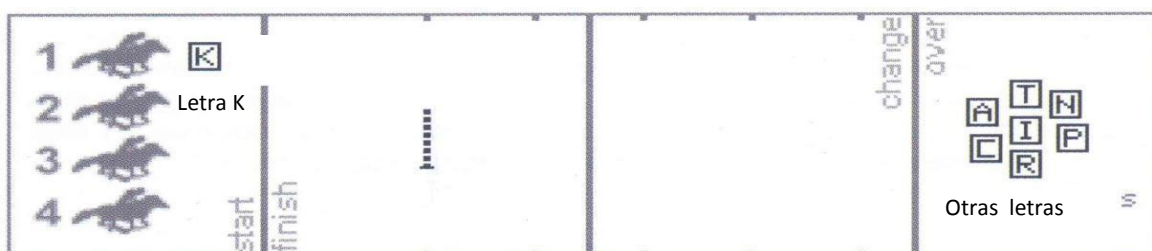
Se sitúa sobre la línea central un cono que contiene 4 banderas, y un cono 2m detrás de la línea de fondo entre los postes. El jinete 1 sale con una bandera.



El jinete1, llevando una bandera, se dirige hacia la línea del fondo, introduce la bandera en el cono y al regresar coge otra bandera del cono de la línea del centro y la pasa al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 realizan lo mismo de la misma manera. Si un cono que contiene banderas se cae, se vuelve a colocar de forma que contenga el mismo número de banderas. El jinete puede continuar su carrera con cualquier bandera.

NORMAN PATRICK

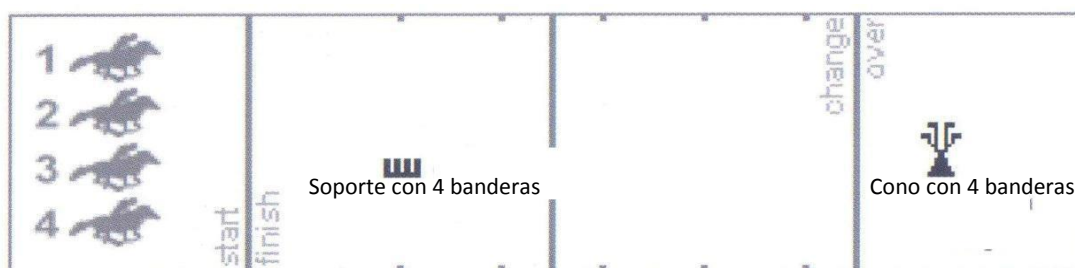
Se sitúa un poste de slalom en la posición 1 y 7 letras en la marca de los 2m detrás de la línea de fondo, colocadas entre las líneas de los postes y alineadas de forma que pueda leerse NPATRICK de izquierda a derecha. El jinete 1 sale con la letra K.



El jinete 1, llevando la letra K, se dirige hasta el poste y la desliza en el poste, luego se dirige hacia el fondo del terreno, desmonta, coge la letra C y vuelve a montar. A la vuelta desliza la letra C en el poste, vuelve al fondo del terreno y coge la letra siguiente para pasarla al jinete 2. Cada jinete ejecuta la carrera de la misma manera con sus respectivas letras. Al final del juego, las letras deben estar correctamente colocadas en el poste de manera que pueda leerse N PATRICK de arriba abajo.

BANDERAS

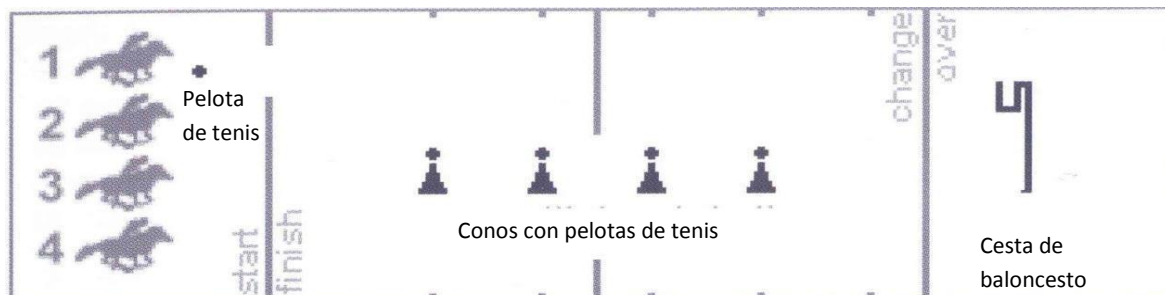
Se coloca 1 zócalo de 4 banderas alineado sobre los primeros postes del slalom y un cono con 4 banderas 2m detrás de la línea de fondo entre las líneas de los postes.



El jinete 1 se dirige hacia el fondo del terreno, coge una bandera y vuelve para colocarla en el tubo del zócalo del color correspondiente. Los jinetes 2, 3 y 4 realizan el juego de mismo modo. Las banderas pueden ser cogidas en cualquier orden. El jinete debe permanecer encima su poni mientras inserta la bandera en el tubo del zócalo. Si el zócalo se cae, las otras banderas pueden ser colocadas de cualquier manera.

BASKET

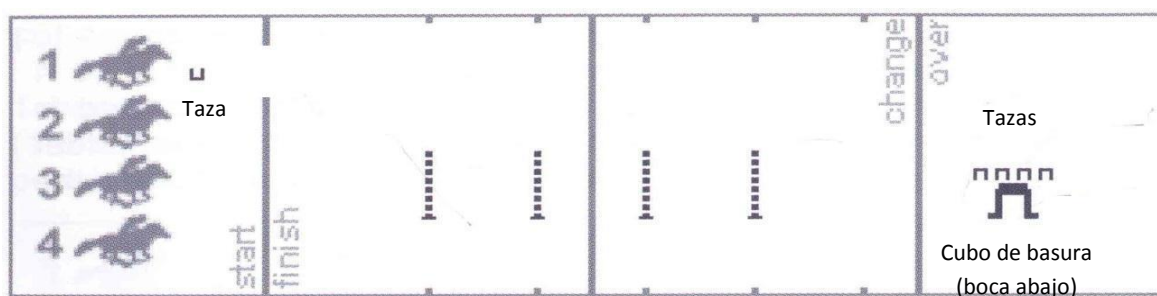
Se colocan 4 conos sobre los cuales hay 4 pelotas de tenis, alineados con los 4 primeros postes del slalom y una cesta de baloncesto en la marca de 2m detrás de la línea de fondo del terreno, entre las líneas de postes. El jinete 1 sale con una pelota de tenis.



El jinete 1, llevando la pelota de tenis se dirige hacia la cesta de baloncesto, deja la pelota dentro de la cesta, y al volver coge una pelota de tenis de uno de los conos y la entrega al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 realizan lo mismo de la misma manera. Si una pelota cae fuera de la cesta, el jinete puede bajar a cogerla pero para introducirla dentro de la cesta deberá estar montado. Todos los conos y la cesta deben estar en pie al final del juego.

5 TAZAS

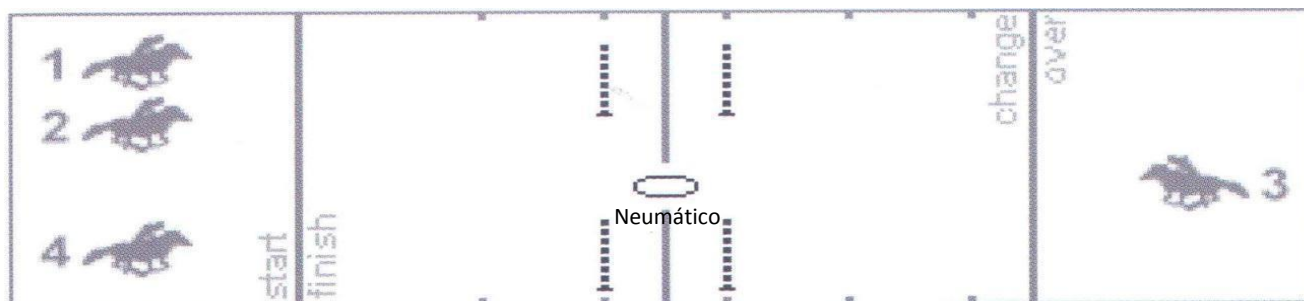
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de la 1 a la 4 y un cubo de basura boca abajo sobre la marca de los 2m detrás de la línea de fondo del terreno, donde esta puestas las 4 tazas del revés, alineadas con los postes. El jinete 1 sale con una taza.



El jinete 1 lleva la taza, sale y la coloca en uno de los postes y corre a buscar una taza del cubo de basura y la entrega al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 hacen lo mismo de la misma manera. Si se tiran los postes de slalom, se tienen que volver a colocar en su marca, al contrario, será causa de eliminación. Si las tazas caen del cubo de basura, deben colocarse de nuevo boca abajo. Si el cubo de basura cae con las tazas, el jinete debe volver a colocar todo de manera a que quede el número correcto de tazas. El jinete puede seguir su carrera con la taza que quiera, no es necesario que coja la que había escogido primero.

NEUMÁTICO

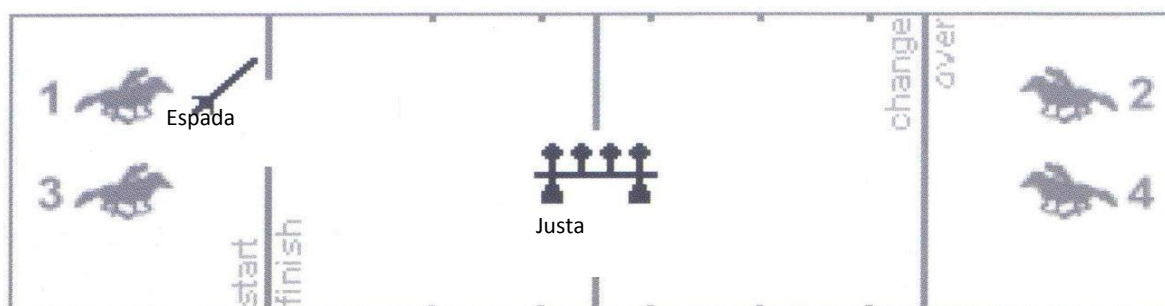
Se coloca un neumático sobre la línea central entre los postes de slalom y 4 postes de slalom que delimitan el área donde está el neumático, en las posiciones correspondientes a los postes 2 y 3.



Los jinetes 1 y 2 se dirigen hacia el neumático, el jinete 1 desmonta y mientras el jinete 2 le sujeta el poni por las riendas, pasa dentro del neumático y vuelve a montar. Los jinetes siguen su carrera hacia la línea de cambio. Los jinetes 2 y 3 se dirigen hacia el neumático, el jinete 2 baja mientras el jinete 3 le sujeta el poni por las riendas, el jinete 2 pasa dentro del neumático y vuelve a montar. Los dos jinetes van hacia la línea de llegada. El jinete 3 se reúne con el jinete 4 y realizan el juego igual, el jinete 3 que pasa dentro del neumático mientras el jinete 4 sujeta el poni y el jinete 4 hace lo mismo con el jinete 1 que le sujeta el poni mientras pasa dentro del neumático. Se permite que el jinete 2 sujete las riendas del poni del jinete 1 antes de la salida del mismo modo que el jinete 3 sujeta el poni del jinete 2, y que el jinete 1 sujete el poni del jinete 4. El neumático debe quedarse siempre en el área delimitada de los postes 2 y 3 y dentro del carril del equipo durante el juego. Si sale de esta zona debe volver a ser colocado dentro de esta. De la misma manera, los postes forman parte del material de juego y deben quedarse en pie.

JUSTA

Se coloca la justa sobre 2 conos perpendicularmente a la línea central, entre la línea de los postes. El jinete 1 sale con la lanza. El jinete 1 sale con la lanza.

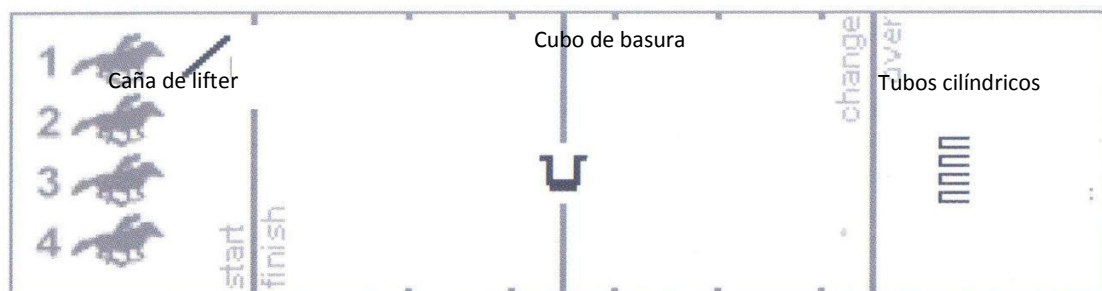


El jinete 1 llevando la espada, se dirige hacia la justa, abate una diana con la lanza y sigue hacia la línea de fondo del terreno para entregar la lanza al jinete 2 por la empuñadura. Los jinetes 2, 3 y 4 realizan el juego del mismo modo. Las dianas deben ser abatidas con la punta de la lanza y no golpeándolas por un lado. Los jinetes pueden

tirar cualquiera de las dianas. La lanza debe sujetarse por la empuñadura en el momento de tirar la diana y en el momento de pasar las líneas de cambio y de salida/llegada. Si un jinete tira más de una diana debe volver a colocar las abatidas por error. Todos los relevos deben pasarse de mano a mano y por la empuñadura.

LIFTER

Se coloca un cubo de basura sobre la línea central y 4 tubos cilíndricos de cartón juntos en la marca de 2m detrás de la línea de fondo del terreno, entre las líneas de los postes. Los tubos están puestos planos en el suelo perpendicularmente a la línea de cambio, con la apertura orientada en dirección opuesta a la línea de salida/llegada. El jinete 1 sale con una caña de lifter.

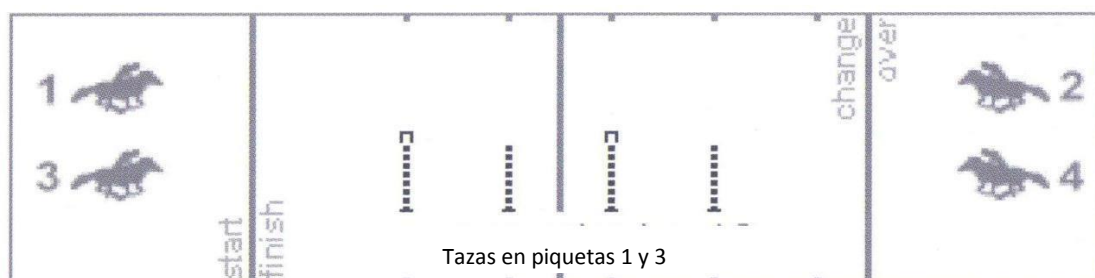


El jinete 1, llevando la caña de lifter, se dirige hacia la línea de cambio, recoge el tubo, va a tirarlo en el cubo de basura y regresa pasando la caña al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 hacen lo mismo. Los lifter solo pueden tocarse con la mano cuando 1) el lifter ha sido agujereado por la caña, en ese caso se podrá sacar de la caña con la mano pero para tirarlo en el cubo deberá hacerlo con la caña; 2) el cubo de basura se vuelca con los litter dentro y el jinete debe reemplazarlos dentro del cubo; 3) el litter queda aplastado, en ese caso, cualquier jinete puede desmontar para volver a darle su forma inicial, reemplazarlo en la posición correcta y entonces, volver a montar para recogerlo de forma correcta. El litter perforado o aplastado no se considera como material roto tal como se define en la regla **CR 2.1.**

Los lifters tirados fuera del cubo deben ser recuperados y tirados dentro del mismo con la ayuda de la caña, ya sea a pie o montado.

2 TAZAS

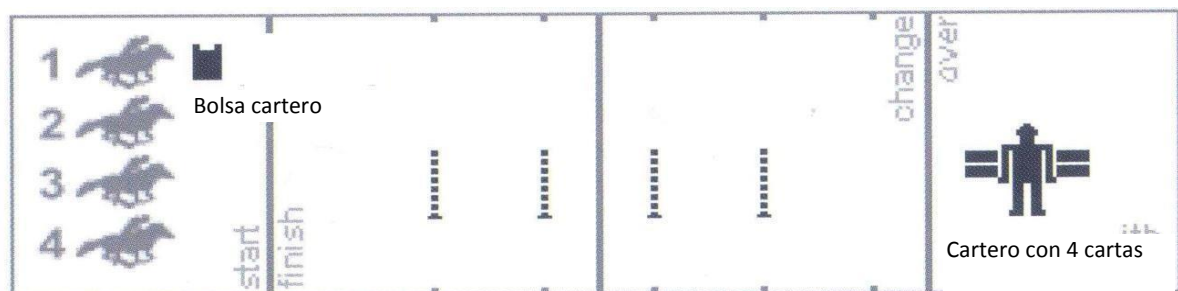
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de la 1 a la 4 con una taza en los postes 1 y 3.



El jinete 1 se dirige hacia el poste 1, coge la taza y la pone en el poste 2, coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4 antes de cruzar la línea de cambio. El jinete 2 coge la taza del poste 4 la pone en el poste 3 y la del poste 2 en el poste 1 antes de cruzar la línea de llegada. El jinete 3 ejecuta el juego como el jinete 1 y el jinete 4 como el jinete 2. Las tazas caídas deben recolocarse sobre el poste correcto antes de seguir el juego. Los postes tirados deben ser reemplazados antes de seguir el juego. El intento de poner la taza debe hacerse montado.

CARTERO

El cartero, llevando 4 cartas en la mano se situa 2m detrás de la línea de cambio alineado con los postes. El jinete 1 sale con la bolsa.



El jinete 1, llevando la bolsa, hace el slalom entre los postes, coge una carta que le entrega el cartero, la pone en la bolsa y vuelve haciendo el slalom para pasar la bolsa al jinete 2. La carta debe estar dentro de la bolsa antes de pasar la línea de salida/llegada. Los jinetes 2, 3 y 4 realizan lo mismo de la misma a manera. Los jinetes y ponis deben cruzar la línea de cambio para recoger la carta de las manos del cartero. El cartero puede sujetar el poni mientras el jinete pone la carta en la bolsa y también puede recoger una carta o una bolsa si estos han caído dentro de la zona de cambio. El cartero no puede cruzar la línea de cambio aunque haya sido empujado por un poni. Desatender esta regla conlleva la eliminación. Las cartas deben ser entregadas a los jinetes en este orden: 1 rojo, 2 azul, 3 amarillo, 4 verde. El cartero debe llevar casco acorde a las normas de seguridad correctamente abrochado y calzado adecuado. La tela de la bolsa no puede enrollarse.

CUERDA

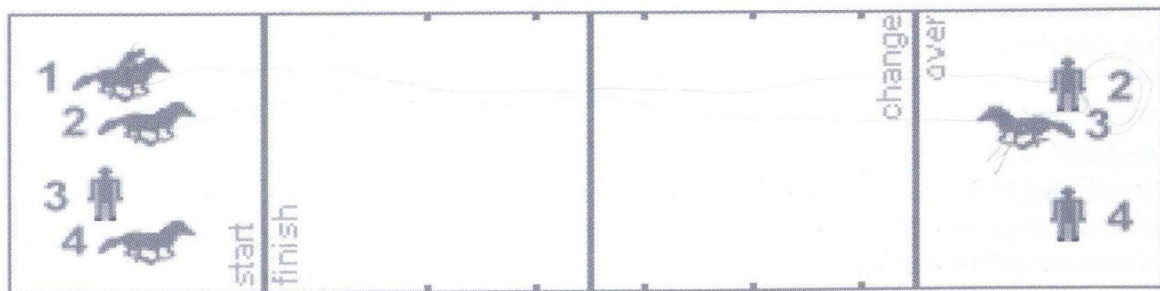
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4. El jinete 1 sale con una cuerda.



El jinete 1, llevando la cuerda, hace el slalom entre los postes y cruza la línea de cambio, donde espera el jinete 2 que coge la cuerda por el otro extremo. La pareja de jinetes vuelven haciendo el slalom sujetando cada uno un extremo de la cuerda. Pasada la línea, el jinete1 suelta la cuerda y el jinete 3 la coge por el extremo suelto. Los jinetes 2 y 3 van haciendo el slalom, cruzan la línea de cambio, el jinete 2 suelta la cuerda y el jinete 4 la coge por el extremo, los jinetes 3 y 4 acaban la carrera haciendo el slalom. Si un jinete suelta la cuerda, la pareja debe volver al lugar donde se cometió el error para continuar. Enrollar la cuerda alrededor de la mano o los dedos conlleva la eliminación.

MOZO

El jinete 1 se sitúa en la línea de salida montado y llevando el poni del jinete 2. El jinete 2 está en la línea de cambio a pie aguantando el poni del jinete 3. El jinete 3 está detrás de la línea de llegada aguantando el poni del jinete 4. El jinete 4 está detrás de la línea de cambio a pie.

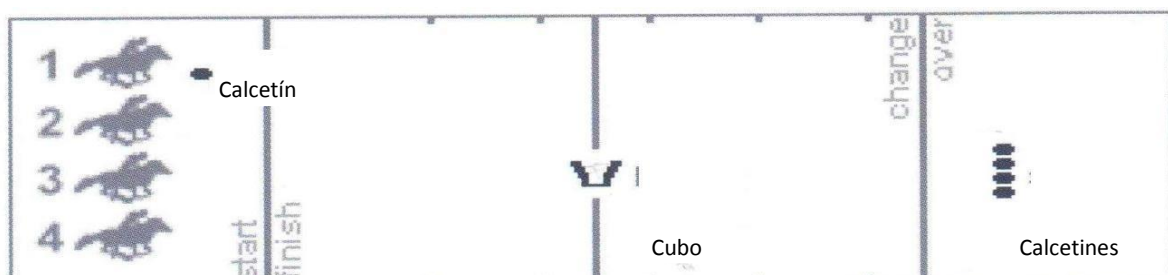


El jinete 1 sale haciendo el slalom llevando el poni del jinete 2, hasta la línea de cambio, y entrega el poni al jinete 2 que monta y vuelve a la línea de llegada haciendo el slalom con el poni del jinete 3. Después de que el jinete 2 haya salido, el jinete1 da su poni al jinete 4. El jinete 2 lleva el poni al jinete 3 que monta y hace el slalom llevando el poni del jinete 4. El jinete 3 entrega el poni al jinete 4 que monta y vuelve haciendo el slalom sujetando al poni del jinete1. Si un jinete suelta el poni que lleva, debe volver al lugar donde se cometió el error. Durante el juego los ponis tienen que ser llevados por las riendas.

(Este juego no se recomienda en competiciones internacionales donde los equipos alquilan los ponis).

CALCETINES

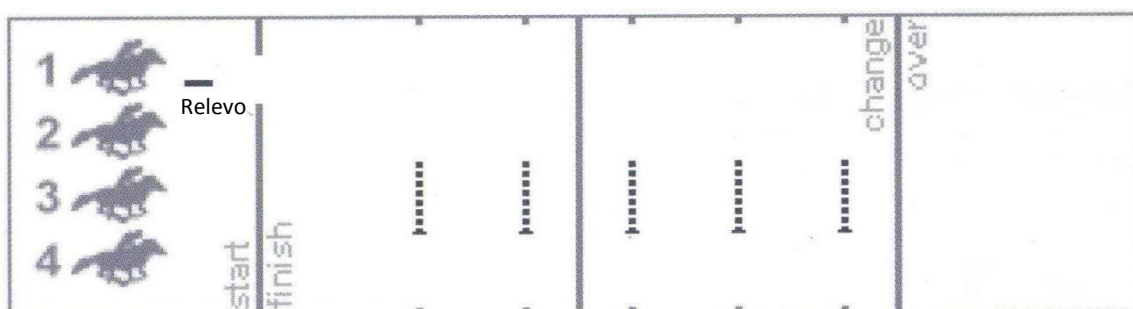
Se coloca un cubo sobre la línea central y 4 calcetines en la marca de 2m detrás de la línea de cambio al fondo del terreno, entre los postes. El jinete1 sale con unos calcetines.



El jinete1, llevando los calcetines, se dirige hacia el cubo, los tira dentro, sigue hacia el fondo del terreno, salta a tierra, coge unos calcetines del suelo, vuelve a montar y los pasa al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 ejecutan el juego del mismo modo y el jinete 4 tira los últimos calcetines al cubo de regreso antes de cruzar la línea de salida/llegada. Si unos calcetines se desplazan fuera de la zona de cambio, el jinete deberá cruzar la línea de cambio después de cogerlos.

SLALOM

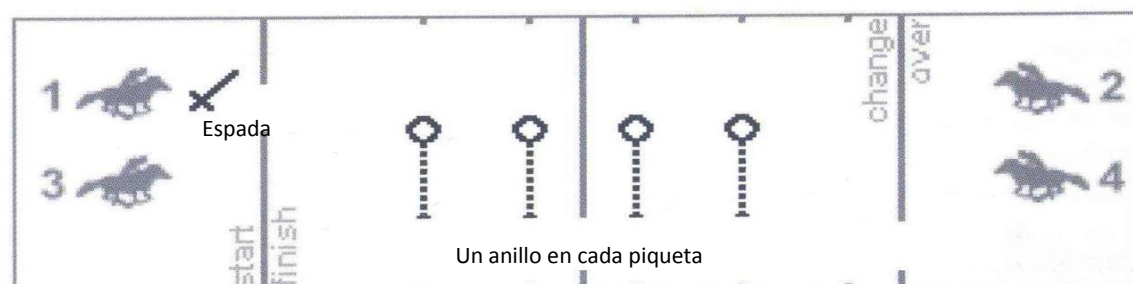
Se colocan 5 postes de slalom en las posiciones de 1 a 5. El jinete1 sale con el testigo.



El jinete1, hace el slalom llevando el testigo, rodea el poste 5, vuelve haciendo el slalom y pasa el testigo al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 ejecutan el juego de la misma manera.

ESPADA

Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 sobre los cuales están sujetas unas anillas. Las anillas que están fijadas sobre los postes 1 y 2 del lado de las líneas salida/llegada y las de los postes 3 y 4 del lado de la línea de cambio. El jinete1 sale con una espada.

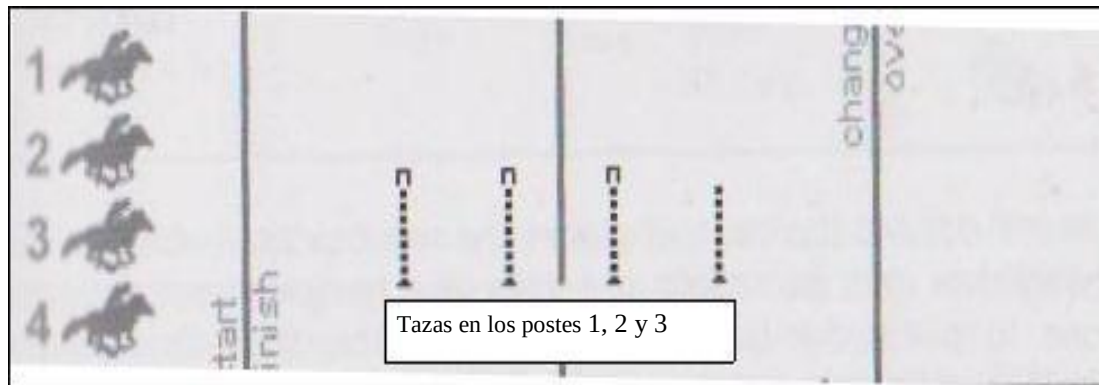


El jinete 1, llevando la espada por la empuñadura recoge con la espada una anilla de cualquier poste y en la línea de cambio, pasa la espada por la empuñadura al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 ejecutan el juego de mismo modo. Si una anilla cae al suelo, el jinete la puede recoger como quiera, a pie o montado, pero cuando pase la línea de salida/llegada o la línea de cambio, el jinete debe estar encima el poni y sujetar la

espada por la empuñadura con las anillas alrededor de la hoja, sin tocarlas. En este juego, los postes caídos no están considerados como error. Los relevos deben hacerse de mano a mano y por la empuñadura.

3 TAZAS

Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 y una taza sobre los postes 1, 2 y 3.



El jinete 1 coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4, coge la taza del poste 2 y la pone en el poste 3, coge la taza del poste 1 y la pone en el poste 2 antes de cruzar la línea de salida/llegada.

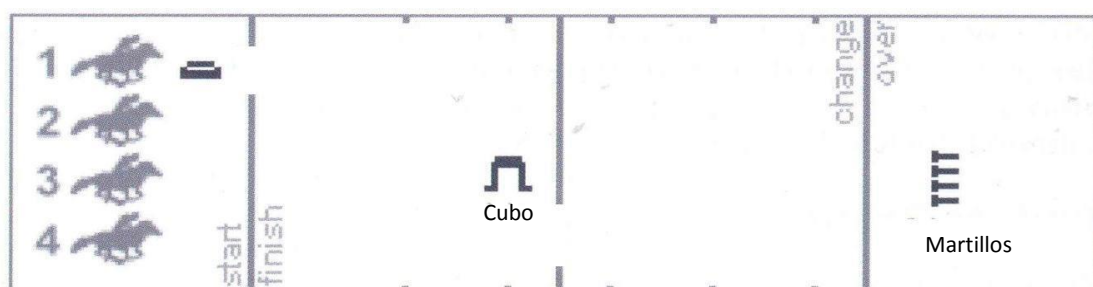
El jinete 2 coge la taza del poste 2 y la pone en el poste 1, coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 2 antes de cruzar la línea de salida/llegada.

El jinete 3 repite las acciones del jinete 1, y el jinete 4 repite las del jinete 2. Los postes caídos deben volver a colocarse en pie antes de continuar.

Las tazas pueden colocarse sobre el poste a pie, si solo si, se ha intentado previamente hacerlo montado

CAJA DE HERRAMIENTAS

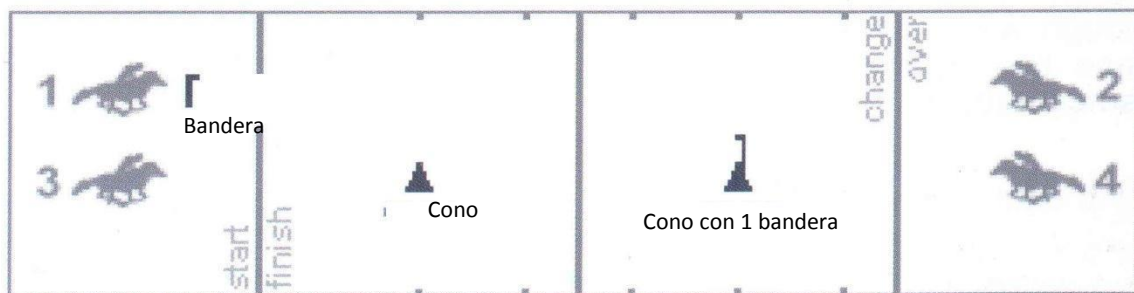
Se colocan un cubo de basura boca abajo sobre la línea del segundo poste y 4 martillos sobre la marca de los 2m detrás de la línea de fondo entre las líneas de los postes. El jinete 1 sale con la caja de herramientas.



El jinete 1 sale con la caja de herramientas hacia el cubo de basura, la coloca encima y sigue hasta el fondo del terreno, desmonta, coge un martillo, vuelve a montar, y deposita el martillo en la caja antes de cruzar la línea de llegada. Los jinetes 2, 3 y 4 desarrollan el juego de mismo modo y el jinete 4 recoge la caja para cruzar la línea de llegada. Al cruzar la línea de llegada, la caja de herramientas debe estar agarrada por el asa. El jinete 4 debe poner el martillo antes de recoger la caja para cruzar la línea de llegada. En condiciones meteorológicas de fuerte viento puede colocarse unos pesos en la caja. En estos casos, los pesos se consideran material, y deben volverse a poner en la caja si esta se cae. Se considera que el martillo está dentro de la caja si está sostenido únicamente por esta, no por otro objeto ni por una persona.

2 BANDERAS

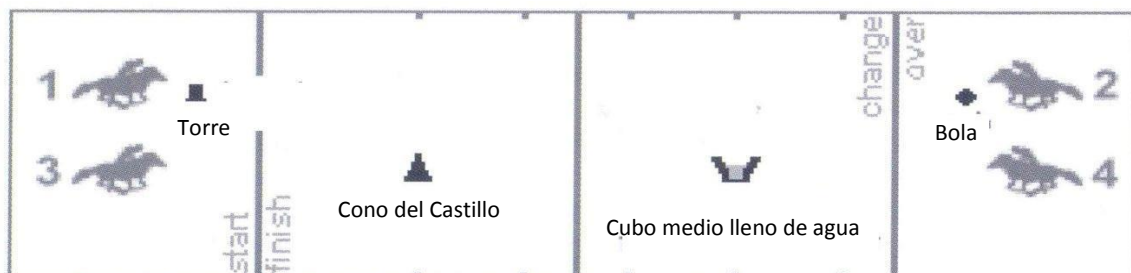
Se coloca un cono alineado sobre la línea de los primeros postes y otro cono sobre la línea del cuarto poste dentro del cual se coloca una bandera. El primer jinete sale con una bandera.



El primer jinete, llevando una bandera, se dirige hacia el primer cono e inserta la bandera, se dirige hasta el segundo cono, coge la bandera y la pasa al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 ejecutan el juego del mismo modo y el jinete 4 se lleva la bandera hasta la línea de llegada.

TORRE DE WINDSOR

Se coloca un cono alineado en los primeros postes de slalom y un cubo medio lleno de agua alineado en el cuarto poste, entre las líneas de postes. El jinete 1 sale con una torre, el jinete 2 sale con una bola.



El jinete 1, llevando la torre, se dirige hasta el cono castillo, pone la torre y sigue para cruzar la línea de cambio. El jinete 2, llevando una bola, se dirige hacia el castillo, pone la bola sobre la torre y sigue para cruzar la línea de salida/llegada. El jinete 3 va hacia

el castillo, coge la bola, la tira en el cubo y va hasta la línea de cambio. El jinete 4 se dirige hasta el cubo, recupera la bola, a pie o montado, vuelve a montar si está a pie, sigue hasta el castillo y vuelve a poner la bola sobre la torre antes de cruzar la línea de salida/llegada. Si el cubo esta tirado, debe contener suficiente agua para que la bola aun flote. Si la bola cae, después de que el jinete haya intentado ponerla montado, puede corregir el error a pie o montado.

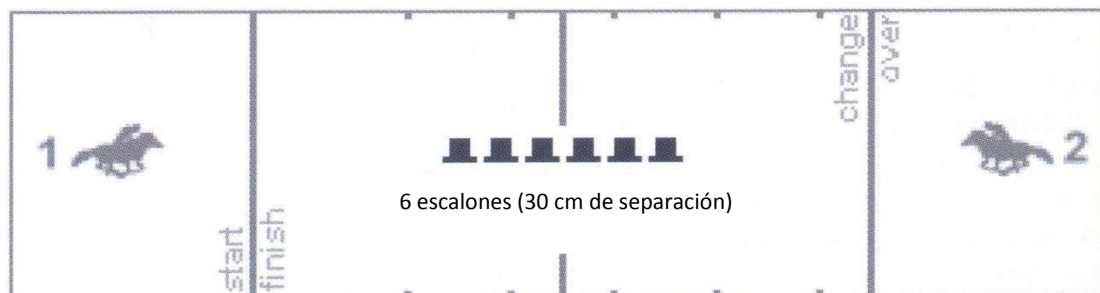
B) JUEGOS EN PAREJA

Las reglas propias de cada juego deben ser utilizadas paralelamente a las reglas generales.

En las competiciones en pareja, los entrenadores no están autorizados a entrar en el terreno para entrenar.

ESCALONES

Se sitúan 6 escalones en fila perpendicularmente a la línea central, entre las líneas de postes. Debe haber una distancia de 30cm entre dos escalones

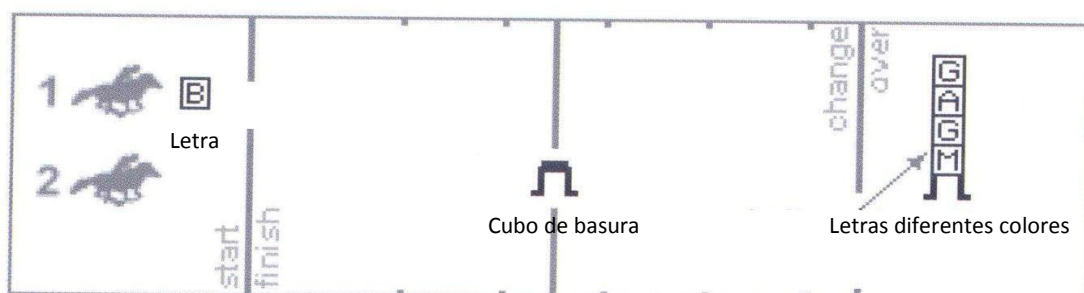


El jinete 1 se dirige hacia los escalones, desmonta y sujetando a su poni por las riendas, pone un pie en cada escalón uno tras otro y debe dar por lo menos un paso antes de volver a montar en el poni y pasar la línea de llegada. El jinete 2 ejecuta lo mismo de la misma manera. Si un jinete tira un escalón, o toca el suelo mientras pasa los escalones, debe volver a colocar el material tirado y en ambos casos debe volver a pasar la línea de los escalones desde el principio.

TORRE PONI

Este juego se juega con las letras apropiadas del país en el que se juega, se decidirá en la reunión previa a la competición.

Esta regla utiliza las letras P ,O, N, I y S.



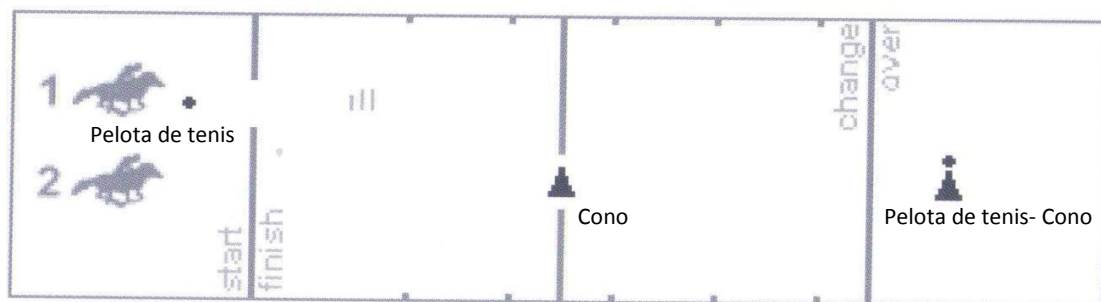
Se sitúa un cubo de basura puesto boca abajo en la línea central y un cubo de basura boca abajo 2m detrás de la línea de cambio. Sobre el cubo de basura de detrás de la línea de cambio se ponen 4 cajas en las cuales hay escrita una letra en cada una, colocadas de arriba a abajo con las letras I, N, O y P.

El jinete 1 sale con la caja que lleva escrita la letra S.

El jinete1 lleva la letra S (blanco), la pone encima el cubo de basura que hay en la línea central y va a recoger la letra I (rojo) y al volver la pone encima del cubo. Cuando pasa la línea de llegada, el jinete 2 se va a buscar la letra N y la colocará encima la letra I. Las 3 cajas siguientes las cogen individualmente uno de los dos jinetes, desde el momento en que el segundo jinete ha cogido por lo menos una caja. Al final del juego se ve la pirámide de 5 cajas formando la palabra PONIS. Las letras deben colocarse de tal manera que la base de la caja este puesta sobre la tapa de la anterior y no sobre un lado.

PELOTA Y CONO

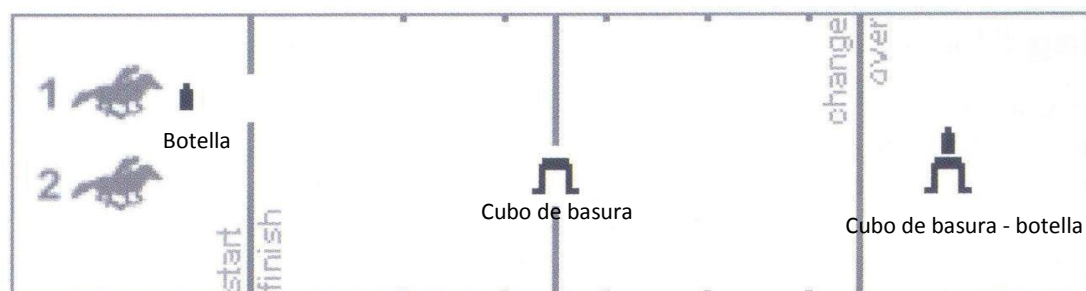
Se coloca un cono sobre la línea central y otro cono con una pelota de tenis encima 2m detrás de la línea de cambio al fondo del terreno, entre las líneas de postes. El jinete1 sale con una pelota.



El jinete1 se dirige hacia el primer cono, pone la pelota encima, va hacia el fondo del terreno, coge la pelota que hay sobre el segundo cono y regresa para entregarla al jinete 2. El jinete 2 pone la pelota sobre el cono del fondo y vuelve recogiendo la pelota del primer cono para cruzar la línea de salida/llegada.

BOTELLAS

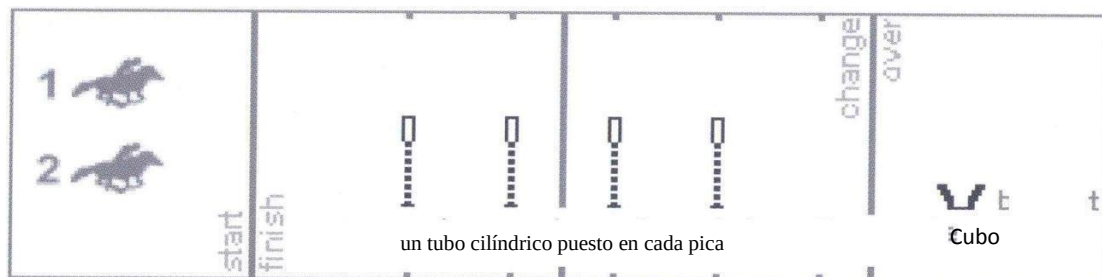
Se coloca un cubo de basura boca abajo sobre la línea central, y otro cubo de basura boca abajo 2m detrás de la línea de cambio, sobre el cual se coloca una botella. El jinete 1 sale con una botella en la mano.



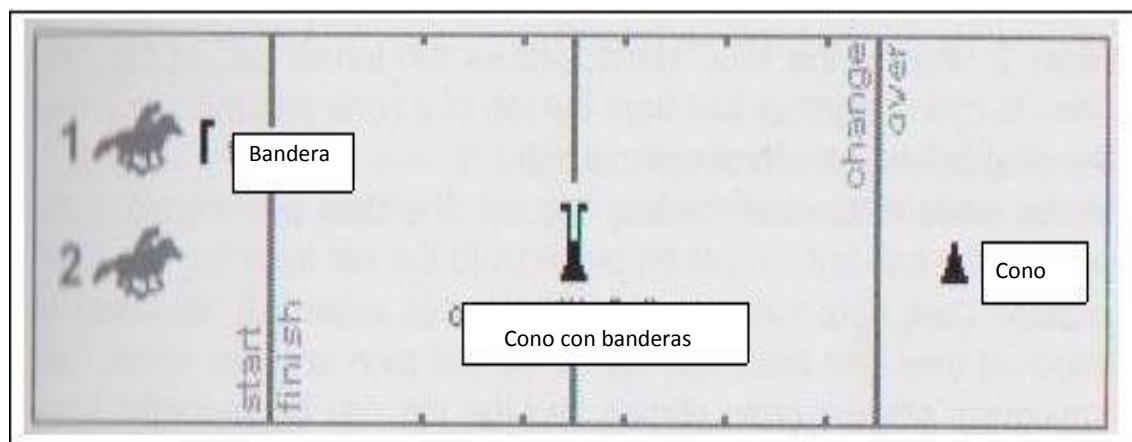
El jinete 1, con la botella en la mano, se dirige hacia el cubo de basura del centro del terreno, pone la botella y se dirige hacia el cubo de basura de detrás la línea de cambio para recoger la otra botella, vuelve y la pasa al siguiente jinete. El jinete 2 pone la botella en el cubo vacío y recoge la botella en el otro cubo. Las botellas deben mantenerse en pie durante el juego.

CARTÓN

Se colocan 4 postes de slalom con un cartón encima de ellas y un cubo 2m detrás de la línea de cambio alineado con los postes.



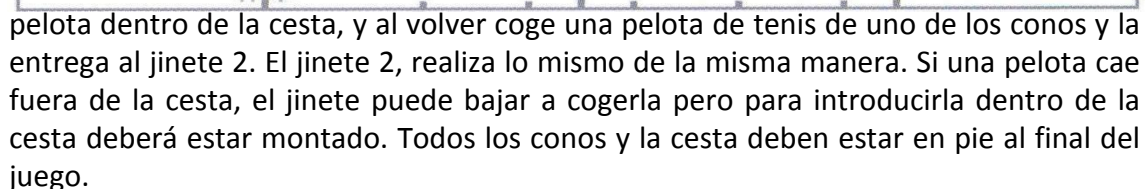
Cada jinete coge dos cartones, uno cada vez y los tira dentro del cubo. Los postes caídos deben ponerse en pie



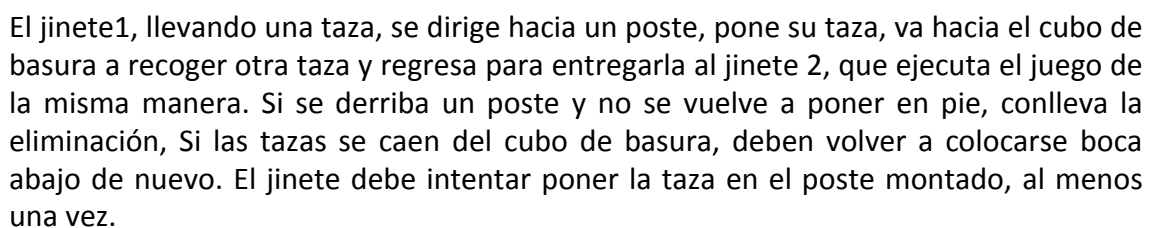
El jinete 1, llevando una bandera, se dirige hacia la línea del fondo, introduce la bandera en el cono y al regresar coge otra bandera del cono de la línea del centro y la pasa al jinete 2. El jinete 2 realiza lo mismo de la misma manera llevándose la última bandera a la línea de salida/llegada.

BASKET

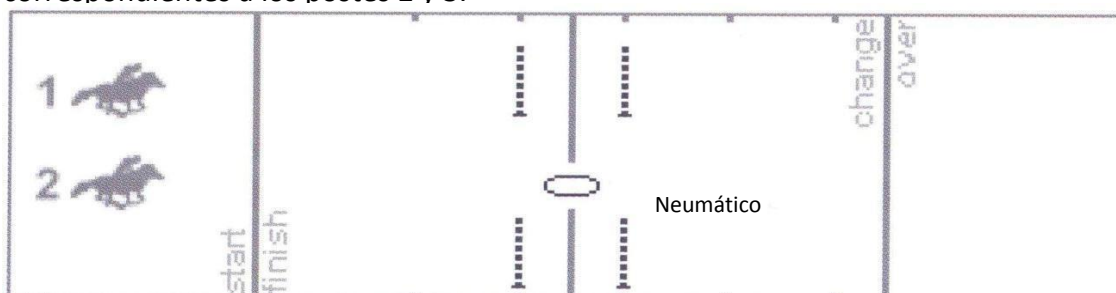
Se colocan 2 conos sobre los cuales hay 2 pelotas de tenis, alineados con los postes de slalom 2 y 4 y una cesta de Baloncesto en la marca de 2m detrás de la línea de fondo del terreno, entre las líneas de postes. El jinete 1 sale con una pelota de tenis.



Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 y un cubo de basura boca abajo sobre la marca de los 2m detrás de la línea de fondo del terreno, donde están puestas 4 tazas al revés, alineadas con los postes. El jinete 1 sale con una taza.



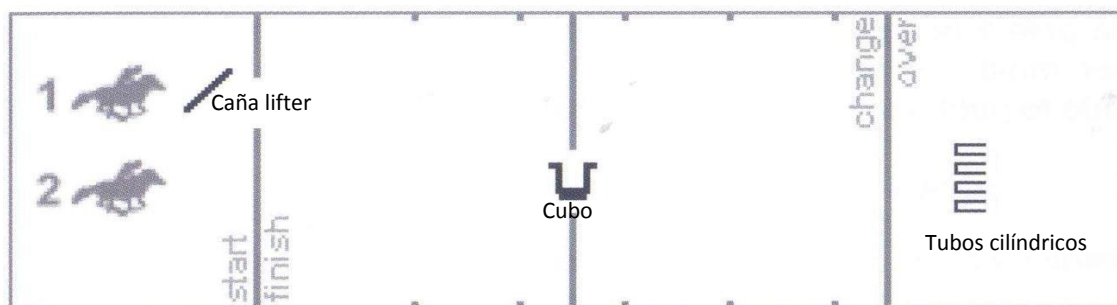
Se coloca un neumático sobre la línea central entre los postes de slalom y 4 postes de slalom que delimitan el área donde está el neumático, en las posiciones correspondientes a los postes 2 y 3.



Los dos jinetes se dirigen hacia el neumático, el jinete 1 desmonta y mientras el jinete 2 le sujeta el poni por las riendas, pasa dentro del neumático y vuelve a montar. Los jinetes siguen su carrera hacia la línea de cambio, dan media vuelta y vuelven hacia el neumático, el jinete 2 baja mientras el jinete 1 le sujeta el poni por las riendas, el jinete 2 pasa dentro del neumático y vuelve a montar. Los dos jinetes acaban su carrera cruzando la línea de salida/llegada. Se permite que el jinete 2 sujete las riendas del poni del jinete 1 antes de la salida, del mismo modo que el jinete 1 sujeta el poni del jinete 2. El neumático debe quedarse siempre en el área delimitada de los postes 2 y 3 y dentro del carril del equipo durante el juego. Si sale de esta zona debe volver a ser colocado dentro de esta. De la misma manera, los postes forman parte del material de juego y deben mantenerse en pie.

LIFTER

Se coloca un cubo de basura sobre la línea central y 4 tubos cilíndricos de cartón juntos en la marca de 2m detrás de la línea de fondo del terreno, entre las líneas de los postes. Los tubos están puestos planos en el suelo perpendicularmente a la línea de cambio, con la apertura orientada en dirección opuesta a la línea de salida/llegada. El jinete 1 sale con una caña de lifter.



El jinete 1, llevando la caña de litter, se dirige hacia la línea de cambio, recoge el tubo, va a tirarlo en el cubo de basura y regresa pasando la caña al jinete 2. El jinete 2 hace lo mismo. Los lifter solo pueden tocarse con la mano cuando 1) el litter ha sido agujereado por la caña, en ese caso se podrá sacar de la caña con la mano pero para tirarlo en el cubo deberá hacerlo con la caña; 2) el cubo de basura se vuelca con los litters dentro y el jinete debe reemplazarlos dentro del cubo; 3) el litter queda aplastado, en ese caso, cualquier jinete puede desmontar para volver a darle su forma inicial, reemplazarlo en la posición correcta y entonces, volver a montar para recogerlo de forma correcta. El litter perforado o aplastado no se considera como material roto tal como se define en la regla CR 2.1.

Los lifters tirados fuera del cubo deben ser recuperados y tirados dentro del mismo con la ayuda de la caña, ya sea a pie o montado.

2 TAZAS

Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 con una taza sobre los postes

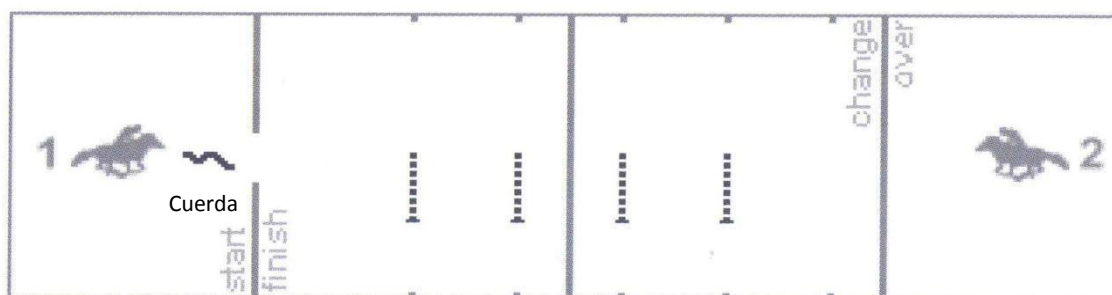
1 y 3.



El jinete 1 se dirige hacia el poste 1, coge la taza y la pone en el poste 2, coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4 antes de cruzar la línea de cambio. El jinete 2 coge la taza del poste 4, la pone en el poste 3 y la del poste 2 en el poste 1 antes de cruzar la línea de salida/llegada. Las tazas caídas deben ser repuestas sobre el poste correcto antes de seguir el juego. Los postes derribados deben ser vueltos a poner en pie antes de seguir el juego. El primer intento de colocar la taza en el poste debe hacerse montado.

CUERDA

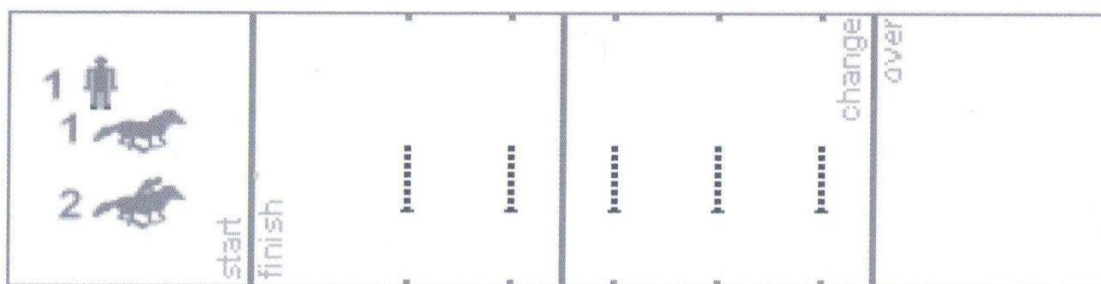
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4. El jinete 1 sale con una cuerda.



El jinete 1, llevando la cuerda, hace el slalom entre los postes y cruza la línea de cambio, donde espera el jinete 2, que coge la cuerda por el otro extremo. La pareja de jinetes vuelven haciendo el slalom sujetando cada uno un extremo de la cuerda. Si un jinete suelta la cuerda, la pareja debe volver al lugar donde se cometió el error para continuar. Enrollar la cuerda alrededor de la mano o los dedos conlleva la eliminación.

PIE A TIERRA

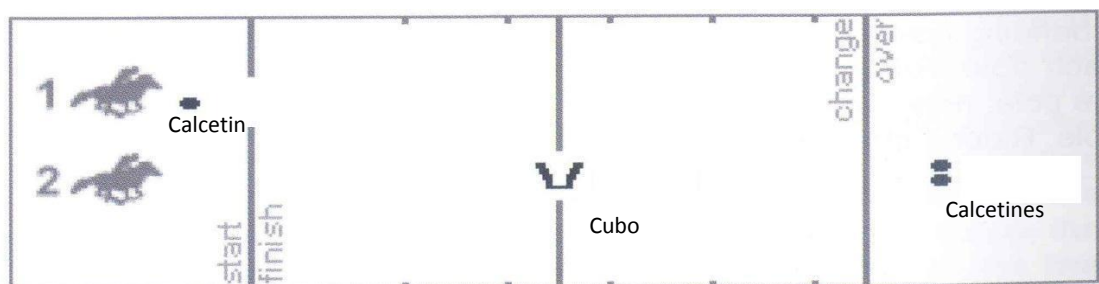
Se colocan 5 postes de slalom en posición normal. El jinete 1 está de pie sujetando su poni. El jinete 2 está montado tras la línea de salida/llegada.



El jinete 1, aguantando su poni por las riendas, corre a lo largo de la línea de los postes, rodea el quinto poste, vuelva a montar y se va a cruzar la línea de salida/llegada. El jinete 2 va hacia el quinto poste, desmonta, lo rodea y corre llevando sobre la silla antes de pasar por el quinto poste en su trayecto hacia la línea de cambio. El jinete 2 debe poner pie a tierra antes de pasar el quinto poste en su trayecto hacia la línea de salida/llegada. La quinto poste debe permanecer en pie en todo momento.

CALCETINES

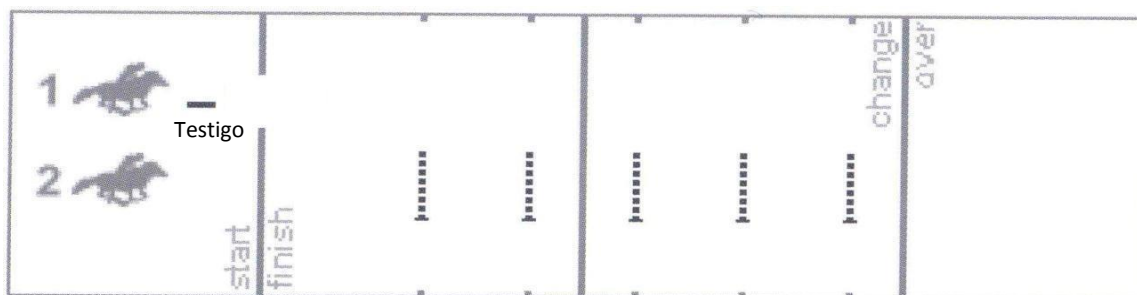
Se coloca un cubo sobre la línea central y 2 calcetines en la marca de 2m detrás de la línea de cambio al fondo del terreno, entre los postes. El jinete 1 sale con unos calcetines.



El jinete 1, llevando los calcetines, se dirige hacia el cubo, los tira dentro, sigue hacia el fondo del terreno, salta a tierra, coge unos calcetines del suelo, vuelve a montar y los pasa al jinete 2. El jinete 2 ejecuta el juego del mismo modo y tira los últimos calcetines al cubo de regreso antes de cruzar la línea de salida/llegada. Si unos calcetines se desplazan fuera de la zona de cambio, el jinete deberá cruzar la línea de cambio después de cogerla.

SLALOM

Se colocan 5 postes de slalom en las posiciones de 1 a 5. El jinete 1 sale con el testigo.



El jinete 1 hace el slalom llevando el testigo, rodea el poste 5, vuelve haciendo el slalom y pasa el testigo al jinete 2. El jinete 2 ejecuta el juego de la misma manera.

ESPADA

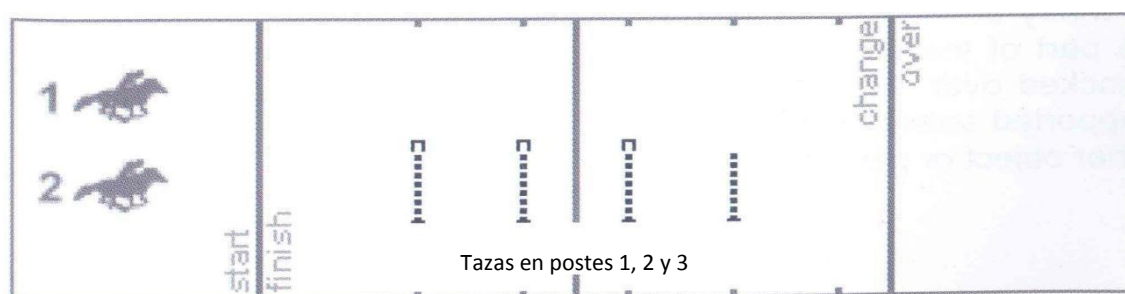
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 sobre los cuales están sujetas unas anillas. Las anillas sobre los postes 1 y 2 se fijan del lado de las líneas salida/llegada y las de los postes 3 y 4 del lado de la línea de cambio. El jinete 1 sale con una espada.



El jinete 1, llevando la espada por la empuñadura, recoge con la espada 2 anillas de cualquier poste y en la línea de cambio, pasa la espada por la empuñadura al jinete 2. El jinete 2 recoge las 2 anillas restantes y termina el juego cruzando la línea de salida/llegada. Si una anilla cae al suelo, el jinete la puede recoger como quiera, a pie o montado, pero cuando pase la línea de salida/llegada o la línea de cambio, el jinete debe estar encima el poni y sujetar la espada por la empuñadura con las anillas alrededor de la hoja, sin tocarlas. En este juego, los postes caídos no están considerados como error. Los relevos deben hacerse de mano a mano y por la empuñadura.

3 TAZAS

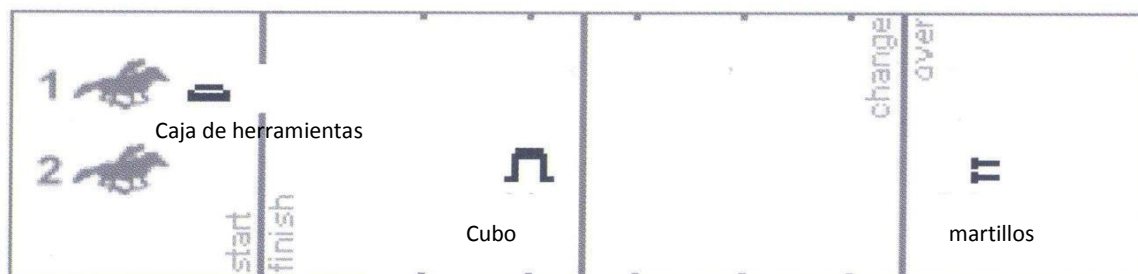
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 y una taza sobre los postes 1 y 3.



El jinete 1 coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4, coge la taza del poste 2 y la pone en el poste 3, coge la taza del poste 1 y la pone en el poste 2 antes de cruzar la línea de salida/llegada. El jinete 2 reemplaza las tazas a su posición inicial. Los postes caídos deben volver a colocarse en pie. El primer intento de colocar la taza debe hacerse montado.

CAJA DE HERRAMIENTAS

Se colocan un cubo de basura boca abajo sobre la línea del segundo poste y 2 martillos sobre la marca de los 2m detrás de la línea de fondo entre las líneas de los postes. El jinete 1 sale con la caja de herramientas.



2 BANDERAS

Se coloca un cono alineado sobre la línea de los primeros postes y otro cono sobre la línea del cuarto poste dentro del cual se coloca una bandera. El primer jinete sale con una bandera.



El primer jinete, llevando una bandera, se dirige hasta el primer cono e inserta la bandera, se dirige hasta el segundo cono, coge la bandera y la pasa al jinete 2. El jinete 2 ejecuta el juego del mismo modo pero llevando la bandera hasta la línea de salida/llegada.

C) JUEGOS INDIVIDUALES

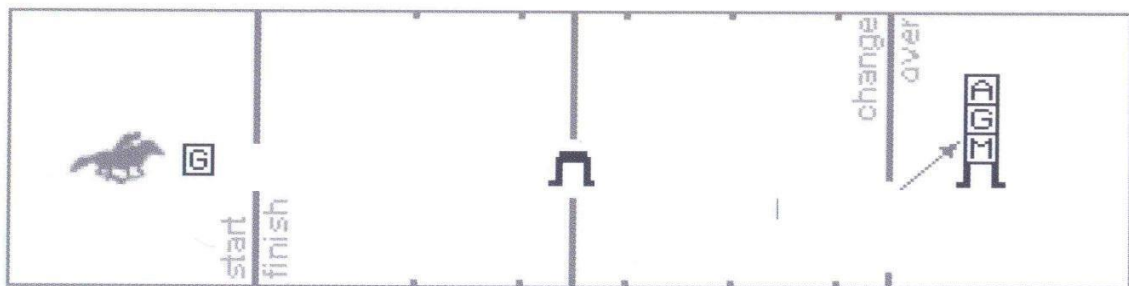
Las reglas propias de cada juego deben ser utilizadas paralelamente a las reglas generales.

En las competiciones individuales, los entrenadores no están autorizados a entrar en el terreno para entrenar.

TORRE PONI

Este juego se juega con las letras apropiadas del país en el que se juega, se decidirá en la reunión previa a la competición.

Esta regla utiliza las letras P ,O, N, I



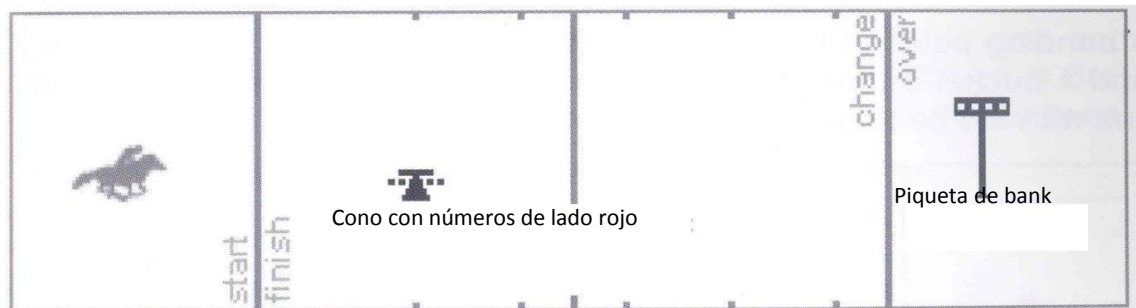
Se sitúa un cubo de basura puesto boca abajo en la línea central y un cubo de basura boca abajo 2m detrás de la línea de cambio. Sobre el cubo de basura de detrás de la línea de cambio se ponen 3 cajas en las cuales hay escrita una letra en cada una, colocadas de arriba a abajo con las letras N, O y P.

El jinete sale con la caja que lleva escrita la letra I.

El jinete lleva la letra I, la pone encima el cubo de basura que hay en la línea central y va recoger la letra siguiente y al volver la pone encima de la primera. El jinete va cogiendo las cajas una por una, las pone una encima de la otra hasta que las haya recogido todas y vuelve para cruzar la línea de llegada. Si las cajas se caen del cubo, deben ser recolocadas pero no obligatoriamente en el orden correcto, sin embargo, cuando el jinete pase la línea de llegada las cajas deben estar apiladas de forma que pueda leerse de arriba a abajo la palabra P(verde), O(amarillo), N(azul), I(blanco). Las letras deben colocarse de tal manera que la base de la caja esté puesta sobre la tapa de la anterior y no sobre un lado.

BANCO

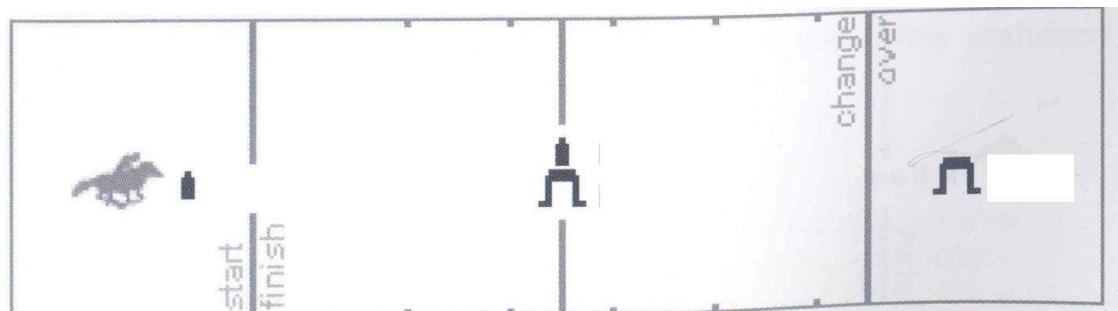
Se coloca sobre la línea central un cono con un soporte sobre el cual se colocan 4 números, en los que sea visible su lado rojo y un panel de un banco situado 2m detrás de la línea de cambio, entre las líneas de los postes.



El jinete va hacia el cono, coge un numero, se dirige al panel y cuelga su numero en el enganche, sigue cogiendo los números uno por uno para acabar colgando la cifra 1000€ en el panel antes de cruzar la línea de llegada. Los números deben colocarse obligatoriamente desde encima del poni.

BOTELLAS

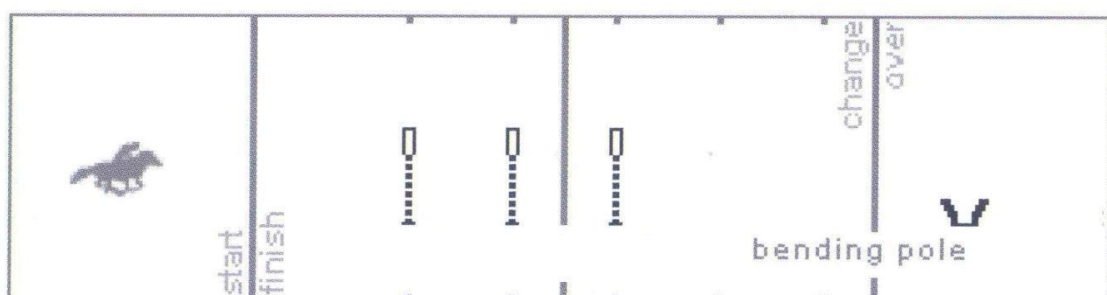
Se coloca un cubo de basura boca abajo sobre la línea central, ,sobre el cual se coloca una botella y otro cubo de basura boca abajo 2m detrás de la línea de cambio. El jinete sale con una botella en la mano.



El jinete se dirige hacia el cubo de basura de detrás la línea de cambio, pone la botella y se dirige hacia el cubo de basura del centro del terreno para recoger la otra botella antes de cruzar la línea de llegada. Las botellas deben mantenerse en pie durante el juego.

CARTÓN

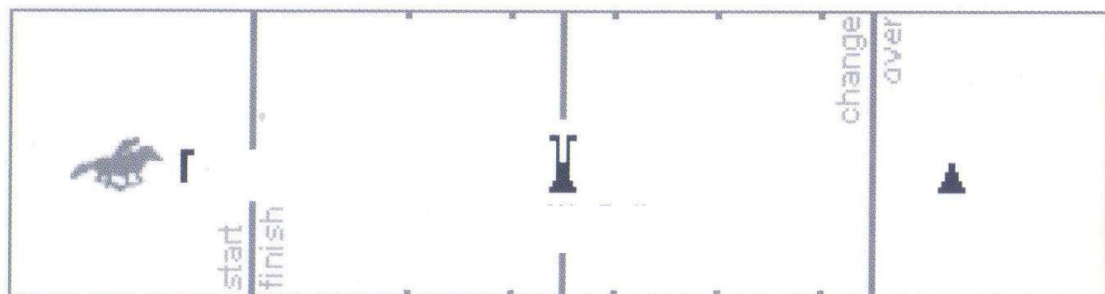
Se colocan 3 postes de slalom en las posiciones 1 y 3 con un cartón encima de cada uno y un cubo 2m detrás de la línea de cambio alineado con los postes.



El jinete coge un cartón de uno de los postes, se dirige al cubo y lo tira dentro del cubo estando montado. Sigue cogiendo los cartones uno por uno hasta que todos los cartones estén dentro del cubo y entonces ira a cruzar la línea de llegada. Los postes caídos deben volver a ponerse en pie.

5 BANDERAS

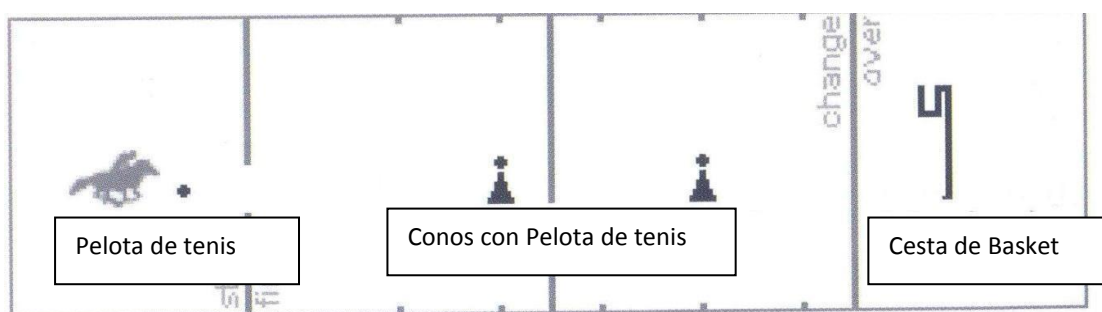
Se sitúa sobre la línea central un cono que contiene 2 banderas, y otro cono 2m detrás de la línea de fondo entre los postes. El jinete sale con una bandera.



El jinete, llevando una bandera, se dirige hacia la línea del fondo, introduce la bandera en el cono, al regresar coge otra bandera del cono de la línea del centro y vuelve a ponerla en el cono del fondo del terreno. Cuando recoge la última bandera acaba el juego cruzando la línea de llegada.

BASKET

Se colocan 2 conos sobre los cuales hay 2 pelotas de tenis, alineados con los postes 2 y 4 del slalom y una cesta de Baloncesto en la marca de 2m detrás de la línea de fondo del terreno, entre las líneas de postes. El jinete sale con una pelota de tenis.



El jinete, llevando la pelota de tenis, se dirige hacia la cesta de Baloncesto, deja la pelota dentro de la cesta, vuelve a coger otra pelota para ir a tirarla a la cesta. Vuelve a recoger la pelota restante para ir a cruzar la línea de llegada. Si una pelota cae fuera de la cesta, el jinete puede bajar a cogerla pero para introducirla dentro de la cesta deberá estar montado. Todos los conos y la cesta deben estar en pie al final del juego.

NEUMÁTICO

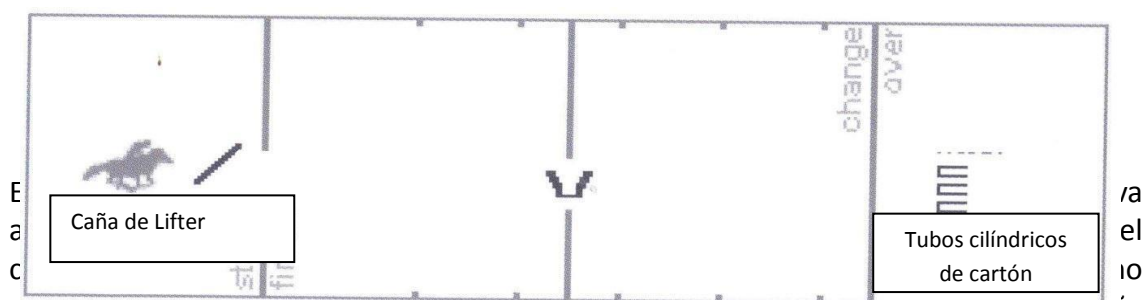
Se coloca un neumático sobre la marca de 2m detrás de la línea de fondo del terreno, entre los postes de slalom y 5 postes de slalom en su posición normal.



El jinete se dirige al fondo del terreno, desmonta, pasa por el neumático, vuelve a montar y regresa para cruzar la línea de llegada. El neumático debe mantenerse siempre detrás del quinto poste y en el fondo del terreno. En consecuencia, el quinto poste se considera parte del material de juego y debe mantenerse en pie en todo momento.

LIFTER

Se coloca un cubo de basura sobre la línea central y 3 tubos cilíndricos de cartón (lifter) juntos en la marca de 2m detrás de la línea de fondo del terreno, entre las líneas de los postes. Los tubos están puestos planos en el suelo perpendicularmente a la línea de cambio, con la apertura orientada en dirección opuesta a la línea de salida/llegada. El jinete 1 sale con una caña de lifter.



Con la mano pero para tirarlo en el cubo deberá hacerlo con la caña; 2) el cubo de basura se vuelca con los lifters dentro y el jinete debe reemplazarlos dentro del cubo; 3) el lifter queda aplastado, en ese caso, cualquier jinete puede desmontar para volver a darle su forma inicial, reemplazarlo en la posición correcta y entonces, volver a montar para recogerlo de forma correcta. El lifter perforado o aplastado no se considera como material roto tal como se define en la regla CR 2.1.

Los lifters tirados fuera del cubo deben ser recuperados y tirados dentro del mismo con la ayuda de la caña, ya sea a pie o montado.

MOAT AND CASTLE

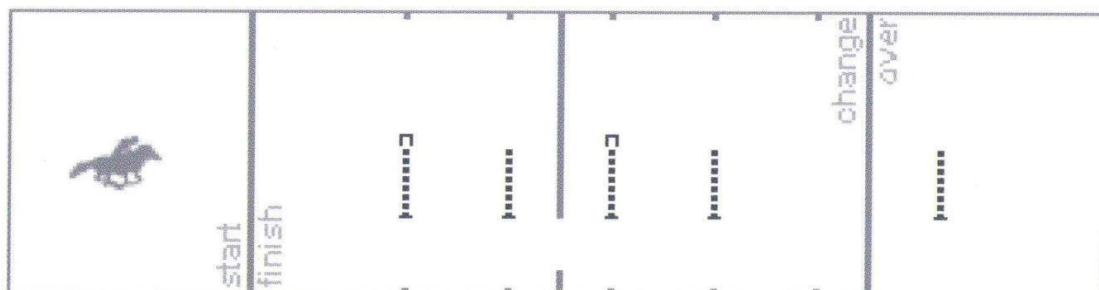
Se coloca un cubo medio lleno de agua en la línea central dentro del cual flotan 2 pelotas de tenis y un cono la marca de los 2m detrás de la línea de fondo, entre las líneas de postes.



El jinete se dirige hacia el cubo y coge una pelota de tenis, sigue hacia el cono, y la pone encima. A la vuelta recoge la segunda pelota del cubo y termina pasando la línea de llegada con la pelota en mano. Si el cubo se cae, debe quedar agua suficiente para que la pelota pueda flotar. Si la pelota cae al suelo cuando el jinete intenta ponerla en un cono, el error puede ser corregido a pie o montado.

2 TAZAS

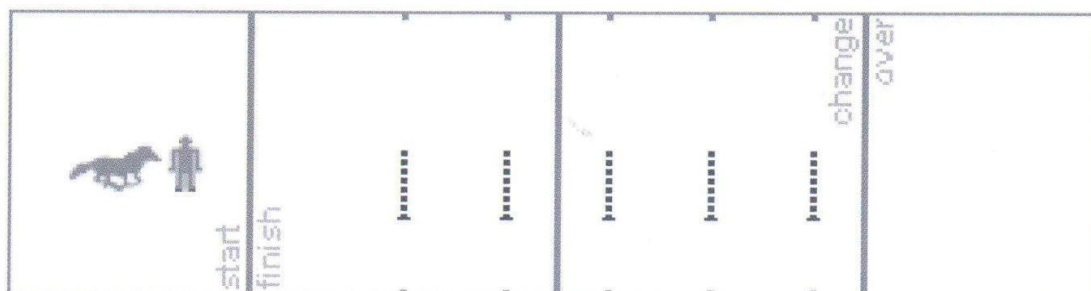
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 con una taza sobre los postes 1 y 3.; y el quinto poste a 2m detrás de la línea de cambio.



El jinete se dirige hacia el poste 1, coge la taza y la pone en el poste 2, coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4, rodea el quinto poste y regresa hacia la línea de llegada cambiando otra vez las tazas, la taza del poste 4, en el poste 3 y la taza del poste 4, en el poste 2, en el poste 1. Las tazas caídas deben ser repuestas sobre el poste correcto antes de seguir el juego. Los postes derribados deben ser vueltos a poner en pie antes de seguir el juego. El quinto poste se considera parte del material de juego y debe mantenerse en pie en todo momento.

PIE A TIERRA

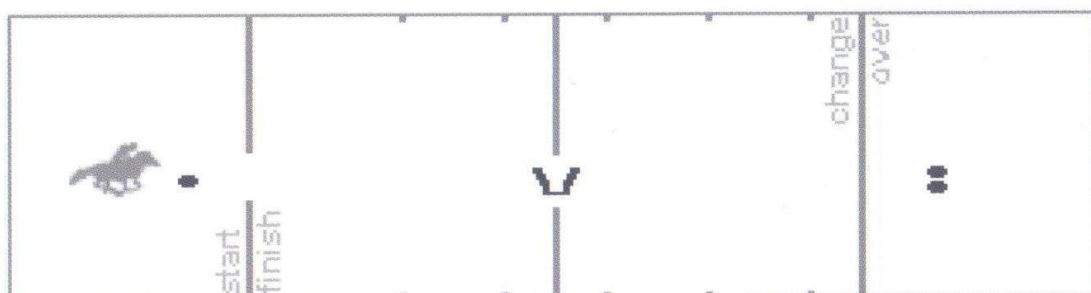
Se colocan 5 postes de slalom en posición normal. El jinete esta de pie sujetando su poni.



El jinete sale a pie, y sujetando al poni por las riendas corre a lo largo de la línea de los postes, rodea el quinto poste, monta y se va a cruzar la línea de salida/llegada. Las 4 patas del poni y las 2 piernas del jinete deben estar detrás del quinto poste antes de que el jinete empiece a subir. El quinto poste debe permanecer en pie en todo momento.

CALCETINES

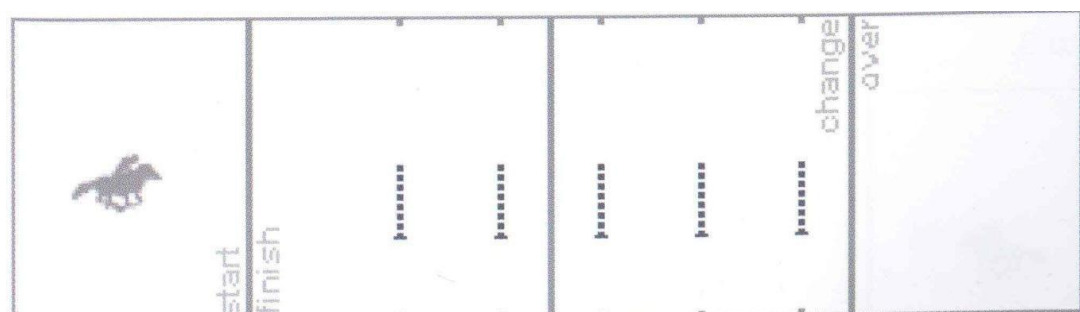
Se coloca un cubo sobre la línea central y 2 calcetines en la marca de 2m detrás de la línea de cambio al fondo del terreno, entre los postes. El jinete sale con unos calcetines.



EL jinete, llevando los calcetines, se dirige hacia el cubo, los tira dentro, sigue hacia el fondo del terreno, salta a tierra, coge unos calcetines del suelo, volver a montar y va a tirarlos al cubo. Vuelve al fondo del terreno, coge los últimos calcetines y los tira al cubo antes de terminar cruzando la línea de llegada. Si unos calcetines se desplazan fuera de la zona de cambio, el jinete deberá cruzar la línea de cambio antes o después de cogerlos.

SLALOM

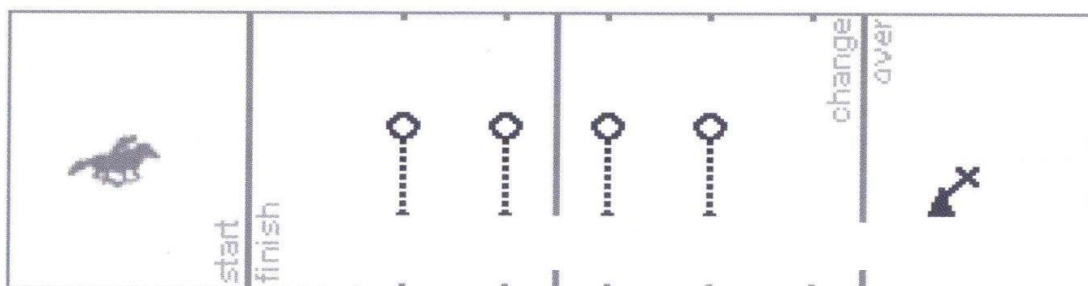
Se colocan 5 postes de slalom en las posiciones de 1 a 5. El jinete 1 sale con el testigo.



El jinete hace el slalom llevando el testigo, rodea el poste 5, vuelve haciendo el slalom para atravesar la línea de llegada.

ESPADA

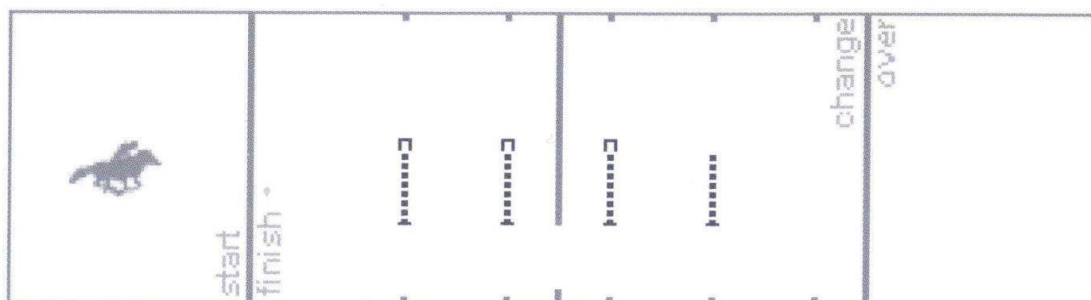
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 sobre los cuales están sujetas unas anillas y una espada encima de un cono situado 2m detrás de la línea del fondo. Todas las anillas deben estar colocadas en la dirección de la línea de salida.



El jinete se dirige hacia el fondo del terreno, coge la espada, y regresa ensartando todas las anillas antes de cruzar la línea de llegada. Si una anilla cae al suelo, el jinete la puede recoger como quiera, a pie o montado, pero cuando pase la línea de salida/llegada, el jinete debe estar encima del poni y sujetar la espada por la empuñadura con las anillas alrededor de la hoja, sin tocarlas. En este juego, los postes caídos no están considerados como error pero el cono debe mantenerse en pie en todo momento.

3 TAZAS

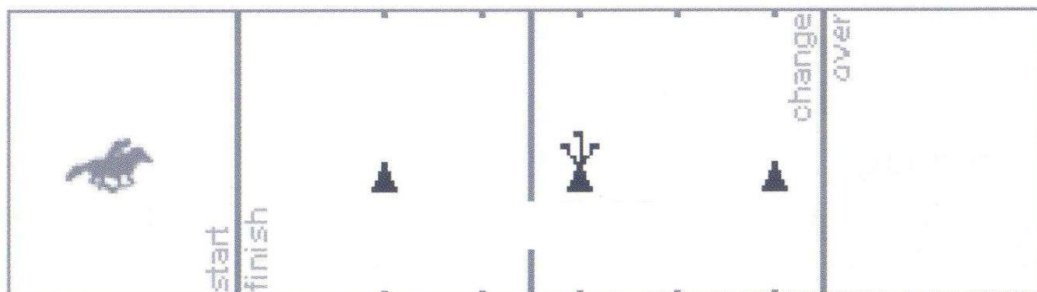
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 y una taza sobre los postes 1 y 3.



El jinete coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4, coge la taza del poste 2 y la pone en el poste 3, coge la taza del poste 1 y la pone en el poste 2 antes de cruzar la línea de salida/llegada. Los postes caídos deben volver a colocarse en pie.

4 BANDERAS

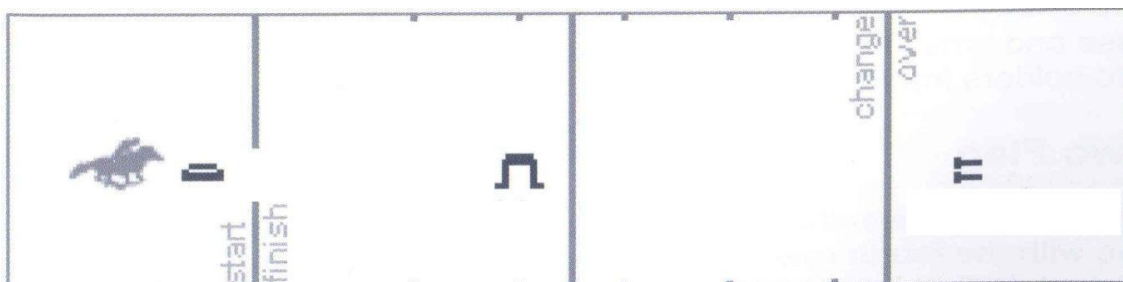
Se colocan 3 conos alineados sobre las posiciones de los postes 1, 3 y 5, entre las líneas de postes y 4 banderas en el cono del centro.



El jinete se dirige hacia el cono del centro, coge una bandera y la pone dentro de uno de los conos vacíos. Continúa cambiando de posición las banderas de una en una de manera que, al final del juego, hay 2 banderas en el cono alineado en el primer poste y 2 banderas en el cono del quinto poste.

CAJA DE HERRAMIENTAS

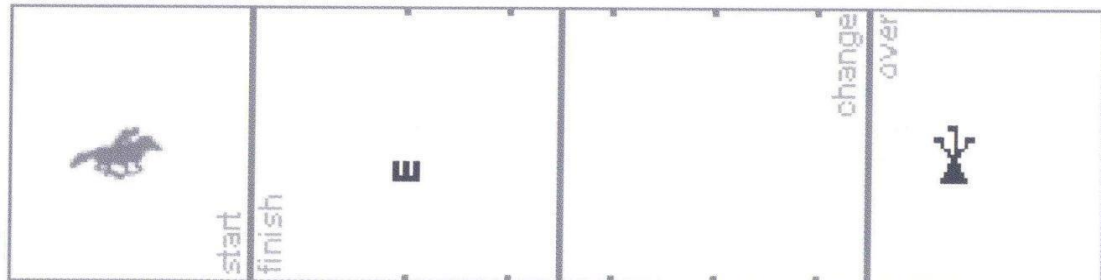
Se colocan un cubo de basura boca abajo sobre la línea del segundo poste y 2 martillos sobre la marca de los 2m detrás de la línea de fondo entre las líneas de los postes. El jinete sale con la caja de herramientas.



El jinete sale con la caja de herramientas hacia el cubo de basura, la coloca encima y sigue hacia el fondo del terreno, desmonta, coge un martillo, vuelve a montar, y deposita el martillo en la caja. Vuelve a recoger el segundo martillo, lo deposita en la caja y recoge la caja para cruzar la línea de salida/llegada. El segundo martillo debe estar dentro de la caja antes de recogerla. En condiciones meteorológicas de fuerte viento puede colocarse unos pesos en la caja. En estos casos, los pesos se consideran material, y deben volverse a poner en la caja si esta se cae. Se considera que el martillo está dentro de la caja si está sostenido únicamente por esta, no por otro objeto ni por una persona.

3 BANDERAS

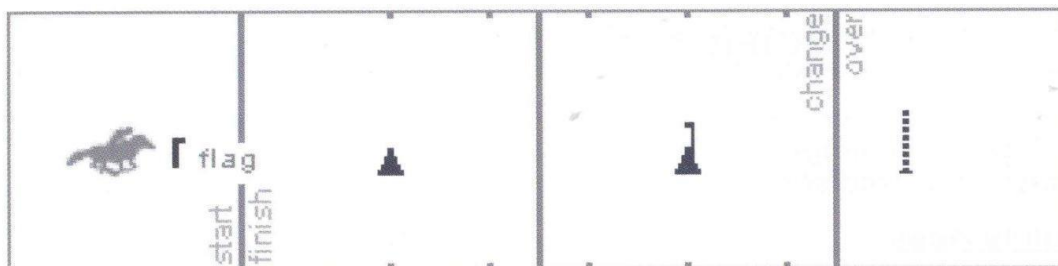
Se coloca un soporte de 3 banderas alineado sobre los primeros postes y un cono con 3 banderas situado 2m detrás de la línea del fondo del terreno entre las líneas de postes.



El jinete se dirige hacia el cono, coge una bandera y va ponerla en el soporte del color correspondiente. Vuelve a coger las 2 banderas restantes, una por una, para ponerlas en sus soportes respectivos antes de cruzar la línea de llegada. Los jinetes deben estar montados al poner las banderas en sus soportes.

2 BANDERAS

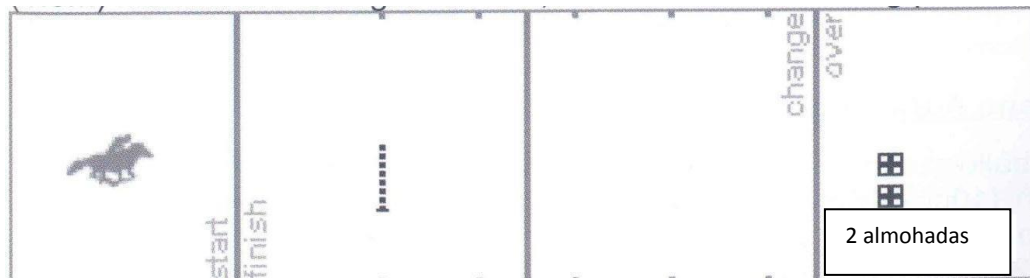
Se coloca un cono alineado sobre la línea de los primeros postes, otro cono sobre la línea del cuarto poste dentro del cual se coloca una bandera y el quinto poste sobre la marca de los 2m detrás de la línea del fondo del terreno, entre las líneas de postes. El jinete sale con una bandera.



El jinete, llevando una bandera, se dirige hasta el primer cono e inserta la bandera, se dirige hasta el segundo cono, coge la bandera y se dirige hacia el quinto poste, al fondo del terreno. Regresa hacia la línea de llegada volviendo a poner las banderas en su sitio inicial y acaba cogiendo la segunda bandera para ir a cruzar la línea de llegada. Los conos deben mantenerse en pie durante todo el juego. El quinto poste se considera parte del material de juego y debe mantenerse en pie en todo momento.

VICTORIA CROSS

Se colocan un poste de slalom en posición 1, y 2 almohadas sobre la marca de los 2m detrás de la línea del fondo del terreno alineadas con los postes de slalom.



El jinete se dirige hacia el fondo del terreno, desmonta, coge una almohada, vuelve a montar, y la va a tirar entre la línea de llegada y el poste. Rodea el poste y vuelve hacia el fondo del terreno, desmonta, coge la última almohada, vuelve a montar, y regresa para cruzar la línea de llegada con la almohada. La primera almohada debe encontrarse detrás del poste del lado de la línea salida/llegada del mismo modo que la segunda almohada debe estar detrás de la línea de llegada por completo. El primer poste permanecer en pie en todo momento.

ANEXO II

CARACTERISTICAS DEL MATERIAL

Las cantidades expuestas son para un equipo. En caso de roturas, debe haber material de reserva previsto. Las medidas son aproximadas, pero el material debe ser idéntico para todos los equipos, parejas e individuales.

ESCALONES

6 botes vacíos de aluminio, metal o plástico duro que parecen a un cubo al revés. Su tamaño es de 22cm de diámetro en la base, 15cm de diámetro en la parte superior y 22cm de altura.

TORRE PONIS

5 cajas de helado o similares rellenas de 400gr de arena, y escritas con las letras apropiadas al país en el que se juega. Las cajas deben estar coloreadas en el orden en que las ponen los jinetes: 1 blanco, 2 rojo, 3 azul, 4 amarillo, 5 verde. Las dimensiones de las cajas pueden ser de 18 cm de ancho x 10 cm de altura, 20cm de largo, 15cm de ancho y 10cm de alto. Los cubos de basura deben medir mínimo 60cm de altura. La altura máxima será de 68cm. El diámetro del lado abierto del cubo de basura no puede exceder 48cm.

GLOBOS

6 globos redondos de 10cm de diámetro mínimo. Los globos deben ser atados a 30cm de uno a otro sobre una plancha de madera de 2m de largo, 2,5cm de grosor y 12,5cm de ancho. La lanza debe ser una caña robusta de 1,23 m de largo y con una punta suficientemente importante para no romperse fácilmente.

BANCO

El cartel debe ser metálico, que soporte una plancha de madera sobre la cual se pinta un talonario. la plancha debe hacer 66cm de largo X 36cm de ancho y debe atarse en la altura del cartel. La altura total debe de ser 2,13m. Sobre la plancha deben fijarse 4 enganches a 15cm de alto. Los números deben ser 1, 0, 0, 0. Los números deben medir 10cm X 5cm de alto y tener pintado un lado rojo y el otro negro. El soporte de los números debe medir 20cm de lado X 3,8cm de ancho, y debe haber un agujero en el centro para que se aguante en un cono de señalización de 76cm de altura. El diámetro del soporte debe de ser de 10cm.

BOTELLAS

2 cubos de basura idénticos a los de la torre poni. 2 botellas de plástico llenas de 400gr de arena.

CARTÓN

4 cartones idénticos de 1l de producto lavavajillas a los que hemos cortado la base. 1 cubo de plástico pesado con capacidad de 13,63l de agua. 4 postes idénticos a los del juego del slalom.

5 BANDERAS

Las banderas deben atarse a una caña de buena calidad de 1,23m de largo. Las telas deben de ser de 22cm² o de 22 cm de base triangular y sujetas firmemente en la parte superior de la caña.

6 BANDERAS

Los conos de señalización, soporte de las banderas, deben estar hechos de plástico duro o compuesto de plástico, y la punta debe ser cortada de manera que se obtenga un agujero de 10cms de diámetro. El peso total del cono no debe exceder 2,26kg pero debe pesar 1,8kg mínimo.

NORMAN PATRICK

1 poste de slalom, 8 trozos de tubo de desagüe cuadrados de plástico de 10cm de altura x 6cm de lado por cada línea. Los trozos deben llevar las letras N, P, A, T, R, I, C, K.

4 BANDERAS

1 cono como el del juego de las 5 banderas, 4 banderas como las del juego de las 5 banderas, 1 roja, 1 azul, 1 blanca y 1 amarilla para que se correspondan con los colores del soporte. 1 soporte de 2 banderas, 3 tubos de 10-15cm de alto x 2,5cm de diámetro reunidos en triangulo alrededor de un tubo central. El tubo central debe estar pintado de amarillo y los otros en rojo, blanco y azul, respectivamente. Los tubos se fijan a 15cm el uno de otro sobre un pincho de metal que sirve para clavarlo en el suelo.

BASKET

El panel de basket debe de ser tipo netball sobre el cual hay fijada una anilla de metal de 20,32cm de diámetro con una red a una altura de 2,13 m del suelo. 4 conos de señalización de 45,7cm de altura, 5 pelotas de tenis por equipo.

5 TAZAS

4 postes de slalom como los del juego del slalom, 1 cubo de basura como el del juego de la torre poni. 5 tazas esmaltadas de 0,57l sin asas.

NEUMÁTICO

1 neumático de moto/bicicleta cuyo diámetro interior no puede ser inferior a 40,6cm

JUSTA

2 conos de señalización de 76,2cm de altura para soportar una plancha de 1,83 m. La plancha debe medir 30cm de largo y 2,5cm de ancho, y debe tener 2 agujeros de 10 cms de diámetro en cada extremo para poder ponerla encima los conos. 2 dianas de 14cm de diámetro por cada lado, cada una sobre un eje de plástico de 41cm de alto. La lanza debe ser un tubo de plástico de 2,5cm de diámetro y debe llevar un protector redondo de mano con el objetivo de formar una lanza de 46cm de largo. En cada extremo de la lanza deben fijarse unos plásticos. La lanza debe medir en total de 1,42m de largo.

PIE A TIERRA

5 postes de slalom.

LIFTER

1 cubo de basura como el juego de la torre poni. 4 cartones como el juego de los cartones. 1 caña de bambú de 1,23m de largo.

MOAT AND CASTLE

1 cono de señalización como el del juego del basket. 1 cubo como el del juego del carton medio lleno de agua. 2 pelotas de tenis.

2 TAZAS

4 postes de slalom, 2 tazas esmaltadas como el juego de las 5 tazas.

CARTERO

La bolsa debe ser de tela o un material similar y medir 61cm de alto x 38cm de ancho. Las cartas deben ser de madera, medir 15cm por 10cm con esquinas redondeadas. Las cartas deben estar pintadas y numeradas de esta manera: 1: rojo, 2: azul, 3: amarillo y 4: verde.

CUERDA

4 postes de slalom como el juego del slalom. 1 cuerda de 91cm de largo con un diámetro de 1,25cm y máximo 2,5cm.

MOZO

4 postes de slalom como en el juego del slalom.

CALCETINES

Los cubos son como los del juego del cartón. 5 calcetines enrollados y cosidos para obtener un diámetro final de 8cm.

SLALOM

5 postes de slalom. Las postes deben ser de madera, redondos con un diámetro de 3,8cm o cuadrados de 5cm de ancho y 15,2m de alto. Deben tener puntas o llevar puntas de metal en uno de los extremos. 1 testigo de 30cm de largo y de 3,8cm de diámetro.

ESPADAS

4 postes de slalom. La hoja de la espada debe de ser de 61cm de largo y la empuñadura de 23cm de largo. Un enganche evita las caídas de las anillas al resbalar en la espada. 4 anillas atadas en los postes con la ayuda de unas gomas. Las anillas deben tener un diámetro interior de 10cm y exterior de 18cm, y una pestaña de 6cm para poder sujetarlas a los postes.

CAJA DE HERRAMIENTAS

1 caja de herramientas. 4 martillos de plástico blando. 1 cubo de basura como el juego de la torre poni.

3 BANDERAS

1 cono de señalización como el descrito en el juego de las 5 banderas. 3 banderas de diferentes colores: 1 rojo, 2 blanco y 3 azul, de manera que se correspondan con los colores del soporte. 1 soporte de 3 banderas con tubos de 7,5 a 10cm de largo por 2,5cm de diámetro, un tubo rojo, 1 tubo blanco y 1 tubo azul. Los tubos deben estar colocados en triangulo sobre una pieza de metal, a 15cm el uno del otro. Debe fijarse un pincho de alfiler al conjunto para ponerlo en el suelo

2 BANDERAS

2 conos como en el juego de las 5 banderas. 2 banderas como en el juego de las 5 banderas.

VICTORIA CROSS

2 almohadas de 76cm x 46cm

TORRE DE WINDSOR

1 cono de señalización como el del juego de la justa. 1 torre de madera (pintada de color plateado) de 15cm de altura x 8cm de ancho, modelada por la base con el fin de ponerla encima del cono y con un agujero en la parte superior para recibir la bola de madera (pintada de color dorado) de 8cm de diámetro. 1 cubo de plástico como el del juego del cartón medio lleno de agua.