

# ***I JUEGOS ECUESTRES DE ESCUELAS DE EQUITACION DE LA F.H.R.M.***

## **1. INTRODUCCIÓN.**

Encuadrado dentro de la promoción del deporte hípico de base como objetivo fundamental de esta Federación Territorial, se organizan estos primeros juegos, que se realizara de forma anual como el gran evento para los niños y jóvenes iniciados en los deportes ecuestres.

Su finalidad principal es hacer que los jóvenes jinetes que actualmente practican la equitacion en Clubes federados de nuestra región puedan participar en pequeñas competiciones que requieran caballos de tanda y no costosos animales.

## **2. COMITÉ ORGANIZADOR**

Podrá optar cualquier Club federado en la Federación Hípica de la Región de Murcia y que solicite la realización del mismo en el plazo y forma que establezca esta.

Los criterios para la concesión del evento serán los siguientes:

Experiencia organizativa

Numero de concursos en los últimos 3 años (máx. 7 puntos)

- Ningún concurso: 0 puntos
- Menos de 3 concursos: 3 puntos
- Entre 3 y 6 concursos:5 puntos
- Mas de 6 concursos: 7 puntos

Estar en posesión de Homologacion de centro por la FHRM

2 puntos

Memoria actividad (incluido anexo1)(máx. 7 puntos)

Plazo de solicitud: a determinar ,presentado anexo1.

**3. OBJETIVOS.**

Con la celebración de dichos juegos se pretende:

**Objetivo deportivo:** El fin último es mejorar la base de la pirámide de deportistas y el nivel competitivo de estos, introduciéndolos en la práctica de este deporte mediante el desarrollo de pruebas muy sencillas, conscientes de las dificultades para la disposición de los medios que se requieren para afrontar la competición oficial.

**Objetivo social:** Los deportes ecuestres suponen un importante estímulo para el desarrollo emocional de sus practicantes, ya que potencia los sentidos de responsabilidad y esfuerzo al trabajar con un ser vivo que requiere de cuidados, entrenamiento, etc. La convivencia entre los participantes, al tratarse de una prueba de fin de semana, potencia la adquisición de valores tales como la solidaridad, la colaboración, el diálogo, la tolerancia, la no discriminación, la igualdad entre sexos, la deportividad, el juego limpio y el amor a los animales.

#### **4. Participantes**

##### **4.1. Composición.**

Cada escuela podrá estar representada por un número ilimitado de equipos de un mínimo de 3 binomios de las categorías que escojan.

Acompañarán a los equipos un máximo de dos monitores (al menos uno de ellos titulado). Los equipos se incluirán en las siguientes categorías.

##### **Categorías:**

**Benjamines:** todos los jinetes cumplen en el año, 6, 7 y 8 años.

**Alevines:** todos los jinetes cumplen en el año, 9, 10 y 11 años.

**Infantiles:** todos los jinetes cumplen en el año, 12, 13 y 14 años.

**Mixta:** todos los jinetes cumplen en el año entre 6 y 14 años.

Todos los participantes tienen que estar en posesión de la licencia federativa.

Los caballos deben estar en posesión del LAC.

##### **4.2. Equipacion**

Es obligatorio el uso de pantalones de montar, casco homologado y botas, así como sudadero y uniforme de la escuela.

En cuanto a la equipación del caballo será válido fusta, espuelas de contacto y se acepta el uso de riendas de atar, tijerillas, baticola y demás elementos previamente autorizados por el jurado de campo.

Se autoriza el uso de fusta con las dimensiones reglamentarias según la prueba de salto o doma y espuelas de contacto.

## **5.Programa**

1º día:

- desfile, presentación de equipos y participantes

2º día:

- prueba de doma
- carrusel

3º día:

- Prueba de salto
- gymkana

## **6.Inscripciones**

Ante el CO, coste máximo 25€.

El CO, dispondrá de boxes.

Los equipos deberán tener binomios inscritos en un mínimo de 2 pruebas, indicando cada jinete en que prueba participa, según hoja de inscripción, pudiendo participar este en un mínimo de una prueba.

Los jinetes solo podrán formar parte de un equipo.

Sera obligatoria la realización de la gymkana.

## **7.Clasificacion**

Se tendrán en cuenta para la clasificación final a los 3 primeros clasificados de cada prueba de cada equipo, el equipo campeón será aquel que obtenga más puntos sumando los puntos de sus tres primeros clasificados en cada prueba, dentro de cada prueba estos obtendrán puntos según la clasificación obtenida de la siguiente manera:

1º clasificado- 10 puntos

2º clasificado—9 puntos

3º clasificado—8 puntos

Y así sucesivamente, a partir del 10º clasificado 1 punto

En caso de empate a puntos en la clasificación final, se desempatará por la clasificación más alta del equipo en la prueba de la gymkana.

#### **Clasificación de cada prueba:**

##### **Doma:**

Una vez calificada la prueba, se ordenará la clasificación según la puntuación en orden decreciente, asignando los puntos según esta clasificación.

##### **Carrusel:**

Una vez calificada la prueba, se ordenará la clasificación según la puntuación en orden decreciente, asignando los puntos según esta clasificación.

##### **Salto:**

La clasificación se obtendrá del tiempo en el recorrido más los segundos de penalización por errores o derribos y asignando los puntos según esta clasificación.

Se sumará 2 seg. por cada error o derribo en el recorrido, las alturas máximas serán las siguientes:

Benjamín: altura máxima 20cm y 5 esfuerzos.

Alevín: altura máxima 30cm y 6 esfuerzos.

Infantil: altura máxima 45cm y 7 esfuerzos.

##### **Gymkana:**

La clasificación se obtendrá del tiempo en el recorrido más los segundos de penalización por errores o derribos y asignando los puntos según esta clasificación.

#### **1. PRUEBA DE MANEJABILIDAD**

Consiste en ir franqueando en orden, obstáculos diversos, simulando situaciones que pueden darse en recorridos de campo. En esta prueba se tendrá en cuenta el tiempo

medido y sumando segundos por errores cometidos.

#### 1.1 *BARRA DE TRANQUEO.*

Pasada al trote sobre cuatro barras colocadas en el suelo y separadas entre sí a 2,70 metros.

Penaliza tocar las barras (+1seg), salir del centro (+3seg) y cambio de aire (+2seg).

#### 1.2. *PASILLO.*

Pasar al trote o galope entre barras colocadas en el suelo formando un pasaje de 6 metros de largo y 60 cm de ancho.

Penaliza tocar las barras (+1seg), salir del pasillo (+3seg) y cambio de aire (+2seg).

#### 1.3. *SALTO DE CRUZADAS.*

Saltar dos barras cruzadas a una altura al centro de 20 cm.

Penaliza rehusé (+10seg) y derribo (+2seg).

#### 1.4. *LEVANTAR JARRA*

Consiste en coger la jarra y levantarla por encima de la cabeza y volver a colocarla.

Penaliza no finalizar el ejercicio (+4seg) o no coger la jarra (+10 seg).

#### 1.5. *SLALOM.*

Recorrer al trote en zig-zag 6 piquetas o conos alineados y separados entre sí a una distancia de 4 metros.

Penaliza tocar los conos o piquetas (+1seg), no cruzarlos (+3seg) o cambio de aire (+2seg).

#### 1.6. *BARRILES.*

Realizar círculos completos al trote alrededor de 3 barriles o conos, colocados formando un triángulo a una distancia de 8 metros entre sí.

Penaliza no hacer el círculo a algún barril (+5seg), no hacerlo conforme al grafico (+2seg) o cambio de aire (+2seg).

### *1.7. PARADA EN CÍRCULO.*

Llegar con el caballo al paso y entrar en un círculo de 3 metros de diámetro pintado con cal, parar dentro del círculo, mantener inmovilidad de 3 segundos y bajar del caballo.

Penaliza tocar el borde (+1seg) o salirse del límite del círculo (+3seg)

### *1.8. MANEJO.*

Llevar al caballo del diestro por un corredor en laberinto hecho de barras sobre el suelo en forma de U inversas, con un ancho de 90 cm y una longitud de 4 metros.

Penaliza tocar las barras (+1seg), salirse del corredor (+3seg) y cambio de aire (+2seg).

Nota: la caída del jinete y/o caballo en las pruebas de doma y carrusel se considerará un error de recorrido y en la prueba de salto y gymkana se sumará 20 segundos.

## **8. PREMIOS Y DIPLOMAS.**

Todos los participantes tendrán su diploma de asistencia, así como medallas para los tres equipos mejor clasificados de cada categoría, así como para el equipo campeón absoluto.

**SOLICITUD INSCRIPCIONES I JUEGOS ECUESTRES DE ESCUELAS  
DE EQUITACION DE LA F.H.R.M.**

Club	
Equipo	
Categoría	

Jinete	Fecha nacimiento	Licencia Deportiva	doma	carrusel	salto	Maneja.

\*Indicar las pruebas en las que participara cada jinete

Monitor	Licencia deportiva

Firmado por El representante del Club

## **PRUEBA: BENJAMINES**

Jinete	Juez	
Caballo	Equipo	Club

La prueba puede ser dictada

Figura		Movimientos	Nota	Coef.	Nota final
1	AX	Entrada al paso por A. En X, parada inmovilidad y saludo.		1	
2	XC B	En X, paso. En C, pista a mano derecha hasta B.		1	
3	BE A	En B, doblar a lo ancho hasta E. En E, seguir hasta A al paso.		1	
4	AX	En A, doblar a lo largo hacia X. En X, parada, inmovilidad y saludo.		1	
5		Presentación		2	
6		Uso y empleo de las ayudas		2	
7		Precisión en el trazado		2	
			Puntuación total		

- 1º error de recorrido -2 puntos
- 2º error de recorrido - 4 puntos
- 3º error de recorrido eliminación

Nota media

## PRUEBA: ALEVINES

Jinete	Juez	
Caballo	Equipo	Club

Figura		Movimientos	Nota	Coef.	Nota final
1	AX	Entrada al paso en A. En X, parada, inmovilidad y saludo.		1	
2	XCB	En X paso hasta C. En C pista a mano derecha hasta B.		1	
3	BXM	En B trote de trabajo libre (levantado o sentado). Diagonal KXM.		1	
4	CEB	Seguimos al trote libre. En E cambio de mano doblando a lo ancho EXB		1	
5	AI	En A, doblamos a lo largo al trote hasta I. En I, parada, inmovilidad y saludo.		1	
6		Presentación		2	
7		Uso y empleo de las ayudas		2	
8		Precisión en el trazado		2	
			Puntuación total		

- ☒ 1º error de recorrido -2 puntos
- ☒ 2º error de recorrido – 4 puntos
- ☒ 3º error de recorrido eliminación

Nota media

## PRUEBA: INFANTILES

Jinete _____	Juez _____
Caballo _____	Equipo _____ Club _____

Figura		Movimientos	Nota	Coef.	Nota final
1	AX XC	Entrada al paso en A. En X, parada, inmovilidad y saludo.		1	
2	XC	En X partir al trote sentado hasta C.		1	
3	C	En C, pista a mano derecha y circulo de 20 metros al trote sentado.		1	
4	MXK	En M, diagonal MXK al trote levantado.		1	
5	A	En A, circulo de 20 metros al trote sentado.		1	
6	FXH	En F, diagonal FXH al trote levantado.		1	
7	HC B	Entre H y C, galope de trabajo En B, circulo de 20 metros al galope.		1	
8	BFA A KXM	Entre BFA, galope de trabajo En A, trote sentado. En K, diagonal KXM al trote sentado.		1	
9	MC E	Entre M y C, galope de trabajo. En E, circulo de 20 metros al galope.		1	
10	K A X	En K, transición al Trote de trabajo. Doblamos a lo ancho en A. En X, parada, inmovilidad y saludo		1	
11		Presentación		2	
12		Uso y empleo de las ayudas		2	
13		Precisión en el trazado		2	
		<b>Puntuación total</b>			

- ❑ 1º error de recorrido -2 puntos
- ❑ 2º error de recorrido - 4 puntos
- ❑ 3º error de recorrido eliminación

Nota media

## CARRUSEL

JUEZ _____	Equipo _____	Club _____
------------	--------------	------------

		COEFICIENTE	NOTA	COMENTARIOS
1	PRESENTACION DE JINETES	1		
2	PRESENTACION DE CABALLOS	2		
3	COREOGRAFIA	1		
4	GRADO DE DIFICULTAD	1		
5	ADAPTACION A LA MUSICA	1		
6	PRECISION EN LAS FIGURAS	2		
7	ASIENTO Y AYUDAS	1		
8	ARMONIA DEL CONJUNTO	1		
		NOTA FINAL		

- ❓ 1º error de recorrido -2 puntos
- ❓ 2º error de recorrido – 4 puntos
- ❓ 3º error de recorrido eliminación

Nota media