REGLAMENTO PARA EL CAMPEONATO GALLEGO- PRUEBA DE OBSTÁCULOS AÑO 2026

1.- GENERALIDADES

1.1 Todos los concursos de la COPA CAT-PRUEBA DE OBSTÁCULOS de la FHG se regirán por el , Reglamento de Enganches Prueba de Obstáculos

el Reglamento Veterinario de la RFHE y por este Reglamento. Los casos que no estén reflejados en el mismo corresponderá al Jurado de

Campo resolver de manera deportiva. En cuanto a las indemnizaciones de los oficiales, se tendrá en cuenta el anexo I del Reglamento General de la RFHE

1.2 Las cuestiones disciplinarias y aquellas que afecten a las reglas del juego, se regirán por lo dispuesto en el Reglamento Disciplinario de la FHG.

1.3 La temporada consta de varios concursos puntuables, debiendo cumplirse obligatoriamente las siguientes premisas para optar a la clasificación final del campeonato -

Asistir como mínimo al 60 % de los concursos. (La FHG podrá cambiar estos porcentajes por el bien de la competición y para fomentar la participación). - Asistir al Concurso Final.

2.- CONDICIONES PARA PARTICIPAR

2.1 Un Atleta podrá participar dos veces en cada modalidad o en diferentes modalidades, pero sin utilizar los mismos caballos. Cuando participe en la misma modalidad, solo se tendrá en cuenta para la clasificación final del campeonato, el resultado del primer caballo que haga el recorrido (el segundo optará a la clasificación de la prueba y premios del concurso).

2.2 Los Atletas podrán participar como groom.

3.- LA COMPETICIÓN Concurso Final:

3.1 El total de puntos obtenidos en la primera manga (convertidos en segundos), serán asignados a cada Atleta para guiar en la segunda manga.

La puntuación de las pruebas será de esta manera

1º clasificado 25 puntos 2º clasificado 20 puntos 3º clasificado 16 puntos, 4º clasificado 13 puntos 5º clasificado 10 puntos 6º clasificado 7 puntos, 7º clasificado 6 puntos. En la final serán 10 puntos más a cada clasificado.

Se suprime la eliminación, por 30 segundos, y en el obstáculo tipo maratón error de recorrido corregido 20 segundos, no corregido 20 segundos por puerta no pasada. Serpentina o ziz-zag, lo mismo.

Los Atletas que sean eliminados en la primera manga, pueden seguir competiendo en la segunda.

3.2 En caso de empate a puntos para la Clasificación Final ganará el que haya obtenido la mejor clasificación en el Concurso Final.

3.3 Se permiten ruedas neumáticas

4.- INSCRIPCIONES/PREMIOS

4.1 Un Comité Organizador puede, si lo desea, cargar en la inscripción una combinación de gastos de matrícula por cada cochero, como máximo de 50 euros.

4.2 Los premios o trofeos mínimos para la clasificación final del se establecerán anualmente por la FHG. Para el resto de las pruebas es opcional del C.O.

4.3 Categorías. Sulki, Limoneras, troncos, cuartas, menores y prueba libre

5-.Número de obstáculos:

5.1 Podrán emplearse un máximo de 16 obstáculos (incluido tipo conos y maratón), dependiendo de la superficie total de la pista. Si la pista es mas reducida decide el Jefe de Pista y delegado federativo. Un obstáculo tipo maratón, podrá ser pasado 2 veces, teniendo puertas diferentes.

5.2 -La FHG podrá enviar un Delegado Federativo con anterioridad a la celebración del Campeonato con la finalidad de supervisar la infraestructura e instalaciones para comprobar y, en su caso, exigir el cumplimiento de unas condiciones mínimas necesarias que garanticen el normal desarrollo del Campeonato.

5- PARTICIPACIÓN

5.1El Campeonato Gallego estará reservado a participantes españoles o residentes, en posesión de la Licencia Deportiva Territorial (LDT) en vigor, modalidad de competidor, emitida por la FHG. Podrán participar cocheros de otras comunidades, sin opción al campeonato.

5.2 El Campeonato está reservado a caballos y ponis de cinco (5) años en adelante, que se encuentren en posesión de la Licencia Anual Caballar (LAC), Libro de Identificación Caballar (LIC), pasaporte o DIE (Documento de Identificación Equina) con su correspondiente Tarjeta de Validación Deportiva, y vacunas obligatorias en vigor.

5.3 Para la clasificación, en la categoría correspondiente, habrá un mínimo de dos (2) cocheros participantes.

5.4 Todas las pruebas se celebrarán a 2 mangas, pudiendo contar la primera al 50 %.

5.5 Estará en la mesa del jurado, a disposición de los participantes, los resultados de la primera manga, antes de comenzar la 2ª manga, o bien mandar los resultados por wasap a los participantes.

5.6 - Los Atletas y los Grooms tienen que llevar cascos protectores bien ajustados y protectores de espalda conforme a los estándares internacionales de seguridad.

5.7- El Atleta eliminado en la primera manga, pasará a la siguiente con un 25 % más de penalidad que el clasificado en último lugar. El Atleta eliminado en la segunda manga no clasificará.

6- Recorridos Los Recorridos estarán diseñados de manera que los Atletas puedan mantener una velocidad relativamente alta durante la mayor parte del Recorrido. Algunos obstáculos y combinaciones de obstáculos ralentizan la velocidad, pero éstos deben suponer una pequeña proporción del Recorrido completo.

10. PENALIDADES

Derribo de una bola o baliza en obstáculo simple/Oxer/Caja 5 segundos

Derribo de un obstáculo tipo Maratón 5 segundos

Derribo de bola que queda en pie y más tarde es derribada 5 segundos

Tiro, cejadero, balancín, embarque de cualquier tipo (crono

para),Groom / pie a tierra 5 segundos

Groom a tierra primera o segunda vez (crono no para) 5 segundos

Reconstrucción de un obstáculo (crono para) y reinicia cuando se

aproxime al obstáculo derribado. Art 7.6 -10 segundos

Empezar el Recorrido y pasar un obstáculo antes del toque de

Campana (comenzar de nuevo) 10 segundos

Cruzar algún obstáculo simple o múltiple antes del comienzo del

Recorrido 10 segundos cada puerta

Derribar una bola de un obstáculo erróneo (secuencia o dirección),

con el caballo saltando a través del cono (crono para y reconstrucción)

15 segundos

Cochero pie a tierra 20 segundos

Groom usa las riendas o freno 20 segundos

Error de recorrido en obstáculo tipo Maratón corregido 20 segundos

Error no corregido 20 segundos por puerta

Uso del látigo por el groom 20 segundos

Pasar un obstáculo antes del toque de campana 10 segundos

Groom o cochero tercera vez pie a tierra 30 segundos

Vuelco del carruaje 30 segundos

No cruzar banderas de salida o llegada 30 segundos