

REGLAMENTO ESPECIAL PARA LOS CAN 1* INDOOR DE ENGANCHES
Y COPA DE ESPAÑA INDOOR CAN1*
(MANEJABILIDAD COMBINADA-COMBINADO DE MARATON)

1.- NATURALEZA

- 1.1 La naturaleza de los CAN 1* Indoor en la disciplina de Enganches, gozaran de la particularidad de poder ser realizados en superficies descubiertas y a la intemperie si las circunstancias climatológicas lo permiten. No será condicionante alguno que este tipo de concursos sean realizados al aire libre, respetando las normas de seguridad básicas para los participantes, caballos y público.
- 1.2 El Delegado Técnico será la persona autorizada por la RFHE para velar por el cumplimiento de las normas de seguridad, estando capacitado para cancelar o suspender cualquier evento si se incumplen las normas de seguridad básicas.
- 1.3 Todos los requerimientos de seguridad deberán ser subsanados por el C.O. a petición del Delegado Técnico.
- 1.4 Los Atletas se encuentran sometidos a todas las particularidades del Reglamento General de Enganches que no se encuentre referido en este Anexo y siempre que no contravenga las normas generales.

2.- GENERALIDADES

- 2.1 Este Reglamento debe ser interpretado junto con el Reglamento de Enganches, Reglamento General, Disciplinario y Veterinario de la RFHE.
En todas las circunstancias imprevistas o excepcionales, es responsabilidad del Jurado tomar una decisión con espíritu deportivo, teniendo en cuenta si se ha obtenido alguna ventaja y el bienestar del caballo, adaptándose al máximo a las intenciones de los reglamentos mencionados. Este Anexo del reglamento entrará en vigor el 1 de enero de 2018.
- 2.2 El Concurso consiste en pasar a través de unas puertas numeradas en su orden y sentido correcto, dejando el número y/o letra rojo a la derecha y el número y/o letra blanco a la izquierda.
- 2.3 Las categorías que podrán competir en los CAN 1* Indoor **en general**, serán los referidos en el Artículo 912.1 del Reglamento de Enganches de la RFHE.
 - Las limoneras y troncos de ponis podrán participar conjuntamente.
 - En cada concurso podrán **competir tantos cocheros como el comité organizador anuncie**. Se podrá admitir excepciones si lo autoriza el Delegado Técnico.
- 2.4 Normalmente **los CAN 1* Indoor se realizaran a dos mangas , el Delegado técnico podrá realizar excepciones convenientes.**
- 2.5 Si el número de participantes fuera elevado, el CO conjuntamente con el Delegado Técnico podrá autorizar a correr a una sola manga. De igual forma el Delegado Técnico podrá indicar que en la segunda manga, solo participen un porcentaje, previamente indicado, de los Atletas que tomaron parte en la primera manga.

3.- CONDICIONES PARA PARTICIPAR

- 3.1 Las inscripciones se realizarán en las Federaciones Autonómicas **en el caso de la Final Copa de España Indoor** y en los CO **los restos de Indoor** que serán por orden cronológico dentro de los parámetros marcados en cuanto al número de competidores permitidos en el Avance de programa.
- 3.2 Un Atleta podrá participar dos (2) veces en cada modalidad o en diferentes modalidades, pero no utilizar él o los mismos caballos **en los CAN1* Indoor. En la Final Copa de España CAN1* solo podrá participar una vez**
- 3.3 Son los Atletas los que clasifican en los distintos concursos, no la combinación Atleta y caballos.
- 3.4 Los Atletas para participar tendrán que cumplir con la reglamentación de galopes de la RFHE y el Artículo 913 del Reglamento de Enganches.
- 3.5 Los Atletas no podrán participar como grooms.
- 3.6 Los Grooms podrán participar como Grooms con más de un Atleta.
- 3.7 La edad de los caballos será la misma contemplada en el Artículo 929 del R. Enganches de la RFHE para los CAN 1* Indoor.
- 3.8 Los carruajes permitidos están indicados en el Artículo 936 y 937 del Rgto. Enganches de la RFHE.

4.- LA COMPETICIÓN

4.1 **En la Final de la Copa de España Indoor la competición será necesariamente en dos días.**

La competición 1 será en el día 1 a una manga y marcará el orden de salida de la competición 2 del día 2.

La competición 2 será en el día 2 y el orden de salida vendrá marcado por la competición 1. El resultado final será la suma de las 2 mangas.

El Comité Organizador podrá establecer un Drive-off en la competición 2 del día 2 entre los tres mejores clasificados de cada categoría en una segunda manga de ese día 2, con el fin de prevenir que hubiera pocos participantes y hacer la competición más atractiva. El orden de salida del Drive-off sería el inverso a la clasificación de la segunda manga, y los participantes partirían de "0" puntos de inicio.

4.2 **Todos los CAN1* Indoor en general** se llevarán a cabo con arreglo a la siguiente normativa:

- Podrán emplearse un máximo de **14 obstáculos (incluido tipo conos y maratón)**, dependiendo de la superficie total de la pista (**Artículo 961**). Están permitidos también obstáculos múltiples de la prueba de Conos.
- Un máximo de **2** obstáculos tipo maratón.
- Un puente (opcional), que no será menor a 6 metros de longitud y 20 cm de alto.
- La entrada del puente deberá ser abierta en forma de mangada, suficientemente segura para que guíe los caballos hacia su interior.
- El puente solo podrá ser cruzado en una línea recta, sin cambios de dirección o balizas aplicables.

4.3 Los obstáculos tipo maratón no podrán tener más de cinco (5) puertas.

4.4 El Puente podrá ser utilizado lateralmente como parte de dos obstáculos tipo maratón.

4.4.1 Una pareja de conos debe ser parte del puente. La medida de separación será la misma del recorrido general.

- 4.4.2 Puede existir un puente doble, como por ejemplo cruzarlo por cuatro partes.
- 4.5 Ambas mangas, se contabilizarán por tiempo, convirtiendo las penalidades en segundos.
- 4.5.1 La primera manga puntuará al 50 % o al 100% ,vendrá anunciado en el avance de programa, en su caso estos puntos serán, sumados a los obtenidos en la segunda manga
- 4.5.2 Las dos mangas se sumarán y el competidor que obtenga menos segundos de penalidad será el ganador del concurso. Si hubiera una tercera manga o “Winning Round”, se le sumará a ésta, el resultado de las dos primeras mangas.
- 4.5.3 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 podrá ir a la Wining Round.
- 4.6 El sorteo se hará en presencia de los competidores o por ordenador.
- 4.7 Preferiblemente el recorrido es igual para todas las mangas. Si el recorrido fuera diferente al de la primera manga, los competidores tendrán al menos 15 minutos para inspeccionar el recorrido.
- 4.8 El equipamiento de maratón es el mismo que contempla el Reglamento de Enganches de la RFHE.
- 4.9 La publicidad será ordenada como dice el Artículo 941 del Reglamento de Enganches de la RFHE.
- 4.10 Un carruaje llevará los Grooms que contempla el Reglamento de Enganches de la RFHE.
- 4.11 Cada cochero puede inscribir, de acuerdo con las edades de los caballos marcado por el Reglamento de Enganches de la RFHE, los siguientes caballos:
- Cuartas: 5 caballos
 - Troncos: 3 caballos
 - Limoneras: 1 caballo
- 4.11.1 Dos cocheros de cuartas pueden matricular un conjunto pactado de 9 caballos y compartir el caballo reserva por problemas veterinarios justificados bajo la supervisión del Delegado Técnico.
- 4.11.2 Dos cocheros de troncos pueden matricular un conjunto pactado de 5 caballos y compartir el caballo reserva por problemas veterinarios justificados bajo la supervisión del Delegado Técnico.
- 4.11.3 Dos cocheros de limoneras pueden matricular un conjunto pactado de 3 caballos y compartir el caballo reserva por problemas veterinarios justificados bajo la supervisión del Delegado Técnico.
- 4.11.4 Cada caballo solo puede participar una ~~so~~ vez.
- 4.11.5 Solo los caballos que estén inscritos en las nominativas podrán competir en el concurso. El caballo reserva no puede ser cambiado una vez se encuentre en los boxes del concurso.
- 4.12 Si dos competidores empatan se tomará en cuenta el resultado en la última manga para desempatar.
- 4.13 En la Copa de España Indoor las Pista de calentamiento y competición serán preferentemente no menores de 80× 40. En el caso de pabellón cubierto aproximadamente de 60× 30

5.- INSPECCIÓN VETERINARIA

- 5.1 Se realizará por el Presidente del Jurado y el Veterinario del concurso, conforme al Reglamento de Enganches de la RFHE tipificado para la prueba de Conos o Manejabilidad **en los CAN 1* Indoor**, excepto en la **Copa España CAN1* Indoor** que se hará conforme al Reglamento de Enganches Art. 935.2
- 5.2 El horario de la “Inspección Veterinaria”, debe de ir en relación a la hora de salida del primer participante y previo al comienzo de la competición. Debe de ser en un lugar seguro y una superficie adecuada. **Será antes del sorteo de dorsales**
- 5.3 A ser posible los competidores no debieran llegar tarde a las instalaciones, para permitir periodos de descanso continuado a los caballos.
- 5.4 La “Reunión“ de los Oficiales del Concurso, el Comité Organizador y los Atletas, será después de la Inspección de los caballos.

6.-LOS OFICIALES

- 6.1 Los Oficiales del concurso serán los siguientes:

- Presidente del Jurado
- Vocales
- Diseñador de Recorrido
- Delegado Técnico

- 6.2 Un segundo Juez es aconsejable en la mesa del Jurado. Habrá un juez más en la pista, pie a tierra.
- 6.3 El Diseñador de Recorrido puede también actuar como Juez a Tierra.
- 6.4 El Delegado Técnico puede también actuar como Juez cuando la circunstancia lo aconseje.
- 6.5 Un segundo “Juez a Tierra” debe estar en la pista durante el recorrido de los participantes. Estos oficiales o jueces, deben de estar en permanente contacto con los Jueces de la Presidencia a través de micrófonos inalámbricos y auriculares. No está permitido en la pista cualquier otra persona durante la competición. Un juez debe estar en el puente y el segundo en un lateral de la pista o fuera de ella. Los Jueces a tierra irán provistos de banderas rojas preferentemente.

7.-NORMAS DE LA COMPETICIÓN

- 7.1 Después de sonar la campana el competidor tiene 45 segundos para iniciar su recorrido. Si no empieza, el cronómetro comienza a correr.
- 7.2 El competidor irá de un obstáculo a otro debiendo pasar en orden correlativos las puertas que se encuentren entre los obstáculos.
- 7.3 En los obstáculos tipo maratón, las puertas compuestas por una letra roja y otra blanca deben ser negociadas en la secuencia y sentido correcto. Si el participante no corrige el error significa eliminación. No hay puerta de entrada o salida al obstáculo.
- 7.4 Todas las bolas, balizas o elementos derivables, permanecerán en el suelo hasta que el competidor haya terminado su recorrido, a menos que el Presidente del Jurado haya tocado la campana por que algún elemento de un obstáculo, simple, múltiple o tipo maratón, o que la entrada o salida del puente se encuentre bloqueada. En esta última situación los conos deberán ser reconstruidos sin toque de campana.

- 7.5 Si durante el recorrido, una bola de un obstáculo ha sido derribada, incurre en 5 segundos de penalidad, y será penalizado con 5 segundos más si derriba algún elemento de forma posteriori de este mismo obstáculo, aun habiendo sido el obstáculo o la puerta negociada con anterioridad.
- 7.6 Si un competidor derriba una bola de un obstáculo simple o desplaza significativamente un elemento de un obstáculo de maratón antes de ser negociado, de manera que no pueda ser abordado, el Presidente del Jurado hará sonar la campana cuando se aproxime al obstáculo que derribo en su momento y vaya a ser negociado. El reloj parará en el momento más conveniente para el competidor, y el obstáculo será reconstruido.
En este caso se añaden 5 segundos de penalidad por derribo de bola-baliza o elemento y otros 10 segundos por reconstrucción del obstáculo, sin corrección de tiempo.
- 7.7 Desplazar significativamente un obstáculo es entendido como que un elemento de un obstáculo es desplazado o movido de forma que el participante no podrá cruzar el obstáculo o puerta compuesta por letras, al encontrarse de diferente forma a como fue diseñado originalmente. En este caso el Presidente del Jurado deberá hacer sonar la campana.
Si el desplazamiento no es evidente, el Presidente del Jurado no hará sonar la campana, de manera que el competidor continúe su recorrido.
- 7.8 Cuando un obstáculo de maratón es claramente afectado y se entiende que el competidor no puede continuar su recorrido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana y parará el cronómetro inmediatamente. Después de que el obstáculo sea reconstruido, el Presidente del Jurado hará sonar la campana de nuevo, cuando el atleta cruce de nuevo la primera puerta obligatoria. El competidor deberá comenzar de nuevo por la primera puerta obligatoria (A) después de ser reparado el obstáculo.
Por cada elemento derribado obtendrá 5 segundos de penalidad y por cada reconstrucción se añadirán 10 segundos más.
- 7.9 Cuando se esté realizando un obstáculo tipo maratón, cada puerta queda libre una vez ha sido pasada en la secuencia correcta, pero si tira alguna baliza le será contabilizada.
- 7.10 Si un competidor corrige un error de recorrido, deberá empezar de nuevo en la puerta que tuvo el error. Por ejemplo: si va de A a C y se da cuenta del error, debe de hacer B y C de nuevo. El tiempo no para ni suena la campana.
- 7.11 Cuando un competidor ha completado un obstáculo del tipo maratón con o sin derribo de una o mas bolas, balizas o elementos derivable (excluyendo las letras), y después más tarde en el recorrido, por cualquier razón derriba algún elemento, baliza o bolas de este mismo obstáculo ya realizado, incurrirá en 5 segundos de penalidad por cada elemento derribado, es decir son acumulativos.
- 7.12 Un obstáculo de conos debe de ser cruzado al menos por una rueda del carruaje. Si una o dos bolas son derribadas la penalidad será de 5 segundos por bola. No es necesario que los caballos crucen a través de los conos.
- 7.13 Si las riendas, los cejaderos o los tiros se soltasen o se rompieran, si el carruaje fuera seriamente dañado, si un caballo embarca una extremidad en la lanza o balancín, el Presidente del Jurado tocará la campana y un groom deberá desmontar del carruaje y reparar o solventar el problema. El competidor será penalizado con 10 segundos por cada groom pie a tierra. El cronometro será parado.
- 7.14 Si el puente debe ser cruzado por ambos lados, de manera que el nº 4 en el lado derecho y el nº 12 en el lado izquierdo, la salida NO ESTÁ NEUTRALIZADA. Esto implica penalidad en ambos lados. Si la bola del cono es desplazada o derribada cuando el carruaje sale del puente, el obstáculo deberá ser reconstruido, sin que suene la campana.
- 7.15 En caso de crueldad manifiesta, el Presidente del Jurado tiene la potestad de tocar la campana y eliminar al participante del concurso.

7.16 Se entiende por desobediencia:

- Cuando un competidor intenta cruzar a través de un obstáculo y los caballos lo evitan en el último momento o rehúsan, aunque no derribe el obstáculo.
- Cuando los caballos escapan o cuando en opinión del Presidente del Jurado el competidor pierde el control del equipo enganchado.

7.17 El participante en el recorrido debe de parar al oír la campana. Si no parase después de repetidos toques de campana, el participante será eliminado.

La organización debe de disponer de una campana lo suficientemente sonora, de forma que se escuche incluso con música alta.

7.18 Los Grooms deben cruzar la línea de llegada montados en el carruaje, de lo contrario significa eliminación.

7.19 Cuando hay un excesivo uso del látigo por parte del participante, el Presidente del Jurado debe de llamar la atención al cochero públicamente.

7.20 La medida entre conos será entre 150 y 170 cm para limoneras y troncos; y entre 180 y 200 cm para cuartas. La anchura puede ser ajustada después de la primera manga.

7.21 Los Oficiales del concurso se reunirán después de la primera manga para discutir sobre la competición y realizar cambios que fueran necesarios.

7.22 Todos los Atletas y Grooms deben de llevar casco ecuestre de seguridad correctamente abrochado mientras se encuentren en la pista de competición y entrenamiento

7.23 Es obligatorio el uso del chaleco protector.

7.24 El Atleta y Grooms pueden hablar durante el recorrido sin penalidad alguna.

7.25 El concurso se realizará con carruaje de maratón y su medida de huella exterior será como mínimo de 125 cms.

7.26 Una grabación en video oficial del recorrido podrá ser utilizada por el Presidente del Jurado para decidir una acción dudosa.

7.27 Los carruajes con ruedas neumáticas están prohibidos, su uso implica eliminación

8.-DETALLES ORGANIZATIVOS

8.1 Existe un código de vestimenta.

Son requeridos:

- Pantalones largos.
- Chaleco o sudadera con cuello.
- Casco y protector de espalda
- Camisa de mangas y cuellos

9.-PENALIDADES

9.1 Penalidades:

Derribo de una bola o baliza en obstáculo simple	5 segundos
Derribo de un obstáculo tipo Maratón	5 segundos
Reconstrucción de un obstáculo (crono para) y reinicia cuando se aproxime al obstáculo derribado. Art 7.6	10 segundos
Groom a tierra primera o segunda vez (crono no para)	5 segundos por incidente
Cochero a tierra	20 segundos
Groom usa las riendas o freno	20 segundos
Error de recorrido en obstáculo tipo Maratón corregido	20 segundos
Error de puerta (secuencia o dirección) pasando el carruaje completo o parte del conjunto sin derribo, el reloj no para	20 segundos
Error de puerta (secuencia o dirección) pasando el carruaje completo, con derribo, el reloj para y reconstrucción	35 segundos
Derriba una bola de un obstáculo erróneo (secuencia o dirección), con el caballo saltando a través del cono (crono para y reconstrucción)	15 segundos
Derribo de bola que queda en pie y mas tarde es derribada	5 segundos
Tiro, cejadero, balancín, embarque de cualquier tipo (crono para)	5 segundos
Groom o cochero tercera vez pie a tierra	eliminación
Tercera desobediencia	eliminación
Error de recorrido no corregido en obstáculo tipo maratón	eliminación
Vuelco del carruaje	eliminación
No cruzar banderas de salida o llegada	eliminación
Uso del látigo por el groom	eliminación
Uso excesivo del látigo por el cochero	eliminación
Groom o cochero tercera vez pie a tierra	eliminación
Tercera desobediencia	eliminación
Acto claro de crueldad	eliminación
Carruaje con ruedas neumáticas	eliminación

10.-LAS INSCRIPCIONES/PREMIOS

10.1 Los premios o trofeos mínimos para la clasificación final son opcionales y serán los establecidos por el C.O.

10.2 Un participante que se retira o es eliminado no optará a premios.

10.3 Los premios son opcionales en los CAN1* Indoor.

11. PLAZAS PARA COMPETIR EN FINAL COPA ESPAÑA INDOOR

Cada FFAA designará a un máximo de 3 competidores por modalidad .La organización deberá disponer al menos de plazas para la participación de tres cocheros por Federación y modalidad .

En caso de plazas sobrantes serán distribuidas en función del número de solicitudes de cada Federación como wild card (invitados) y en función del número de licencias de las FFAA proporcionalmente.

Deberá garantizarse alojamiento suficiente para caballos y para 3 participantes por modalidad y Federación autonómica, previo conocimiento del Comité del número de participantes 10 días antes

del concurso, con el fin de poder gestionar los boxes necesarios.