



FICHAS

PTV

LISTA DE DIFICULTADES

La lista de dificultades es cerrada (son las que se recogen en este reglamento), las dificultades se eligen obligatoriamente de esta lista, no pudiéndose diseñar o utilizar otras diferentes.

GRUPO 1	ELECCION DEL AIRE
--------------------	--------------------------

	DISPOSITIVO	TREC MENORES 0*	TREC TREC MENORES *	TREC** TREC*** TREC****
1	Sendero a caballo	SI	SI	SI
2	Boscaje a caballo	SI	SI	SI
3	Slalom a caballo	SI	SI	SI
4	Pica	SI	SI	SI

GRUPO 2	FRANQUEAR SALTANDO
--------------------	---------------------------

	DISPOSITIVO	TREC MENORES 0*	TREC TREC MENORES *	TREC** TREC*** TREC****
5	Bancal descendente a caballo	SI	SI	SI
6	Bancal ascendente a caballo	SI	SI	SI
7	Foso a caballo	NO	NO	SI
8	Seto a caballo	SI	SI	SI
9	Calle	NO	NO	SI
10	Tronco a caballo	SI	SI	SI

GRUPO 3	PRECISION
--------------------	------------------

	DISPOSITIVO	TREC MENORES 0*	TREC TREC MENORES *	TREC** TREC*** TREC****
11	Puerta	NO	NO	SI
12	Escalera descendente a caballo	NO	NO	SI
13	Escalera ascendente a caballo	NO	NO	SI
14	Vado	SI	SI	SI
15	Inmovilidad a caballo	SI	SI	SI
16	Manejabilidad a caballo	SI	SI	SI
17	Puente a caballo	SI	SI	SI
18	Paso atrás a caballo	NO	NO	SI

GRUPO 4	DESNIVEL
--------------------	-----------------

	DISPOSITIVO	TREC MENORES 0*	TREC TREC MENORES *	TREC** TREC*** TREC****
19	Montículo a caballo	SI	SI	SI
20	Dolina a caballo	SI	SI	SI
21	Plano ascendente a caballo	SI	SI	SI
22	Plano descendente a caballo	SI	SI	SI

GRUPO 5	A LA MANO
--------------------	------------------

	DISPOSITIVO	TREC MENORES 0*	TREC TREC MENORES *	TREC** TREC*** TREC****
23	Sendero a la mano	SI	SI	SI
24	Boscaje a la mano	SI	SI	SI
25	Slalom a la mano	SI	SI	SI
26	Bancal descendente a la mano	SI	SI	SI
27	Bancal ascendente a la mano	SI	SI	SI
28	Tronco a la mano	SI	SI	SI
29	Foso a la mano	NO	NO	SI
30	Escalera descendente a la mano	NO	NO	SI
31	Escalera ascendente a la mano	NO	NO	SI
32	Dolina a la mano	SI	SI	SI
33	Montículo a la mano	SI	SI	SI
34	Puente a la mano	SI	SI	SI
35	Plano ascendente a la mano	SI	SI	SI
36	Plano descendente a la mano	SI	SI	SI
37	Manejabilidad a la mano	SI	SI	SI
38	Inmovilidad a la mano	NO	SI	SI
39	Montar por izquierda o derecha	SI	SI	SI
40	Paso atrás a la mano	SI	SI	SI

GRUPO 6	A UNA MANO
--------------------	-------------------

	DISPOSITIVO	TREC MENORES 0*	TREC TREC MENORES *	TREC** TREC*** TREC****
41	Conducción a caballo a una mano	NO	NO	SI
42	Pica a una mano	SI	SI	SI

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 1
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)



V 4.4 /2018

SENDERO A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD AL AIRE MAS ELEVADO POSIBLE RESPETANDO EL PASILLO DE EVOLUCIÓN																															
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas bajo de los aires empleados en esta dificultad.																															
12																																				
13					Criterio de Puntuación = E + A - P																															
14					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Galope</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; vertical-align: middle; text-align: center;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Trote</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Paso</td><td style="text-align: center;">- 3</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)	Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Trote	0	2 Faltas	1	Paso	- 3	3 Faltas	0											-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Trote	0																																	
2 Faltas	1	Paso	- 3																																	
3 Faltas	0																																			
				-10																																
15																																				
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25					Cada toque en las barras																															
26					Cada cambio de aire																															
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- Una mano o un pie pisa fuera del pasillo es cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la pueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

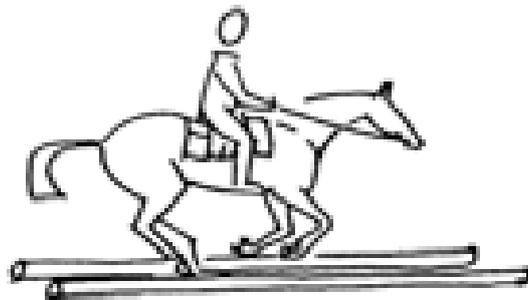
DIFICULTAD 1
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)

SENDERO A CABALLO



V 4.4 / 2018

CATEGORIA	ANCHO DEL PASILLO
MENORES	0,8
PROMOCION	
TREC *	0,7
TREC **	0,5
TREC ***	
TREC ****	



MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas 2 banderas blancas 1 cartel con el número de la dificultad 8 barras de 2 metros o 4 barras de 4 metros cortadas longitudinalmente al centro	Se realiza con barras colocadas y fijas al suelo. Ancho interior del pasillo entre 0,5 y 0,8 m Terreno plano Largo total 8 metros Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

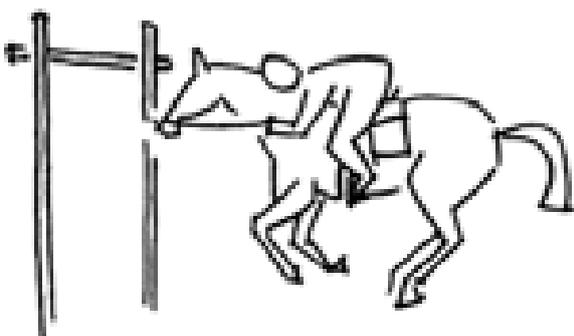
DIFICULTAD 2
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)



V 4.4 /2018

BOSCAJE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																						
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD AL AIRE MAS ELEVADO POSIBLE RESPETANDO EL PASILLO DE EVOLUCIÓN																					
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																					
12																										
13																										
14																										
15					Criterio de Puntuación = E + A - P																					
16					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td><td>Galope +3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td><td>Trote 0</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td><td>Paso - 3</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td style="background-color: pink; text-align: center;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)	A (Aire)	P (Penalidades)	Bueno	7	Galope +3	1 Falta	4	Trote 0	2 Faltas	1	Paso - 3	3 Faltas	0				Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída			-10
E (Eficacia)	A (Aire)	P (Penalidades)																								
Bueno	7	Galope +3																								
1 Falta	4	Trote 0																								
2 Faltas	1	Paso - 3																								
3 Faltas	0																									
		Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																								
		-10																								
17																										
18																										
19																										
20																										
21																										
22																										
23					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: gray;">Faltas de Eficacia</th> <th style="background-color: gray;">Se considera franqueamiento peligroso que el jinete pase tumbado hacia atrás y que toque los palos o barras de sujeción laterales.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: gray;">Rehuse, vuelta, escapada y lazo</td> <td style="background-color: gray;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: gray;">Cada rama (barra) caída</td> <td style="background-color: gray;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: gray;">Cada cambio de aire</td> <td style="background-color: gray;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: gray;"></td> <td style="background-color: gray;"></td> </tr> </tbody> </table>	Faltas de Eficacia	Se considera franqueamiento peligroso que el jinete pase tumbado hacia atrás y que toque los palos o barras de sujeción laterales.	Rehuse, vuelta, escapada y lazo		Cada rama (barra) caída		Cada cambio de aire														
Faltas de Eficacia	Se considera franqueamiento peligroso que el jinete pase tumbado hacia atrás y que toque los palos o barras de sujeción laterales.																									
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																										
Cada rama (barra) caída																										
Cada cambio de aire																										
24																										
25																										
26																										
27																										
28																										
29																										
30																										

NOTAS

- Una mano o un pie pisa fuera del pasillo es cero (0) en la dificultad.
- Touchar o tirar los elementos verticales laterales, soportes de las barras es cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 2
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)

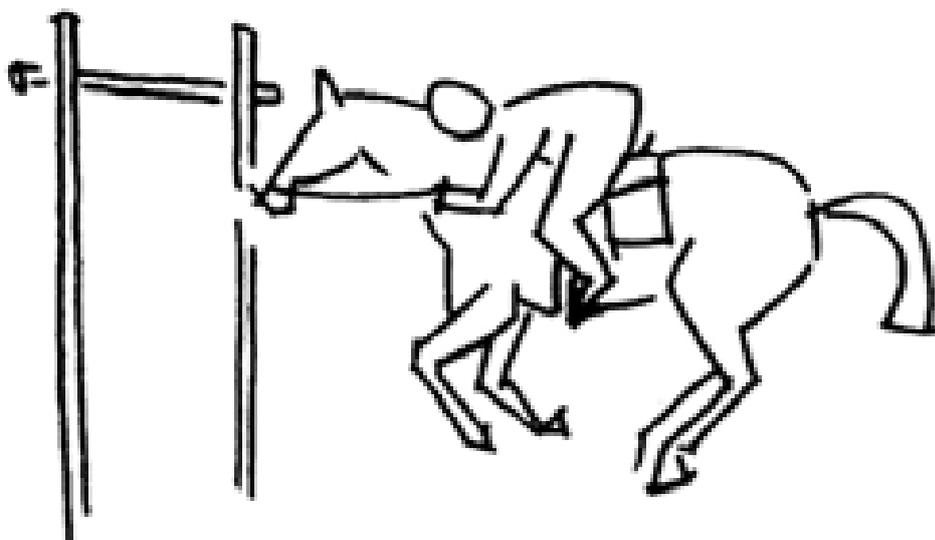


V 4.4 /2018

BOSCAJE A CABALLO

CATEGORIA	PUERTAS	ALTURA SOBRE LA CRUZ	ANCHO INT. PUERTA
MENORES	2 SEPARADAS 2m	30 cm	2,5 m
PROMOCION	3 SEPARADAS 2m	30 cm	2,5 m
TREC *	3 SEPARADAS ENTRE 2y3m	25 cm	2 m
TREC **	4 SEPARADAS ENTRE 2y3m	20 cm	2 m
TREC ***			
TREC ****	5 SEPARADAS ENTRE 2y3m	20 cm	2 m

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	<p>En TREC ** y superior las puertas pueden estar colocadas formando una curva de radio > 8 m. El terreno debe de ser plano sin desniveles significativos.</p> <p>En TREC ** y superior la separacion de las puertas puede ir aumentando o disminuyendo. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.</p>
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
De 2 a 5 ramas horizontales de 2 a 2,5 m.	
De 4 a 10 soportes verticales regulables entre 1,2 y 2,1 m.	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

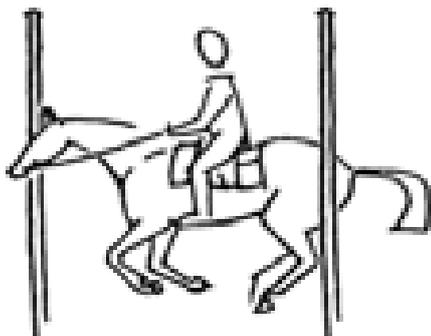
DIFICULTAD 3
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)



V 4.4 /2018

SLALOM A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																												
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD, AL AIRE MAS ELEVADO POSIBLE RESPETANDO LA ZONA DE EVOLUCIÓN																											
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																											
12																																
13					Criterio de Puntuación = E + A - P																											
14					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #ffffcc;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: #ccffcc;">A (Aire)</th> <th style="background-color: #ffcccc;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Galope</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Trote</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Paso</td><td style="text-align: center;">- 3</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td style="text-align: center; background-color: #ffcccc;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)	Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Trote	0	2 Faltas	1	Paso	- 3	3 Faltas	0							-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)																												
Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																												
1 Falta	4	Trote	0																													
2 Faltas	1	Paso	- 3																													
3 Faltas	0																															
				-10																												
15																																
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23					Faltas de Eficacia																											
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																											
25					Piqueta o cono tocado, cada vez.																											
26					Cada cambio de aire																											
27					Se considera brutalidad:																											
28																																
29																																
30																																

NOTAS

- Una piqueta o cono caído es cero (0) en la dificultad.
- Una mano o un pie fuera del corredor, es cero (0) en la dificultad.
- Si el diseñador de la PTV no indica nada, el jinete/amazona elige la mano en la primera "puerta"
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

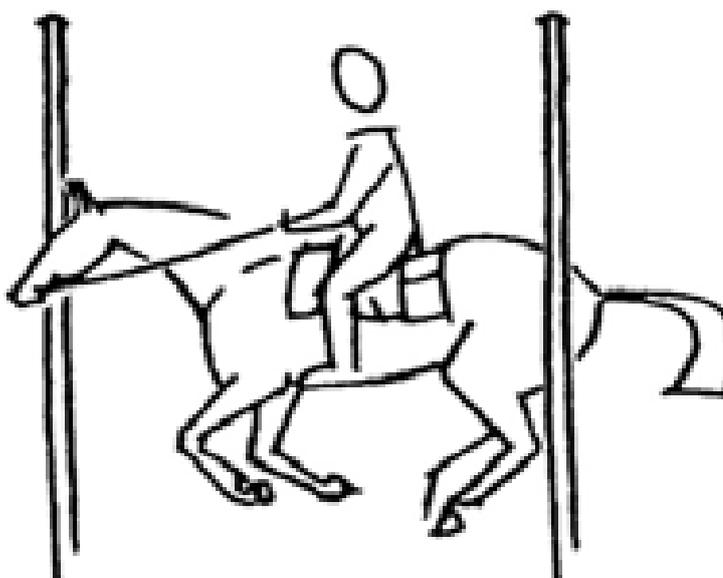
DIFICULTAD 3
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)



SLALOM A CABALLO

CATEGORIA	INTERVALO ENTRE LAS "PUERTAS"
MENORES	5 CONOS SEPARADOS 6m
PROMOCION	
TREC *	5 CONOS SEPARADOS DE 5 A 6m
TREC **	
TREC ***	5 PIQUETAS SEPARADAS DE 5 A 6m
TREC ****	6 PIQUETAS SEPARADAS 5m.

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Combinaciones de 5 a 6 "puertas" marcadas por conos o piquetas, según el nivel de la prueba. "Puertas" colocadas en el eje central del pasillo de evolución, en línea recta. Las banderas de entrada y salida a 2m antes/después del primer/último cono/piqueta. Terreno plano y uniforme con posible pendiente suave. Ancho interior del pasillo 4m. Alto de las piquetas más de 1m. Alto de los conos 0,2 a 0,5m. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
5/6 conos o piquetas de mas de 1m de altas.	
El pasillo de evolución se señala con arena o yeso, nunca con cinta o cuerda.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 4
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)



V 4.4 /2018

PICA A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																												
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD, AL AIRE MAS ELEVADO POSIBLE RESPECTANDO LA ZONA DE EVOLUCIÓN																											
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																											
12																																
13					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Galope</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Trote</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Paso</td><td style="text-align: center;">- 3</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)	Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Trote	0	2 Faltas	1	Paso	- 3	3 Faltas	0							-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)																												
Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																												
1 Falta	4	Trote	0																													
2 Faltas	1	Paso	- 3																													
3 Faltas	0																															
				-10																												
14																																
15																																
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23					Faltas de Eficacia																											
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																											
25					pica tocada, cada vez.																											
26					Cada cambio de aire																											
27																																
28																																
29																																
30																																

NOTAS

- No respetar el pasillo de evolución o líneas de salida o llegada es cero (0) en la dificultad.
- Tirar la pica es cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 4
GRUPO I (ELECCION DEL AIRE)

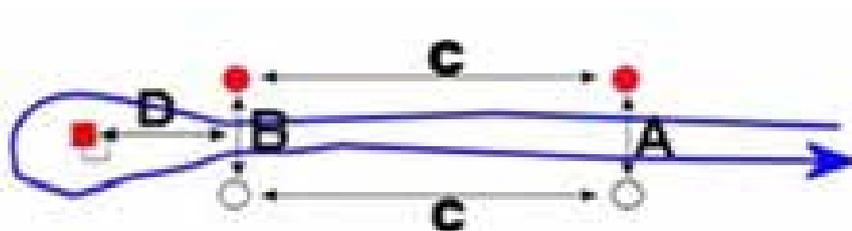


V 4.4 /2018

PICA A CABALLO

CATEGORIA	A	B	C	D
MENORES 0*	10 M.	10 M.	15-20 M.	5 M.
MENORES *	7 M.	7 M.		3 M.
TREC *				3 M.
TREC **				
TREC ***				
TREC ****				

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	2 PARES DE BANDERAS INDICAN EL RECORRIDO. EL SENTIDO DE FRANQUEAMIENTO DE LA PICA LO DECIDE EL DISEÑADOR DE LA PTV, COLOCANDO BANDERA ROJA O BLACA EN LA PICA. SI NO PONE BANDERA EL SENTIDO ES LIBRE. LAS DISTANCIAS A, B, C, D, SEGÚN EL CUADRO ADJUNTO
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 Pica con bandera roja o blanca o sin bandera	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

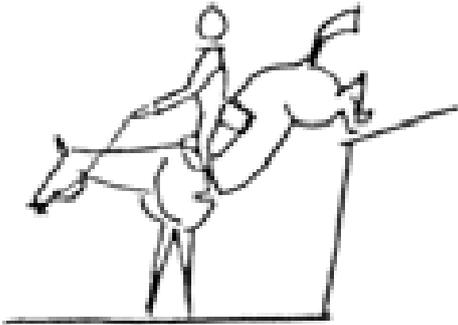
DIFICULTAD 5
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)



V 4.4 /2018

BANCAL DESCENDENTE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																									
1																													
2																													
3																													
4																													
5																													
6																													
7																													
8																													
9						CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																							
10					ESTILO: Franqueamiento regular, equilibrio e impulsión. Mantener al caballo en el eje del salto. Estabilidad en la recepción. Jinete en línea con sus apoyos, discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																								
11																													
12																													
13																													
14					Criterio de Puntuación = E + S - P																								
15					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td> <td>7</td> <td>Excelente +3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td> <td>4</td> <td>Muy buena +2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td> <td>1</td> <td>Buena +1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td> <td>0</td> <td>Suficiente 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Mediocre -1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Malo -2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)	Buena	7	Excelente +3	1 Falta	4	Muy buena +2	2 Faltas	1	Buena +1	3 Faltas	0	Suficiente 0			Mediocre -1			Malo -2			-10
E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)																											
Buena	7	Excelente +3																											
1 Falta	4	Muy buena +2																											
2 Faltas	1	Buena +1																											
3 Faltas	0	Suficiente 0																											
		Mediocre -1																											
		Malo -2																											
		-10																											
16																													
17																													
18																													
19																													
20																													
21																													
22																													
23					Faltas de Eficacia																								
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																								
25					El salto al paso puede considerarse franqueamiento peligroso																								
26																													
27																													
28																													
29																													
30																													

NOTAS

- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El salto se considera realizado a cualquier aire
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se considerará ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

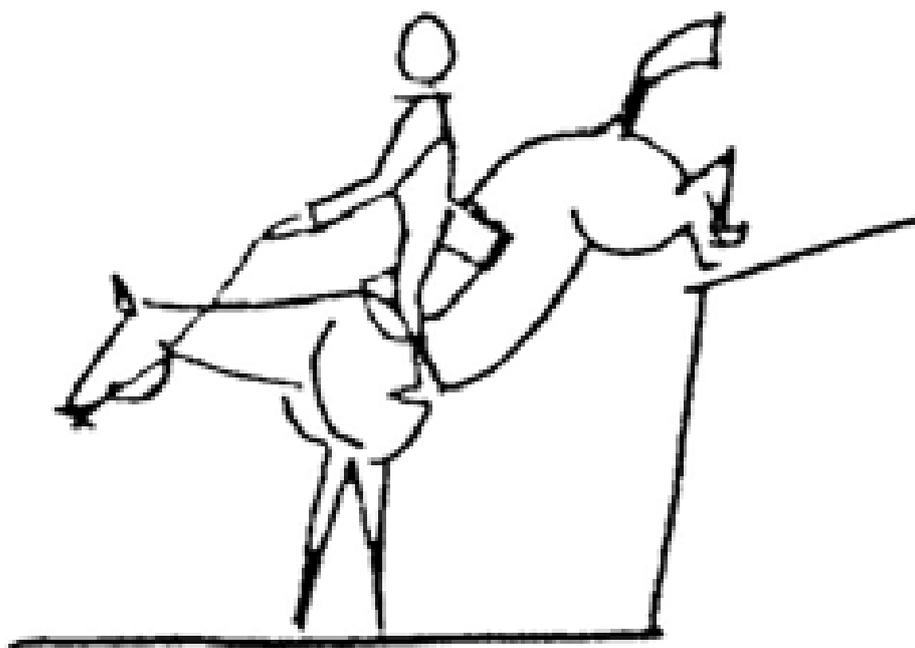
DIFICULTAD 5
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)

BANCAL DESCENDENTE A CABALLO



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	MAXIMO 0,5 m	Mínimo 4m.
PROMOCION	MAXIMO 0,6 m	
TREC *	MAXIMO 0,9 m	Entre 2,5 y 4 m.
TREC **		
TREC ***	MAXIMO 1,0 m	Maximo 2,5m.
TREC ****	MAXIMO 1,2 m	Libre

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

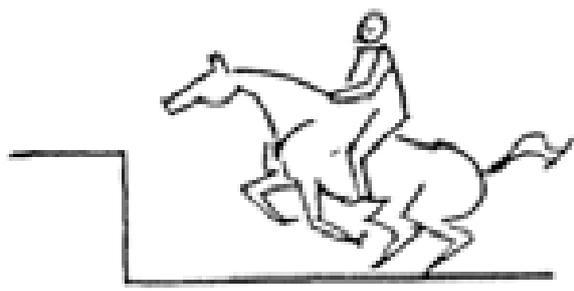
DIFICULTAD **6**
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)



V 4.4 /2018

BANCAL ASCENDENTE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																															
1																																			
2																																			
3																																			
4																																			
5																																			
6																																			
7																																			
8																																			
9																																			
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																																			
ESTILO: Franqueamiento regular, equilibrio e impulsión. Mantener al caballo en el eje del salto. Estabilidad en la recepción. Jinete en línea con sus apoyos, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																			
Criterio de Puntuación = E + S - P																																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="6" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																															
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																															
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																
2 Faltas	1	Bueno	+1																																
3 Faltas	0	Suficiente	0																																
		Mediocre	-1																																
		Malo	-2		-10																														
Faltas de Eficacia																																			
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																			
El salto al paso puede considerarse franqueamiento peligroso																																			
23																																			
24																																			
25																																			
26																																			
27																																			
28																																			
29																																			
30																																			

NOTAS

- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El salto se considera realizado a cualquier aire
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

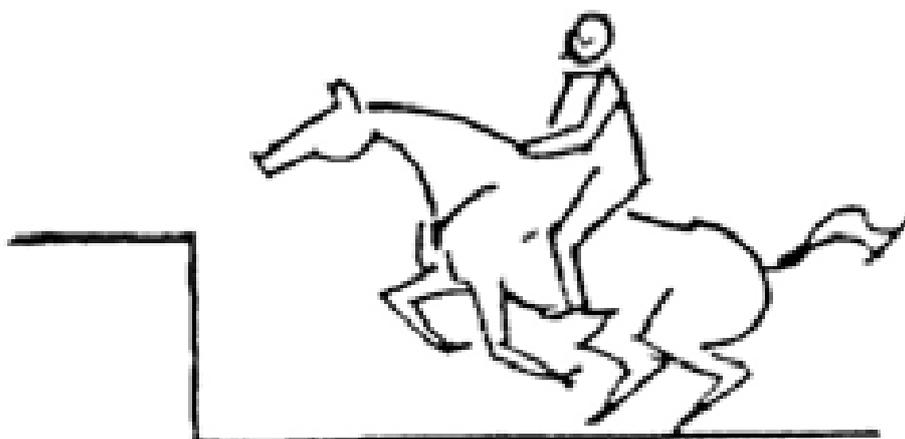
DIFICULTAD 6
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)

BANCAL ASCENDENTE A CABALLO



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	MAXIMO 0,5 m	Mínimo 4m.
PROMOCION	MAXIMO 0,6 m	
TREC *	MAXIMO 0,9 m	Entre 2,5 y 4 m.
TREC **		Maximo 2,5m.
TREC ***		
TREC ****	MAXIMO 1,2 m	Libre

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD **7**
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)



V 4.4 /2018

FOSO A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																															
1																																			
2																																			
3																																			
4																																			
5																																			
6																																			
7																																			
8																																			
9																																			
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																																			
ESTILO: Franqueamiento regular, equilibrio e impulsión. Mantener al caballo en el eje del salto. Estabilidad en la recepción. Verticalidad bajo el asiento, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																			
Criterio de Puntuación = E + S - P																																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="6" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																															
Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																															
1 Falta	4	Muy buena	+2																																
2 Faltas	1	Buena	+1																																
3 Faltas	0	Suficiente	0																																
		Mediocre	-1																																
		Malo	-2		-10																														
Faltas de Eficacia																																			
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																			
El salto al paso puede considerarse franqueamiento peligroso																																			
23																																			
24																																			
25																																			
26																																			
27																																			
28																																			
29																																			
30																																			

NOTAS

- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El salto se considera realizado a cualquier aire
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 7
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)

FOSO A CABALLO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	FONDO	FRENTE	PROFUNDIDAD
MENORES	NO EXISTE	NO EXISTE	NO EXISTE
PROMOCION			
TREC *	MAX 0,90	Mínimo 3m.	SOBRE 0,5m
TREC **	MAX 1,20	MAX 3m.	ENTRE 0,5 Y 1m.
TREC ***	MAX 1,30	MAX 3m.	ENTRE 0,5 Y 1m.
TREC ****	MAX 1,50	LIBRE	ENTRE 0,5 Y 1m.

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro. Los bordes del foso deben de estar resaltados, habitualmente con pintura blanca. El foso debe de estar seco, nunca lleno de agua.
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

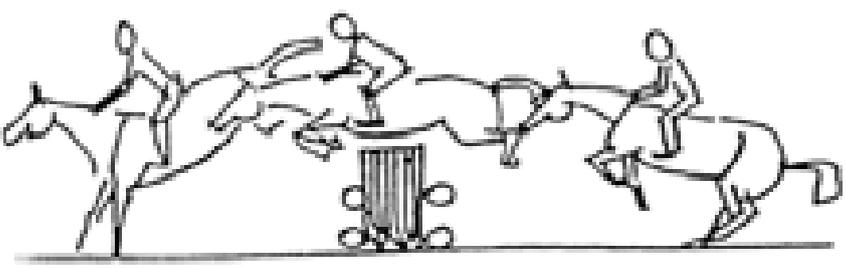
DIFICULTAD **8**
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)



V 4.4 /2018

SETO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																																				
ESTILO: Franqueamiento regular, equilibrio e impulsión. Mantener al caballo en el eje del salto. Estabilidad en la recepción. Verticalidad bajo el asiento, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																				
Criterio de Puntuación = E + S - P																																				
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #ffffcc;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: #ccffcc;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: #ffcccc;">P (Penalizaciones)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="6" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: #ffcccc;">-10</td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalizaciones)	Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10	
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalizaciones)																																
Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy buena	+2																																	
2 Faltas	1	Buena	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2		-10																															
Faltas de Eficacia																																				
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																				
El salto al paso puede considerarse franqueamiento peligroso																																				
23																																				
24																																				
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El salto se considera realizado tanto al trote como al galope.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 8
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)

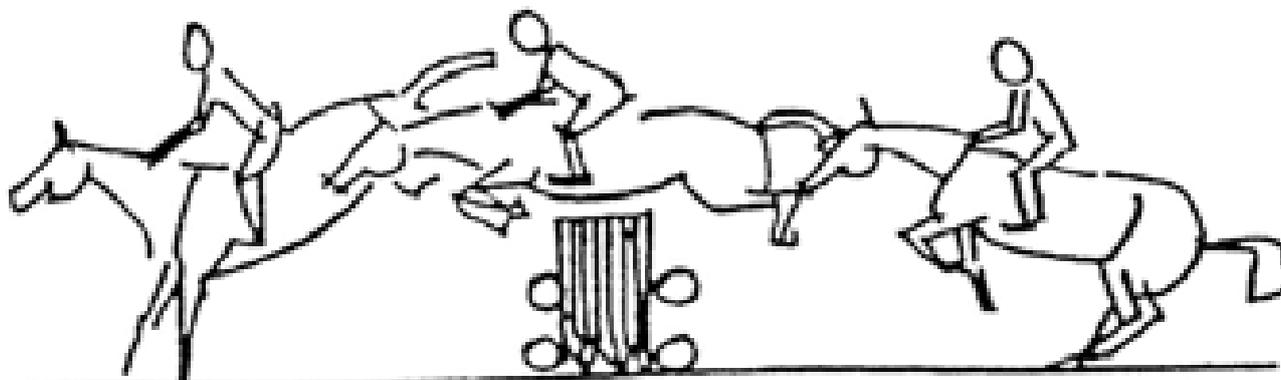
SETO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	MAXIMO 0,6m	Mínimo 4m.
PROMOCION	MAXIMO 0,6m	
TREC *	MAXIMO 0,8m	Entre 3 y 4 m.
TREC **	MAXIMO 0,8m	MAX 3m.
TREC ***	MAXIMO 0,9m	
TREC ****	MAXIMO 1,1m	LIBRE

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro. El seto sobrepasa al menos 0,10m la parte horizontal fija del obstaculo. La altura de la dificultad se mide desde la batida a la parte fija superior de la misma.
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD **9**
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)



V 4.4 /2018

CALLE

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																																				
ESTILO: Franqueamiento regular, equilibrio e impulsión. Mantener al caballo en el eje del salto. Estabilidad en la recepción. Verticalidad bajo el asiento, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																				
Criterio de Puntuación = E + S - P																																				
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #ffff00;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: #90ee90;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: #ffb6c1;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="6" style="background-color: #ffb6c1; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: #ffb6c1;">-10</td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10	
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2		-10																															
Faltas de Eficacia																																				
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																				
El salto al paso puede considerarse franqueamiento peligroso																																				
23																																				
24																																				
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El salto se considera realizado tanto al trote como al galope.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 9
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)

CALLE

V 4.4 /2018

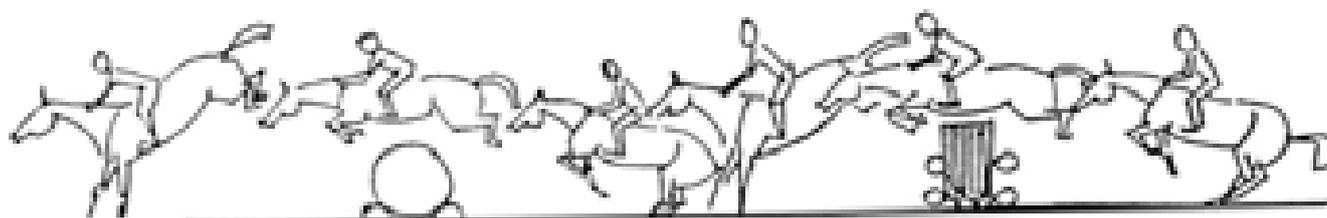


CATEGORIA	DISTANCIA ENTRE SALTOS	NUMERO DIFICULTADES
MENORES	NO EXISTE	NO EXISTE
PROMOCION	NO EXISTE	NO EXISTE
TREC *	2 TRANCOS	1 CALLE
TREC **	2 TRANCOS	1 CALLE
TREC ***	1 O 2 TRANCOS	2 CALLES
TREC ****	CAER/PARTIR, 1 O 2 TRANC.	2 CALLES

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas roja	Firme estable, zonas de batida y recepción sin peligro.
2 banderas blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 letrero con la letra "A"	
1 letrero con la letra "B"	

ALTURA MÁXIMA DE LOS SALTOS				ALTURA MÁXIMA DE LOS SALTOS			
SALTO 1	*	**	*** y ****	SALTO 2	*	**	*** y ****
BANCAL ASCENDENTE	0,5	0,7	0,9	BANCAL ASCENDENTE	0,6	0,8	1
BANCAL DESCENDENTE	0,6	0,8	1	BANCAL DESCENDENTE	0,7	0,9	1,1
SETO /TRONCO	0,7	0,8	0,9	SETO /TRONCO	0,8	1	1,1
FOSO (FONDO, NO ALTURA)	0,6	0,9	1,2	FOSO (FONDO, NO ALTURA)	0,8	0,9	1

DISTANCIAS ENTRE SALTOS			
DOBLE	CAER PARTIR	1 TRANCO	2 TRANCOS
VERTICAL - VERTICAL	4	7,3	10,5
VERTICAL - B. ASC.	3,9	7	10
VERTICAL - B DESC.	3	6	9,5
B. ASC. - VERTICAL	2,7	5,4	9,5
B. DESC.- VERTICAL	4	7	10
VERTICAL - FOSO	3,5	6,5	9,5
FOSO - VERTICAL	3,5	6,5	9,5
B. ASC./ DESC. - B. ASC./DESC.	2,7	5,4	7,5
FOSO - FOSO	NO	NO	NO



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 10
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)



V 4.4 /2018

TRONCO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																																				
ESTILO: Franqueamiento regular, equilibrio e impulsión. Mantener al caballo en el eje del salto. Estabilidad en la recepción. Verticalidad bajo el asiento, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																				
Criterio de Puntuación = E + S - P																																				
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #ffff00;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: #90ee90;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: #ffb6c1;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: #ffb6c1; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="background-color: #ffb6c1; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10	
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
Faltas de Eficacia																																				
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																				
El salto al paso puede considerarse franqueamiento peligroso																																				
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23																																				
24																																				
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El salto se considera realizado tanto al trote como al galope.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 10
GRUPO II (FRANQUEAR SALTANDO)

TRONCO



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	MAXIMO 0,6m	Mínimo 4m.
PROMOCION	MAXIMO 0,6m	
TREC *	MAXIMO 0,8m	Entre 3 y 4m.
TREC **	MAXIMO 0,8m	MAX 3m.
TREC ***	MAXIMO 0,9m	
TREC ****	MAXIMO 1,1m	LIBRE

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro.
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV)

FICHA DE PUNTUACION

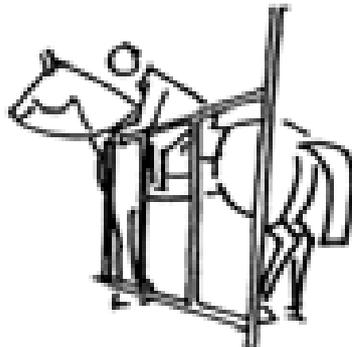
DIFICULTAD 11
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

PUERTA

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: ABRIR Y CERRAR LA PUERTA, MONTADO, CON UNA SOLA MANO QUE SERÁ SIEMPRE LA MISMA Y SIN SOLTARLA																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar que el caballo o el equipo toquen la puerta, el jinete/amazona solo debe de tocar la puerta con sus manos.																															
12					Critero de Puntuación = E + S - P <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #ffff00;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: #90ee90;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: #ffb6c1;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: #ffb6c1; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="background-color: #ffb6c1; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
13																																				
14																																				
15																																				
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25					Soltar la puerta de la mano (cada vez)																															
26					Cambiar de mano (cada vez)																															
27					Si algo del equipo se le cae al jinete/amazona se considera franqueamiento peligroso																															
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El buscar buen posicionamiento al lado de la puerta no puede penalizarse como vuelta.
- La puerta debe ser cogida con la misma mano durante todo el ejercicio, sin soltarla ni lanzarla.
- En caso de soltar la puerta de tipo goma o cuerda, el juez deberá devolverla al jinete dos veces máximo y reiniciar el ejercicio.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la pueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

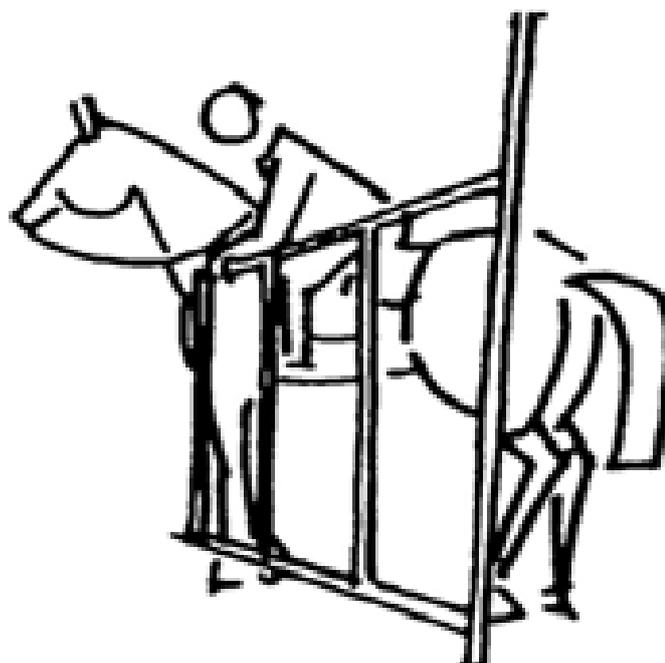
DIFICULTAD 11
GRUPO III (PRECISION)

PUERTA



CATEGORIA	TIPO DE PUERTA
MENORES	NO SE HACE
PROMOCION	
TREC *	
TREC **	TODOS LOS TIPOS
TREC ***	
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 banderas rojas	<p>Ancho: Entre 2 y 4 metros. Altura: alrededor de 1,2m. La puerta ha de poder abrirse en los dos sentidos. La parte superior de la puerta debe de permitir que el jinete deslice la mano por ella.</p>
1 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
Según el caso: 1 puerta tipo cuerda o goma	
1 barrera tipo paso a nivel	
1 puerta de bisagras con un cierre que no sea de cerrojo	
Ninguna parte de la puerta puede sobresalir de su marco.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

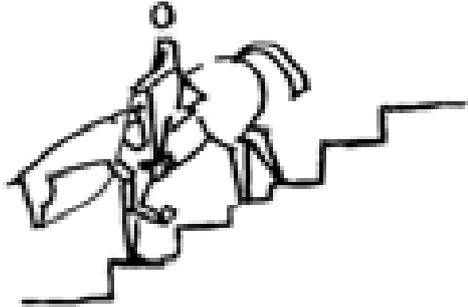
DIFICULTAD 12
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

ESCALERA DESCENDENTE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO DENTRO DEL PASILLO DE EVOLUCIÓN																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular, y equilibrio. Mantener al caballo en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																															
12																																				
13																																				
14																																				
15					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
16					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="6" style="background-color: pink; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2		-10																															
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire aquí es obligatoriamente paso, un cambio de aire (incluso una parada) implicaría además un cero (0) en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 12
GRUPO III (PRECISION)

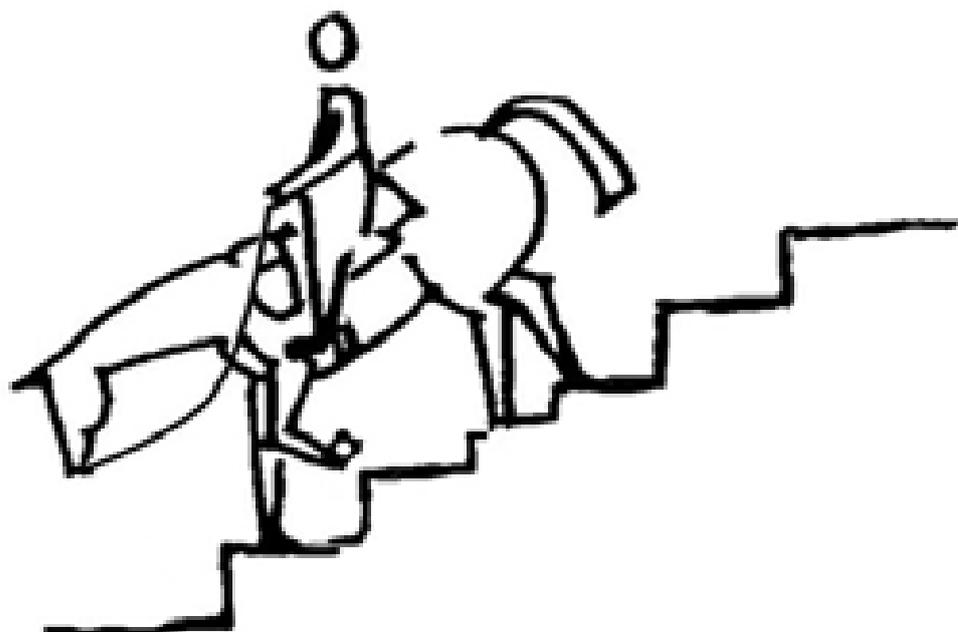
ESCALERA DESCENDENTE A CABALLO



V 4.4 /2018

CATEGORIA	
MENORES	NO SE HACE
PROMOCION	
TREC *	
TREC **	IGUAL EN LAS TRES CATEGORIAS
TREC ***	
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Escalera natural o construida. Largo entre 3 y 10 metros, según la pendiente. Frente de mas de 1 m. Peldaños de 0,4m de profundidad y entre 0,2 y 0,3 m. de alto. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

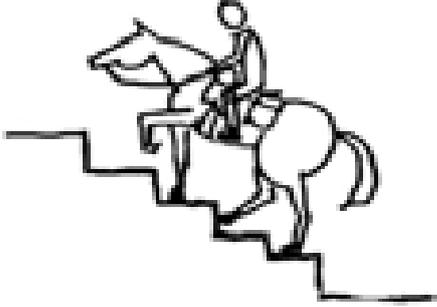
DIFICULTAD 13
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

ESCALERA ASCENDENTE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO DENTRO DEL PASILLO DE EVOLUCIÓN																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular, y equilibrio. Mantener al caballo en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																															
12																																				
13																																				
14																																				
15					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
16					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th></th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th></th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td> <td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td> <td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td> <td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Mediocre</td> <td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Malo</td> <td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Buena	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire aquí es obligatoriamente paso, un cambio de aire (incluso una parada) implicaría además un cero (0) en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 13
GRUPO III (PRECISION)

ESCALERA ASCENDENTE A CABALLO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	
MENORES	NO SE HACE
PROMOCION	
TREC *	
TREC **	IGUAL EN LAS TRES CATEGORIAS
TREC ***	
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Escalera natural o construida. Largo entre 3 y 10 metros, según la pendiente. Frente de mas de 1 m. Peldaños de 0,4m de profundidad y entre 0,2 y 0,3 m. de alto. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 14
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

VADO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO DENTRO DEL EJE DEL DISPOSITIVO																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular, y equilibrio. Jinete en línea con sus apoyos, discreción en el empleo de las ayudas y asiento ligero. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																															
12																																				
13																																				
14					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
15					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #ffffcc;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: #ccffcc;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: #ffcccc;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="6" style="background-color: #ffcccc; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2		-10																															
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire aquí es obligatoriamente paso, un cambio de aire (incluso una parada) implicaría además un cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

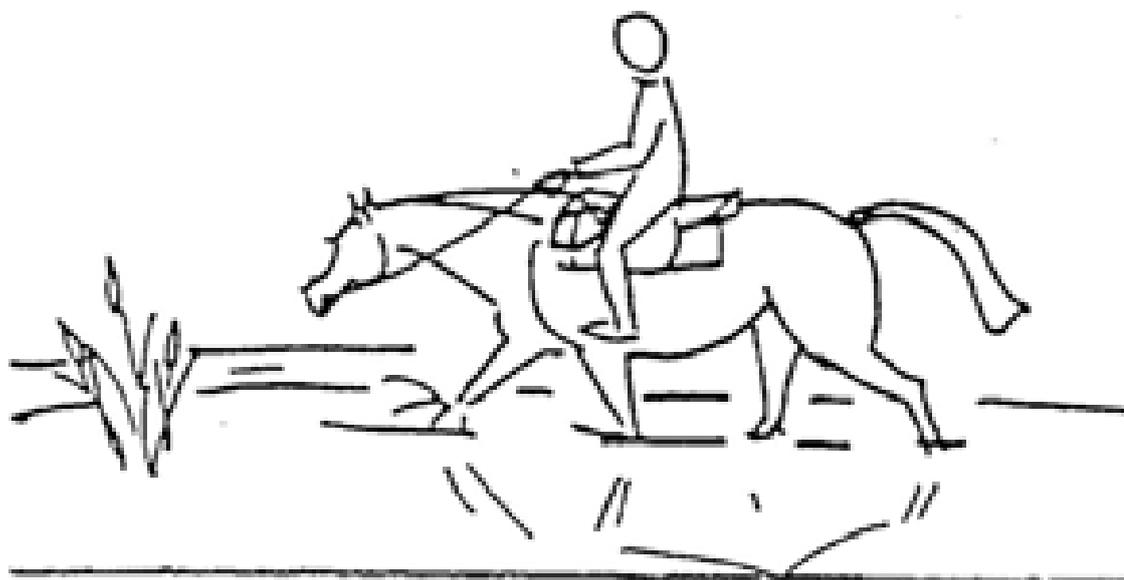
DIFICULTAD 14
GRUPO III (PRECISION)

VADO



CATEGORIA	
MENORES	ENTRADA Y SALIDA EN PENDIENTE SUAVE
PROMOCION	
TREC *	ENTRADA EN PENDIENTE SUAVE Y SALIDA LIBRE
TREC **	
TREC ***	ENTRADA Y SALIDA LIBRE
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Longitud de más de 4 metros. Profundidad de 0,4 a 1m. Terreno estable en el fondo. Entradas y salidas firmes y seguras. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
NO HAY SEÑALIZACION DEL PASILLO	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

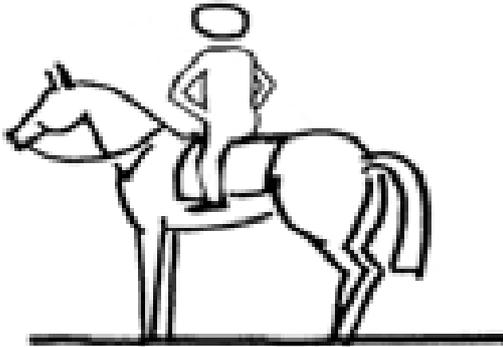
DIFICULTAD 15
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

INMOVILIDAD A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																		
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10					CONTRATO: PERMANECER HASTA 10 SEGUNDOS DENTRO DEL CIRCULO CON LAS RIENDAS SUELTAS APOYADAS EN LA PARTE DELANTERA DE LA MONTURA																	
11					ESTILO: NO SE VALORA																	
12					Criterio de Puntuación = E + S - P																	
13					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10 seg. 10</td> <td></td> <td rowspan="5" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>9 seg. 9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8 seg. 8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7 seg. 7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>x seg. x</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)	10 seg. 10		Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	9 seg. 9		8 seg. 8		7 seg. 7		x seg. x				-10
E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)																				
10 seg. 10		Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																				
9 seg. 9																						
8 seg. 8																						
7 seg. 7																						
x seg. x																						
		-10																				
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23					Faltas de Eficacia																	
24					Nota máxima 10, a contar un punto																	
25					por cada segundo pasado por el																	
26					caballo en el círculo.																	
27					Se considera franqueamiento de manera peligrosa que las riendas arrastren. El ramal/guindaleta debe estar atado.																	
28																						
29																						
30																						

NOTAS

Desde que el caballo introduce su primera extremidad en el círculo, el jinete tiene 10 seg. para colocar al caballo y soltar las riendas. El cronómetro empieza en cuanto el jinete deja las riendas claramente sueltas en la parte delantera de la montura. Tocar las riendas, sacar una extremidad del círculo o una exagerada ayuda de voz, suponen la parada inmediata del cronómetro. Solo están permitidas ayudas discretas de voz, la que escuchan el jinete el caballo y como máximo el juez de la dificultad. El jinete que posiciona a su caballo en el círculo no puede ser penalizado por vuelta, lazo, etc. El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC. Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición. Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición. Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída. Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 15
GRUPO III (PRECISION)

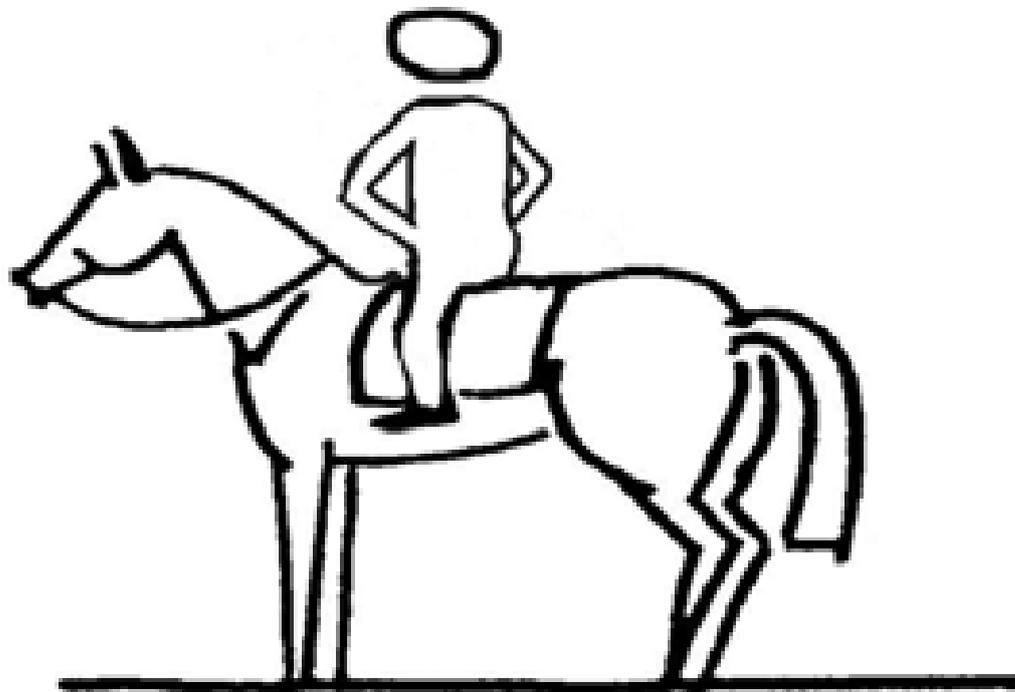
INMOVILIDAD A CABALLO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	
MENORES	ES LA MISMA DIFICULTAD EN TODAS LAS CATEGORIAS
PROMOCION	
TREC *	
TREC **	
TREC ***	
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja y otra blanca en un mismo soporte	El jinete entra en la dificultad montado. Desde que el caballo introduce su primera extremidad en el círculo, el jinete tiene 10 seg. para colocar al caballo y soltar las riendas. En ese momento empieza a funcionar el segundo cronometro.
1 cartel con el número de la dificultad	
2 cronometros	
1 círculo de 2,5 m. de diametro pintado en el suelo.	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 16
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

MANEJABILIDAD

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																									
1																													
2																													
3																													
4																													
5																													
6																													
7																													
8																													
9																													
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO RESPETANDO EL PASILLO DE EVOLUCIÓN																								
11					ESTILO: Franqueamiento regular y equilibrio. Mantener al caballo en movimiento en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción el empleo de ayudas, asiento ligero. Evitar agitación, desorden en aproximación.																								
12					Criterio de Puntuación = E + S - P																								
13					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #ffff00;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: #90ee90;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: #ffb6c1;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td> <td>7</td> <td>Excelente +3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td> <td>4</td> <td>Muy buena +2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td> <td>1</td> <td>Buena +1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td> <td>0</td> <td>Suficiente 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Mediocre -1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Malo -2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="background-color: #ffb6c1; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)	Buena	7	Excelente +3	1 Falta	4	Muy buena +2	2 Faltas	1	Buena +1	3 Faltas	0	Suficiente 0			Mediocre -1			Malo -2			-10
E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)																											
Buena	7	Excelente +3																											
1 Falta	4	Muy buena +2																											
2 Faltas	1	Buena +1																											
3 Faltas	0	Suficiente 0																											
		Mediocre -1																											
		Malo -2																											
		-10																											
14					Faltas de Eficacia																								
15					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																								
16					Cada toque en barras o tirar (si elevadas). (Solo se contabilizará una falta por lado).																								
17																													
18																													
19																													
20																													
21																													
22																													
23																													
24																													
25																													
26																													
27																													
28																													
29																													
30																													

NOTAS

- El aire aquí es obligatoriamente paso, un cambio de aire (incluso una parada) implicaría además un cero (0) en la dificultad.
- No se considera ruptura el desplazamiento lateral en los giros, si continua el movimiento de los posteriores.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 16
GRUPO III (PRECISION)

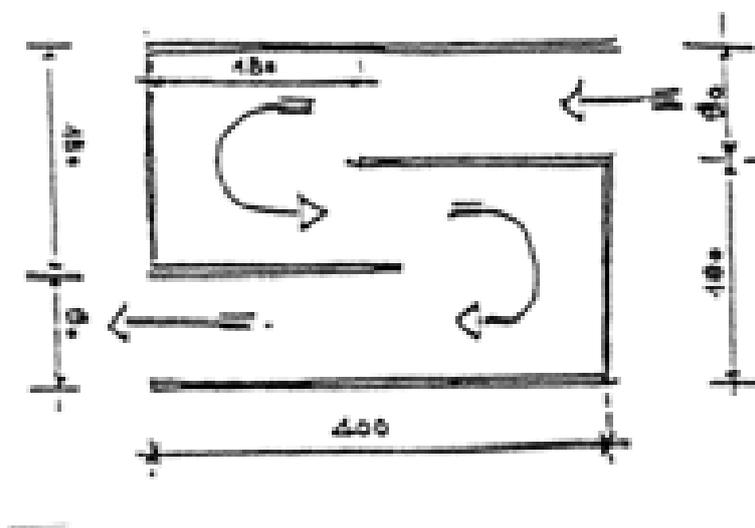


V 4.4 /2018

MANEJABILIDAD

CATEGORIA	ANCHO DEL PASILLO	BARRAS
MENORES	1 m.	EN EL SUELO
PROMOCION		
TREC *		
TREC **	0,9 m.	ELEVADAS, 0,40m. MAX.
TREC ***		
TREC ****		

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Laberinto en forma de doble U. Largo 4m, Ancho del pasillo entre 0,9 y 1m. Distancia entre el fondo de la U y la U opuesta, entre 1,8 y 2m. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando AL PASO	
Barras fijas al suelo o sobre soportes, según nivel.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

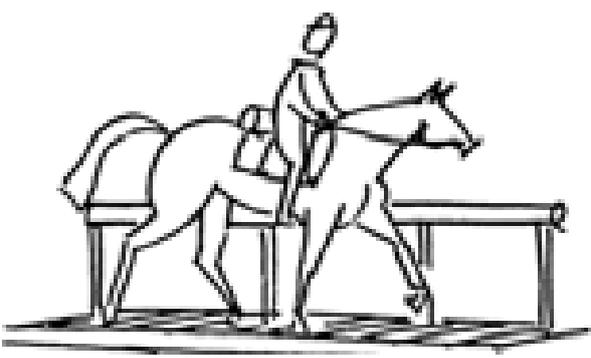
DIFICULTAD 17
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

PUENTE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO DENTRO DEL PASILLO DE EVOLUCIÓN																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular y equilibrio. Mantener al caballo en movimiento en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción el empleo de ayudas, asiento ligero. Evitar agitación, desorden en aproximación.																															
12																																				
13					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
14					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
15																																				
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire aquí es obligatoriamente paso. Cualquier cambio a otro aire, incluida la parada es cero (0) en la dificultad
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

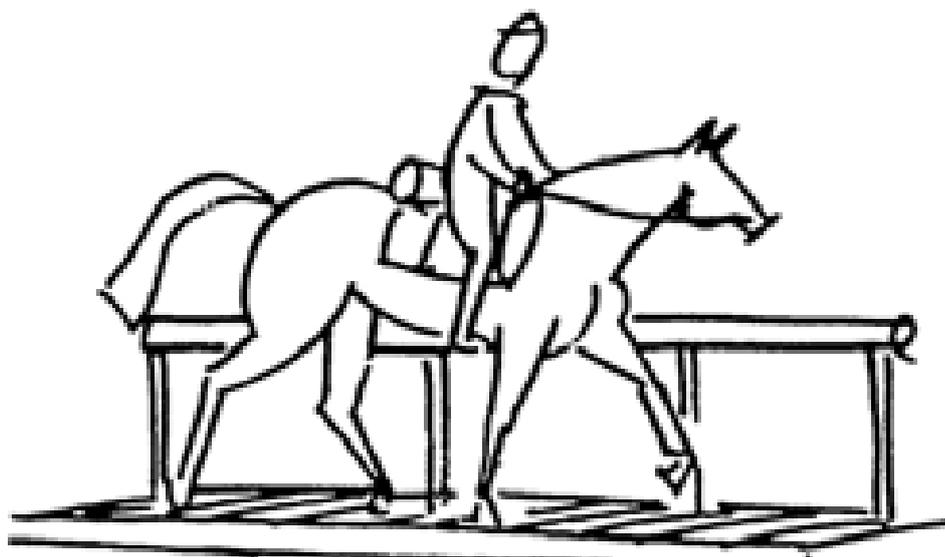
DIFICULTAD 17
GRUPO III (PRECISION)

PUENTE A CABALLO



CATEGORIA		ANCHO	ALTO
MENORES	ENTRADA Y SALIDA EN PENDIENTE SUAVE	1,5m.	MAX 1m.
PROMOCION TREC * TREC ** TREC *** TREC ****	ENTRADA EN PENDIENTE SUAVE Y SALIDA LIBRE		
	ENTRADA Y SALIDA LIBRE	1m.	LIBRE

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	La construcción de la dificultad debe de ser segura, no se debe de mover. Puede estar en el suelo, atravesando un arroyo, sobre dos montones de tierra, etc. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
1 Pasarela o puente	
1 Barandilla a un lado del puente.	
NO HAY SEÑALIZACIÓN DEL PASILLO	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 18
GRUPO III (PRECISION)



V 4.4 /2018

PASO ATRÁS A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																			
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							
10					CONTRATO: EJECUTAR PASO ATRAS DURANTE 4 METROS SIN CAMBIAR AIRE, SIN TOCAR LAS BARRAS, NI SALIR DEL PASILLO.																																		
11					ESTILO: Franqueamiento regular y equilibrio. Mantener al caballo en movimiento en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción el empleo de ayudas, asiento ligero. Evitar agitación, desorden en aproximación.																																		
12																																							
13																																							
14																																							
15					Criterio de Puntuación = E + S - P																																		
16					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="7" style="background-color: pink; vertical-align: middle; text-align: center;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td></td><td style="text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2				-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																			
Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																			
1 Falta	4	Muy buena	+2																																				
2 Faltas	1	Buena	+1																																				
3 Faltas	0	Suficiente	0																																				
		Mediocre	-1																																				
		Malo	-2																																				
			-10																																				
17																																							
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23					Faltas de Eficacia																																		
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																		
25					Cada toque en barras (SOLO ENTRE BANDERAS)																																		
26																																							
27																																							
28																																							
29																																							
30																																							

NOTAS

- El aire aquí es obligatoriamente paso. Cualquier cambio a otro aire, incluida la parada es cero (0) en la dificultad
- El ejercicio comienza cuando las manos del caballo pasen la primera línea de yeso, y termina cuando las manos alcancen la segunda.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 18
GRUPO III (PRECISION)

PASO ATRÁS A CABALLO



CATEGORIA	ANCHO	LARGO
MENORES	NO SE HACE	NO SE HACE
PROMOCION		
TREC *		
TREC **	0,8 m.	4 m.
TREC ***		
TREC ****		

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Suelo plano sin desniveles significativos, La zona de evolución (4 m. transversales a las barras de madera) se señala al exterior del pasillo con las banderas y al interior con una raya de arena o yeso, nunca cuerda ni cinta. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
4 barras o 4 barras de madera partidas al centro de dos metros de largas fijas al suelo.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

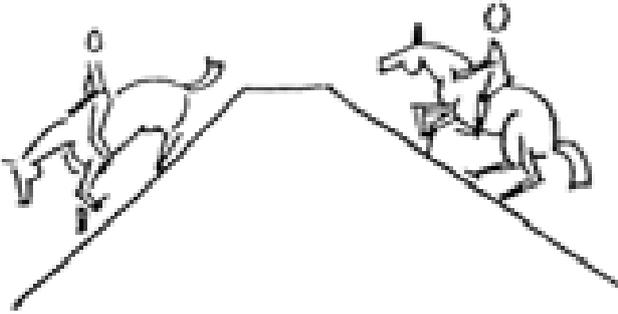
DIFICULTAD 19
GRUPO IV (DESNIVEL)



V 4.4 /2018

MONTICULO A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL AIRE INICIAL EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular y equilibrio. Mantener al caballo en movimiento en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción el empleo de ayudas, asiento ligero. Evitar agitación, desorden en aproximación.																															
12																																				
13					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
14					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th></th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th></th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td> <td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td> <td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td> <td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Mediocre</td> <td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Malo</td> <td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy buena	+2																																	
2 Faltas	1	Buena	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
15																																				
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25					Cada cambio de aire (incluso parada)																															
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire en esta dificultad es libre, pero obligatoriamente ha de mantenerse entre banderas.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

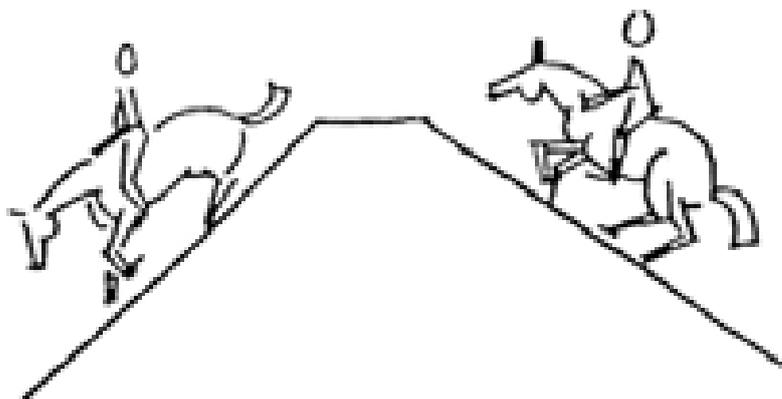
DIFICULTAD 19
GRUPO IV (DESNIVEL)

MONTICULO A CABALLO



CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **	2 m.	ENTRE 30º Y 45º
TREC ***		
TREC ****		

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
3 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
3 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
Pasillo de evolución pintado con yeso o arena, nunca con cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 20
GRUPO IV (DESNIVEL)



V 4.4 /2018

DOLINA A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL AIRE INICIAL EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular y equilibrio. Mantener al caballo en movimiento en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción el empleo de ayudas, asiento ligero. Evitar agitación, desorden en aproximación.																															
12																																				
13					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
14					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
15																																				
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25					Salto en el cambio de pendiente																															
26					Cada cambio de aire (incluso parada)																															
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire en esta dificultad es libre, pero obligatoriamente ha de mantenerse entre banderas.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 20
GRUPO IV (DESNIVEL)

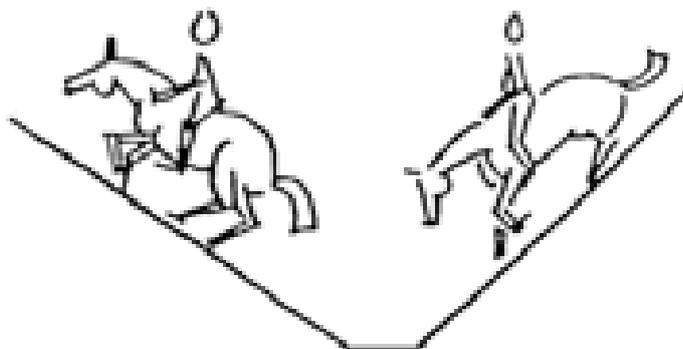
DOLINA A CABALLO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **		
TREC ***	2 m.	ENTRE 30º Y 45º
TREC ****		

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
3 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
3 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
Pasillo de evolución pintado con yeso o arena, nunca con cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 21
GRUPO IV (DESNIVEL)



V 4.4 /2018

PLANO ASCENDENTE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																									
1																													
2																													
3																													
4																													
5																													
6																													
7																													
8																													
9																													
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL AIRE INICIAL EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																								
11					ESTILO: Franqueamiento regular y equilibrio. Mantener al caballo en movimiento en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción el empleo de ayudas, asiento ligero. Evitar agitación, desorden en aproximación.																								
12																													
13																													
14					Criterio de Puntuación = E + S - P																								
15					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td> <td>7</td> <td>Excelente +3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td> <td>4</td> <td>Muy buena +2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td> <td>1</td> <td>Buena +1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td> <td>0</td> <td>Suficiente 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Mediocre -1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Malo -2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)	Buena	7	Excelente +3	1 Falta	4	Muy buena +2	2 Faltas	1	Buena +1	3 Faltas	0	Suficiente 0			Mediocre -1			Malo -2			-10
E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)																											
Buena	7	Excelente +3																											
1 Falta	4	Muy buena +2																											
2 Faltas	1	Buena +1																											
3 Faltas	0	Suficiente 0																											
		Mediocre -1																											
		Malo -2																											
		-10																											
16																													
17																													
18																													
19																													
20																													
21																													
22																													
23					Faltas de Eficacia																								
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																								
25					Cada cambio de aire (incluso parada)																								
26																													
27																													
28																													
29																													
30																													

NOTAS

- El aire en esta dificultad es libre, pero obligatoriamente ha de mantenerse entre banderas.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

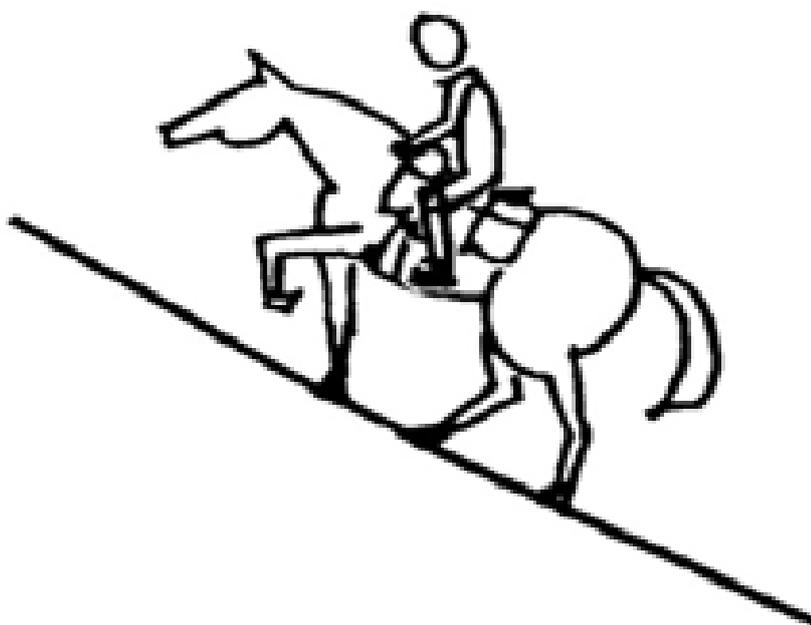
DIFICULTAD 21
GRUPO IV (DESNIVEL)

PLANO ASCENDENTE A CABALLO



CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **	2 m.	ENTRE 30º Y 45º
TREC ***		
TREC ****		

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
Pasillo de evolución pintado con yeso o arena, nunca con cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

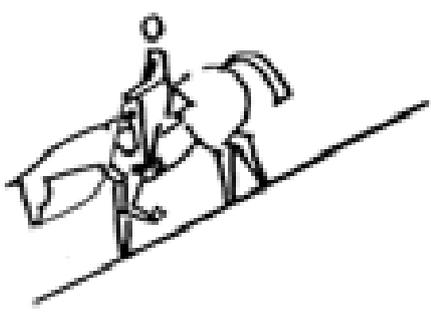
DIFICULTAD 22
GRUPO IV (DESNIVEL)



V 4.4 /2018

PLANO DESCENDENTE A CABALLO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL AIRE INICIAL EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular y equilibrio. Mantener al caballo en movimiento en el eje del pasillo. Jinete en línea con sus apoyos, discreción el empleo de ayudas, asiento ligero. Evitar agitación, desorden en aproximación.																															
12																																				
13					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
14					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Bueno	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																	
2 Faltas	1	Bueno	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
15																																				
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23					Faltas de Eficacia																															
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																															
25					Cada cambio de aire (incluso parada)																															
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire en esta dificultad es libre, pero obligatoriamente ha de mantenerse entre banderas.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia, por lo tanto cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 22
GRUPO IV (DESNIVEL)

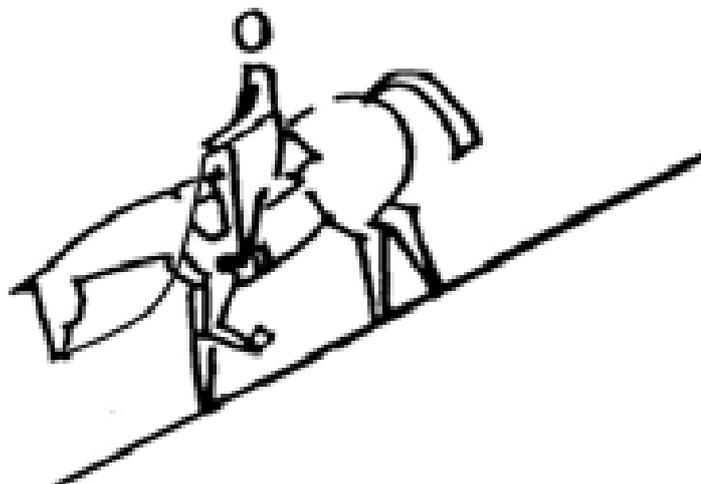


V 4.4 /2018

PLANO DESCENDENTE A CABALLO

CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **	2 m.	ENTRE 30º Y 45º
TREC ***		
TREC ****		

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
Pasillo de evolución pintado con yeso o arena, nunca con cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

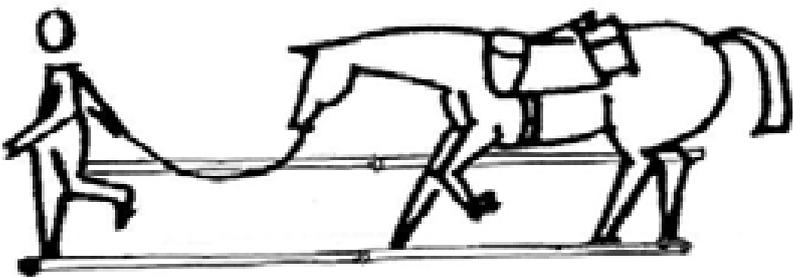
DIFICULTAD 23
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

SENDERO A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																												
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL TROTE EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																											
10					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																											
11																																
12																																
13																																
14					Criterio de Puntuación = E + A - P																											
15					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalizaciones)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Trote</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="4" style="text-align: center; background-color: pink;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Paso</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalizaciones)	Buena	7	Trote	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Paso	-2	2 Faltas	1			3 Faltas	0							-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalizaciones)																												
Buena	7	Trote	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																												
1 Falta	4	Paso	-2																													
2 Faltas	1																															
3 Faltas	0																															
				-10																												
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23					Faltas de Eficacia																											
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																											
25					No sube los estribos																											
26					Cada toque en las barras																											
27					Cada cambio de aire o parada																											
28					Tensión en las riendas																											
29					Jinete tira del caballo																											
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																											
					Jinete se vuelve para mirar caballo																											

NOTAS

- El aire en esta dificultad (Paso o trote) ha de mantenerse entre banderas. GALOPE es cero en la dificultad.
- Una mano o un pie pisa fuera del pasillo es cero (0) en la dificultad (incluido el pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 23
GRUPO 5 (A LA MANO)

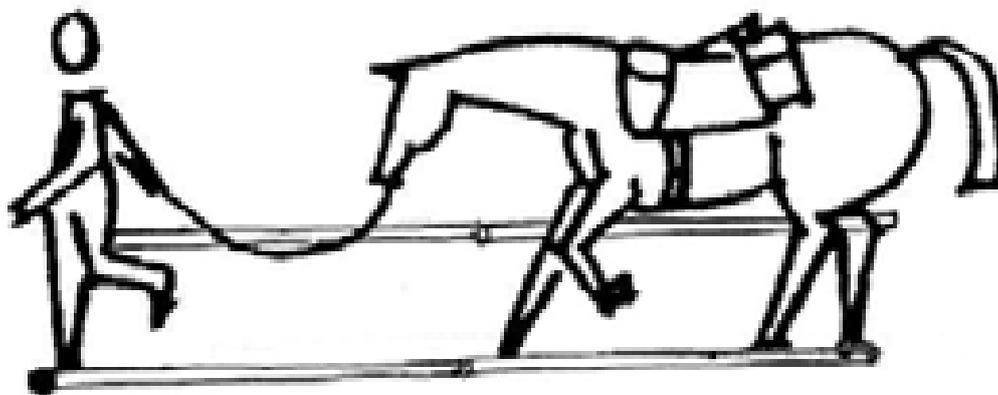
SENDERO A LA MANO



V 4.4 /2018

CATEGORIA	ANCHO DEL PASILLO
MENORES	0,8
PROMOCION	
TREC *	0,7
TREC **	0,5
TREC ***	
TREC ****	

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas 2 banderas blancas 1 cartel con el número de la dificultad 8 barras de 2 metros o 4 barras de 4 metros cortadas longitudinalmente al centro 1 panel anunciando "A LA MANO"	Se realiza con barras colocadas y fijas al suelo, en terreno sensiblemente plano y con un largo total de 8 m. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

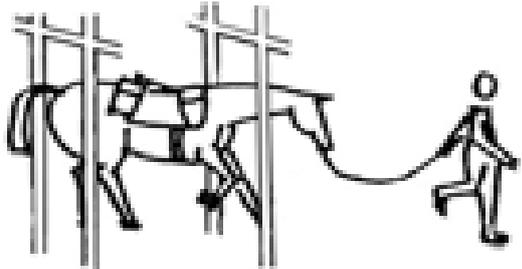
DIFICULTAD **24**
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

BOSCAJE A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																												
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL TROTE EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																											
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																											
12																																
13					Criterio de Puntuación = E + A - P																											
14					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalizaciones)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Trote</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="4" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Paso</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalizaciones)	Bueno	7	Trote	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Paso	-2	2 Faltas	1			3 Faltas	0							-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalizaciones)																												
Bueno	7	Trote	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																												
1 Falta	4	Paso	-2																													
2 Faltas	1																															
3 Faltas	0																															
				-10																												
15																																
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23					Faltas de Eficacia																											
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																											
25					No sube los estribos																											
26					Cada rama (barra) caída.																											
27					Cada cambio de aire o parada																											
28					Tensión en las riendas																											
29					Jinete tira del caballo																											
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																											
					Jinete se vuelve para mirar caballo																											
					Se considera franqueamiento peligroso dejar las martingalas sueltas o que las riendas toquen el suelo o cualquiera de las banderas. También llevar sueltas las martingalas.																											

NOTAS

- El aire en esta dificultad (Paso o trote) ha de mantenerse entre banderas. GALOPE es cero en la dificultad.
- Una mano o un pie pisa fuera del pasillo es cero (0) en la dificultad (incluido el pie del jinete).
- Tocar o tirar los elementos verticales laterales, soportes de las barras es cero (0) en la dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 24
GRUPO 5 (A LA MANO)

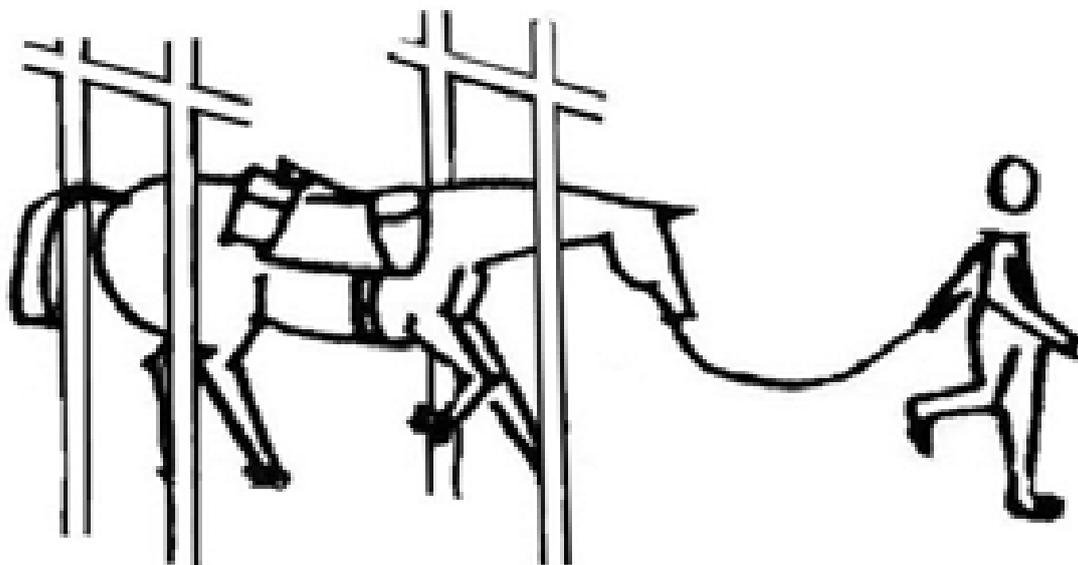


V 4.4 /2018

BOSCAJE A LA MANO

CATEGORIA	PUERTAS	ALTURA SOBRE LA CRUZ	ANCHO INT. PUERTA
MENORES	2 SEPARADAS 2m	20 cm	2,5 m
PROMOCION	3 SEPARADAS 2m	20 cm	2,5 m
TREC *	3 SEPARADAS ENTRE 2y3m	15 cm	2 m
TREC **	4 SEPARADAS ENTRE 2y3m	10 cm	2 m
TREC ***			
TREC ****	5 SEPARADAS ENTRE 2y3m	10 cm	2 m

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	<p>En TREC ** y superior las puertas pueden estar colocadas formando una curva de radio > 8 m. El terreno debe de ser plano sin desniveles significativos.</p> <p>En TREC ** y superior la separacion de las puertas puede ir aumentando o disminuyendo. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.</p>
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
De 2 a 5 ramas horizontales de 2 a 2,5 m.	
De 4 a 10 soportes verticales regulables entre 1,2 y 2,1 m.	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

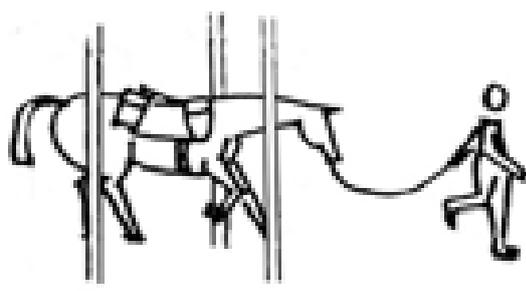
DIFICULTAD 25
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

SLALOM A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																												
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD, AL AIRE MAS ELEVADO POSIBLE RESPETANDO LA ZONA DE EVOLUCIÓN																											
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																											
12																																
13																																
14																																
15					Criterio de Puntuación = E + A - P																											
16					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Trote</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="4" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Paso</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)	Bueno	7	Trote	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Paso	-2	2 Faltas	1			3 Faltas	0							-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)																												
Bueno	7	Trote	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																												
1 Falta	4	Paso	-2																													
2 Faltas	1																															
3 Faltas	0																															
				-10																												
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23					Faltas de Eficacia																											
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																											
25					No sube los estribos																											
26					Piqueta o cono tocado (cada vez)																											
27					Cada cambio de aire o parada																											
28					Tensión en las riendas																											
29					Jinete tira del caballo																											
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																											
NOTAS					Se considera franqueamiento peligroso dejar las martingalas sueltas o que las riendas toquen el suelo o cualquiera de las banderas. También llevar sueltas las martingalas.																											
Jinete se vuelve para mirar caballo																																

El aire en esta dificultad (Paso o trote) ha de mantenerse entre banderas. GALOPE es cero en la dificultad.

Una mano o un pie pisa fuera del pasillo es cero (0) en la dificultad (incluido el pie del jinete).

Si el diseñador de la PTV no indica nada, el jiente/amazona elige la mano en la primera "puerta"

Una piqueta o cono caído es cero (0) en la dificultad.

El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.

La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)

Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.

Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.

Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.

La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

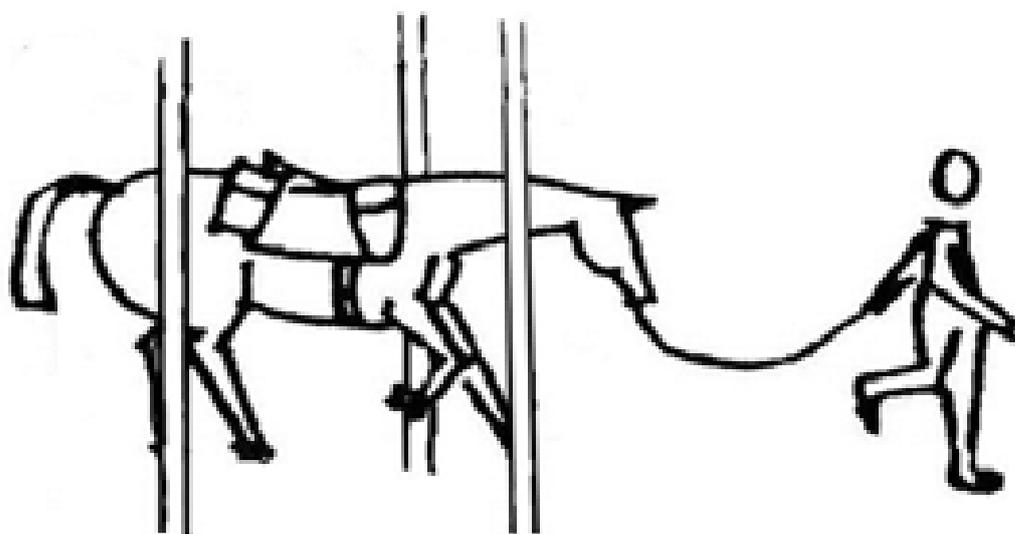
DIFICULTAD 25
GRUPO 5 (A LA MANO)

SLALOM A LA MANO



CATEGORIA	INTERVALO ENTRE LAS "PUERTAS"
MENORES	5 CONOS SEPARADOS 6m
PROMOCION	
TREC *	5 CONOS SEPARADOS DE 5 A 6m
TREC **	
TREC ***	5 PIQUETAS SEPARADAS DE 5 A 6m
TREC ****	6 PIQUETAS SEPARADAS 5m.

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Combinaciones de 5 a 6 "puertas" marcadas por conos o piquetas, según el nivel de la prueba. "Puertas" colocadas en el eje central del pasillo de evolución, en línea recta. Las banderas de entrada y salida a 2m antes/después del primer/último cono/piqueta. Terreno plano. Ancho interior del pasillo 4m. Alto de las piquetas más de 1m. Alto de los conos 0,2 a 0,5m. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
5/6 conos o piquetas de mas de 1m de altas.	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
El pasillo de evolución se señala con arena o yeso, nunca con cinta o cuerda.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

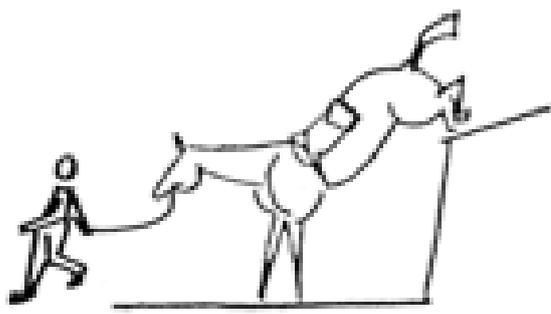
DIFICULTAD 26
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

BANCAL DESCENDENTE A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																				
ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discrección en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																				
Criterio de Puntuación = E + S - P																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">(Penalidad)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno 7</td> <td>Excelente +3</td> <td rowspan="6" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">-10</td> </tr> <tr> <td>1 Falta 4</td> <td>Muy bueno +2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas 1</td> <td>Bueno +1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas 0</td> <td>Suficiente 0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Mediocre -1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Malo -2</td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)	S (Estilo)	(Penalidad)	Bueno 7	Excelente +3	-10	1 Falta 4	Muy bueno +2	2 Faltas 1	Bueno +1	3 Faltas 0	Suficiente 0		Mediocre -1		Malo -2
E (Eficacia)	S (Estilo)	(Penalidad)																		
Bueno 7	Excelente +3	-10																		
1 Falta 4	Muy bueno +2																			
2 Faltas 1	Bueno +1																			
3 Faltas 0	Suficiente 0																			
	Mediocre -1																			
	Malo -2																			
Faltas de Eficacia																				
Rehuse, vuelta, escapada y lazo				Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																
No sube los estribos																				
Cada cambio de aire o parada																				
Tensión en las riendas																				
Jinete tira del caballo																				
Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																				
Jinete se vuelve para mirar caballo																				

NOTAS

- Debe de haber salto. El paso sin salto sería cero (0) en la dificultad.
- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 26
GRUPO 5 (A LA MANO)

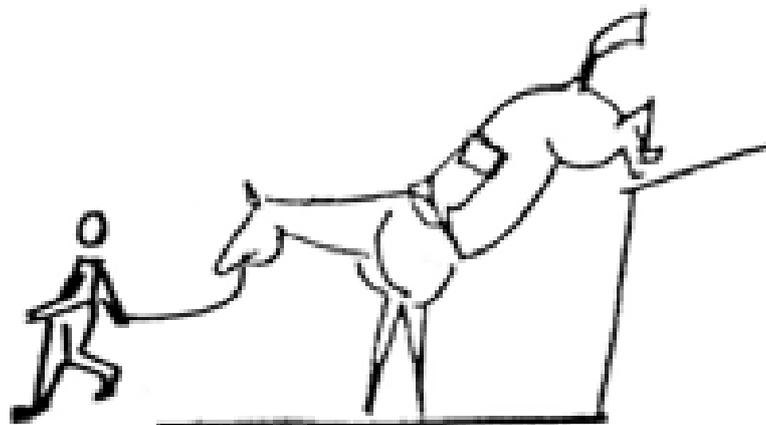
BANCAL DESCENDENTE A LA MANO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	MAXIMO 0,5 m	Mínimo 3m.
PROMOCION	MAXIMO 0,6 m	Mínimo 3m.
TREC *	MAXIMO 0,9 m	Entre 2 y 3 m.
TREC **		
TREC ***	MAXIMO 1,0 m	Entre 2 y 2,5m.
TREC ****	MAXIMO 1,2 m	Libre

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 panel anunciando "A LA MANO"	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 27
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

BANCAL ASCENDENTE A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																								
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																												
ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discrección en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																												
Criterio de Puntuación = E + S - P																												
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">(Penalidad)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno 7</td> <td>Excelente</td> <td>+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta 4</td> <td>Muy bueno</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas 1</td> <td>Bueno</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas 0</td> <td>Suficiente</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Mediocre</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Malo</td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)	S (Estilo)	(Penalidad)	Bueno 7	Excelente	+3	1 Falta 4	Muy bueno	+2	2 Faltas 1	Bueno	+1	3 Faltas 0	Suficiente	0		Mediocre	-1		Malo	-2			-10
E (Eficacia)	S (Estilo)	(Penalidad)																										
Bueno 7	Excelente	+3																										
1 Falta 4	Muy bueno	+2																										
2 Faltas 1	Bueno	+1																										
3 Faltas 0	Suficiente	0																										
	Mediocre	-1																										
	Malo	-2																										
		-10																										
Faltas de Eficacia																												
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																												
No sube los estribos																												
Cada cambio de aire o parada																												
Tensión en las riendas																												
Jinete tira del caballo																												
Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																												
Jinete se vuelve para mirar caballo																												
Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																												

NOTAS

- Debe de haber salto. El paso sin salto sería cero (0) en la dificultad.
- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

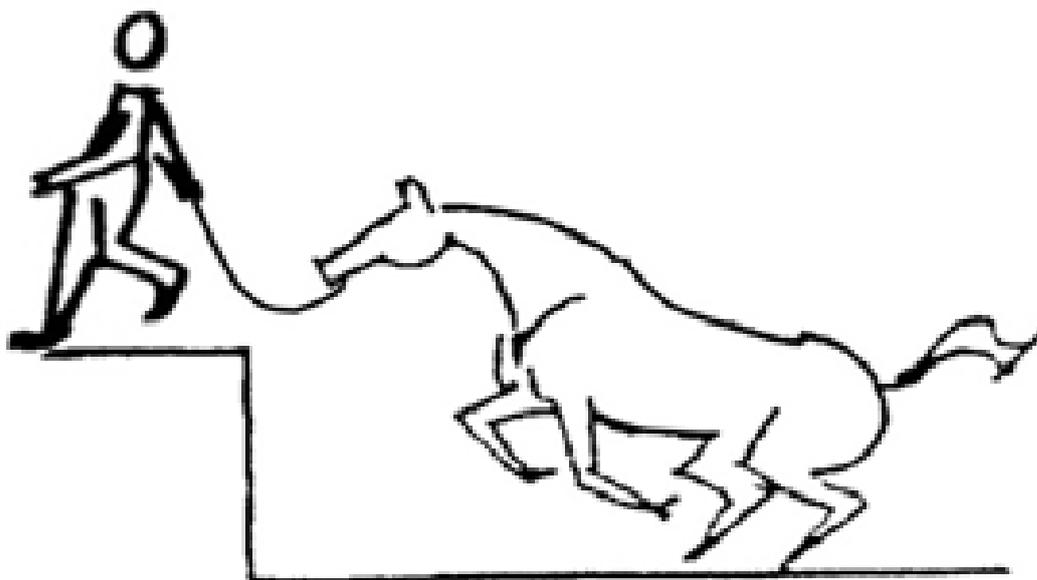
DIFICULTAD 27
GRUPO 5 (A LA MANO)

BANCAL ASCENDENTE A LA MANO



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	MAXIMO 0,5 m	Mínimo 3m.
PROMOCION	MAXIMO 0,6 m	Mínimo 3m.
TREC *	MAXIMO 0,9 m	Entre 2 y 3 m.
TREC **		
TREC ***	MAXIMO 1,0 m	Entre 2 y 2,5m.
TREC ****	MAXIMO 1,2 m	Libre

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 panel anunciando "A LA MANO"	
1 escalón de ayuda para alivio del jinete/amazona	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 28
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

TRONCO A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																															
1																																			
2																																			
3																																			
4																																			
5																																			
6																																			
7																																			
8																																			
9																																			
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																																			
10					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discrección en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																														
11																																			
12																																			
13																																			
14																																			
Criterio de Puntuación = E + S - P																																			
15					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">(Penalidad)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="6" style="background-color: pink; vertical-align: middle; text-align: center;">-10</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		(Penalidad)	Buena	7	Excelente	+3	-10	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2
E (Eficacia)		S (Estilo)		(Penalidad)																															
Buena	7	Excelente	+3	-10																															
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																
2 Faltas	1	Buena	+1																																
3 Faltas	0	Suficiente	0																																
		Mediocre	-1																																
		Malo	-2																																
16																																			
17																																			
18																																			
19																																			
20																																			
21																																			
22																																			
23																																			
24					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: gray;">Faltas de Eficacia</th> <th style="background-color: gray;">Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="background-color: gray;">Rehuse, vuelta, escapada y lazo</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">No sube los estribos</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Cada cambio de aire o parada</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Tensión en las riendas</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Jinete tira del caballo</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Nariz caballo sobrepasa hombro jinete</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Jinete se vuelve para mirar caballo</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Faltas de Eficacia	Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.	Rehuse, vuelta, escapada y lazo		No sube los estribos		Cada cambio de aire o parada		Tensión en las riendas		Jinete tira del caballo		Nariz caballo sobrepasa hombro jinete		Jinete se vuelve para mirar caballo															
Faltas de Eficacia	Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																																		
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																			
No sube los estribos																																			
Cada cambio de aire o parada																																			
Tensión en las riendas																																			
Jinete tira del caballo																																			
Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																			
Jinete se vuelve para mirar caballo																																			
25																																			
26																																			
27																																			
28																																			
29																																			
30																																			

NOTAS

- Debe de haber salto. El paso sin salto sería cero (0) en la dificultad.
- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la pueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

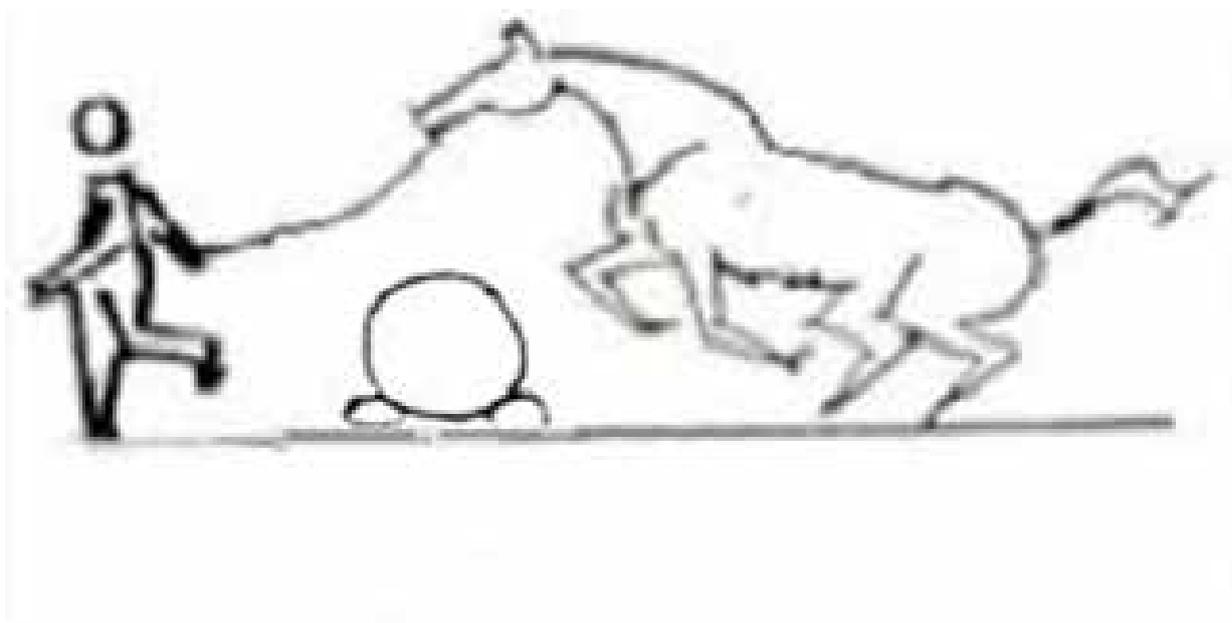
DIFICULTAD 28
GRUPO 5 (A LA MANO)

TRONCO A LA MANO



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	MAXIMO 0,5 m	Mínimo 3m.
PROMOCION	MAXIMO 0,6 m	Mínimo 3m.
TREC *	MAXIMO 0,9 m	Entre 2 y 3 m.
TREC **		
TREC ***	MAXIMO 1,0 m	Entre 2 y 2,5m.
TREC ****	MAXIMO 1,2 m	Libre

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 panel anunciando "A LA MANO"	
1 escalón de ayuda para alivio del jinete/amazona	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

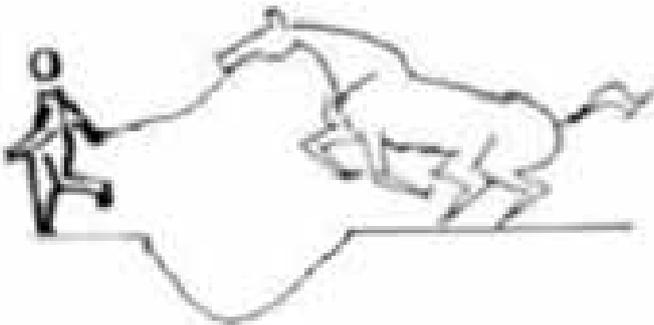
DIFICULTAD 29
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

FOSO A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																		
1																																						
2																																						
3																																						
4																																						
5																																						
6																																						
7																																						
8																																						
9																																						
CONTRATO: FRANQUEAR LA DIFICULTAD SALTANDO																																						
ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discrección en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																						
Criterio de Puntuación = E + S - P																																						
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th colspan="2" style="background-color: pink;">(Penalidad)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; vertical-align: middle; text-align: center;">-10</td><td rowspan="5" style="background-color: pink;"></td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>					E (Eficacia)		S (Estilo)		(Penalidad)		Bueno	7	Excelente	+3	-10		1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2		
E (Eficacia)		S (Estilo)		(Penalidad)																																		
Bueno	7	Excelente	+3	-10																																		
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																			
2 Faltas	1	Bueno	+1																																			
3 Faltas	0	Suficiente	0																																			
		Mediocre	-1																																			
		Malo	-2																																			
Faltas de Eficacia																																						
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																						
No sube los estribos																																						
Cada cambio de aire o parada																																						
Tensión en las riendas																																						
Jinete tira del caballo																																						
Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																						
Jinete se vuelve para mirar caballo																																						
Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																																						

NOTAS

- Debe de haber salto. El paso sin salto sería cero (0) en la dificultad.
- No se penaliza en esta dificultad el cambio de aire en la aproximación antes del salto, ni el salto de tapón.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 29
GRUPO 5 (A LA MANO)

FOSO A LA MANO



CATEGORIA	ALTURA	FRENTE
MENORES	NO SE HACE	
PROMOCION		
TREC *	MAXIMO 0,9 m	Entre 2 y 3 m.
TREC **		
TREC ***	MAXIMO 1,0 m	Entre 2 y 2,5m.
TREC ****	MAXIMO 1,2 m	Libre

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja	Firme estable, zona de batida y recepción sin peligro
1 bandera blanca	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 panel anunciando "A LA MANO"	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 30
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

ESCALERA DESCENDENTE A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																															
1																																			
2																																			
3																																			
4																																			
5																																			
6																																			
7																																			
8																																			
9																																			
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO DENTRO DEL PASILLO DE EVOLUCIÓN																														
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																														
12																																			
13																																			
14																																			
15																																			
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																														
17					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th rowspan="6" style="background-color: pink; text-align: center;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																															
Bueno	7	Excelente	+3																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																
2 Faltas	1	Bueno	+1																																
3 Faltas	0	Suficiente	0																																
		Mediocre	-1																																
		Malo	-2	-10																															
18																																			
19																																			
20																																			
21																																			
22																																			
23																																			
24					Faltas de Eficacia																														
25					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																														
26					No sube los estribos																														
27					Cada cambio de aire o parada																														
28					Tensión en las riendas																														
29					Jinete tira del caballo																														
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																														
					Jinete se vuelve para mirar caballo																														
					Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																														

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, una cambio de aire implicaría además un 0 en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia (incluida salida del pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

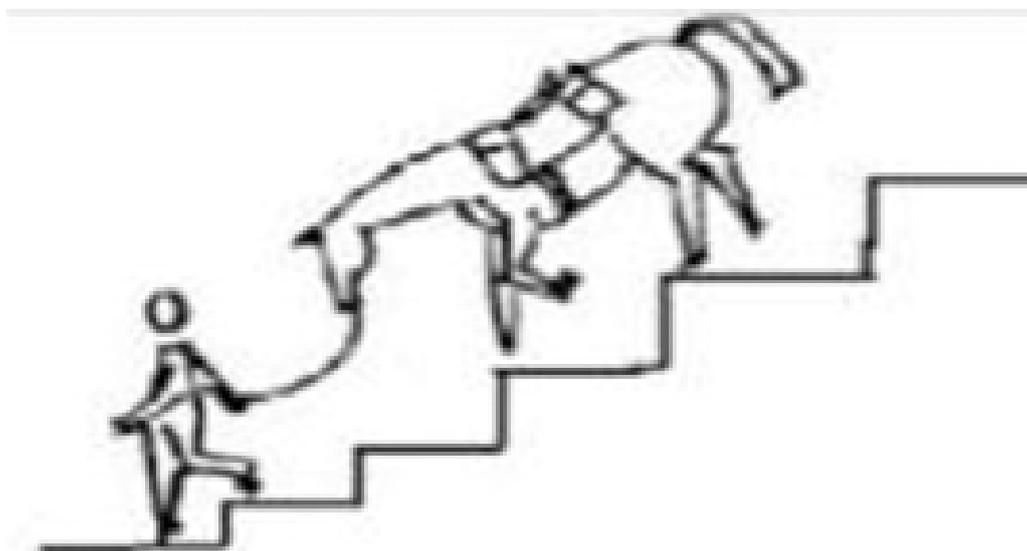
DIFICULTAD 30
GRUPO 5 (A LA MANO)



ESCALERA DESCENDENTE A LA MANO

CATEGORIA	
MENORES	NO SE HACE
PROMOCION	
TREC *	
TREC **	IGUAL EN LAS TRES CATEGORIAS
TREC ***	
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Escalera natural o construida. Largo entre 3 y 10 metros, según la pendiente. Frente de mas de 1 m. Peldaños de 0,4m de profundidad y entre 0,2 y 0,3 m. de alto. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 31

GRUPO 5 (A LA MANO)

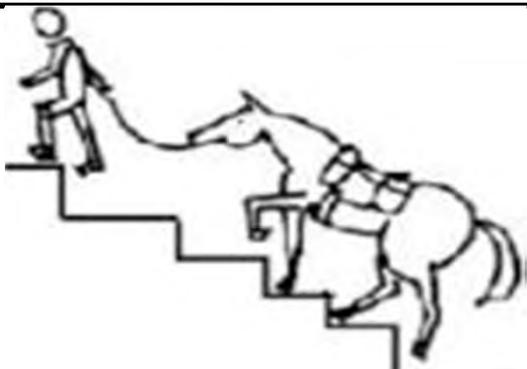
COMPETICION DE NIVEL: TREC ★★ Y SUPERIOR

ESCALERA ASCENDENTE A LA MANO



V 4.4 /2018

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																			
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO DENTRO DEL PASILLO DE EVOLUCIÓN																																		
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																		
12																																							
13																																							
14																																							
15																																							
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																																		
17					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">E (Eficacia)</th> <th colspan="2">S (Estilo)</th> <th rowspan="6">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2					-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																			
Bueno	7	Excelente	+3																																				
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																				
2 Faltas	1	Bueno	+1																																				
3 Faltas	0	Suficiente	0																																				
		Mediocre	-1																																				
		Malo	-2																																				
				-10																																			
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23																																							
24					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">Faltas de Eficacia</th> <th style="width: 40%;">Penalidades</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Rehuse, vuelta, escapada y lazo</td> <td rowspan="7" style="text-align: center;">Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.</td> </tr> <tr> <td>No sube los estribos</td> </tr> <tr> <td>Cada cambio de aire o parada</td> </tr> <tr> <td>Tensión en las riendas</td> </tr> <tr> <td>Jinete tira del caballo</td> </tr> <tr> <td>Nariz caballo sobrepasa hombro jinete</td> </tr> <tr> <td>Jinete se vuelve para mirar caballo</td> </tr> </tbody> </table>	Faltas de Eficacia	Penalidades	Rehuse, vuelta, escapada y lazo	Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.	No sube los estribos	Cada cambio de aire o parada	Tensión en las riendas	Jinete tira del caballo	Nariz caballo sobrepasa hombro jinete	Jinete se vuelve para mirar caballo																								
Faltas de Eficacia	Penalidades																																						
Rehuse, vuelta, escapada y lazo	Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																																						
No sube los estribos																																							
Cada cambio de aire o parada																																							
Tensión en las riendas																																							
Jinete tira del caballo																																							
Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																							
Jinete se vuelve para mirar caballo																																							
25																																							
26																																							
27																																							
28																																							
29																																							
30																																							

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, una cambio de aire implicaría además un 0 en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia (incluida salida del pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 31
GRUPO 5 (A LA MANO)

ESCALERA ASCENDENTE A LA MANO



CATEGORIA	
MENORES	NO SE HACE
PROMOCION	
TREC *	
TREC **	IGUAL EN LAS TRES CATEGORIAS
TREC ***	
TREC ****	
TREC *****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Escalera natural o construida. Largo entre 3 y 10 metros, según la pendiente. Frente de mas de 1 m. Peldaños de 0,4m de profundidad y entre 0,2 y 0,3 m. de alto. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 32
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

DOLINA A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
5																																				
6																																				
7																																				
8																																				
9																																				
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD PIE A TIERRA MANTENIENDO EL PASO EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																															
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																															
12																																				
13																																				
14																																				
15																																				
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																															
17					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																
Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																
1 Falta	4	Muy buena	+2																																	
2 Faltas	1	Buena	+1																																	
3 Faltas	0	Suficiente	0																																	
		Mediocre	-1																																	
		Malo	-2	-10																																
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23																																				
24					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: gray;">Faltas de Eficacia</th> <th style="background-color: gray;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="background-color: gray;">Rehuse, vuelta, escapada y lazo</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">No sube los estribos</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Cada cambio de aire o parada</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Tensión en las riendas</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Jinete tira del caballo</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Nariz caballo sobrepasa hombro jinete</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Jinete se vuelve para mirar caballo</td><td></td></tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.</p>	Faltas de Eficacia		Rehuse, vuelta, escapada y lazo		No sube los estribos		Cada cambio de aire o parada		Tensión en las riendas		Jinete tira del caballo		Nariz caballo sobrepasa hombro jinete		Jinete se vuelve para mirar caballo																
Faltas de Eficacia																																				
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																				
No sube los estribos																																				
Cada cambio de aire o parada																																				
Tensión en las riendas																																				
Jinete tira del caballo																																				
Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																				
Jinete se vuelve para mirar caballo																																				
25																																				
26																																				
27																																				
28																																				
29																																				
30																																				

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, una cambio de aire implicaría además un 0 en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia (incluida salida del pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 32
GRUPO 5 (A LA MANO)

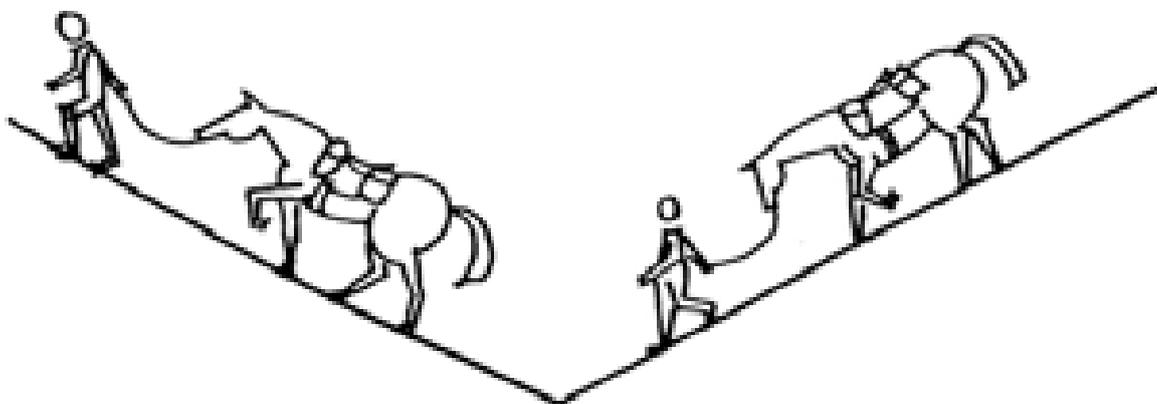
DOLINA A LA MANO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **	2 m.	ENTRE 30º Yº45º
TREC ***		
TREC ****		

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
3 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
3 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 Cartel anunciando "A LA MANO"	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 33
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

MONTICULO A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																			
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD PIE A TIERRA MANTENIENDO EL PASO EN EL PASILLO DE EVOLUCIÓN.																																		
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																		
12																																							
13																																							
14																																							
15																																							
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																																		
17					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th rowspan="6" style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2					-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																			
Bueno	7	Excelente	+3																																				
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																				
2 Faltas	1	Bueno	+1																																				
3 Faltas	0	Suficiente	0																																				
		Mediocre	-1																																				
		Malo	-2																																				
				-10																																			
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23																																							
24					Faltas de Eficacia																																		
25					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																		
26					No sube los estribos																																		
27					Cada cambio de aire o parada																																		
28					Tensión en las riendas																																		
29					Jinete tira del caballo																																		
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																		
					Jinete se vuelve para mirar caballo																																		
					Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																																		

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, una cambio de aire implicaría además un 0 en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución se puntuará cero (0) en eficacia (incluida salida del pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

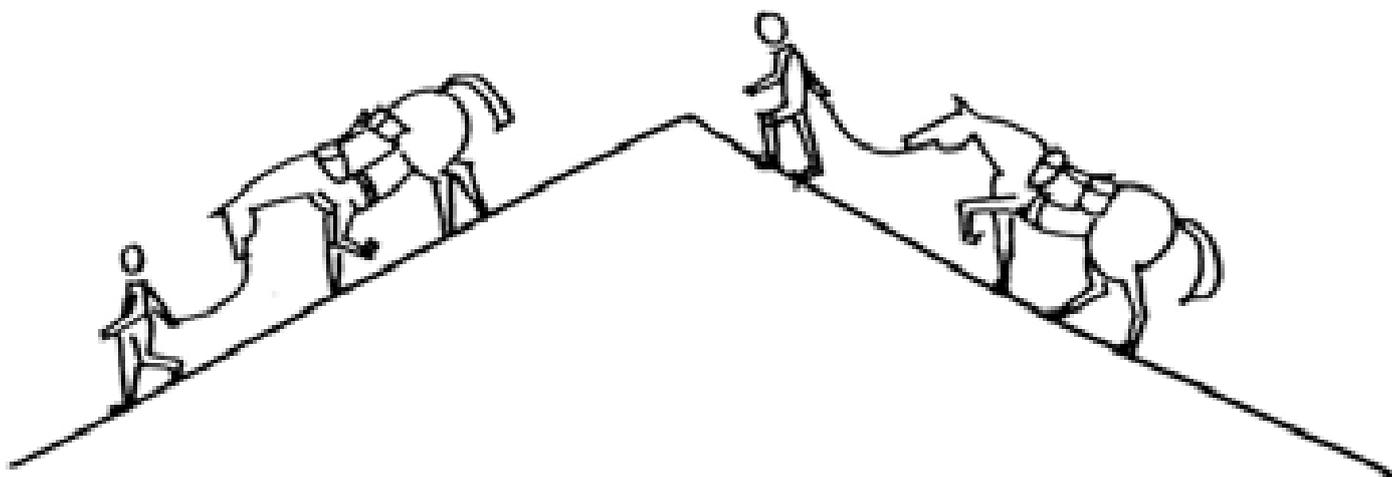
DIFICULTAD 33
GRUPO 5 (A LA MANO)

MONTICULO A LA MANO



CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **	2 m.	ENTRE 30º Y 45º
TREC ***		
TREC ****		

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
3 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
3 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 Cartel anunciando "A LA MANO"	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
Señalización del pasillo de evolución con yeso, pintura o arena, no utilizar cuerda ni cinta	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

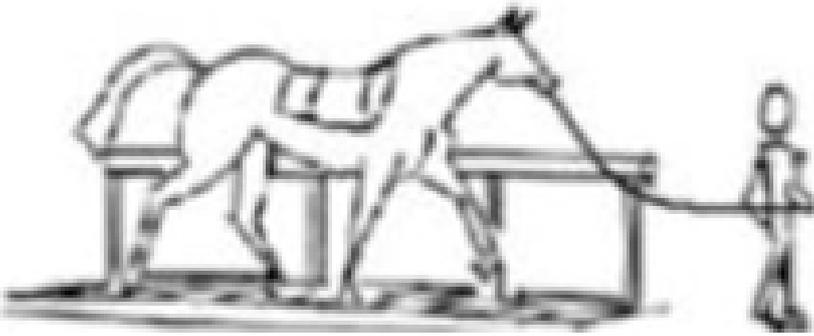
DIFICULTAD 34
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

PUENTE A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																			
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO EN EL EJE DEL DISPOSITIVO.																																		
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																		
12																																							
13																																							
14																																							
15																																							
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																																		
17					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th rowspan="7" style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Buena	7	Excelente	+3	1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2					-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																			
Buena	7	Excelente	+3																																				
1 Falta	4	Muy buena	+2																																				
2 Faltas	1	Buena	+1																																				
3 Faltas	0	Suficiente	0																																				
		Mediocre	-1																																				
		Malo	-2																																				
				-10																																			
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23																																							
24					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: gray;">Faltas de Eficacia</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="background-color: gray;">Rehuse, vuelta, escapada y lazo</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">No sube los estribos</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Cada cambio de aire o parada</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Tensión en las riendas</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Jinete tira del caballo</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Nariz caballo sobrepasa hombro jinete</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: gray;">Jinete se vuelve para mirar caballo</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Faltas de Eficacia		Rehuse, vuelta, escapada y lazo		No sube los estribos		Cada cambio de aire o parada		Tensión en las riendas		Jinete tira del caballo		Nariz caballo sobrepasa hombro jinete		Jinete se vuelve para mirar caballo																			
Faltas de Eficacia																																							
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																							
No sube los estribos																																							
Cada cambio de aire o parada																																							
Tensión en las riendas																																							
Jinete tira del caballo																																							
Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																							
Jinete se vuelve para mirar caballo																																							
25																																							
26																																							
27																																							
28																																							
29																																							
30																																							

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, una cambio de aire implicaría además un 0 en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del dispositivo se puntuará cero (0) en eficacia (incluida salida del pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

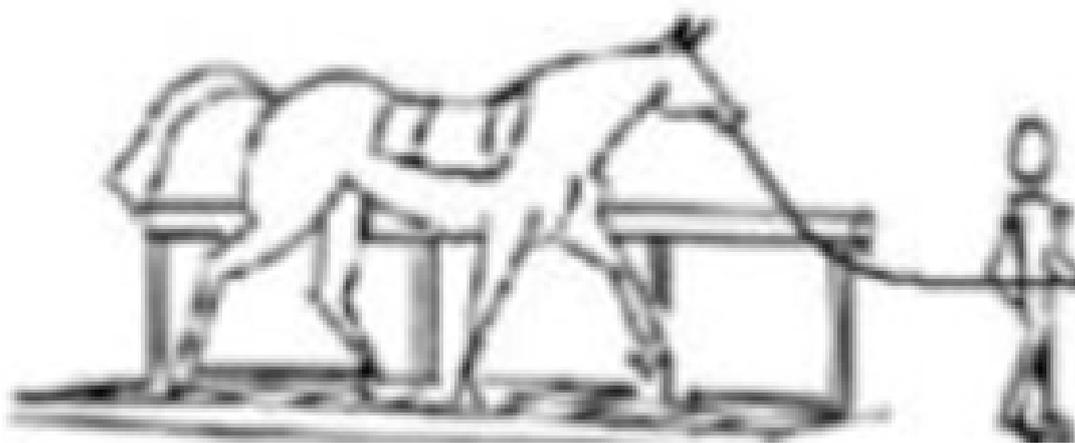
DIFICULTAD 34
GRUPO 5 (A LA MANO)

PUENTE A LA MANO



CATEGORIA		ANCHO	ALTO
MENORES	ENTRADA Y SALIDA EN PENDIENTE SUAVE	1,5m.	MAX 1m.
PROMOCION	ENTRADA EN PENDIENTE SUAVE Y SALIDA LIBRE		
TREC *			
TREC **	ENTRADA Y SALIDA LIBRE	1m.	LIBRE
TREC ***			
TREC ****			

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	La construcción de la dificultad debe de ser segura, no se debe de mover. Puede estar en el suelo, atravesando un arroyo, sobre dos montones de tierra, etc. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "AL PASO"	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
1 Pasarela o puente	
1 Barandilla a un lado del puente.	
NO HAY SEÑALIZACIÓN DEL PASILLO	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

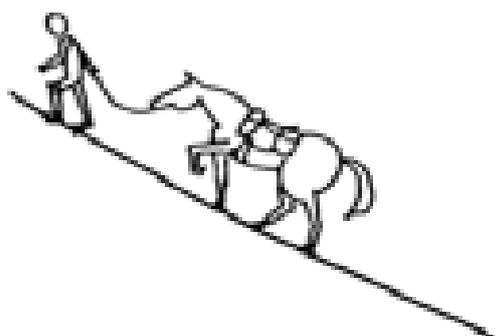
DIFICULTAD 35
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

PLANO ASCENDENTE A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																			
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD PIE A TIERRA MANTENIENDO EL PASO EN EL EJE DE LA DIFICULTAD.																																		
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																		
12																																							
13																																							
14																																							
15																																							
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																																		
17					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th rowspan="7" style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Buena	7	Excelente	+3	1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2					-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																			
Buena	7	Excelente	+3																																				
1 Falta	4	Muy buena	+2																																				
2 Faltas	1	Buena	+1																																				
3 Faltas	0	Suficiente	0																																				
		Mediocre	-1																																				
		Malo	-2																																				
				-10																																			
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23																																							
24					Faltas de Eficacia																																		
25					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																		
26					No sube los estribos																																		
27					Cada cambio de aire o parada																																		
28					Tensión en las riendas																																		
29					Jinete tira del caballo																																		
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																		
					Jinete se vuelve para mirar caballo																																		
					Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																																		

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, un cambio de aire implicaría un cero (0) en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución conlleva nota cero (0) en la Dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 35
GRUPO 5 (A LA MANO)

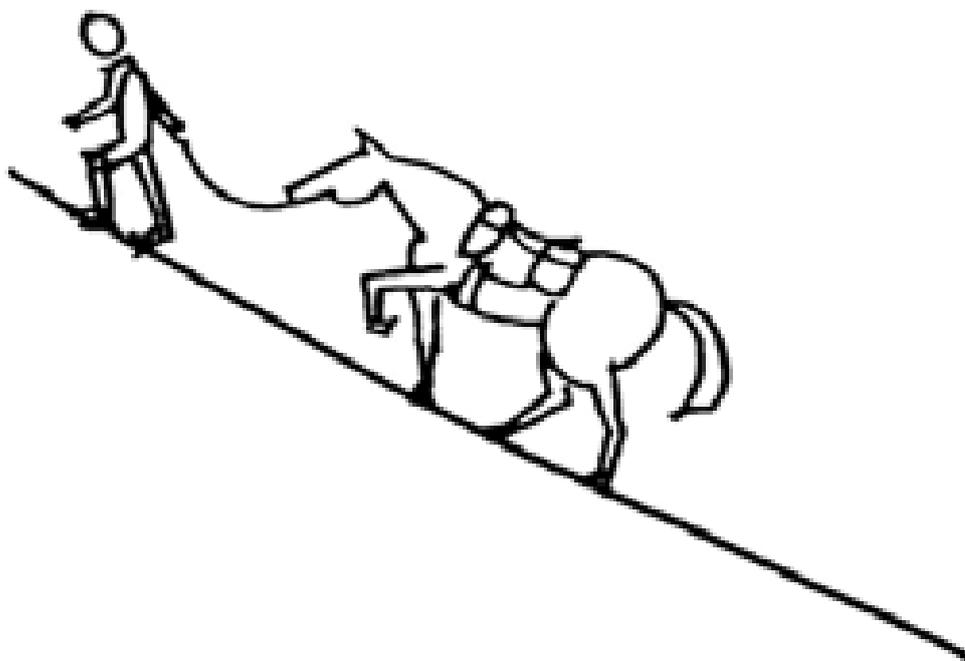
PLANO ASCENDENTE A LA MANO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **	2 m.	ENTRE 30º Yº45º
TREC ***		
TREC ****		

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
Pasillo de evolución pintado con yeso o arena, nunca con cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

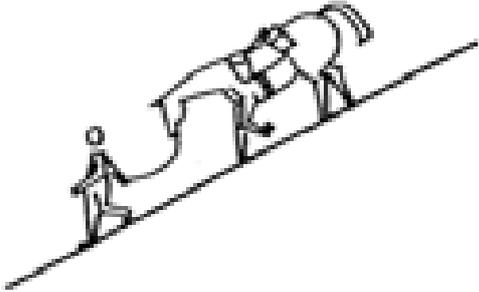
DIFICULTAD 36
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

PLANO DESCENDENTE A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																			
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD PIE A TIERRA MANTENIENDO EL PASO EN EL EJE DE LA DIFICULTAD.																																		
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																		
12																																							
13																																							
14																																							
15																																							
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																																		
17					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th rowspan="7" style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center; background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2					-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																																			
Bueno	7	Excelente	+3																																				
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																				
2 Faltas	1	Bueno	+1																																				
3 Faltas	0	Suficiente	0																																				
		Mediocre	-1																																				
		Malo	-2																																				
				-10																																			
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23																																							
24					Faltas de Eficacia																																		
25					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																		
26					No sube los estribos																																		
27					Cada cambio de aire o parada																																		
28					Tensión en las riendas																																		
29					Jinete tira del caballo																																		
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																																		
					Jinete se vuelve para mirar caballo																																		

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, un cambio de aire implicaría un cero (0) en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del pasillo de evolución conlleva nota cero (0) en la Dificultad.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 36
GRUPO 5 (A LA MANO)

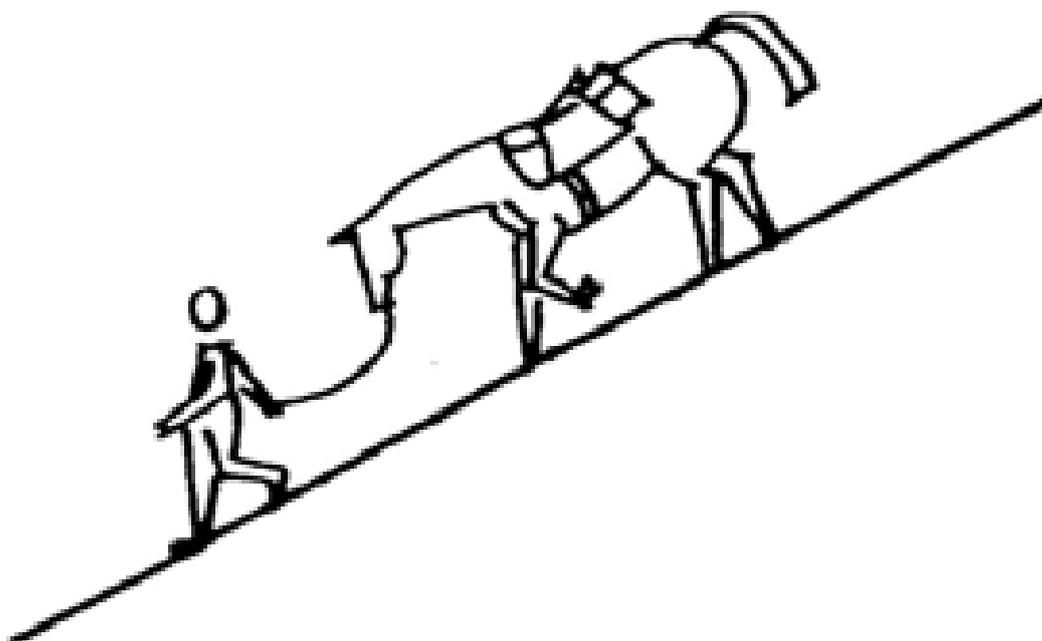
PLANO DESCENDENTE A LA MANO

V 4.4 /2018



CATEGORIA	ANCHO PASILLO	PENDIENTE
MENORES	3 m.	20º
PROMOCION	3 m.	30º
TREC *		
TREC **	2 m.	ENTRE 30º Y 45º
TREC ***		
TREC ****		

MATERIAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Pendiente y ancho del pasillo según categoría, Largo entre 6 y 15 metros. Terreno regular sin bancales. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
Pasillo de evolución pintado con yeso o arena, nunca con cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 37
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

MANEJABILIDAD A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																															
1																																			
2																																			
3																																			
4																																			
5																																			
6																																			
7																																			
8																																			
9																																			
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD MANTENIENDO EL PASO DENTRO DEL PASILLO DE EVOLUCIÓN																														
11					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, que el jinete se vuelva a mirar al caballo, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discreción en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																														
12																																			
13																																			
14																																			
15																																			
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																														
17					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th rowspan="6" style="background-color: pink; text-align: center;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy bueno</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)	Bueno	7	Excelente	+3	1 Falta	4	Muy bueno	+2	2 Faltas	1	Bueno	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalidades)																															
Bueno	7	Excelente	+3																																
1 Falta	4	Muy bueno	+2																																
2 Faltas	1	Bueno	+1																																
3 Faltas	0	Suficiente	0																																
		Mediocre	-1																																
		Malo	-2	-10																															
18																																			
19																																			
20																																			
21																																			
22																																			
23																																			
24					Faltas de Eficacia																														
25					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																														
26					Cada toque en barras o tirar (si elevadas). (Solo se contabilizará una falta por lado).																														
27					No sube los estribos.																														
28					Cada cambio de aire o parada																														
29					Jinete tira del caballo, tension riendas																														
30					Nariz caballo sobrepasa hombro jinete																														
					Jinete se vuelve para mirar caballo																														

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso, una cambio de aire implicaría además un 0 en la dificultad.
- La salida de una mano o un pie del dispositivo se puntuará cero (0) en eficacia (incluida salida del pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

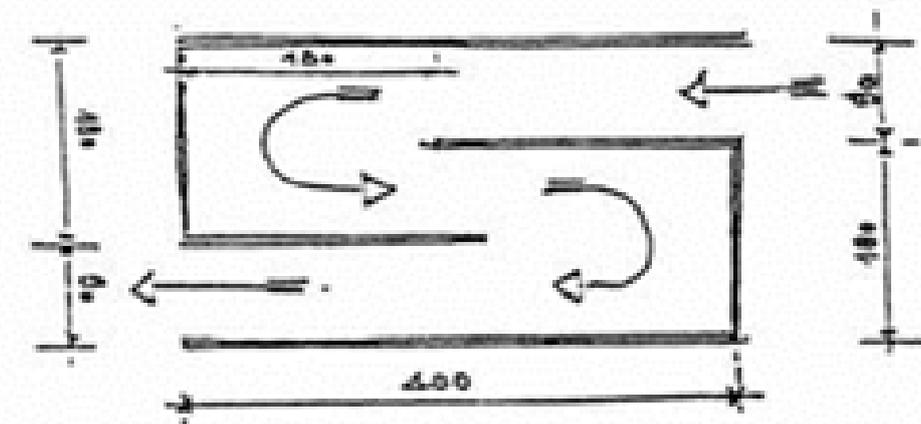
DIFICULTAD 37
GRUPO 5 (A LA MANO)

MANEJABILIDAD A LA MANO



CATEGORIA	ANCHO DEL PASILLO	BARRAS
MENORES	1 m.	EN EL SUELO
PROMOCION		
TREC *		
TREC **	0,9 m.	ELEVADAS, 0,40m. MAX.
TREC ***		
TREC ****		

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Laberinto en forma de doble U. Largo 4m, Ancho del pasillo entre 0,9 y 1m. Distancia entre el fondo de la U y la U opuesta, entre 1,8 y 2m. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel anunciando AL PASO	
1 cartel anunciando "A LA MANO"	
Barras fijas al suelo o sobre soportes, según nivel.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

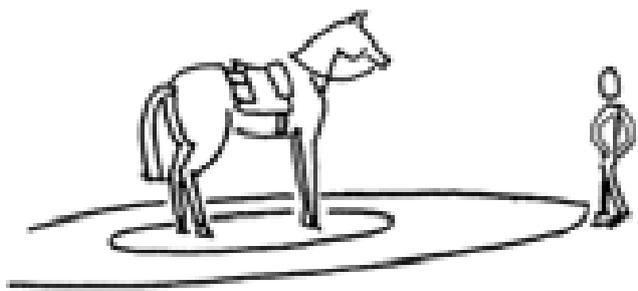
DIFICULTAD 38
GRUPO 5 (A LA MANO)



INMOVILIDAD

V 4.4 /2018

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																		
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9					CONTRATO: EI CABALLO DEBE DE AGUANTAR DIEZ SEGUNDOS, DESMONTADO, CON LAS ACCIONES RECOGIDAS, RIENDAS LIBRES SOBRE LA PARTE DELANTERA DE LA MONTURA E INACCION SOBRE LA BOCA, SIN INTERVENCIÓN DEL JINETE Y DENTRO DEL CIRCULO INTERIOR																	
10																						
11																						
12																						
13																						
14					Criterio de Puntuación = E + S - P																	
15					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10 seg. 10</td> <td></td> <td rowspan="5" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>9 seg. 9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8 seg. 8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7 seg. 7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>x seg. x</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="background-color: pink; text-align: center;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)	10 seg. 10		Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	9 seg. 9		8 seg. 8		7 seg. 7		x seg. x				-10
E (Eficacia)	S (Estilo)	P (Penalidades)																				
10 seg. 10		Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																				
9 seg. 9																						
8 seg. 8																						
7 seg. 7																						
x seg. x																						
		-10																				
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23					Intervenciones																	
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						

NOTAS

- El cronometro empieza con el caballo parado en circulo interior en condiciones del contrato, cuando el jinete sale del circulo exterior.
- El cronometro se para si el jinete entra en el circulo exterior para intervenir o el caballo pone un pie o mano fuera del circulo interior.
- Se considera intervencion la que se produzca desde que el jinete salga del circulo interior. Debe de salir de ese circulo dentro de los diez (10) segundos que siguen a la puesta de la primera mano del caballo en el circulo interior
- El jinete puede entrar en el circulo montado (estribos deben ir calzados) o desmontado (estribos deben ir recogidos).
- El jinete/amazona se puede mover en el exterior del circulo sin intervencion gestual ni exagerada ayuda de voz
- El jinete que no quiere pasar una dificultad debera comunicar claramente al juez su intencion. Si no lo hace se consideraria ERNC.
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminacion de la prueba, pero no de la competicion.
- Una caida del jinete/amazona implica la revision de los servicios medicos y la eliminacion de la prueba, pero no de la competicion.
- Una caida del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caida.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 38
GRUPO 5 (A LA MANO)

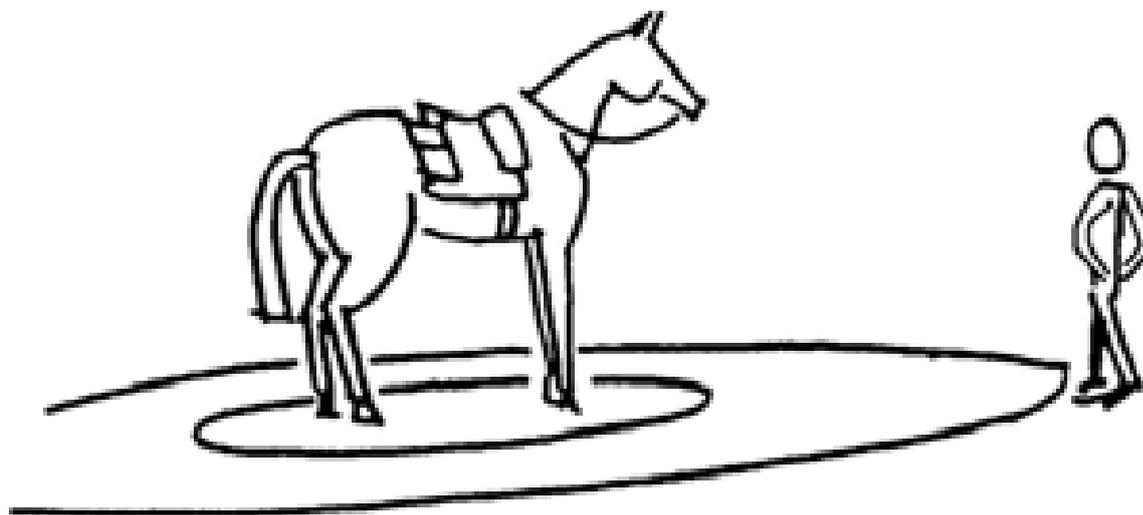
INMOVILIDAD

V 4.4 /2018



CATEGORIA	
MENORES	NO SE HACE
PROMOCION	LAS MISMAS CARACTERISTICAS PARA TODAS LAS CATEGORIAS
TREC *	
TREC **	
TREC ***	
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 Circulos concentricos pintados en el suelo.	El Primer circulo con 4m. De diametro, el segundo con 8m. Es necesario asegurar la zona para que el caballo no escape o esté controlado en caso de que lo haga.
1 bandera roja y 1 blanca en un unico soporte.	
1 cartel con el número de la dificultad	
2 cronometros	
Los circulos se pintan con yeso o arena, nunca con cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

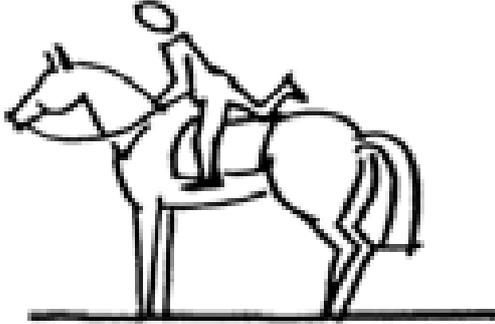
DIFICULTAD 39
GRUPO 5 (A LA MANO)

MONTAR POR LA IZQUIERDA O LA DERECHA.

V 4.4 /2018



Nombre del Juez / Controlador _____

Nº	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																		
1																																						
2																																						
3																																						
4																																						
5																																						
6																																						
7																																						
8																																						
9						CONTRATO: EL CABALLO DEBE DE PERMANECER EN EL CIRCULO (Y PARADO DEPENDENDO DE LA CATEGORIA) Y EL JINETE DEBE DE MONTAR EN EL TIEMPO INDICADO																																
10																																						
11																																						
12																																						
13																																						
14					ESTILO: 1 punto de penalidad por segundo rebasado del tiempo concedido (según categoría)																																	
15					<p>Criterio de Puntuación = E + S - P</p> <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #ffff00;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: #90ee90;">S (Estilo)</th> <th colspan="2" style="background-color: #ffb6c1;">P (Penalizaciones)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">10</td> <td></td><td></td> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">7</td> <td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">4</td> <td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td></td><td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td style="text-align: center;">-10</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalizaciones)		Bueno	10			Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída		1 Falta	7				2 Faltas	4				3 Faltas	1								-10	
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalizaciones)																																		
Bueno	10			Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																		
1 Falta	7																																					
2 Faltas	4																																					
3 Faltas	1																																					
				-10																																		
16																																						
17																																						
18																																						
19																																						
20																																						
21																																						
22																																						
23																																						
24					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #cccccc;">Faltas de Eficacia</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">No sube los estribos (si entra a la mano)</td> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">Estribos mal calzados</td> </tr> <tr> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Faltas de Eficacia		No sube los estribos (si entra a la mano)	Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.	Estribos mal calzados																												
Faltas de Eficacia																																						
No sube los estribos (si entra a la mano)	Se considera franqueamiento peligroso que las riendas toquen el suelo o algún elemento de la dificultad. También llevar sueltas las martingalas.																																					
Estribos mal calzados																																						
25																																						
26																																						
27																																						
28																																						
29																																						
30																																						

NOTAS

El jinete puede entrar en el círculo montado (estribos deben ir calzados) o desmontado (estribos deben ir recogidos)
 La prueba comienza al entrar la primera mano o pie del jinete/caballo en el círculo y acaba al tener los dos estribos bien calzados
 El jinete tiene desde el comienzo, un tiempo para montar (Hasta TREC* = 20´ TREC** y superior = 15´)
 Desde el primer pie en el estribo el caballo no puede sacar una extremidad del círculo (todos) o moverse (TREC* o superior)
 El montar se puede efectuar por la izquierda, derecha o incluso de salto, siempre que el caballo esté parado en el círculo.
 El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
 Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
 Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
 Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
 La banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 39
GRUPO 5 (A LA MANO)

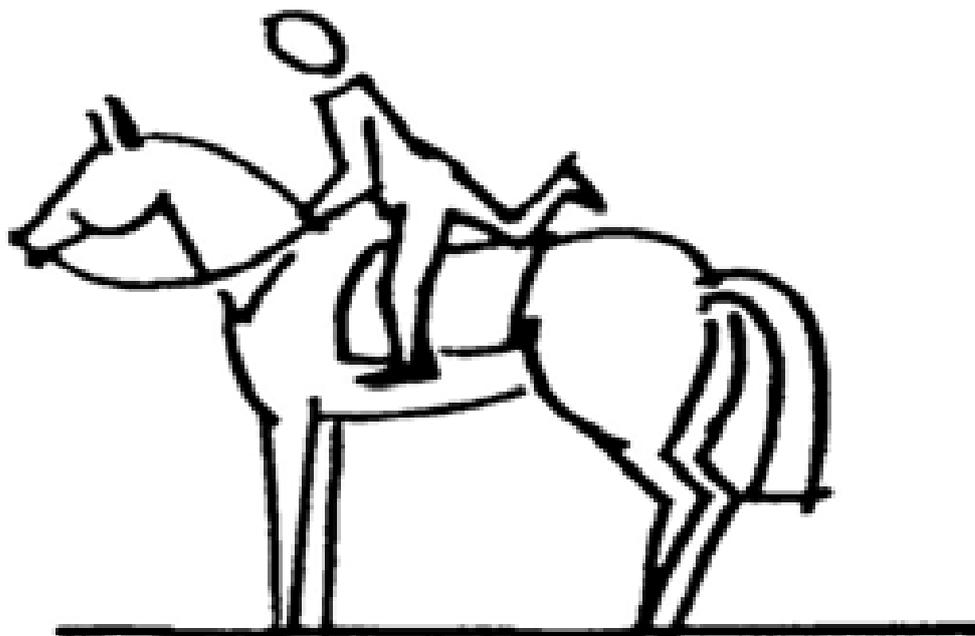
MONTAR POR LA IZQUIERDA O LA DERECHA.

V 4.4 /2018



CATEGORIA	PENALIZ. POR MOVIMIENTO	TIEMPO MAXIMO CONCEDIDO
MENORES	EXTRE. FUERA DEL CIRCULO	SIN TIEMPO
PROMOCION		MAXIMO 20 SEGUNDOS
TREC *		
TREC **	EXTEMIDAD MOVIDA	MAXIMO 15 SEGUNDOS
TREC ***		
TREC ****		

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
1 bandera roja y 1 blanca en el mismo soporte	El diseñador de la PTV tiene la potestad de indicar por que lado quiere que se monte, si no se dice nada, el jiente/amazona elige el lado.
1 cartel con el número de la dificultad	
1 Cronometro.	
1 cartel que indique por que lado se monta si esto está impuesto por el diseñador de la PTV	
Un circulo de 2,5 m. de diametro pintado con yeso o arena, nunca cuerda o cinta.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

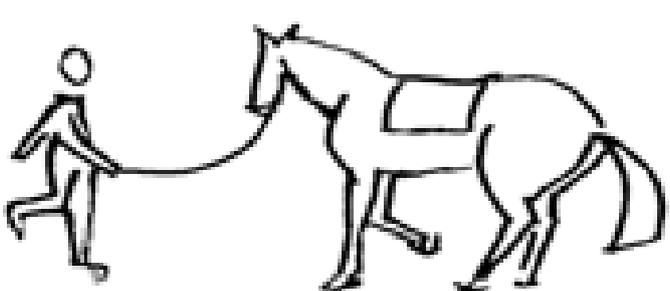
DIFICULTAD 40
GRUPO 5 (A LA MANO)



V 4.4 /2018

PASO ATRÁS A LA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ S (Estilo)	- P (Penalidad)	Total																																			
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9						CONTRATO: EJECUTAR UN PASO ATRÁS DURANTE 4 METROS SIN RUPTURAS EN LA PROGRESIÓN Y SIN TOCAR LAS BARRAS.																																	
10					ESTILO: Franqueamiento regular, impulsión. Evitar la progresión con las riendas en tensión, la nariz del caballo no debe rebasar el hombro del jinete/amazona, ni atropellarle. Discrección en el empleo de las ayudas. Evitar agitación y desorden en la aproximación.																																		
11																																							
12																																							
13																																							
14																																							
15																																							
16					Criterio de Puntuación = E + S - P																																		
17					<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">S (Estilo)</th> <th colspan="2" style="background-color: pink;">P (Penalizaciones)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Excelente</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td colspan="2" rowspan="5" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Muy buena</td><td style="text-align: center;">+2</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Buena</td><td style="text-align: center;">+1</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td>Suficiente</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Mediocre</td><td style="text-align: center;">-1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td>Malo</td><td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center;">-10</td><td></td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalizaciones)		Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída		1 Falta	4	Muy buena	+2	2 Faltas	1	Buena	+1	3 Faltas	0	Suficiente	0			Mediocre	-1			Malo	-2	-10	
E (Eficacia)		S (Estilo)		P (Penalizaciones)																																			
Buena	7	Excelente	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																																			
1 Falta	4	Muy buena	+2																																				
2 Faltas	1	Buena	+1																																				
3 Faltas	0	Suficiente	0																																				
		Mediocre	-1																																				
		Malo	-2	-10																																			
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23																																							
24					<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center; border-bottom: none;">Faltas de Eficacia</th> <th style="border-bottom: none;"></th> </tr> <tr> <td style="border-top: none;">Rehuse, vuelta, escapada y lazo</td> <td style="border-top: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border-top: none;">Cada toque en barras (SOLO ENTRE BANDERAS)</td> <td style="border-top: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border-top: none;">No recoger los estribos</td> <td style="border-top: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border-top: none;">El jinete/amazona toca al caballo</td> <td style="border-top: none;"></td> </tr> </table>	Faltas de Eficacia		Rehuse, vuelta, escapada y lazo		Cada toque en barras (SOLO ENTRE BANDERAS)		No recoger los estribos		El jinete/amazona toca al caballo																									
Faltas de Eficacia																																							
Rehuse, vuelta, escapada y lazo																																							
Cada toque en barras (SOLO ENTRE BANDERAS)																																							
No recoger los estribos																																							
El jinete/amazona toca al caballo																																							
25																																							
26																																							
27																																							
28																																							
29																																							
30																																							

NOTAS

- El aire en esta dificultad es obligatoriamente el paso atrás, una ruptura (incluso parada) implicaría además un cero (0) en la dificultad.
- El ejercicio comienza cuando las manos del caballo pasen la primera línea de yeso, y termina cuando las manos alcancen la segunda.
- La salida de una mano o un pie del dispositivo se puntuará cero (0) en eficacia (incluida salida del pie del jinete).
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

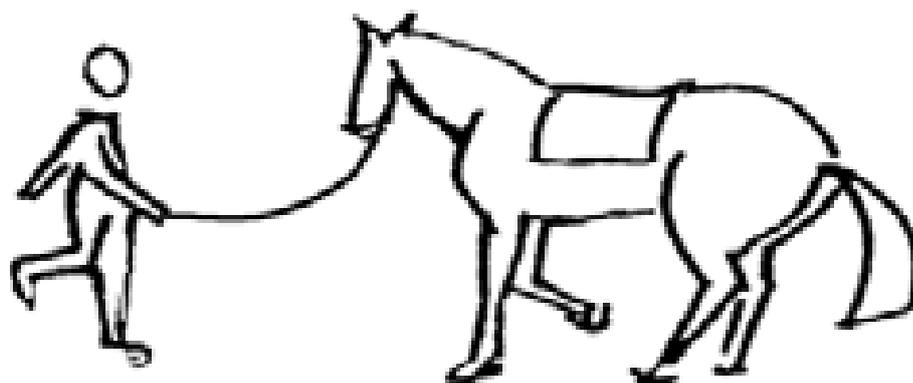
DIFICULTAD 40
GRUPO 5 (A LA MANO)

PASO ATRÁS A LA MANO



CATEGORIA	ANCHO	LARGO
MENORES	0,8 m.	4 m.
PROMOCION		
TREC *		
TREC **		
TREC ***		
TREC ****		

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	Suelo plano sin desniveles significativos, La zona de evolución (4 m. transversales a las barras de madera) se señala al exterior del pasillo con las banderas y al interior con una raya de arena o yeso, nunca cuerda ni cinta. Las banderas de entrada y salida deben colocarse inclinadas abiertas hacia el exterior de la dificultad.
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 cartel con la expresión "A LA MANO"	
8 barras de dos metros o 4 barras de 4 metros, de madera cortadas longitudinalmente al centro fijas al suelo.	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 41
GRUPO 6 (A UNA MANO)



V 4.4 /2018

CONDUCCION A CABALLO A UNA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																												
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD, CON LAS DOS RIENDAS COGIDAS A UNA MANO, AL AIRE MAS ELEVADO POSIBLE RESPETANDO LA ZONA DE EVOLUCIÓN																											
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																											
12																																
13					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td>7</td> <td>Galope</td><td>+3</td> <td rowspan="4" style="background-color: pink; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td>4</td> <td>Trote</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td>1</td> <td>Paso</td><td>- 3</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td>0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td style="background-color: pink;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)	Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Trote	0	2 Faltas	1	Paso	- 3	3 Faltas	0							-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)																												
Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																												
1 Falta	4	Trote	0																													
2 Faltas	1	Paso	- 3																													
3 Faltas	0																															
				-10																												
14																																
15																																
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23					Faltas de Eficacia																											
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																											
25					Tonel tocado, cada vez.																											
26					Cada cambio de aire																											
27																																
28																																
29																																
30																																

NOTAS

- Realizar la dificultad en sentido contrario, no respetar el pasillo de evolución o líneas de salida o llegada es cero (0) en la dificultad.
- Tirar los toneles o coger las riendas a dos manos en cualquier momento entre banderas es cero (0) en la dificultad.
- Las riendas estarán cogidas con una misma mano claramente en toda la dificultad. La falta de claridad será responsabilidad del jinete.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstáculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- Las banderas, los carteles con números o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 41
GRUPO 6 (A UNA MANO)

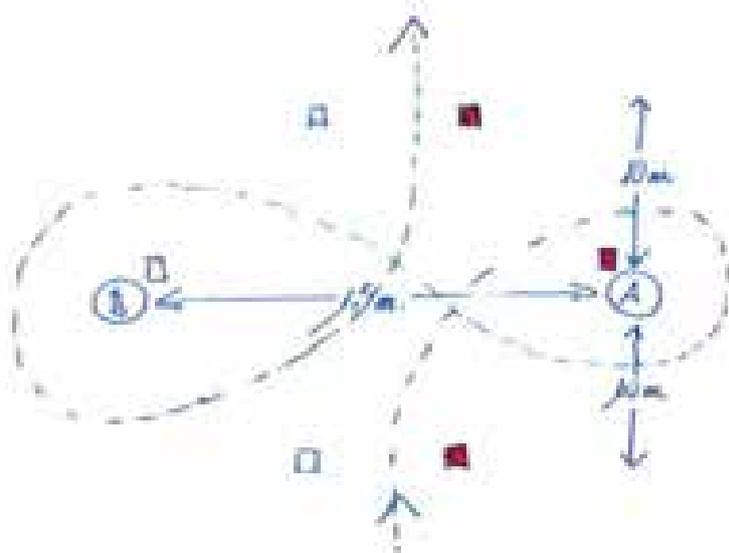


V 4.4 /2018

CONDUCCION A CABALLO A UNA MANO

CATEGORIA	
MENORES	NO
PROMOCION	NO
TREC *	IGUAL PARA TODAS LAS CATEGORIAS
TREC **	
TREC ***	
TREC ****	

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
3 banderas rojas	DOS TONELES/BIDONES, SEPARADOS 15 METROS. LA ENTRADA A LA DIFICULTADA A 10 METROS DE LA LINEA ENTRE TONELES Y 4 METROS DE ANCHO, LA SALIDA IGUAL EN EL LADO CONTRARIO. EL SENTIDO DE FRANQUEAMIENTO LO DECIDE EL DISEÑADOR DE LA PTV, COLOCANDO LAS LETRAS A Y B EN LOS BIDONES.
3 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
2 Toneles / Bidones	
2 letras A y B	



PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE PUNTUACION

DIFICULTAD 42
GRUPO 6 (A UNA MANO)



V 4.4 /2018

PICA A CABALLO A UNA MANO

Nombre del Juez / Controlador _____

Nº Binomio	+ E (Eficacia)	+ A (Aire)	- P (Penalidad)	Total																												
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10					CONTRATO: REALIZAR LA DIFICULTAD, CON LAS DOS RIENDAS COGIDAS A UNA MANO, AL AIRE MAS ELEVADO POSIBLE RESPETANDO LA ZONA DE EVOLUCIÓN																											
11					AIRE: Se puntua sobre el aire mas lento de los aires empleados en esta dificultad.																											
12																																
13					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: yellow;">E (Eficacia)</th> <th colspan="2" style="background-color: lightgreen;">A (Aire)</th> <th style="background-color: pink;">P (Penalidades)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bueno</td><td style="text-align: center;">7</td> <td>Galope</td><td style="text-align: center;">+3</td> <td rowspan="4" style="background-color: pink; text-align: center; vertical-align: middle;">Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída</td> </tr> <tr> <td>1 Falta</td><td style="text-align: center;">4</td> <td>Trote</td><td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>2 Faltas</td><td style="text-align: center;">1</td> <td>Paso</td><td style="text-align: center;">- 3</td> </tr> <tr> <td>3 Faltas</td><td style="text-align: center;">0</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td style="background-color: pink; text-align: center; font-weight: bold;">-10</td> </tr> </tbody> </table>	E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)	Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída	1 Falta	4	Trote	0	2 Faltas	1	Paso	- 3	3 Faltas	0							-10
E (Eficacia)		A (Aire)		P (Penalidades)																												
Bueno	7	Galope	+3	Brutalidad o Franqueamiento Peligroso o Caída																												
1 Falta	4	Trote	0																													
2 Faltas	1	Paso	- 3																													
3 Faltas	0																															
				-10																												
14																																
15																																
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23					Faltas de Eficacia																											
24					Rehuse, vuelta, escapada y lazo																											
25					pica tocada, cada vez.																											
26					Cada cambio de aire																											
27																																
28																																
29																																
30																																

NOTAS

- No respetar el pasillo de evolución o líneas de salida o llegada es cero (0) en la dificultad.
- Tirar la pica o coger las riendas a dos manos en cualquier momento entre banderas es cero (0) en la dificultad.
- Las riendas estarán cogidas con una misma mano claramente en toda la dificultad. Falta de claridad será responsabilidad del jinete.
- El jinete que no quiere pasar una dificultad deberá comunicar claramente al juez su intención. Si no lo hace se consideraría ERNC.
- La nota cero (0) en eficacia conlleva nota global cero (0) en la Dificultad. En ningún caso la nota global puede ser inferior a cero (0)
- Un error de recorrido no corregido (ERNC) implica la eliminación de la pueba, pero no de la competición.
- Una caída del jinete/amazona implica la revisión de los servicios médicos y la eliminación de la prueba, pero no de la competición.
- Una caída del caballo entre obstaculos supone un cero (0) en la dificultad siguiente a la caída.
- La banderas, los carteles con numeros o indicaciones y los motivos ornamentales forman parte de los respectivos dispositivos.

PRUEBA DE RECORRIDO TERRENO VARIADO (PTV) FICHA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD 42
GRUPO 6 (A UNA MANO)



V 4.4 /2018

PICA A CABALLO A UNA MANO

CATEGORIA	A	B	C	D
MENORES 0*	10 M.	10 M.	15-20 M.	5 M.
MENORES *	7 M.	7 M.		3 M.
TREC *				3 M.
TREC **				
TREC ***				
TREC ****				

MATERAL NECESARIO	CARACTERISTICAS
2 banderas rojas	2 PARES DE BANDERAS INDICAN EL RECORRIDO. EL SENTIDO DE FRANQUEAMIENTO DE LA PICA LO DECIDE EL DISEÑADOR DE LA PTV, COLOCANDO BANDERA ROJA O BLACA EN LA PICA. SI NO PONE BANDERA EL SENTIDO ES LIBRE. LAS DISTANCIAS A, B, C, D, SEGÚN EL CUADRO ADJUNTO
2 banderas blancas	
1 cartel con el número de la dificultad	
1 Pica con bandera roja o blanca o sin bandera	

