



M O T I V O S D E E L I M I N A C I Ó N

Eliminación Enseñanza

1. Entrar a la pista antes de que se le llame.
2. Demorar más de 1 (un) minuto para entrar al recinto después de que se le llame.
3. Demorar más de 1 (un) minuto para entrar a la pista después de la indicación del juez.
4. Que el jinete no salude al juez al iniciar o al terminar la prueba.
5. Cometer 3 (tres) errores de recorrido.
6. Que los cuatro miembros del caballo salgan de la pista.
7. Tocar o acariciar al caballo antes de despedirse del juez una vez terminados los ejercicios.
8. No salir de la pista al paso (la prueba termina cuando el binomio haya salido del rectángulo).
9. Que el caballo presente heridas de sangre en la nariz, boca, flancos o que claudique.
10. Que se sorprenda al jinete maltratando a un caballo.
11. Que el caballo inicie la prueba con elementos de equipo no permitidos.

Está prohibido el uso de martingalas fijas, bajadores, serretas, barbadas de castigo, galletas de castigo, espinilleras, rodilleras, campanas, protectores de miembros o dorso, ligaduras o vendas, y todo tipo de riendas laterales (con excepción de la categoría infantil, que sí puede usar riendas laterales).

12. Que el participante tenga la mano derecha en la rienda delante de la mano izquierda (Consagrados y Masters).
13. Caerse del caballo.

Eliminación Maneabilidad y Velocidad

1. Entrar a la pista antes de que se le llame.
2. Demorar más de 1 (un) minuto para entrar a la pista después de que se le llame.
3. Demorar más de 1 (un) minuto para iniciar la prueba después de la indicación del juez.
4. No saludar al juez antes de cruzar los conos de entrada para iniciar la prueba.
5. No saludar al juez después de cruzar los conos de salida al terminar la prueba.
6. No pasar por los conos de entrada al iniciar la prueba.



7. No pasar por los conos de salida al terminar la prueba.
8. Pasar por los conos de entrada antes de la señal del juez.
9. Pasar por las banderas de un obstáculo o por un obstáculo ya ejecutado, salvo indicación contraria del juez.

Maneabilidad: el binomio no podrá regresarse a ejecutar de nuevo un obstáculo que acaba de realizar.

Velocidad: el binomio sí podrá regresarse a ejecutar de nuevo un obstáculo que acaba de realizar si así le conviene para obtener bonificaciones de tiempo.

10. Pasar por las banderas de un obstáculo o por un obstáculo que no sea el que corresponda en la secuencia que el juez haya indicado (error de recorrido).
11. Usar fustas, cuartas, fuetes, varas o cualquier tipo de ayudas similares.
12. Omitir o no intentar realizar un obstáculo.

Maneabilidad: Todo jinete deberá intentar realizar los obstáculos, al 3er. rehúse en un obstáculo el binomio obtendrá 0 (cero) en ese obstáculo y deberá seguir al siguiente. Si el jinete decide pasar al siguiente obstáculo en el 1o. ó 2o. rehúse también obtendrá 0 (cero) en el obstáculo no ejecutado. Si esto se repite en tres obstáculos diferentes, el binomio quedará eliminado.

Velocidad: Si un caballo se rehúsa en un obstáculo, el jinete deberá hacer 3 (tres) intentos para ejecutarlo. El binomio podrá pasar al siguiente obstáculo una vez que ejecute el obstáculo objeto del rehúse o hasta que realice el 3er. intento, lo que suceda primero. Si esto se repite en tres obstáculos diferentes, el binomio quedará eliminado. Si el binomio pasa al siguiente obstáculo antes del 3er. intento sin haber ejecutado el obstáculo objeto del rehúse, quedará eliminado de la prueba de velocidad.

13. No pasar por las banderas del obstáculo a ejecutar.
14. Tocar o acariciar al caballo.
15. No levantar algún obstáculo derribado en los casos que el reglamento lo indique.
16. Que el caballo presente heridas de sangre en la nariz, boca, flancos o que claudique.
17. Que el caballo inicie la prueba con elementos de equipo no permitidos.
18. Caerse del caballo.
19. Desobedecer al jurado.
20. Que los cuatro miembros del caballo salgan de la pista.
21. Que se sorprenda al jinete maltratando a un caballo.
22. Que el participante tenga la mano derecha en la rienda delante de la mano izquierda (Consagrados y Masters).

23. Que el jinete tome las riendas con la mano derecha por encima de la mano izquierda por más de 3 (tres) segundos.
24. Usar martingalas fijas, bajadores, serretas, barbadas de castigo, galletas de castigo, y todo tipo de riendas laterales (con excepción de la categoría infantil, que sí puede usar riendas laterales).
25. Que el binomio ejecute un obstáculo de manera distinta a lo indicado por el juez (categorías Debutante y Consagrados). En el caso de las categorías Infantil y Básico el binomio obtendrá una calificación de 0 (cero) en ese obstáculo.
26. Los correspondientes a cada obstáculo:

Slalom Paralelo y Línea Recta

- Si el binomio derriba algún poste el jinete deberá desmontar para levantarlos, en caso de no hacerlo quedará eliminado (excepto categoría Infantil).

Corral o Redil Circular con o sin Animales

- Salir completamente por alguno de los lados del obstáculo es motivo de eliminación.
- Que el binomio ejecute el obstáculo de manera distinta a lo indicado por el juez (categorías Debutante y Consagrados). En el caso de las categorías Infantil y Básico el binomio obtendrá una calificación de 0 (cero) en ese obstáculo.

Pasillo con Campana / Pasillo "L" con Campana

- Salir completamente por alguno de los lados del obstáculo es motivo de eliminación.

Bidones

- Que el binomio ejecute un obstáculo de manera distinta a lo indicado por el juez (categorías Debutante y Consagrados). En el caso de las categorías Infantil y Básico el binomio obtendrá una calificación de 0 (cero) en ese obstáculo.

Levantar Jarra con Agua de una Mesa

- En las categorías Debutantes y Consagrados, si la jarra cayera de la mesa, el jinete deberá desmontar, recogerla, volver a montar con la jarra en la mano y colocar la jarra sobre la mesa, de lo contrario el binomio será eliminado.

Aro en el Toro

- Llegar al obstáculo sin garrocha: descalificación (excepto categoría Infantil).

Garrocha

- Si la garrocha se le cae al jinete, éste deberá desmontar, levantar la garrocha, montar de nuevo y continuar con la prueba, de otra manera el binomio quedará eliminado. (excepto categoría Infantil)

Escudo

- Derribar el obstáculo: descalificación



Cejar Jalando un Tronco Atado a una Cuerda

- Si la cuerda que sujet a al tronco cae al piso, el jinete deber desmontar, recoger la cuerda y volver a montar para continuar, o quedará eliminado.

Derribar con garrocha una pelota colocada en una base

- Llegar al obstáculo sin garrocha: descalificación (excepto categoría Infantil)