El presente Reglamento de Adiestramiento se rige a partir de su publicación, aprobado en Asamblea Ordinaria celebrada el lunes 13 de noviembre de 2023. A partir de esta fecha, cualquier otro texto acerca de esta materia editado previamente es reemplazado. Aunque este reglamento expone reglas detalladas acerca de la competencia en eventos de Adiestramiento, se debe tomar en conjunto con el Reglamento General de la F.V.D.E y de la FEI, y los Estatutos y Reglamentos de Adiestramiento FEI.

Todos los temas no contemplados en este reglamento se regirán por los Reglamentos y Estatutos FEI. Se entienden incorporadas inmediatamente a la reglamentación nacional todas las modificaciones o adiciones FEI.

TABLA DE CONTENIDO

1.- REGIMEN DEL REGLAMENTO

2.- OBJETIVOS Y PRINCIPIOS GENERALES

3.- CATEGORÍAS Y EJECUCIÓN DE LECCIONES

4.- VESTIMENTA Y EQUIPO

5.- EJECUCIÓN DE LAS LECCIONES

6.- INSCRIPCIONES Y PREMIACIÓN

7.- JURADO DEL CONCURSO

8.- DEFINICIÓN DEL CLUB CAMPEÓN

9.- CONCURSOS INTERNACIONALES

1.- REGIMEN DEL REGLAMENTO
Todos los concursos y pruebas de adiestramiento se regirán por las disposiciones del Reglamento Oficial de la Disciplina de Adiestramiento para concursos de adiestramiento.

2.- OBJETIVOS Y PRINCIPIOS GENERALES

El adiestramiento tiene por finalidad el desarrollo del caballo en un atleta contento a través de una educación armónica. Como consecuencia de lo anterior, este se vuelve tranquilo, permeable y

manejable, suelto y flexible, a la vez que confiado, atento y perceptivo, permitiendo así un entendimiento perfecto con su jinete.

Estas cualidades se demuestran por:

- La franqueza y la regularidad de los aires.
- La armonía, liviandad y soltura de los movimientos.
- La liviandad de los anteriores y el encajamiento de los posteriores logrados por un impulso permanente activo.
- La aceptación del bocado con sumisión, sin ninguna tensión ni resistencia.
- El caballo da así la impresión de hacer por sí mismo lo que se pide. Confiado y atento se entrega generosamente a los requerimientos de su jinete, permaneciendo absolutamente derecho en todos los movimientos en la línea recta y ajustando su arqueamiento longitudinal a la curvatura de las otras líneas.
- Su paso es regular, franco y desenvuelto. Su trote es libre, flexible, regular, sostenido y activo. Su galope es uniforme, liviano y cadenciado.
- Gracias al impulso siempre activo y a la flexibilidad de sus articulaciones, libre del efecto paralizante que producen las resistencias de cualquier índole, el caballo obedece con agrado, con tranquilidad y precisión las diferentes acciones de las ayudas, mostrando un equilibrio natural y armonioso, tanto físico como mental.
- El caballo debe estar "en la rienda" durante todo su trabajo, incluido el alto. Se dice que un caballo está "en la rienda" cuando su cuello está más o menos levantado y arqueado, de acuerdo con el grado de adiestramiento y a la extensión o reunión del respectivo aire, aceptando el bocado con un contacto leve y consistente pero sumiso. La cabeza debe permanecer fija y por regla general delante de la vertical, la nuca flexible y en el punto más alto del cuello, sin que el caballo oponga la menor resistencia a su jinete.
- La cadencia debe mantenerse en todos los ejercicios y en las variaciones del trote y del galope.
- La regularidad que el caballo mantiene en todos sus aires es fundamental para el Adiestramiento.

3.- CATEGORÍAS Y EJECUCIÓN DE LECCIONES

3.1.- La Federación Venezolana de Deportes Ecuestre realizará y aprobará las lecciones a ejecutarse en cada categoría. Las lecciones no podrán ser modificadas o simplificadas sin la previa aprobación de la F.V.D.E.

3.2.- Categorías:

- JINETE DEBUTANTE: Pertenecen a esta categoría los jinetes que inician su participación en la disciplina del adiestramiento o que hayan participado en la categoría Introductoria. Deberán ejecutar las lecciones de Caballo Debutante.

- CABALLO DEBUTANTE: Pertenecen a esta categoría los caballos que inician su participación en la disciplina del adiestramiento. Deberán ejecutar las lecciones de Caballo Debutante.

- CATEGORIA INTRODUCTORIA: Pertenecen a esta categoría los jinetes a partir de los 5~~6~~ años de edad que no hayan competido anteriormente en una categoría diferente. Ingresarán desde el 1ro de enero del año en que cumplan los 6 años. Deberán ejecutar la lección introductoria.~~.~~

- INFANTIL: Pertenecen a esta categoría los jinetes entre los 8 y 14 años de edad. Ingresarán desde el 1ro de enero del año en que cumplen los 8~~12~~ años, los jinetes infantiles pueden decidir pasar a la Categoría Juvenil. Deberán ejecutar las lecciones F.E.I. Children.

- JUVENIL: Pertenecen a esta categoría los jinetes entre los 14 y los 18 años de edad. Ingresarán desde el 1ro de enero del año en que cumplan los 14 años, hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan los 18 años. Deberán ejecutar las lecciones F.E.I. Juniors.

- YOUNG RIDERS: Pertenecen a esta categoría los jinetes entre los 16 y los 21 años de edad. Ingresarán desde el 1o de Enero del año en que cumplan los 16 años, hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan los 21 años. Deberán ejecutar las lecciones F.E.I. Young Riders.

- SENIOR~~NIVEL I~~: Deberán ejecutar las lecciones establecidas por la F.V.D.E. (BLOQUE CHILDREN)

~~- NIVEL II: Deberán ejecutar las lecciones establecidas por la F.V.D.E.~~

- NIVEL III: Deberán ejecutar las lecciones establecidas por la F.V.D.E.

- NIVEL IV: Deberán ejecutar las lecciones establecidas por la F.V.D.E.

- NIVEL SMALL TOUR: Deberán ejecutar las lecciones F.E.I. Small Tour.

- NIVEL MEDIUM TOUR: Deberán ejecutar las lecciones F.E.I. Medium Tour.

- NIVEL BIG TOUR: Deberán ejecutar las lecciones F.E.I. Big Tour.

3.3.- Anualmente se realizará una revisión y adecuación de las lecciones de acuerdo al avance científico del desarrollo del deporte, con la participación de la comisión de adiestramiento y los representantes de esta disciplina.

4.- VESTIMENTA Y EQUIPO

4.1.- Norma General:

- La pulcritud es requisito indispensable para ser un jinete de adiestramiento.
- Los jinetes con cabello largo deben sujetarlo.

4.2.- Vestimenta:

4.2.1.- El código de vestimenta para las pruebas Caballos y Jinetes Debutante, Infantil, Juvenil y Nivel SENIOR~~1, 2~~, 3 y 4 es una chaqueta corta de color oscuro; corbata, cuello o plastrón, blanco o semi blanc~~d~~o; pantalones de montar blanco o semi blanco~~do~~; guantes de color blanco o del mismo color de la chaqueta y espuelas de metal. Se podrán usar botas de color oscuro, con o sin trenzas.

4.2.2.- El código de vestimenta para las pruebas Juvenil, Young Rider , Small Tour, Medium Tour y Big Tour es un frac color oscuro; corbata, cuello o plastrón, blanco o semi- blanco; pantalones de montar blanco o semi blanc~~d~~o; guantes de color blancos o del mismo color de la chaqueta y espuelas de metal.
Se podrán usar botas de color oscuro, con o sin trenzas

4.2.3.- Casco: se implementa la obligatoriedad del uso de casco firmemente sostenido mientras los jinetes se encuentren montando en la sede del evento, entendiéndose “sede del evento” a la cancha principal, la zona de calentamiento, los establos y todos los espacios contenidos entre ellos. La falta del mismo acarreará presentación de tarjeta amarilla al atleta.

4.3.- Equipo:

4.3.1.- Sudadero: Será obligatorio el uso del sudadero color blanco o blanco con ribete. Se permiten iniciales del club o jinete o caballo que no superen las medidas de 12 de largo y los 5 cm de ancho.

4.3.2.- Silla: Será obligatorio el uso de la silla tipo inglesa de adiestramiento.

4.3.3.- Espuelas: El uso de las espuelas es obligatorio en todas las categorías según la descripción de espuelas permitidas.

4.3.4.- Bocados, Brida y Bridón:

4.3.4.1.- En los niveles Caballos y Jinetes Debutantes, Pre-Infantil, Infantil y senior ~~Nivel 1~~ es obligatorio el uso del bridón.

4.3. 4.2.- En los niveles ~~Nivel II,~~ Nivel III y Nivel IV, Juvenil y Small Tour puede ser utilizado el bridón o la brida.

4.3. 4.3.- En los niveles Young Riders ,Medium Tour, Big Tour es obligatorio el uso de la brida.

4.3.4.4.- Todos los bocados deben ser suaves y con una superficie sólida. Bocados entorchados, de alhambre y "roller bits" no están permitidos. La pieza del bocado que va en la boca debe tener una curva suave, "ported snaffles" están prohibidos. Una brida es un bocado sencillo usado al tiempo con una palanca. Todos los bocados (inclusive las palancas de las bridas) deben ser de metal o de plástico rígido y pueden estar cubiertos de caucho/latex, los bocados flexibles de caucho no están permitidos.

4.3. 4.5.- Cuando se usa el filete, es obligatorio el uso del bridón con muserola, alta o baja o una combinación de las dos (flash). La muserola alta no debe estar tan apretada como para lastimar el caballo o causar irritación severa de la piel. Estas muserolas pueden ser usadas con un "Chin Pad"

4.3. 4.6.- Para la brida el largo de la palanca no puede exceder 10 cm en su brazo. El brazo superior de la palanca no puede ser más largo que el inferior. El protector de la cadenilla puede ser de caucho o de cuero y su uso es opcional. Si la palanca resbala en la parte que va dentro de la boca, el brazo debajo de esta pieza no puede medir más de 10 cm cuando la pieza está en su posición más alta. La cadena de la palanca puede ser de metal, cuero o una combinación de caucho. El protector de la cadena de la palanca puede ser de cuero, caucho o piel de oveja. El diámetro de la pieza que va en la boca en la palanca o el bocado no debe lesionar el caballo. El diámetro mínimo debe ser de 12 mm para la palanca y 10 mm para el bocado. El diámetro se mide adyacente a los anillos del bocado.

4.3.4.7 La Categoría Introductoria y jinetes podrá utilizar las riendas de pliegue y elección libre del bocado siempre y cuando cumpla con lo establecido en el Art. 4.3.4.4. y silla de salto . (NO WESTERN)

4.3. 4.8.- En el Anexo 1 se encuentran los bocados, palancas y muserolas permitidas.

4.3.4.- Fusta:

4.3.4.1.- El uso de la fusta dentro del rectángulo de competencia está prohibida. Excepción Adiestramiento: Para las categorías introductoria y debutantes ~~NO FEI~~: se permite el uso de la fusta

dentro del rectángulo de ~~competenci~~competencia.~~a y podrá utilizarla únicamente durante el primer bloque de competencia (lección 1).~~

4.3.4.2.- La fusta es permitida en el área de calentamiento y esta debe medir un máximo de 120 cm de punta a punta.

4.3.4.3.- En caso de que un jinete de categoría FEI entre al rectángulo con la fusta, esto será considerado como un error (-2 puntos por juez) sin entrar en la sumatoria de los errores para la eliminación.

4.3.5.- Artefactos: Están prohibidos bajo pena de eliminación, la martingala, pecheras, los protectores del filete, cualquier clase de artefacto (riendas auxiliares del tipo que sea, “nasal strips”, etc.) y cualquier tipo de anteojeras.

~~4.3.5.1.- La Categoría Introductoria podrá utilizar las riendas de pliegue y elección libre del bocado~~.

4.3.6.- Decoraciones: Toda decoración del caballo con cosas extravagantes como cintas o flores, en la cola o crin está estrictamente prohibidas. Solamente se permite trenzar las crines y cola.

4.3.7.- Orejeras: Las orejeras se permiten en todos los eventos y pueden proveer reducción de sonidos. Pero las orejeras no deben cubrir los ojos del caballo y los tapones para los oídos no son permitidos, la única excepción es durante las ceremonias de premiación. Las orejeras deben ser discretas en cuanto al color y diseño.

4.3.8.- Revisión del Binomio: Una revisión visual antes de salir del rectángulo de calentamiento puede ser realizada por un Steward para evitar que los atletas entren a competir con equipo no permitido. Sin embargo, es de total responsabilidad del atleta el no entrar con equipo prohibido. También podrá haber un Steward a la salida del rectángulo de competencia para revisar el equipo de los caballos cuando terminan. Cualquier discrepancia será reportada al Juez Principal y resultará en eliminación inmediata si es confirmada. La revisión del bridón o brida debe hacerse con mucho cuidado ya que algunos caballos son muy sensibles en la boca. Los Stewards deben usar guantes desechables/ protectores cuando revisan el bridón/ brida (un par de guantes por cada caballo).

5.- EJECUCIÓN DE LAS LECCIONES

Todas las lecciones deberán ejecutarse de memoria, excepto cuando un jinete compita en tres (3) o más pruebas en el mismo concurso se le podrá dictar la lección inferior.

5.1.- La campana. Tan pronto la campana suene, el atleta debe hacer su entrada por A en 45 segundos máximo. En las lecciones musicales el jinete tiene 45 segundos para señalar el inicio de la música y debe ingresar máximo 20 segundos después de iniciada la música. Durante las lecciones musicales, si hay alguna falla técnica o la música se demora en empezar, el Juez Principal puede interrumpir el conteo y continuar tan pronto el problema esté resuelto. El exceder los 45 segundos para entrar al rectángulo conlleva una penalización. Lo mismo ocurrirá si un participante entra a la pista por A antes de que se le haya dado la señal de partida. Esto será considerado como un error (-2 puntos por juez) sin entrar en la sumatoria de los errores para la eliminación.

5.1.1.- El Juez Principal es responsable de la campana y del tiempo.

5.1.2.- Si un caballo empieza a defecar u orinar antes de entrar al rectángulo, el reloj debe detenerse hasta que el caballo esté listo para continuar y en este momento el reloj debe reiniciarse.

5.2.- Saludo: En el saludo los competidores están obligados a tomar las riendas en una sola mano. Las damas deben dejar que un brazo cuelgue junto al cuerpo e inclinar la cabeza levemente. Los caballeros pueden quitarse el sombrero y saludar dejando colgar el brazo, o pueden saludar como las damas. El saludo militar sólo es permitido cuando se monta en uniforme militar.

5.3.- Errores de Recorrido: Cuando un competidor comete un "error de recorrido" (giro en una dirección equivocada, olvido de un movimiento, etc.), solo el ~~el~~ Juez Principal, le avisará tocando la campana. El Juez Principal le indicará, si es necesario, el punto donde debe reiniciar la lección y el ejercicio que corresponde ejecutar y lo deja continuar solo.

5.3.1.- Sin embargo, en ciertos casos y a pesar de que se haya cometido un "error de recorrido", puede que no se toque la campana para no interrumpir la fluidez de la lección. Por ejemplo, si el competidor hace una transición de trote mediano a trote reunido en V en lugar de K, o, toma por A la línea media al galope y hace la pirueta en D en lugar de L es decisión del Juez Principal, tocar o no la campana. Pero, si la campana no se toca en un error de recorrido y la lección requiere que el binomio repita el mismo movimiento y hace el mismo error, sólo se le penaliza una vez.

5.3.2.- La decisión de si un error se ha cometido o no, es a discreción solo del Juez Principal. Los resultados de los otros jueces se adaptarán para reflejar lo mismo.

5.4.- Error de Ejecución: Cuando un participante comete un "error de ejecución" (por ejemplo: trote levantado en lugar de sentado, o no toma las riendas en una mano al saludar, etc.) debe ser penalizado como un "error de recorrido". En principio, al competidor no le está permitido repetir un movimiento de la lección a menos que el Juez Principal tome la decisión de “error de recorrido” y le toque la campana. Sin embargo, si el jinete ha empezado la ejecución del movimiento y trata

de hacer el mismo movimiento otra vez, los jueces deben considerar solamente el primer movimiento mostrado y al mismo tiempo penalizar por error de recorrido.

5.4.1.- Error que no se nota. Si el jurado no se ha dado cuenta de un error, la duda favorece al competidor y por lo tanto el error no será penalizado.

5.5.- Penalidades.

5.5.1.- "Error de Recorrido": Cada "error de recorrido" indicado o no por un toque de campana, debe ser penalizado.

5.5.1.1.- Las pruebas FEI se penalizarán de la siguiente manera: Primer error 2 puntos porcentuales y segundo error eliminación.

5.5.1.2.- Las pruebas nacionales (Caballos Debutante, Jinetes Debutante, Preinfantil, Nivel I, Nivel II, Nivel III y Nivel IV) se penalizarán de la siguiente manera: Primer error dos puntos menos (-2) por juez; segundo error cuatro puntos menos (-4) por juez y tercer error eliminación.

5.5.2.- Otros errores: Todos los siguientes son considerados errores, y 2 puntos serán deducidos por cada error, pero no son acumulativos y no resultarán en una eliminación (incluyendo Pruebas Musicales Libres).

5.5.2.1.- Entrar al espacio alrededor del rectángulo con fusta (en las pruebas FEI exclusivamente) o con vendas o protectores en las patas del caballo o con discrepancias en la vestimenta (por ejemplo, sin guantes).

5.5.2.2.- Entrar al rectángulo de competencias con fusta (en las pruebas FEI exclusivamente) o con vendas o protectores en las patas del caballo o con discrepancias en la vestimenta (por ejemplo, sin guantes). Si el Atleta ha iniciado su presentación antes que el Juez Principal note la discrepancia, el juez debe detener el competidor y si se puede y es posible un asistente puede entrar al rectángulo a arreglar el problema. El Atleta puede entonces continuar con su presentación empezando en el inicio (desde adentro) o en el movimiento en el cual fue detenido. Las notas dadas antes de ser detenido no se cambian.

5.5.2.3.- No entrar al rectángulo en los siguientes 45 segundos después de la campana, con un tiempo máximo de 90 segundos.

5.5.2.4.- Entrar al rectángulo antes del sonido de la campana.

5.5.2.5.- En las pruebas musicales entrar al rectángulo después de más de 20 segundos de música. Si la Prueba Musical es más larga o más corta de los estipulado en la lección, 0.5% será deducido del puntaje artístico final.

5.6.- Eliminación:

5.6.1.- Cojera: En caso de cojera manifiesta, el Juez en C advierte al participante que está eliminado. Esta decisión es inapelable.

5.6.2.- Resistencia: Toda resistencia que impida la continuación de la prueba por más de 20 segundos, se castigará con eliminación. Pero una resistencia que pueda poner en peligro al jinete, a jueces, público o al mismo caballo conllevará una eliminación inmediata. Esto también aplica a resistencias antes de entrar al rectángulo o saliendo del rectángulo.

5.6.3.- Caída: En caso de caída del caballo y/o jinete, el jinete será eliminado.

5.6.4.- Abandonar el rectángulo durante la lección. El jinete será eliminado si el caballo sale completamente del rectángulo con sus cuatro miembros durante una presentación de adiestramiento, entre el inicio y final de la lección.

5.6.5.- Asistencia externa: Toda intervención externa por medio de la voz o los signos, etc. se considera ayuda al jinete o a su caballo; binomio que reciba ayuda debe ser eliminado.

5.6.6.- Sangre: Si el Juez en C sospecha que hay sangre fresca en cualquier parte del caballo durante la lección, debe detener el caballo y revisar si hay sangre. Si el caballo muestra sangre fresca, será eliminado. La eliminación es final. Si por medio del examen el Juez aclara que el caballo no tiene sangre fresca, el caballo puede continuar y terminar la lección.

5.6.6.1.- Si un Steward descubre sangre fresca en la boca del caballo o en la zona de la espuela cuando revisa el cabello al finalizar la presentación debe informar al Juez en C, quien eliminará el binomio. Si hay sangre sobre el caballo, el veterinario del concurso debe ser llamado para decidir si el caballo puede continuar compitiendo en otras pruebas en el mismo evento.

5.6.7.- Otras razones de eliminación:

5.6.7.1.- El binomio no es capaz de cumplir los requisitos del nivel. 5.6.7.2.- La presentación atenta contra el bienestar del caballo.

5.6.7.3.- El binomio no entra al rectángulo después de 90 segundos del toque de la campana.

Excepto cuando se presente una razón válida al Juez Principal (una razón válida puede ser la pérdida de una herradura, etc.)

5.6.7.4.- Montar con equipo no permitido.

5.7.- Puntos de penalización: Los puntos de penalización son deducidos de cada hoja de los jueces del total de los puntos obtenidos por el jinete.

5.8.- Ejecución de un movimiento en cierto punto: Un movimiento que debe ser ejecutado en un punto determinado de la pista, se inicia en el momento en que el cuerpo del competidor llega a la altura del punto dado, excepto en las transiciones dónde el caballo llega a la letra de forma diagonal o perpendicular al punto dónde está posicionada la letra. En este caso, las transiciones deben ser mostradas cuando la nariz del caballo llega a la pista en la letra para que el caballo esté recto en la transición. Esto incluye la ejecución de los volantes.

5.9.- Inicio y Final de la lección: La prueba se inicia con la entrada por A y termina después del saludo al final de la prueba, tan pronto como el caballo se mueva hacia adelante. La presentación no se considera terminada sino hasta que se revisa el equipo y que no haya sangre en el atleta/caballo. Todo acontecimiento antes de la iniciación o después del saludo final, no tiene efecto en las notas. El competidor debe abandonar el rectángulo de la manera prevista en el texto de la prueba.

5.10.- Escala de Notas:

10 = EXCELENTE
9 = MUY BIEN
8 = BIEN
7 = CASI BIEN
6 = SATISFACTORIO
5 = SUFICIENTE
4 = INSUFICIENTE
3 = CASI MAL
2 = MAL
1 = MUY MAL

5.11 Puntuación en los CNA
En las pruebas con tres (3) jueces, la puntuación final que se asigne a cada participante será el promedio matemático de lo asignado por los jueces, sin embargo, si cualquier juez evalúa con una diferencia mayor al 3~~5~~% del promedio, su calificación será descartada y la calificación definitiva será la calculada con las calificaciones que se mantengan válidas.

~~EJM.~~

	JUEZ A	JUEZ B	JUEZ C	PROMEDIO	5% DEL PROMEDIO	DIF JUEZ A	DIF JUEZ B	DIF JUEZ C	RESULTADO VÁLIDO
CASO 1	57,400	62,210	64,320	61,310	3,066	3,910	-0,900	-3,010	63,265
CASO 2	57,400	62,210	66,320	61,977	3,099	4,577	-0,233	-4,343	62,210
CASO 3	57,700	62,210	65,000	61,637	3,082	3,937	-0,573	-3,363	62,210
CASO 4	57,800	62,210	64,700	61,570	3,079	3,770	-0,640	-3,130	62,210
CASO 5	61,330	62,210	68,700	64,080	3,204	2,750	1,870	-4,620	61,770

Nota: En el caso matemáticamente posible, en que las tres evaluaciones se separen mas de un cinco (35%) porciento del promedio, la comisión de adiestramiento nombrará a un cuarto (4) juez quién evaluara en base a el o los videos que existan; ya sea de forma presencial o remota.

6.- INSCRIPCIONES Y PREMIACIÓN

~~6.1.- El valor de las inscripciones de los concursos se establecerán por la FVDE en la asamblea extraordinaria.~~

6.2.- Las inscripciones de última hora se recibirán mínimo 72 horas antes del concurso y tendrán un recargo del cien por ciento (100%) del valor de inscripción inicial.

6.3.- Únicamente se premiarán las categorías el último día tipo Campeonato. Se sumarán los porcentajes de los dos días y se dividirán entre 2. Se premiará de acuerdo a lo acordado en la Asamblea.

6.4.- El jinete o amazona que no alcance la sumatoria~~o~~ total del sesenta y cinco (65%) por ciento en la temporada, podrá repetir la misma categoría en la temporada siguiente. El jinete que durante la mitad de la temporada alcance el sesenta y cinco por ciento (65%) deberá subir de nivel la temporada siguiente. Solo aplica hasta las categorías Nivel IV.
No aplica para categorías Debutantes e Introductoria.

7.- JURADO DEL CONCURSO

7.1.- El jurado para los Concursos Nacionales será designado por la J.D. de la F.V.D.E., escogidos del listado aprobado por la Asamblea. El listado de jueces estará basado en la asistencia, trayectoria y actualización de cursos que la FVDE designe de cada uno de ellos.

7.2.- Lista de Jueces: La lista de jueces de los Concursos Oficiales de Adiestramiento será revisada periódicamente y determinada por la Junta Directiva de la F.V.D.E., de acuerdo a las

recomendaciones de las Entidades Afiliadas. La F.V.D.E. designará como colaboradores de los jueces en los Concursos a las personas interesadas en ser aspirantes a jueces. La F.V.D.E. sorteará los jueces para los Concursos de forma que se garantice la rotación durante toda la Temporada.

7.3.- Los Jueces aprendices podrán participar como Juez Sombra (shadow judge) y deben participar a los Comités Organizadores para que éstos les provean de mesa, sillas y toldo para tal fin. El Juez Sombra debe llevar su material (lecciones) y su escribiente. Las planillas de juzgamiento deben ser entregadas a la Comisión de Adiestramiento de la FVDE para su evaluación.

7.4.- Para poder desempeñarse como Jueces Nacionales de Adiestramiento, los interesados deberán actualizar sus conocimientos cada vez que se programa la visita de un Juez Internacional de Adiestramiento.

7.5.- El Presidente del Jurado debe supervisar que el rectángulo de competencia cumpla con los requisitos establecidos para tal fin y que estén debidamente colocadas las marcas de las letras en el borde inferior superior de la baranda del rectángulo. Ver Anexo 5.

7.6.- Se debe respetar el CODEX FEI para Jueces de Adiestramiento

7.7.- Los escribientes y los Jueces NO deben llevar notas de las evaluaciones de los jinetes que ya se han presentado. NO deben escribir estas notas en el programa del Concurso que se les entrega con los horarios, solo podrán escribir el porcentaje final que obtuvo cada binomio.

7.8.- Es responsabilidad del Comité Organizador programar el horario de competencia de cada participante y dicho horario será publicado y respetado en el orden de salida una vez que sea publicado en ECUESTRE DIGITAL ~~la página web de la F.V.D.E.~~

8.- DEFINICIÓN DE CLUBES CAMPEONES Y SUBCAMPEONES

8.1.- La Entidad Campeona será determinada de acuerdo al número de puntos obtenidos por los Campeonatos alcanzados al final del año, según en el Anexo 3.
En caso de empate, será campeón la entidad que tenga mayor cantidad de campeonatos con campeones en la Temporada Ecuestre.

~~8.2.- La Entidad Sub Campeona será determinada de acuerdo al número de puntos obtenidos por los Sub Campeonatos alcanzados al final del año, según la siguiente tabla, ver en el Anexo 3..~~

~~En caso de empate, será sub campeón la entidad que tenga mayor cantidad de campeonatos con sub campeones en la Temporada Ecuestre.~~

8.3 En el caso de cambios de entidad de cualquier caballo o jinete que opten por Campeonatos o Sub- campeonatos de la Temporada, dicho título se le otorgará en representación a la entidad en la que haya obtenido mayor cantidad de puntos. En caso de igualdad de puntos con más de una entidad, el campeonato se le otorgará a la entidad bajo la cual esté registrado el caballo o jinete ante la F.V.D.E. al final de la temporada.
En caso de igualdad de puntajes para definir un título de los previstos, se procederá a considerar en cada disciplina: Los puntos obtenidos en el primer lugar de cada uno de los empatados, otorgándosele el título al que obtenga mayor puntaje. Si aún prevalece el empate se tomarán en cuenta los puntos del primer lugar más los puntos del segundo lugar. Si aún prevalece el empate se tomarán en cuenta los puntos del primero, segundo y tercer lugar. Si aún prevalece el empate serán declarados en esta condición y se le otorgará a cada uno el título en disputa.

8.3 En el caso de cambios de entidad de cualquier caballo o jinete que opten por Campeonatos o Sub- campeonatos de la Temporada, dicho título se le otorgará en representación a la entidad en la que haya obtenido mayor cantidad de puntos. En caso de igualdad de puntos con más de una entidad, el campeonato se le otorgará a la entidad bajo la cual esté registrado el caballo o jinete ante la F.V.D.E. al final de la temporada.

9.- CONCURSOS INTERNACIONALES

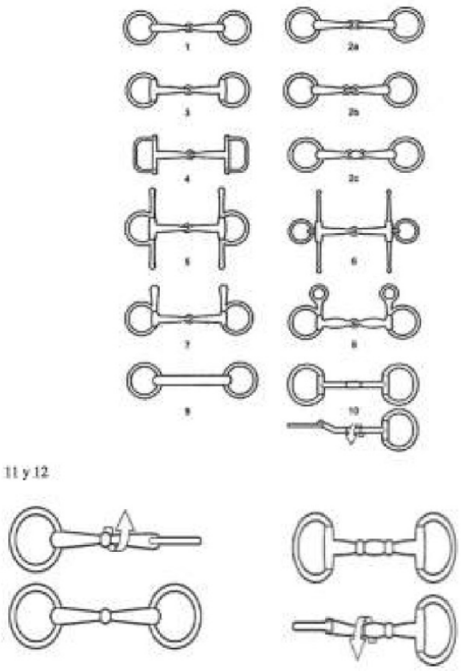
9.1.- En el caso de Concursos Internacionales con caballos propios, en los cuales se envíe Equipo Oficial de la F.V.D.E., el sistema de selección será indicado por la Junta Directiva de la F.V.D.E. en cada caso en particular, teniendo ésta la facultad de designar el Equipo e individualidades según el sistema de clasificación de cada competencia internacional.

9.2.- En caso de que un binomio de adiestramiento sea seleccionado por la F.V.D.E. para representar al país en la especialidad de adiestramiento, será suspendida la suma de puntos de Temporada en su Categoría, hasta que regrese al país.

ANEXO 1 **FILETES, PALANCAS Y MUSEROLAS PERMITIDAS**

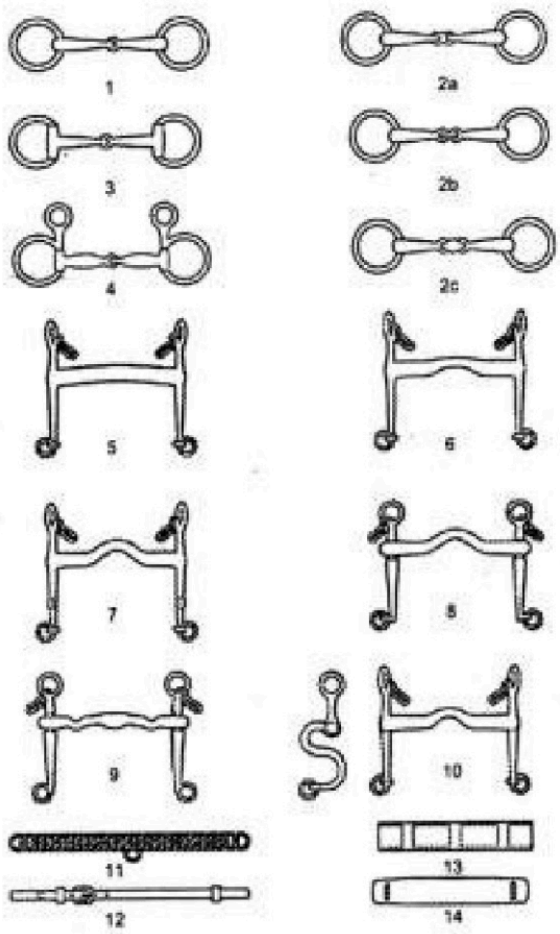
Bocados Permitidos en Bridones

Bocados Permitidos en Bridones



1. Filete de argollas sueltas
2 a,b,c Filete de argolla suelta con doble articulación (la pieza del medio debe ser redondeada.).
3. Filete de herradura (eggbutt)
4. Filete en D
5. Filete de herradura con cachetes
6. Filete de argollas sueltas con cachetes (Fulmer)
7. Filete con cachetes altos solamente
8. Filete con cachetes bajos.
9. Filete de barra recta, también se permite con argollas de herradura y argollas mullen mouth.
10. Filete con pieza rotatoria
11. Filete con pieza rotatoria en el medio
12. Filete rotatorio con pieza rotatoria en el medio.

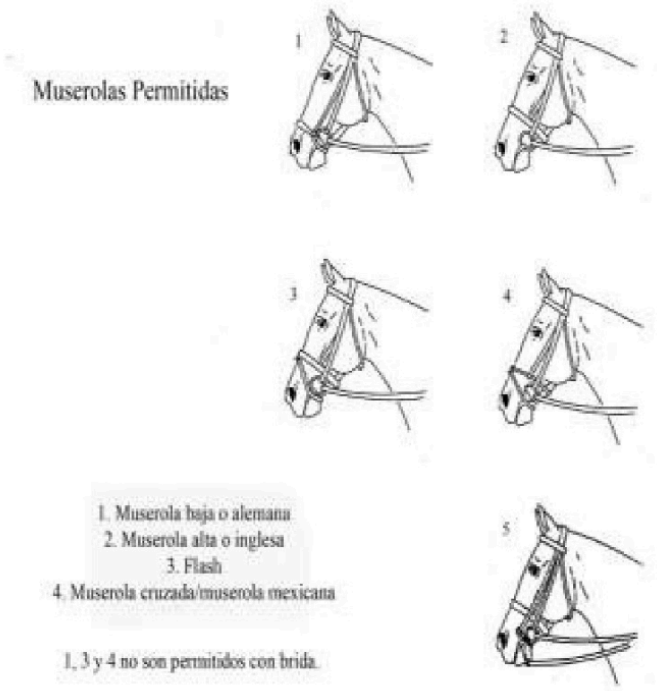
Bocados Permitidos en Bridas

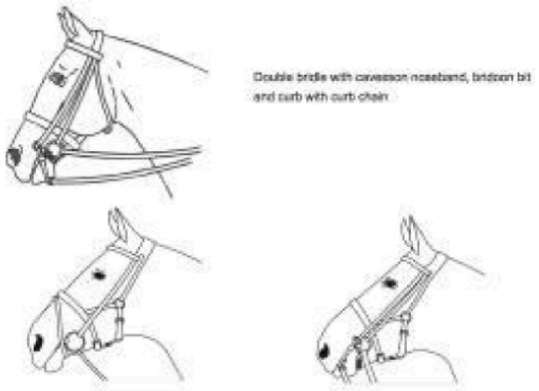


FILETES
1. Filete de argollas sueltas
2 a,b,c Filete de argolla suelta con doble articulación (la pieza del medio debe ser redondeada.)
3. Filete de herradura (eggbutt)
4. Filete con cachetes bajos.

PALANCAS
5.Palancas media-luna
6,7. Palanca con brazo recto
8. Palanca con brazo recto y freno que se desliza (también se permite una palanca con brazos que rotan)
9. Variación de los Nos. 6, 7 y 8
10. Palanca con cachetes en S
11. Cadenilla (de metal o de cuero o una combinación de las dos) 12. Correa de labio
13. Cobertor en cuero para cadenilla
14. Cobertor en caucho para cadenilla.

Muserolas Permitidas





Programa Revisado

ANEXO 2 TABLA DE DEFINICIÓN DE LA PUNTUACIÓN

		80% de los puntos de la temporada																				20%				
		LECCIÓN #1					LECCIÓN #2					CHALLENGE					LECCIÓN #3					COPA FVDE				
CATEGORIAS	OBTIENES PUNTOS A PARTIR DEL % LECCIÓN	1*	2*	3*	4*	5*	1*	2*	3*	4*	5*	1*	2*	3*	4*	5*	1*	2*	3*	4*	5*	1*	2*	3*	4*	5*
BIG TOUR	63%	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	12	10	9	8	7	12	10	9	8	7					
MEDIUM TOUR	63%	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	12	10	9	8	7	12	10	9	8	7					
SMALL TOUR	63%	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	12	10	9	8	7	12	10	9	8	7					
YOUNG RIDERS	63%	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	12	10	9	8	7	12	10	9	8	7					
JUVENILES	60%	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	12	10	9	8	7	12	10	9	8	7					
INFANTILES	60%	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	12	10	9	8	7	12	10	9	8	7					
PRE INFANTILES	60%	6	4	3	2	1	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	10	8	7	6	5					
DEBUTANTES	60%	6	4	3	2	1	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	10	8	7	6	5					
NIVEL IV	60%	6	4	3	2	1	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	10	8	7	6	5					
NIVEL III	60%	6	4	3	2	1	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	10	8	7	6	5					
SENIOR ~~NIVEL II~~	60%	6	4	3	2	1	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	10	8	7	6	5					
~~NIVEL I~~	~~60%~~	~~6~~	~~4~~	~~3~~	~~2~~	~~1~~	~~8~~	~~6~~	~~5~~	~~4~~	~~3~~	~~10~~	~~8~~	~~7~~	~~6~~	~~5~~	~~10~~	~~8~~	~~7~~	~~6~~	~~5~~					
INTRODUCTORIA	60%	6	4	3	2	1	8	6	5	4	3	10	8	7	6	5	10	8	7	6	5					

NOTA: LOS PUNTOS DE LA COPA FEDERACIÓN SERAN EL EQUIVALENTE AL 20% DE LA TEMPORADA PARA LA SUMATORIA FINAL DEL 100%.

EQUIVALENCIAS DE PUNTUACION PARA LAS CATEGORIAS INTERNACIONALES

CATEGORIAS	LECCIÓN N.º 1	LECCIÓN N.º 2	LECCIÓN N.º 3
Big Tour	FEI Grand Prix		
Medium Tour	FEI Intermediaria II	FEI Intermediaria A	FEI Intermediaria B
Small Tour	FEI Prix Sant George	Intermediaria I	
Young Riders	FEI Young Rider Preliminar	FEI Young Rider Equipo	FEI Young Rider Individual
Juveniles	FEI Junior Preliminar	FEI Junior Equipo	FEI Junior Individual
Infantiles	FEI Children Preliminay A	FEI Children Equipo	FEI Children Individual

NOTA: LA COMPETENCIA FEI CHALLENGE DRESSAGE TENDRÁ LA PUNTUACIÓN MÁXIMA DE SU CATEGORÍA.

Anexo 3 TABLA DE DEFINICIÓN DEL CLUB CAMPEÓN

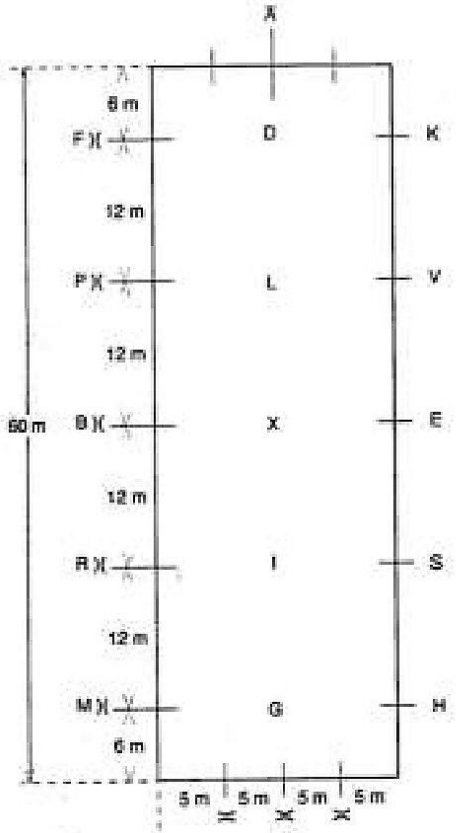
CATEGORÍAS	CAMPEONATO NACIONAL	SUB-CAMPEONATO NACIONAL
Big Tour	4	3
Medium Tour	4	3
Small Tour	3	2
Young Riders	3	2
Juvenil	2	1
Infantil	2	1
Nivel IV	2	1
Nivel III	2	1
Nivel II	1	0,5
Nivel I	1	0,5
Caballos Debutantes	1	0,5
Jinetes Debutantes	1	0,5
Introductoria	1	0,5

Anexo 4. TABLA DE PREMIACIÓN ESCARAPELAS

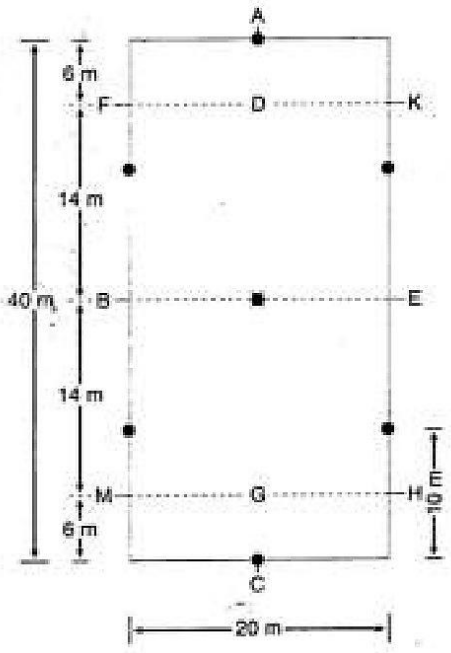
N.º COMPETIDORES	A REPARTIR	COLOR	LUGAR
1 a 3	1	AZUL	1º
4 a 5	2	ROJO	2º
6 a 7	3	AMARILLO	3º
8 a 10	4	BLANCO	4º
11 a 14	5	VERDE	5º
15 a 18	6	ROSADO	6º
19 a 22	7	MARRON	7º
23 a 26	8	GRIS	8º
27 o más	9	MORADO	9º

ANEXO 5.- COMO ARMAR UN RECTÁNGULO

Rectángulo 20x60 mt



Rectángulo 20x40 mt



114,

- El Juez H y Juez M deberán estar ubicados a 1.5m dentro de la esquina según su ubicación (hacia la letra C).
- Las tarimas de los Jueces deben estar ubicadas de la siguiente manera:
Indoor: con una separación del rectángulo de tres (3m), y una altura no menor de 50cm.
En cancha: con una separación del rectángulo de tres (3m) a cinco (5m), y una altura no menor de 50cm.

Reglamento ~~Programa~~ revisado y aprobado en Asamblea del 13 ~~21~~ de noviembre de 2023~~2~~.
Cambios Asamblea de noviembre 2023~~2~~.