

JUEGOS DEPORTIVOS DE LA RIOJA 2025-2026

AVANCE DE PROGRAMA DE HÍPICA

Concurso de los Juegos Deportivos de La Rioja – Hípica HORSE GAMES

Fecha: 22 de marzo de 2026

Lugar: C.H Villarrica (San Asensio)

Hora: 10:00

Jueces:

Federico García Tricio LDN 2438

Antonio Dávila Guisado LDN 14691

Delegado Federativo: Federico García Tricio LDN 2438

Ambulancia: Servicios del Gobierno de La Rioja

Normativa que regirá específicamente este concurso en unión a las restantes normativas generales de los Juegos Deportivos. En función del volumen de inscritos esta normativa podrá sufrir alguna modificación que será informada lo antes posible y siempre antes de la prueba. Al final de la misma podéis ver la descripción de los juegos que se van a realizar.

RESUMEN NORMATIVA GENERAL HORSEGAME PARA LOS JUEGOS DEPORTIVOS DE LA RIOJA

(Normas adaptadas del Reglamento 2014 de Pony-Games)

Esta disciplina fue creada por Norman Patrick, y bajo el nombre de Mounted Games, se creó la asociación en Reino Unido, que se ha encargado de mantener el seguimiento y cumplimiento de las reglas base, y de hacer que se propague el espíritu de su creador, que no era ni más ni menos que **promover la amistad entre personas** de diferentes naciones.

NORMAS GENERALES

EQUIPOS

GR 1.1.- Los equipos están formados por 4 jinetes y caballos. En el caso de no cuadrar el número de participantes, se permitirán equipos de 3 jinetes y caballos, en el que el primer participante del juego, deberá hacer también el último recorrido.

RJJDD.- El número de participantes de cada equipo será indicado cuando los clubes participantes nos indiquen los jinetes y caballos que participarán en dicha prueba.

Podrá establecerse competición individual en alguna categoría o competición con 1 ó 2 caballos en función del número de inscritos.

GR 1.6.- Un caballo puede ser sustituido por otro, si el juez principal decide que el caballo no es seguro. Cuando un jinete o un caballo hayan sido sustituidos, estos, ya no podrán volver a participar en esa misma competición.

CABALLOS

GR 2.2.- La altura, el peso, y la experiencia del jinete debe corresponder al a altura, el tamaño y la experiencia del caballo. Si el juez decide que existiera algún caso en el que esto no se cumpliese, y pudiese dar lugar a incidentes o accidentes, el jinete será eliminado de la competición.

EQUIPAMIENTO DEL CABALLO

GR 3.1.- Todo el equipamiento del caballo (sillas, bridas, y demás equipamiento), debe ser utilizado con la finalidad para la cual fue concebido en su origen, y no se puede modificar o adaptar para un uso diferente.

GR 3.2.- Los jinetes deben utilizar sillas de piel o sintéticas con guarnición, y éstas deben estar completas antes de la salida de cada juego, con los estribos y una cincha con dos hebillas a cada lado (mínimo).

GR 3.3.- Los *únicos bocados autorizados son los conocidos como filetes*. El filete se define como una brida que tiene una anilla a cada extremo

para adjuntar las riendas con una embocadura lineal o articulada. La tracción sobre las riendas debe ejercer una presión en la boca del caballo equivalente a la fuerza ejercida por el jinete, no puede haber elementos que incrementen esta fuerza.

GR 3.4.- Las orejeras están prohibidas.

GR 3.5.- El juez principal puede examinar en cualquier momento el equipamiento del caballo. En caso de no resultar conforme en cuanto a seguridad o al bienestar del animal, su decisión no admite apelación.

EQUIPAMIENTO DEL JINETE

GR 4.1.- Los jinetes deben utilizar pantalones y botines/botas reglamentarias.

GR 4.2.- Los jinetes deben llevar casco reglamentario debidamente ajustado.

GR 4.3.- Si el casco se desabrocha durante el juego, el jinete debe abrocharlo inmediatamente y reanudar el juego desde el punto en el que el casco se desabrochó. Desatender este punto, comportará la eliminación.

GR 4.4.- Si se realizase el juego del cartero, el participante que está a pie debe llevar el casco en los mismos términos que los descritos en el punto GR 4.2. Asimismo, se le aplicará el punto GR 4.3.

GR 4.5.- Los jinetes no pueden llevar bisutería durante la competición. Las joyas que no se puedan sacar, deberán cubrirse con cinta aislante. (Sobre todo los pendientes, piercings...)

JUEZ PRINCIPAL O ÁRBITRO

GR 5.1.- Todas las competiciones deben celebrarse bajo el control general del juez principal o árbitro. Éste puede tomar decisiones concernientes a cualquier asunto relacionado con la competición, las cuales no admitirán apelación.

OBJECIONES

GR 6.1.- Después de la reunión de entrenadores, no se permite ninguna objeción ni queja a ningún miembro del personal a cargo de una

competición.

PERSONAL

GR 7.1.- Desde el momento en que empieza oficialmente una competición, las únicas personas autorizadas a permanecer en el terreno de juego son las siguientes: los organizadores del concurso, el juez principal o árbitro, los jueces de línea, el comentarista, el asistente del árbitro, los reponedores de material, los competidores, y un entrenador por cada equipo. Cualquier persona que quiera entrar en el terreno de juego, deberá tener el permiso del árbitro.

GR 7.2.- Los equipos que aporten al terreno de juego más personas que las descritas en el punto GR 7.1 (salvo autorización del árbitro) serán eliminados.

GR 7.3.- El consumo de tabaco o alcohol en el terreno de juego, está estrictamente prohibido. El árbitro puede pedir el abandono del terreno de juego a aquellas personas que transgredan esta regla.

CINTA

GR 8.1.- El último miembro de cada equipo, debe finalizar el juego llevando una cinta en el casco claramente visible, de un color que contraste con el color de su vestimenta, y que mida 3'8 cm de ancho como mínimo. En el caso de que el equipo esté compuesto por tres participantes, lo deberá llevar el primer participante en el juego.

GR 8.2.- La cinta debe estar bien puesta, y no puede cambiarse de un jinete a otro una vez haya comenzado el juego. Desatender esta regla comportará la eliminación.

GR 8.3.- Si la cinta se cae durante el juego, el jinete deberá volver a colocarla y atravesar la línea de llegada con la cinta bien puesta.

ESPUELAS Y FUSTA

GR 9.1.- *No está permitido el uso de espuelas y fusta en horse-games en el terreno de juego, ni en la pista de calentamiento.*

GR 9.2.- La única ayuda para estimular al caballo son las piernas y se utilizarán únicamente cuando el jinete esté montado. *Tampoco se podrá utilizar nada en sustitución de una fusta, ni la mano del jinete.* Desatender esta regla implica la eliminación.

GR 9.3.- Está permitido agitar un componente del equipamiento al lado del caballo para estimularlo, mientras éste no toque al animal.

COMPORTAMIENTO AGRESIVO O ANTIDEPORATIVO

GR 10.1.- Un comportamiento agresivo por parte de un jugador, entrenador, o seguidor, incluida la intimidación al personal, comporta la eliminación del equipo implicado.

GR 10.2.- La descripción de un comportamiento agresivo se deja a discreción del árbitro, pero incluye la mala utilización del material, el vocabulario grosero, y un comportamiento antideportivo.

DOPING

www.mounted-games.lmga.org.documentacion

FUERA DE CONCURSO

GR 12.1.- Cuando un equipo juega fuera de concurso, lo hará en las mismas condiciones que el resto, pero no puntuará.

GRUPOS DE EDAD

Debido a la adaptación del Reglamento a los Juegos Deportivos Escolares de La Rioja, se unificarán para hacer los equipos, las categorías Juvenil y Cadetes por un lado, y por otro Alevines e Infantiles.

REGLAS DE LA COMPETICIÓN

Estas reglas son de aplicación a todos los juegos, salvo si quedan modificadas por la regla de un juego en particular.

TERRENO DE JUEGO Y DELIMITACIÓN

CR 1.1.- El terreno de juego se define como el área delimitada por cuerdas o vallas, dentro del cual se celebrarán los juegos.

CR 1.2.- El área marcada está situada dentro del terreno de juego. Ésta contiene las marcas necesarias para el desarrollo de los juegos.

CR 1.3.- el área de juego está situada dentro del área marcada, y está delimitada por 4 banderas en cada esquina. Si estas cayeran, deberán ser repuestas. La infracción de esta regla conlleva a eliminación.

CR 1.4.- El terreno de juego debe estar marcado según el dibujo de la figura 1.

CR 1.5.- El material derribado por un jinete, debe volver a ser puesto en su sitio, encima de la marca correspondiente, o tocándola. La infracción de esta regla conlleva a eliminación.

CR 1.6.- Si las marcas del suelo se vuelven invisibles, será decisión del árbitro o juez principal la reposición de las mismas sobre el suelo, y esta decisión no admite apelación.

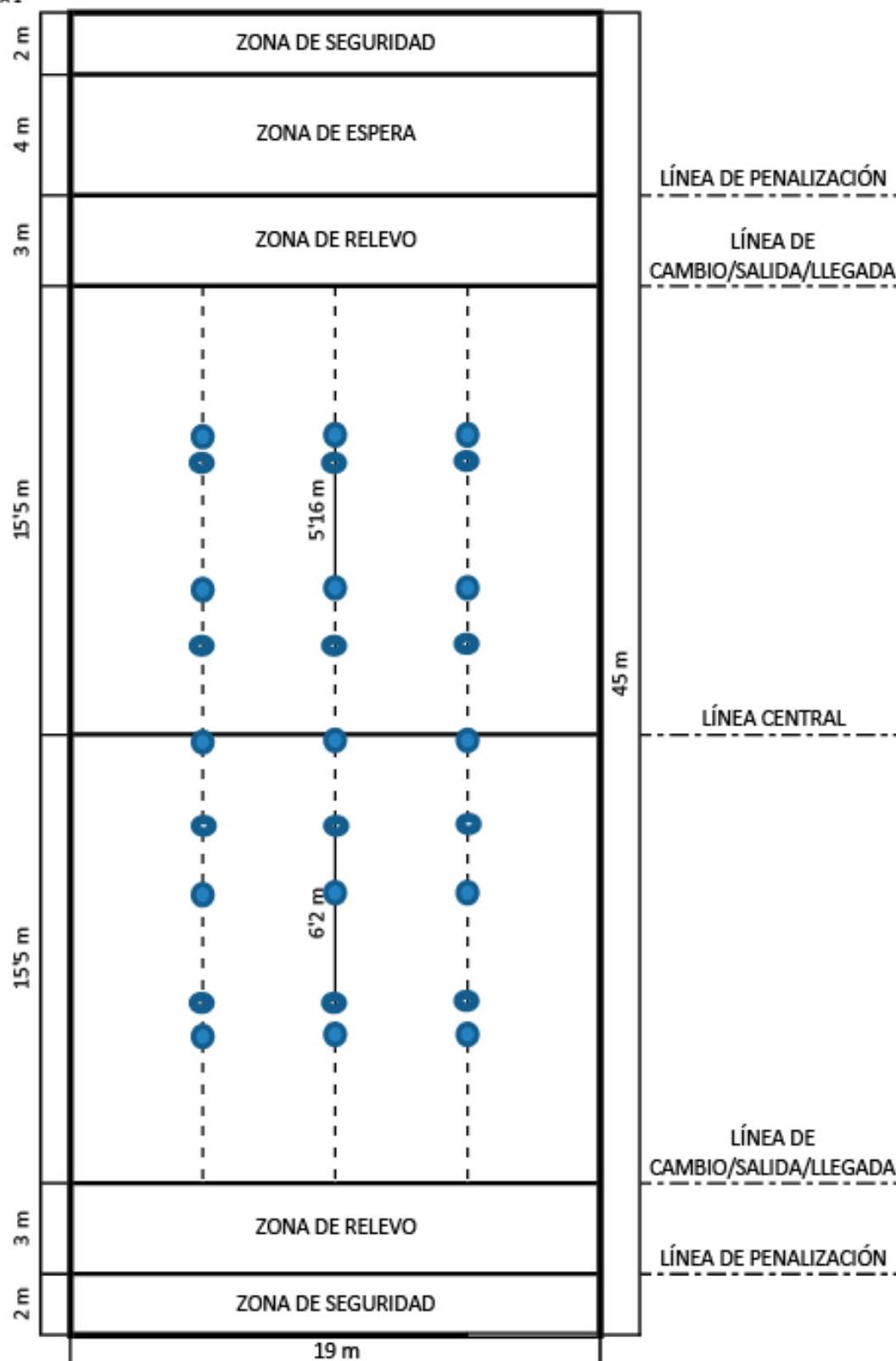
CR 1.7.- Una vez comenzado el juego, ningún caballo puede entrar en la zona de juego, aparte del caballo que se encuentra en el juego. La infracción de esta regla conlleva eliminación.

CR 1.8.- Los entrenadores no pueden entrar en la zona de juego en ningún momento durante un juego. La infracción de esta regla con lleva a la eliminación.



PLANO PISTA HORSE-GAMES

FIGURA 1



CAMPO CON 5 PICAS (6'2 metros entre ellas)

CAMPO CON 4 PICAS (5'16 metros entre ellas)

MATERIAL ROTO

CR 2.1.- El material se considera roto si el desperfecto provoca que no cumpla las normas y especificaciones.

La rotura puede ser menor, es decir, que permite al jinete continuar el juego.

La rotura puede ser mayor, es decir, que no permite al jinete continuar el juego.

La rotura puede ser peligrosa, es decir, que amenaza a la seguridad de jinetes, caballos, personal o espectadores.

CR 2.2.- El árbitro o juez principal, decide la causa de la rotura y el responsable de la misma.

El jinete no es responsable de la rotura de material que pueda imputarse a un defecto de fabricación o de mantenimiento.

El jinete es responsable de la rotura del material causada deliberadamente.

El jinete es responsable de la rotura del material causada de cualquier forma, sin importar la intencionalidad.

CR 2.3.- La única situación en la que el juez principal no tomará medidas será cuando la rotura sea menor, es decir, que permita continuar el juego, y no sea responsabilidad del jinete.

En los otros casos, el juez principal decidirá si hay que parar el juego, si hay que eliminar al jinete, y si hay que volver a empezar el juego.

Si el jinete es responsable de la rotura, quedará eliminado su equipo.

Después de la parada del juego, éste se volverá a jugar, pero sin los jinetes eliminados.

RELEVOS

CR 3.1.- En el momento del relevo, las cuatro patas de los caballos implicados en el mismo deben estar detrás de la línea de relevo/llegada, o la línea de cambio. Desatender esta regla conlleva a la eliminación, salvo que el jinete se de media vuelta, y vuelva a pasar la línea de relevo.

CR 3.2.- Si en el momento del relevo, una pieza del material cae fuera del área de juego, cualquier jinete implicado en el relevo puede recuperarla.

CR 3.3.- Si en el momento del relevo, una pieza del material cae dentro del área de juego, el jinete saliente puede recuperarla, pero debe volver a pasar la línea antes de seguir el juego.

CR 3.4.- Se considera que el material está dentro del área de juego si está encima o toca la línea de salida/llegada o la línea de cambio.

CR 3.5.- Todos los relevos que implican la entrega de una pieza de material de un jinete a otro, deben hacerse de mano a mano.

RECORRIDO DE LA CARRERA

CR 4.1.- Todos los jinetes y caballos deben cruzar la línea de fondo en todos los juegos, excepto en pie a tierra, slalom, tres tazas y three pot flag.

AYUDA

CR 5.1.- Ningún jinete puede ayudar a otro, salvo si ambos están activos en un mismo juego, o si se trata de recuperar un caballo suelto. Un jinete se considera activo cuando ha empezado, pero aún no ha terminado su parte del juego.

MATERIAL CAÍDO

CR 6.1.- Si un jinete pierde una pieza de material mientras intenta ponerla sobre/dentro o cogerla de cualquier soporte del juego, el jinete puede bajar de su caballo para realizar la acción a pie. El jinete debe volver a montar en su caballo para seguir el juego.

CR 6.2.- El jinete puede seguir con cualquier pieza del material, no tiene que ser necesariamente la misma que escogió la primera vez.

CR 6.3.- Si la pieza de material queda desplazada después de que el jinete pase la línea de llegada, y después de que el jinete siguiente haya pasado la línea de salida, la responsabilidad de reemplazarla es del jinete activo. Para hacerlo, debe dirigirse inmediatamente hacia el material desplazado, hacer la corrección, y volver a pasar la línea de salida antes de continuar su parte del juego.

CR 6.4.- Si una pieza del material se desplaza después de que el último jinete traspase la línea de llegada, no ocurre nada.

MATERIAL DESPLAZADO

CR 7.1.- Si una pieza de material, que normalmente está en el suelo (ejemplo: calcetines, lifter,...,etc), se desplaza de detrás de la línea de cambio al área de juego, cualquiera de los jinetes siguientes puede resituarla cuando le toque jugar, en el momento en el que cruce la línea de cambio.

CR 7.2.- El material puede ser sujetado con la mano si es necesario.

EQUIPAMIENTO MOLESTO

CR 8.1.- Si un jinete tira o coge el material de otro, debe volver a su línea, y no debe intentar reparar su error.

CR 8.2.- En el caso de ocurrir lo expuesto en CR 8.1., los jueces asistentes deben alertar al juez principal levantando su bandera. El juego se parará y se volverá a jugar según las indicaciones del juez principal.

CR 8.3.- Cuando el juego se vuelve a jugar, los equipos que hubiesen acabado el juego al momento de la parada, no volverán a salir, su orden de llegada quedará igual. El equipo que ha cometido el error, no saldrá, y se le atribuirán 0 puntos, salvo si la falta fuese consecuencia directa de una molestia causada por un tercer jinete. Cualquier otro equipo que hubiese cometido errores cuando el juego se ha parado, no participará en la segunda salida, ni sumará puntos.

CAÍDAS

CR 9.1.- Si un jinete cae, y suelta su caballo, debe continuar el juego desde el punto donde lo soltó.

CR 9.2.- Un caballo suelto puede ser cogido por cualquier persona dentro del área de juego, pero, una vez atrapado, debe llevarse al exterior del área de juego, para que su jinete vuelva a cogerlo.

CONTACTO

CR 10.1.- El jinete debe mantener en todo momento el contacto con su caballo, salvo si lo sujeta un compañero activo en el juego.

CR 10.2.- Si un jinete pierde el contacto con su poni, deberá volver al sitio donde lo perdió para continuar el juego.

CORRECCIÓN DE LOS ERRORES

CR 11.1.- Todo jinete debe volver a corregir un error cometido, aunque haya pasado la línea de llegada, salvo si el juez principal ya ha silbado el final del juego.

CR 11.2.- Cuando se comete un error, para poder continuar un juego, como indica el reglamento, debe corregirse en el sentido inverso de lo que se ha hecho, hasta el llegar al punto donde se cometió la falta.

CR 11.3.- El juez principal o árbitro, puede declarar el fin del juego con un golpe de silbato.

MOLESTIAS

CR 12.1.- Si el jinete/caballo sale de la línea, y entorpece al adversario, el equipo causante de la molestia estará eliminado. Se considera entorpecimiento cuando un jinete o caballo dificulta la progresión original prevista para otro jinete.

ELIMINACIÓN

CR 13.1.- Si un equipo está eliminado en un juego, no suma puntos en éste.

CR 13.2.- Si un error sancionado con una eliminación surge después de que el juego haya terminado, y antes del principio del siguiente, el equipo

estará eliminado en el juego siguiente.

CR 13.3.- Si un equipo comete dentro del mismo juego, varios errores sancionables con la eliminación, será eliminado únicamente éste.

POSTES DE SLALOM

CR 14.1.- Cuando las reglas de un juego exigen a los jinetes practicar el slalom a ambos lados de los postes, los siguientes errores provocan la eliminación si no se corrigen:

- A. Pasar el poste por el lado incorrecto.
- B. Tirar un poste, y no volver a ponerlo en su sitio. Un poste se considera caído cuando la punta toca el suelo, o si la base es totalmente visible.
- C. Si un poste es tirado, el jinete debe levantarlo, y puede volver a la carrera, pasando por cualquier lado del mismo. En el caso de no poder volver a subirse a caballo el jinete, éste deberá terminar de realizar el slalom a pie, sujetando al caballo.

HERIDAS

CR 15.1.- Si hay una herida, el juez principal puede decidir parar el juego, y volver a dar la salida una vez que se han ocupado del herido.

CR 15.2.- Cuando el juego se vuelve a jugar, los equipos que había finalizado el juego en el momento de la parada, no volverán a salir, y mantendrán su puesto de llegada. El equipo al que pertenece el herido, no volverá a salir, y sumará los mismos puntos del último, salvo si la herida fuese consecuencia de una molestia de parte del otro equipo. Cualquier otro equipo que hubiese cometido un error susceptible de eliminación en el momento de la parada del juego, no volverá a salir, y tampoco sumará puntos.

CONDICIONES METEOROLÓGICAS

CR 16.1.- El juez principal decidirá si los conos, cubos de basura, cubos, etc... deben ser más pesados en condiciones de vientos fuertes. Si fuese necesario hacerlo, deberá hacer lo mismo para todas las categorías de esta jornada.

CR 16.2.- Si a causa de las condiciones meteorológicas se añaden pesos a

una pieza de material, estos pesos se convertirán en parte integrada del material para estos juegos.

MODIFICACIÓN DEL MATERIAL

CR 17.1.- La modificación del material o la colocación incorrecta con la intención de aventajar o desaventajar injustamente a un equipo, quienquiera que sea lo que realice, podrá provocar, a discreción del árbitro, la eliminación del equipo, y/o la expulsión del terreno de juego de la persona en cuestión para todo el resto de la competición.

ABANDONO DEL TERRENO DE JUEGO

CR 18.1.- Un caballo que abandone el terreno de juego durante el juego, provocará la eliminación de su equipo.

CR 18.2.- Si un caballo o jinete, envía fuera del terreno de juego una pieza de material, hará que el equipo quede eliminado.

EMPLAZAMIENTO DEL MATERIAL

CR 19.1.- Los reponedores de material, tienen la responsabilidad de asegurarse de que el material esté bien emplazado, de igual manera para todos los equipos.

CR 19.2.- El juez principal puede parar el juego, y volver a dar una segunda salida si el material no es idéntico para todos.

LA SALIDA

CR 21.1.- La señal de salida para cada juego, es la bajada de la bandera o cualquier otra señal notificada por el juez principal en la reunión de entrenadores.

CR 21.2.- El juez principal, y sólo él, es quien decide si la salida es correcta y justa. Si no es así, hará toque de silbato, y el juego se reiniciará.

CR 21.3.- Todos los jinetes y caballos, deberán estar detrás de la línea de salida para empezar el juego. El juez principal levantará la bandera. Los jinetes avanzan, se quedan detrás de la línea de salida y la carrera empieza en el momento de la bajada de la bandera.

CR 21.4.- Cualquier caballo que cruce la línea de salida antes de la bajada de la bandera será devuelto detrás de la línea por el juez

principal.

CR 21.5.- Si el caballo ha estado castigado a retroceder de la línea de salida, y cruza de nuevo la línea de salida antes de la bajada de bandera, podrá ser eliminado después del final de la carrera.

CR 21.6.- Un jinete que pase la línea de salida antes de la bajada de bandera, puede corregir su error como cualquier otro.

CR 21.7.- Si el juez principal pide a un caballo que se desplace hacia atrás por haber causado una falsa salida, el entrenador puede reemplazar este caballo por otro miembro del equipo. Sin embargo, éste deberá permanecer detrás de la línea.

CR 21.8.- Todos los jinetes deben estar encima de sus caballos a la salida del juego, salvo aquellos en que sea especificación del juego.

CR 21.9.- El juez principal puede asignar un asistente de línea de salida con el fin de asegurarse de que a la salida del juego, todos los jinetes y caballos están detrás de la línea de salida.

CR 21.10.- Si un jinete no está preparado, puede levantar la mano. El juez principal no dará la salida si hay un jinete con la mano levantada.

LA LLEGADA

CR 22.1.- Los jinetes deben estar en la silla con los pies uno a cada lado del caballo, pero no es necesario calzar los estribos para cruzar las líneas de salida/llegada, o la línea de cambio.

CR 22.2.- La llegada de cada juego, queda determinada por el momento en que la cabeza del último caballo de cada equipo cruce la línea de llegada, salvo en el juego del saco, en que lo determinante es el paso del último jinete por la línea.

CR 22.3.- Los jinetes deben pasar entre las banderas de las equinas que delimitan el área de juego para terminar su parte en el mismo.

CR 22.4.- Cuando un jinete acaba un juego, llevando una pieza del material, debe cruzar la línea manteniendo esta pieza en la mano.

CR 22.5.- Al final del juego, todos los jinetes que se encuentran detrás de la línea de cambio, al fondo del terreno, no pueden volver a la línea de

salida antes de que el juez principal lo haya señalado. Desatender este punto, comportará la eliminación.

CR 22.6.- Para evitar pérdidas de tiempo, el juez principal podrá, excepcionalmente y a su discreción, silbar el fin del juego antes de que los participantes hayan terminado. En este caso, los equipos compartirán puntos por igual.

ZONA DE SEGURIDAD

CR 23.1.- La zona de seguridad está diseñada para proporcionar un área segura para los caballos al final de la carrera. Mientras se esté desarrollando un juego, no se permite que ningún jinete (montado o no), entre en el área de seguridad, a menos que estén frenando al caballo. Una vez que el caballo esté bajo control, el jinete debe salir de la zona tan pronto como sea seguro hacerlo. El incumplimiento de esta regla, puede provocar, a discreción del árbitro, la eliminación del equipo.

PERSONAL DEL TERRENO DE JUEGO

Todo el personal del terreno del juego debe estar al corriente de las reglas de todos los juegos que se van a ejecutar, procedimientos, y colocación del material.

PERSONAL DEL TERRENO

AO 1.1.- El personal del terreno está compuesto:

- Árbitro o Juez principal
- Asistentes del árbitro
- Juez de llegada y su asistente
- Comentarista o Speaker
- Reponedores de material

ÁRBITRO O JUEZ PRINCIPAL

AO 2.1.- El juez principal debe asegurarse de que reine el juego limpio durante el curso de toda la competición.

AO 2.2.- El juez debe consultar con sus árbitros asistentes sobre las faltas que han visto antes de tomar una decisión. Si rechaza la falta vista por el

asistente, debe razonar su decisión ante éste.

AO 2.3.- Las decisiones del juez principal no admiten apelación.

AO 2.4.- El juez principal puede inspeccionar a cualquier, caballo, o material en cualquier momento.

AO 2.5.- El juez principal es la persona que da la señal de salida.

AO 2.6.- El juez principal debe esforzarse en que las salidas sean equitativas.

AO 2.7.- El juez principal, de acuerdo con el organizador del concurso, puede cambiar un juego por otro si fuese necesario por cualquier razón.

AO 2.8.- El juez principal debe tener mínimo 18 años en la fecha del concurso.

ASISTENTES DEL ÁRBITRO

AO 3.1.- Es recomendable tener un mínimo de 8 asistentes de árbitro dispersos por la línea de penalti, salida/llegada, por el centro y por la línea de cambio (se ajustará el número en función de las dimensiones de la pista en la que se celebre el concurso). No obstante, este número puede cambiar a discreción del juez principal, en función del número de jinetes en cada manga, y si se trata de una competición por equipos o no.

AO 3.2.- Los asistentes de árbitro deben estar atentos. Los árbitros de las líneas de salida y cambio, deben verificar que los relevos se hacen detrás de la línea, y que se aplican todas las reglas. Los árbitros del centro, deben vigilar el cumplimiento de las reglas en el centro del terreno, y verificar el contacto en los juegos en parejas. Los de la línea de penalti, deben controlar que los jinetes enviados a la línea de penalti, permanezcan detrás de esta línea cuando empiece el juego, así como vigilar las posibles infracciones que puedan producirse detrás de la línea de salida durante la carrera.

AO 3.3.- En el caso de infracción no corregida de las reglas, el asistente de árbitro levanta la bandera al final del juego con el fin de llamar la atención del juez principal.

AO 3.4.- Los asistentes de árbitro deben ayudar en la colocación del material entre dos juegos.

AO 3.5.- Los asistentes de árbitro llevarán dorsales de color y una bandera roja mientras estén juzgando.

AO 3.6.- Los asistentes de árbitro deben haber cumplido 18 años en la fecha del concurso.

REPONEDORES DE MATERIAL

AO 4.1.- Es responsabilidad de los reponedores de material que todo el material esté colocado de idéntica forma sobre todas las líneas. El árbitro no ordenará la salida hasta recibir la conformidad de los reponedores de material.

AO 4.2.- Los reponedores de material deben asegurarse de que todo el equipamiento que haya sido desplazado por un jugador durante un juego sea colocado de manera correcta para los siguientes juegos.

JUEZ DE LLEGADA Y SU ASISTENTE

AO 5.1.- Debe haber, al menos, un juez de llegada.

AO 5.2.- El juez de llegada es el responsable de anotar el orden de llegada en cada juego. El juez de llegada no debe preocuparse de ningún otro aspecto del juego.

AO 5.3.- Cada juez de llegada debe tener un asistente para ir anotando el orden que de las llegadas en cada juego. (A determinar en función del número de equipos participantes).

AO 5.4.- El juez de llegada y su asistente deben estar situados sobre la línea de salida/llegada.

COMENTARISTA O SPEAKER

AO 6.1.- El comentarista debe tener cuidado en no poner en evidencia un error que podría influir a los árbitros.

VESTIMENTA DEL PERSONAL DE PISTA

AO 7.1.- Las personas que se encuentren en el terreno de juego, deben vestir de forma que presenten los Mounted Games como un deporte serio y profesional.

AO 7.2.- Los jueces y asistentes deben vestir de forma elegante y apropiada a su función de oficiales del terreno de juego. Las chaquetas coloridas permiten identificar claramente a los jueces.

AO 7.3.- El personal de la Organización debe ser identificable por la vestimenta.

AO 7.4.- Los entrenadores deben vestir con el mismo uniforme que su equipo para permitir ser identificados por el público, o bien pueden vestir de manera más formal. En el caso de los JJDD no es aplicable.

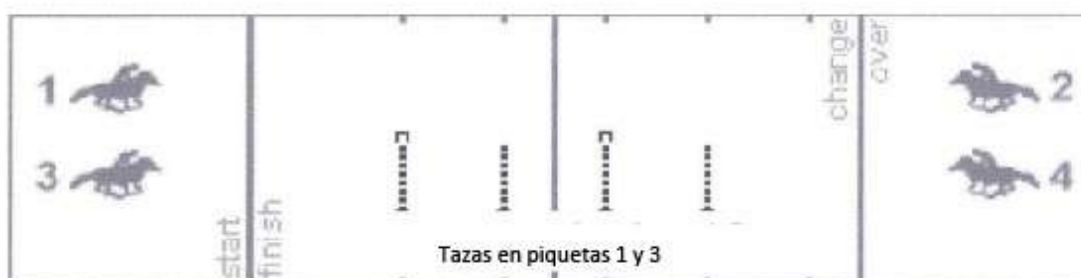
JUEGOS A DISPUTAR EN LOS JJDD 2025/2026

Se seleccionarán los juegos entre los siguientes:

ALEVINES E INFANTILES / JUVENILES Y CADETES

2 TAZAS

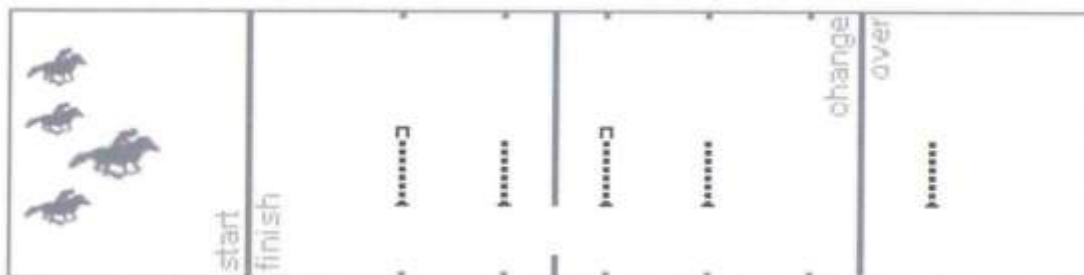
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de la 1 a la 4 con una taza en los postes 1 y 3.



El jinete se dirige hacia el poste 1, coge la taza y la pone en el poste 2, coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4 antes de cruzar la línea de cambio. El jinete 2 coge la taza del poste 4 la pone en el poste 3 y la del poste 2 en el poste antes de cruzar la línea de llegada. El jinete 3 ejecuta el juego como jinete 1 y el jinete 4 como el jinete 2. Las tazas caídas deben colocarse sobre el poste correcto antes de seguir el juego. Los posters tirados deben ser reemplazados antes de seguir el juego. El intento de poner la taza debe hacerse montado.

2 TAZAS modificado

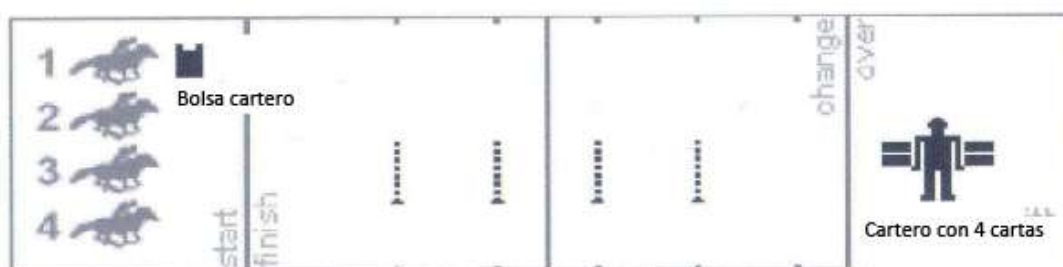
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 con una taza sobre los postes 1 y 3 y el quinto poste a 2m detrás de la línea de cambio.



El jinete se dirige hacia el poste 1, coge la taza y la pone en el poste 2, coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4, rodea el quinto poste y regresa hacia la línea de llegada cambiando otra vez las tazas, la taza del poste 4, en el poste 3 y la taza del poste 2, en el poste 1. El jinete 2, 3 y 4 hacen lo mismo. Las tazas caídas deben ser repuestas sobre el poste correcto antes de seguir el juego. Los postes derribados deben ser vueltos a poner en pie antes de seguir el juego. El quinto poste se considera parte del material de juego y debe mantenerse en pie en todo momento.

CARTERO

El cartero llevando 4 cartas en la mano se sitúa 2m detrás de la línea de cambio alineado con los postes. El jinete 1 sale con la bolsa.

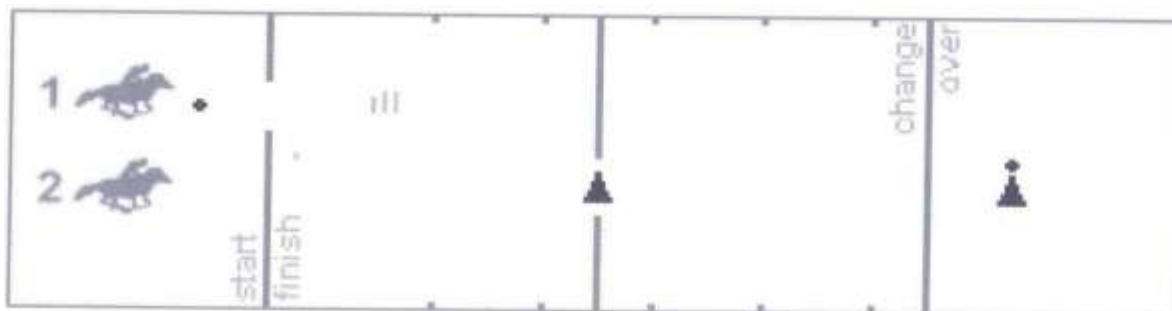


El jinete 1, llevando la bolsa hace el slalom entre los postes coge una carta que le entrega el cartero, la pone en la bolsa y vuelve haciendo el slalom para pasar la bolsa al jinete 2. La carta debe estar dentro de la bolsa antes de pasar

la línea de salida/llegada. Los jinetes 2,3 y 4 realizan lo mismo de la misma manera. Los jinetes y ponis deben cruzar la línea de cambio para recoger la carta de las manos del cartero. El cartero puede sujetar el poni mientras el jinete pone la carta en la bolsa y también puede recoger una carta o una bolsa si estos han caído dentro de la zona de cambio. El cartero no puede cruzar la línea de cambio anqué haya sido empujando por un poni. Desatender esta regla conlleva la eliminación. Las cartas deben ser entregadas a los jinetes en este orden: 1 rojo, 2 azul, 3 amarillo, 4 verde. El cartero debe llevar casco acorde a las normas de seguridad correctamente abrochado y calzado adecuado. La tela de la bolsa no puede enrollarse.

PELOTA Y CONO (modificado)

Se coloca un cono sobre la línea central y otro cono con una pelota de tenis encima 2m detrás de la línea de cambio al fondo del terreno, entre las líneas de postes. El jinete1 sale con una pelota.

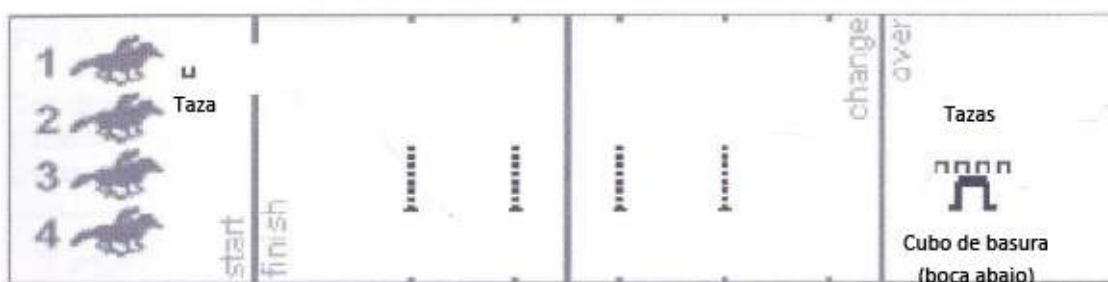


El jinete1 se dirige hacia el primer cono, pone la pelota encima, va hacia el fondo del terreno, coge la pelota que hay sobre el segundo cono y regresa para entregarla al jinete 2 junto con su caballo. El jinete 2 pone la pelota sobre el cono del fondo y vuelve recogiendo la pelota del primer cono para cruzar la línea de salida/llegada. El jinete 3 hace igual que el 1 y el jinete 4 igual que el 2.



5 TAZAS

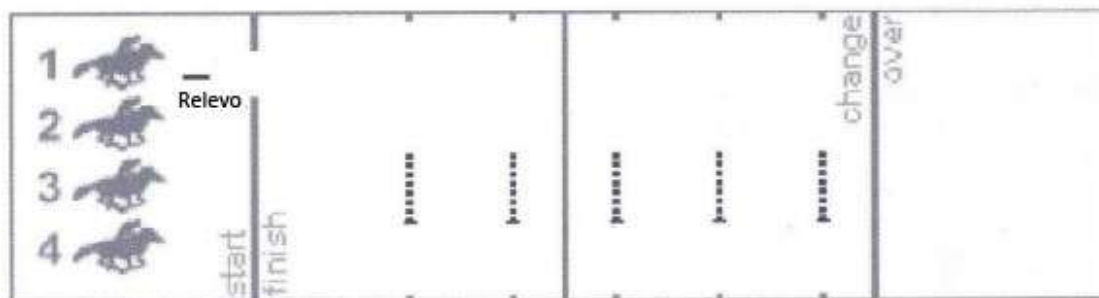
Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de la 1 a la 4 y un cubo de basura boca abajo sobre la marca de los 2m detrás de la línea de fondo del terreno, donde esta puestas las 4 tazas del revés, alineadas con los postes. El jinete 1 sale con una taza.



El jinete1 lleva la taza , sale y la coloca en uno de los postes y corre buscar una taza del cubo de basura y la entrega al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 hacen lo mismo de la misma manera. Si se tiran los postes de slalom, se tienen que volver a colocar en su marca, al contrario, será causa de eliminación. Si las tazas caen del cubo de basura, deben colocarse de nuevo boca abajo. Si el cubo de basura cae con las tazas, el jinete debe volver a colocar todo de manera a que quede el número correcto de tazas. El jinete puede seguir su carrera con la taza que quiera, no es necesario que coja la que había escogido primero.

SLALOM

Se colocan 5 postes de slalom en las posiciones de 1 a 5. El jinete1 sale con el testigo.



El jinete1, hace el slalom llevando el testigo, rodea el poste 5, vuelve haciendo el slalom y pasa el testigo al jinete 2. Los jinetes 2, 3 y 4 ejecutan el juego de la misma manera.



**JUEGOS DEPORTIVOS
de La Rioja**

Deportes



Palacio de los

Avda. de Moncalvillo, 2
26008 Logroño
Tlf.: 941206634

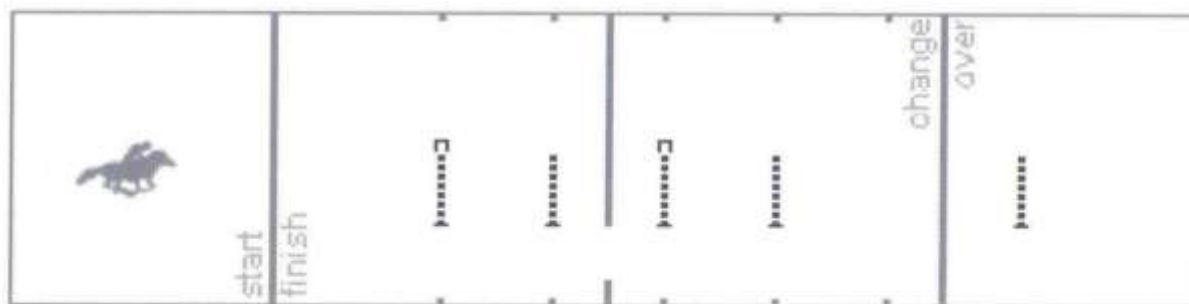
SLALOM INDIVIDUAL:

Se colocan 5 postes de slalom en las posiciones de 1 a 5. El jinete 1 sale con el testigo.

El jinete hace el slalom llevando el testigo, rodea el poste 5, vuelve haciendo el slalom para atravesar la línea de llegada.

2 TAZAS – INDIVIDUAL:

Se colocan 4 postes de slalom en las posiciones de 1 a 4 con una taza sobre los postes 1 y 3 y el quinto poste a 2m detrás de la línea de cambio.



El jinete se dirige hacia el poste 1, coge la taza y la pone en el poste 2, coge la taza del poste 3 y la pone en el poste 4, rodea el quinto poste y regresa hacia la línea de llegada cambiando otra vez las tazas, la taza del poste 4, en el poste 3 y la taza del poste 2, en el poste 1. Las tazas caídas deben ser repuestas sobre el poste correcto antes de seguir el juego. Los postes derribados deben ser vueltos a poner en pie antes de seguir el juego. El quinto poste se considera parte del material de juego y debe mantenerse en pie en todo momento.