

Reglamento Mexicano de Vaulting

2021

ESTE REGLAMENTO DE LA FEDERACION ECUESTRE MEXICANA, SE APLICARÁ A LA PRÁCTICA DE VAULTING A NIVEL NACIONAL.

EN TODOS AQUELLOS CASOS NO PREVISTOS EN DICHO REGLAMENTO SE REMITIRÁ A LAS REGLAMENTACIONES VIGENTES DE LA FEDERACION ECUESTRE INTERNACIONAL.

Al publicarse el presente Reglamento se abrogan todos los Reglamentos anteriores.

ÍNDICE DE ABREVIATURAS.....	9
INTRODUCCIÓN	10
APARTADO 1	12
ORGANIZACIÓN DEL VAULTING EN MÉXICO.....	12
OBJETIVOS	12
VOCALÍA DE VAULTING/VOLTEO EN MÉXICO	12
ORGANIGRAMA	12
REGIONES / ZONAS	15
APARTADO 2	16
CÓDIGO DE CONDUCTA	16
CONFLICTO DE INTERÉS	17
REGISTRO DE JINETES Y CABALLOS ANTE LA FEM	18
RESPONSABILIDAD POR ACCIDENTES.....	18
REGLAS GENERALES.....	19
EVENTOS DE VAULTING EN MÉXICO.....	19
GENERAL	19
RONDAS DENTRO DE UN EVENTO	20
EJERCICIOS OBLIGATORIOS	20
RUTINA LIBRE	20
PRUEBA TÉCNICA.....	21
TIPOS DE COMPETENCIAS EN MÉXICO.....	22
FESTIVAL Y CONCURSO DE BARRIL	22
PRUEBAS DE MEDALLAS	22
COMPETENCIAS.....	24
REGLAS DEL VAULTING	25
PARTICIPANTES: CABALLO, LUNGER Y VAULTER	25
CATEGORÍAS Y NIVELES DE VAULTING EN MÉXICO	29
NIVELES INDIVIDUALES DE VAULTING EN MÉXICO.....	29
NIVELES DE MOTIVACIÓN - Paso 1, Paso 2 y Paso 3	29

NIVELES DE RENDIMIENTO	29
Trote / Paso	29
Galope / Paso	30
Galope Básico.....	30
NIVELES ELITE (INTERNACIONALES)	30
Galope 1 estrella	30
Galope 2 estrellas.....	30
Galope 3 estrellas.....	30
NIVELES DE DUPLA Y EQUIPO DE VAULTING EN MÉXICO	30
NIVELES DE MOTIVACIÓN DUPLA Y EQUIPO	31
Paso.....	31
NIVELES DE RENDIMIENTO DUPLA Y EQUIPO.....	31
Trote.....	31
Galope Básico.....	31
NIVELES ELITE DUPLA – DOS VAULTERS	31
Galope 1 estrella	31
Galope 2 estrellas.....	31
Galope 3 estrellas Dupla	31
NIVELES ELITE EQUIPO – 6 VAULTERS MÁS UN SUSTITUTO OPCIONAL.....	31
Galope 1 estrella	31
Galope 2 estrellas.....	31
Galope 3 estrellas.....	31
EJERCICIOS OBLIGATORIOS	32
RUTINA LIBRE.....	33
INDIVIDUALES	33
DUPLAS	33
EQUIPOS	34
PRUEBA TÉCNICA.....	35
FORMATO PARA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS	36
JURADO	36
FORMATO DE JUECEO	36
PISTA / INSTALACIONES	37
FORMATO Y TIEMPOS DE COMPETENCIA	37
TIEMPOS Y CAMPANAS	39

VESTIMENTA	40
Emblema nacional	40
PUNTAJES Y CALIFICACIONES	41
COMPOSICIÓN DEL PUNTAJE	41
CRITERIO DE EVALUACIÓN	42
PUNTAJE DEL CABALLO / IMPRESIÓN GENERAL	43
ARTÍSTICA Y COMPOSICIÓN	44
GRADO DE DIFICULTAD	44
CAÍDAS	46
PENALIZACIONES GENERALES	48
Caballo, Impresión General:	48
Obligatorios:	49
Ejecución en Rutinas Libres y Prueba Técnica:	50
Artística y Composición:	51
PARTICIPACIÓN EN EVENTOS INTERNACIONALES	53
REQUISITOS Y PROCESO	53
Uniforme Nacional para Obligatorios	54
JINETES EXTRANJEROS	54
OFICIALES DE VAULTING JURADO Y ENTRENADORES	55
JURADO	55
Proceso para Educación de Jueces	55
ENTRENADORES	57
ANEXO A – DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS OBLIGATORIOS POR NIVEL	58
PASO 1 – EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL PASO	58
SUBIDA ASISTIDA	58
ASIENTO MANOS EN CINTURA	60
CAJITA	61
ARRODILLADO MANOS AL FRENTE	62
PLANCHA	63
¼ MOLINO Y SENTADO ADENTRO	64
¼ MOLINO Y SENTADO AFUERA	65
BAJADA HACIA ADENTRO	66
PASO 2 - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL PASO	67
ASIENTO BÁSICO	67
MEDIA BANDERA	68

ARRODILLADO MANOS A LOS LADOS.....	69
SWING A PLANCHA.....	69
½ MOLINO.....	70
SWING ATRÁS A PLANCHA.....	72
BAJADA HACIA ADENTRO.....	73
PASO 3 - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL PASO	74
BANDERA COMPLETA.....	74
PARADO MANOS AL FRENTE.....	76
IMPULSIÓN / CLICK.....	77
SWING ATRÁS A CAJITA BOCA ARRIBA.....	79
BAJADA DE LADO HACIA AFUERA.....	80
TROTE / PASO - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL TROTE	81
GALOPE / PASO - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL GALOPE	82
GALOPE BÁSICO - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL GALOPE.....	83
SUBIDA.....	83
GALOPE 1 ESTRELLA.....	85
PARADO.....	85
CLICK/ IMPULSIÓN ATRÁS PIERNAS SEPARADA.....	86
GALOPE 2 ESTRELLAS	88
MOLINO COMPLETO.....	89
TIJERAS DE IDA.....	91
TIJERAS DE REGRESO.....	92
PRIMERA PARTE DE FLANK Y BAJADA SIMPLE HACIA ADENTRO.....	93
GALOPE 3 ESTRELLAS	94
PRIMERA PARTE DE FLANK.....	95
SEGUNDA PARTE DE FLANK.....	96
ANEXO B – FORMATOS Y PROCEDIMIENTOS PARA PRUEBAS DE MEDALLAS.....	97
PRUEBA DE MEDALLAS	97
Evaluación de una Prueba de Medallas.....	99
ANEXO C - FORMATOS PARA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS.....	104
PRUEBA DE MEDALLAS / EVALUACIONES PARA SUBIR DE NIVEL:.....	104
COMPETENCIA:	105
ANEXO D – OTROS.....	108
POLÍTICA DE CONFLICTO DE INTERÉS	108
CONDUCTA ANTIDeportiva	109
PROTESTAS	110
TIPOS DE SANCIONES	111

CIRCULARES ANUALES:..... 112

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

FEM: Federación Ecuestre Mexicana

FEI: Federación Ecuestre Internacional

PVM: Pro Vaulting México

CO: Comité Organizador

CT: Comité Técnico

Lunger/Conductor de cuerda – Persona encargada de manejar al caballo de Vaulting

Vaulter - Persona que practica Vaulting sin importar edad, sexo y nivel

Introducción

El Vaulting o volteo es un deporte ecuestre que combina elementos de baile y gimnasia sobre un caballo en movimiento.

La FEI lo describe como un deporte artístico donde el atleta hace una rutina arriba de un caballo al galope.

El Vaulting muchas veces es utilizado para iniciar niños(as) y jóvenes en deportes ecuestres en general. Es un deporte altamente competitivo a nivel internacional. Se puede practicar por equipos, en parejas o individualmente.

A través de esta disciplina los vaulters desarrollan: equilibrio, seguridad, sincronización, agilidad y soltura; respeto por el animal; conocimiento del caballo, adaptación al movimiento del caballo, solidaridad, altruismo y espíritu de equipo.

Frecuentemente los competidores participan con el mismo caballo, lo cual promueve un espíritu de cooperación mutua y rivalidad saludable antes y después del concurso. Los vaulters deben ejecutar los ejercicios con agilidad y soltura, tranquilidad y fluidez, dando la impresión de facilidad y formando un conjunto armónico con el caballo, sin que el mismo cambie sus aires con las diferentes posiciones de los vaulters.

Para más información favor de visitar la página de la FEM (www.fem.org.mx) o la FEI (www.fei.org).

Pro Vaulting México es la organización encargada de apoyar a la Vocalía de Volteo FEM en el crecimiento ordenado del Vaulting en el país. La misión de ambos es promover el deporte y hacerlo accesible a clubs hípicas y personas interesadas en practicarlo. Para más información, visitar la página www.Vaulting.com.mx

El presente documento es un instrumento dinámico y su finalidad es establecer reglas que, conforme se requiera, se puedan ir adecuando a las necesidades de los jinetes y caballos que practican competitivamente la disciplina, así como a sus circunstancias y las del deporte, tanto en nuestro país como en el resto del mundo, en la medida en la que esto nos afecte. Por ello, un reglamento siempre es perfectible. Con base en lo anterior, la Vocalía de Volteo de la FEM extiende la más atenta invitación a todos los interesados a que una vez publicado el Reglamento, envíen sus observaciones y sugerencias al mismo, si es que las hubiera, directamente a la

dirección electrónica de la Vocalía de Volteo para que éstas sean canalizadas y evaluadas por el equipo técnico y se tomen en cuenta la PRÓXIMA Edición. Agradecemos de antemano su invaluable cooperación. Unámonos en un esfuerzo conjunto a favor de nuestro deporte. Dirección de correo electrónico: aorozco@fem.org.mx

Las propuestas recibidas antes de septiembre de cada año serán analizadas y los cambios aprobados entrarán en vigor a partir de enero del siguiente año.

Todas las propuestas y sugerencias para la modificación del presente reglamento deben ser dirigidas al Comité Técnico de Volteo a través de los canales correspondientes, a saber:

- Club o entrenador del equipo
- Encargado regional de Vaulting

APARTADO 1

ORGANIZACIÓN DEL VAULTING EN MÉXICO

OBJETIVOS

- Dar a conocer la estructura orgánica de la gestión administrativa de Vaulting en México.
- Establecer lineamientos que rijan el deporte a nivel competitivo en México.
- Unificar criterios para la práctica del Vaulting en México.

El Vaulting o volteo es una de las disciplinas ecuestres reconocidas y afiliadas a la Federación Ecuestre Internacional y la Federación Ecuestre Mexicana. Como tal cuenta con:

- Una Vocalía de Volteo.
- Un Comité Técnico.
- Varios comités encargados de Competencias, Educación y Comunicaciones.

VOCALÍA DE VAULTING/VOLTEO EN MÉXICO

Objetivos:

- Asegurar el crecimiento ordenado de la disciplina.
- Impulsar el deporte a nivel nacional.
- Organizar cursos y clínicas para capacitar entrenadores, lungers y jueces.

ORGANIGRAMA



Conformación:

Vocal de Volteo FEM

- Representante de la disciplina ante la FEM. Apoya el trabajo en equipo entre la Federación y todos los aspectos de la disciplina del Vaulting.
- Encargado de presidir las juntas de Comité Técnico, asegurar el crecimiento del deporte y ver por los intereses de los clubs, jinetes y caballos de la disciplina.
- Responsable de que se realice el trabajo necesario dentro de cada Comité de la Vocalía.
- En caso de empate en alguna votación del Comité, el Vocal tiene la autoridad de tomar la decisión.

Comité Técnico de Vaulting en México

Presidido por el/la vocal de volteo FEM y por lo menos cuatro miembros más.

El Comité Técnico podrá ser conformado por jueces de volteo, entrenadores certificados ya sea regionales o nacionales y/o vaulters de alto nivel (2* o 3*).

- Objetivo:
 - Evaluar y ejecutar las modificaciones necesarias al presente reglamento.
 - Organizar el desarrollo de Vaulting en México.
 - Analizar cualquier situación extraordinaria en la disciplina y en su caso tomar una decisión.
 - Tomar las decisiones para el progreso del Vaulting a nivel nacional.

Otros Comités y puestos dentro de la vocalía:

- Comité de Competencias de Vaulting en México
 - Aprobar y dar seguimiento a todas las Pruebas de Medallas que se generen a nivel nacional.
 - Aprobar y dar seguimiento a todas las competencias que se generen a nivel nacional.
 - Coordinar su difusión a todos los clubs, en la rama de Vaulting.
 - Apoya al Comité Organizador (CO) del evento con la logística de contratación de Juez y resolver dudas del CO.
- Comité de Comunicaciones y Tecnología de Vaulting en México.
 - Encargado de transmitir información importante a los miembros de la comunidad de Vaulting por medio de redes sociales, página web y comunicados de la FEM.
- Comité de Educación de Vaulting en México
 - Encargado de organizar cursos para formar y actualizar entrenadores y jueces.
 - Cursos intensivos para vaulters.
- Tesorero de Vaulting en México

- Encargado de la gestión diaria de Tesorería
- Gestión de apertura de cuentas bancarias
- Resolución de incidencias en cobros y pagos
- Encargado de las relaciones con bancos
- Transacciones entre la FEM y los gastos de la Vocalía
- Representantes Regionales de Vaulting en México
 - Encargado de reportar los nuevos clubs con escuela de Vaulting en su región.
 - Reportar bajas de clubs de Vaulting.
 - Promover festivales y competencias a nivel estatal y nacional para su región.
 - Serán elegidos por los miembros de la región o nombrado por el Comité Técnico.

Elección de Miembros de la Vocalía

- Miembros de la Vocalía, incluyendo el Comité Técnico y al Vocal de la disciplina, deben completar cuatro años de servicio con opción a reelección. En el caso del Comité Técnico, la mitad de los miembros serán elegidos cada dos años para asegurar continuidad en el trabajo de este.
- La elección de miembros de la Vocalía, incluyendo el Comité Técnico y al Vocal de la disciplina deberá ser por mayoría de votos. La votación se llevará a cabo entre, entrenadores con certificación vigente y activos, jueces registrados o miembros actuales de la Vocalía.
- El Vocal de Volteo y encargados del resto de los Comités deberán haber cumplido mínimo 2 años de servicio dentro de algún área de la Vocalía y tener amplia experiencia con el manejo de la disciplina en todos sus aspectos.
- En caso de no haber ningún candidato para alguno de los puestos, el trabajo deberá ser realizado ya sea por el vocal o algún otro miembro de la Vocalía con aprobación del Vocal o el CT.
- El/los encargados de los diferentes programas de educación dentro del Comité de Educación deberán ser personas con el más alto grado disponible dentro del país, es decir:
 - El programa de educación de Jueces Nacionales deberá estar a cargo de un Juez Nacional del más alto nivel y/o internacional del más alto nivel con que se cuente en el país.
 - El programa de educación de entrenadores deberá estar a cargo de un Entrenador certificado tanto por la FEM como por la FEI.
 - El Vocal de Volteo, en especial, deberá tener experiencia en todas las áreas del Vaulting: organización de eventos, educación del más alto nivel en la disciplina, participaciones en eventos formales e informales, nacionales e internacionales, disponibilidad de tiempo para las responsabilidades del puesto.

REGIONES / ZONAS

El Vaulting en México cuenta con diferentes regiones dentro del país para promover el crecimiento y autonomía de cada zona. Estas regiones están definidas geográficamente dependiendo del número de atletas y clubs registrados en los alrededores. Cualquier cambio a las regiones debe ser aprobado por el Comité Técnico de Volteo.

El país está dividido en 4 zonas.

Cada región contará con un Representante Regional.

- Zona Norte
 - Estados: Baja California Norte, Baja California Sur, Sonora, Chihuahua, Coahuila, NL, Tamaulipas, Sinaloa y Durango.
- Zona Centro:
 - Estados: Estado de México, Hidalgo, Querétaro, Tlaxcala, Morelos, Guerrero, Veracruz, Puebla y CDMX.
- Zona Occidente:
 - Estados: Jalisco, Zacatecas, Guanajuato, Michoacán, San Luis Potosí, Colima, Nayarit y Aguascalientes.
- Zona Sur
 - Estados: Tabasco, Chiapas, Campeche, Yucatán, Oaxaca y Quintana Roo

Para un listado detallado de los representantes regionales, entrenadores certificados y clubs existentes en cada zona del país, dirigirse a cualquiera de las siguientes páginas:

FEM – Disciplina Volteo - [Entrenadores Certificados.](#)

PVM - www.Vaulting.com.mx/clubs

APARTADO 2

Para el buen desarrollo de Vaulting de México y que todo tenga un orden, se dará paso a los códigos, políticas y reglamentos que regirán esta apreciable disciplina.

CÓDIGO DE CONDUCTA

La Federación Ecuestre Internacional espera que todos aquellos involucrados en los deportes ecuestres se adhieran al Código de Conducta FEI, a reconocer y aceptar que en todo momento el bienestar del caballo debe ser primordial y nunca debe estar subordinado a influencias competitivas o comerciales.

1. En todas las etapas durante la preparación y entrenamiento de los caballos de competencia, el bienestar debe tener prevalencia por sobre todas las otras demandas. Ello incluye el buen manejo del caballo, los métodos de entrenamiento, herrado y equipo y transporte.
2. Los caballos y los competidores deben estar en forma, ser competentes y tener buena salud antes de que sean autorizados a competir. Ello abarca el uso de medicamentos, procedimientos quirúrgicos que amenacen el bienestar o la seguridad, preñez en yeguas y el mal uso de ayudas. Si durante algún momento en la competencia, se considera que un caballo no está apto para competir, el Presidente del Jurado podrá exigir su retiro de la misma.
3. Los eventos no deben perjudicar el bienestar del caballo. Ello involucra brindar cuidadosa atención a las áreas de competencia, las superficies del suelo, las condiciones del tiempo, estabulación, seguridad del sitio y aptitud del caballo para continuar el viaje después del evento.
4. Debe realizarse todo esfuerzo para asegurar que los caballos reciban la debida atención luego que han competido y que sean tratados humanitariamente cuando su carrera competitiva haya finalizado. Ello cubre apropiado cuidado veterinario, lesiones competitivas, eutanasia y retiro.
5. La FEI insta a todos los involucrados en el deporte a obtener los más altos niveles de educación en sus áreas de especialización.

Para consultar texto original, dirigirse a la página: www.fei.org

CONFLICTO DE INTERÉS

Un conflicto de interés, es la posible afectación del desempeño imparcial de las funciones y toma de decisiones, debido a intereses personales, familiares o de negocios.

Estos conflictos surgen cuando una persona tiene y toma la oportunidad de anteponer sus intereses privados a sus deberes profesionales; y, por lo tanto, puede incurrir en un acto de corrupción.

La Vocalía de Volteo de la FEM actuará siempre a favor del deporte y su crecimiento. Todos los miembros y directivos que conforman la Vocalía de Volteo de la FEM, en todas sus áreas, deberán evitar cualquier conflicto de interés con respecto a la selección de atletas, caballos, entrenadores, gerentes, administradores, directivos, veterinarios, oficiales y otros puestos en cualquier competencia.

La Vocalía de Volteo y sus áreas, deberán firmar la Política de Conflicto de Interés antes de asumir el cargo que les es conferido.

Ver Anexo D - Otros: Sección “Conflicto de Interés”

Ningún Juez o jurado puede juzgar en un evento si sus obligaciones implican algún conflicto de interés real o percibido (Art.158 GR. FEI).

Cualquier violación a esta regla será reportada al Comité Técnico de Volteo, e internacionalmente al Comité de Vaulting de la FEI para la atención y la acción del Departamento Legal de la FEI y del Comité Judicial.

REGISTRO DE JINETES Y CABALLOS ANTE LA FEM

Todo jinete y caballo que participe en cualquier concurso aprobado por la Federación Ecuestre Mexicana A.C. (FEM) y/o que hayan sido publicados en su calendario, deberán estar registrados o afiliados a ésta, de acuerdo con lo establecido en este Reglamento. A excepción de los participantes en las categorías extra- oficiales y concursos de barril.

Las cuotas de registro de jinetes y caballos para la temporada correspondiente son las establecidas por el Consejo Directivo de la FEM y se publicarán cada año mediante una circular. Una vez que el jinete o vaulter haya cubierto las cuotas correspondientes, se le denomina jinete o vaulter Federado. Cabe hacer notar, que todo jinete representará a la Asociación o Club al que está afiliado o pertenece, y no al lugar donde está registrado el caballo con el que competirá.

Es responsabilidad conjunta de cada jinete y encargado del club al que pertenece, saber en qué categoría o nivel le corresponde competir. Si compite en un nivel que no le corresponde, se le impondrá una sanción según circular anual FEM.

RESPONSABILIDAD POR ACCIDENTES

Ni la FEM, ni la Vocalía de Volteo, ni el Comité Organizador de concursos oficiales que se lleven a cabo en clubes afiliados a la FEM, asumen responsabilidad alguna por accidentes o perjuicios de cualquier clase que sufran jinetes, caballos, caballerangos o personas que directa o indirectamente intervengan durante el desarrollo de competencias. Es obligatorio para el comité organizador contar con servicios médicos y médicos veterinarios de emergencia durante el concurso.

REGLAS GENERALES

EVENTOS DE VAULTING EN MÉXICO

GENERAL

En México existen diferentes tipos de competencias que permiten el desarrollo de nuestros vaulters a un nivel de recreación o competencia.

Se puede practicar de forma individual, en parejas/dupla o en equipo/escuadra.

- No hay límite para el número de participantes en cada evento.
- Cuando hay más de 10 competidores por nivel, hombres y mujeres participan en categorías separadas en las pruebas individuales.
- Una dupla puede estar compuesta de dos mujeres, dos hombres o un hombre y una mujer.
- Un equipo consta de 4-6 vaulters (dependiendo del nivel) y un sustituto sin importar edad o sexo.
- Un vaulter puede participar solamente en 1 nivel individual en un evento determinado. Asimismo, puede participar solamente en 1 nivel de dupla y en 1 nivel de equipo.
- Un vaulter puede participar como individual, pareja y equipo en una misma competencia siempre y cuando entre una sola vez en cada evento.

La seguridad y bienestar de los participantes y caballos es una prioridad de la disciplina, con esto en mente, es necesario ir avanzando en los niveles de Vaulting en el orden correspondiente. Como competidor individual, el vaulter deberá empezar por el primer nivel e ir obteniendo todas las medallas para competir en niveles superiores. Las Pruebas de Medallas (evaluaciones) podrán ser planeadas por el entrenador con la frecuencia que se crea adecuada. En caso de que un competidor sea de un nivel más avanzado, podrá a discreción de su entrenador, comenzar en el nivel Paso 3 e ir aprobando las Pruebas de Medallas más rápidamente hasta llegar a su nivel. Esto con el fin de asegurar una técnica correcta y evitar lesiones y accidentes tanto a vaulters como a caballos por falta de preparación.

RONDAS DENTRO DE UN EVENTO

EJERCICIOS OBLIGATORIOS

Son ejercicios definidos que el vaulter debe ejecutar según los lineamientos en el orden adecuado.

Los ejercicios obligatorios son aquellos que permiten al vaulter aprender las figuras básicas de la disciplina. Conforme se va avanzando en los niveles los ejercicios obligatorios van requiriendo más destreza y armonía con el movimiento del caballo. Se recomienda llevar a cabo los obligatorios con música.

Objetivos:

- Formar al vaulter dentro de la disciplina.
- Mostrar la técnica y correcta ejecución de cada ejercicio como está descrito en la Guía para Jueces FEM.
- Aprender armonía con el caballo y las 5 habilidades básicas del Vaulting: coordinación, fuerza, elasticidad, equilibrio y uso del movimiento del caballo.

Ver la sección de: *Categorías y Niveles de Vaulting en México* para más información acerca de los ejercicios obligatorios de cada nivel. Para mayor información acerca de los criterios de evaluación, ver sección de “Puntajes y Calificaciones” dentro del presente reglamento o dirigirse ya sea a “Vaulting Guidelines Rules” del año correspondiente de la FEI o “Guía para Jueces de Vaulting” del año correspondiente de la FEM o PVM.

RUTINA LIBRE

La rutina libre es aquella que le permite al vaulter(s) expresión artística. En ella se ejecuta un programa original con elementos que recalquen la destreza, ideas y especialidades de cada competidor. La rutina libre deberá ser ejecutada con música y deberá ser acompañada del caballo, por lo que no se permiten los ejercicios o baile en el piso, de lo contrario se recibirá una sanción.

Objetivos:

- Mostrar armonía con el movimiento del caballo en todo momento.
- Mostrar expresión artística por medio de ejercicios de Vaulting acompañados por música y vestuarios que se complementen.
- Desarrollar una rutina con variación de ejercicios, espacios y direcciones arriba del caballo.

PRUEBA TÉCNICA

La prueba técnica es presentada únicamente por competidores en el nivel individual de Galope 3*, está diseñada para demostrar que cada persona que ha llegado al nivel más alto cuenta con las habilidades requeridas para este nivel.

La prueba consiste en 5 ejercicios técnicos y otros ejercicios libres elegidos por el vaulter. Los ejercicios técnicos pueden ser mostrados en cualquier orden.

Objetivos:

- Mostrar habilidad en cada una de las 5 áreas: equilibrio, coordinación, flexibilidad, fuerza y uso del impulso/movimiento del caballo.
- Unir los ejercicios técnicos con otros elementos libres a elección de cada competidor de forma creativa y con transiciones armoniosas.
- Mostrar armonía con el movimiento del caballo en todo momento.

Rondas

El comité organizador podrá decidir si se realiza una o dos rondas por nivel.

En el caso de ser UNA SOLA RONDA, la competencia está dividida en dos etapas para todas las modalidades (Individual, Dupla y Equipo):

- EJERCICIOS OBLIGATORIOS – Ver *Categorías y Niveles en México* para conocer los ejercicios de cada nivel.
- COREOGRAFÍA/ RUTINA LIBRE Y PRUEBA TÉCNICA- Ver *Categorías y Niveles en México* para conocer los lineamientos y tiempo disponible para la rutina libre de cada categoría.

En el caso de contar con DOS RONDAS, la competencia se desarrollará de la siguiente manera:

- Primera Ronda:
 - EJERCICIOS OBLIGATORIOS Y COREOGRAFÍA, para equipos, dobles e individuales de Galope 1 y Galope 2.
 - EJERCICIOS OBLIGATORIOS Y PRUEBA TÉCNICA, para individuales de Galope 3.
- Segunda Ronda:
 - COREOGRAFÍA, para todas los niveles y categorías.

TIPOS DE COMPETENCIAS EN MÉXICO

FESTIVAL Y CONCURSO DE BARRIL

Un festival es un evento informal que no está regulado por la FEM, no es necesaria la asistencia de un juez, no amerita un puntaje, ni calificación. Los festivales pueden ser organizados por los entrenadores o clubs de Vaulting con la frecuencia que se crea necesaria.

Un festival puede llevarse a cabo en caballo o en barril con las mismas categorías y divisiones que en el caballo.

Se pueden llevar a cabo en conjunto con un evento oficial (Competencia o Prueba de Medallas) o independientemente.

Objetivos:

- Crear un ambiente, lo más cercano a una competencia para que el entrenador y vaulters tomen la experiencia necesaria sin la presión de un evento formal.
- Festejar una celebración ya sea del club o alguna época del año.
- Introducir al vaulter al círculo de competencia.
- Invitar a familiares y amigos a ver los avances de los alumnos para fomentar el crecimiento de la disciplina y crear interés de llevarlos a una competencia.

Elementos de un festival:

- Rutina Libre
- Vestimenta acorde
- Música

PRUEBAS DE MEDALLAS

Una Prueba de Medallas es una evaluación personal en la que el vaulter presenta los ejercicios obligatorios de su nivel, así como una rutina libre donde deberá seleccionar 4 ejercicios a ser calificados.

Objetivos:

- Subir de nivel nacional en Vaulting.
- Permitir al vaulter medir sus habilidades en el nivel en que se encuentra y avanzar al siguiente para competencias.
- Recibir retroalimentación de un juez avalado por la Federación Ecuestre Mexicana.
- Incentivar a los vaulters a continuar su desarrollo en el Vaulting y otras disciplinas ecuestres.

El vaulter que haya aprobado la evaluación recibe un diploma que certifica su nivel de conocimiento teórico y práctico, siendo a la vez un reconocimiento público a su conocimiento y habilidad.

Pueden ser organizadas con la frecuencia que decida el club o entrenador. Deben ser aprobadas por el Comité de Competencias y evaluadas por un Juez avalado por la FEM quien determina si el vaulter está listo para aprobar el nivel y pasar al siguiente.

Elementos de una Prueba de Medallas:

- Parte teórica: evalúa los conocimientos que el vaulter tiene sobre el caballo y el deporte teniendo en cuenta la edad y nivel de cada participante.
- Parte Práctica de manejo de caballo.
- Ejercicios Obligatorios del nivel correspondiente: *Ver Anexo A- Descripción de los ejercicios obligatorios por nivel* para el listado de ejercicios obligatorios de cada nivel.
- 4 ejercicios libres al aire correspondiente a su nivel. Estos se evalúan dentro de la rutina libre.

Para más información acerca de las Pruebas de Medallas y el proceso para la organización de estas se encuentra en el Anexo B del presente reglamento.

Una vez aprobada la Prueba de Medallas, no podrá repetirse en otra ocasión. El vaulter deberá participar en competencia en el nivel de su medalla o alguno más alto. Los niveles deberán ser cursados en el orden adecuado para pasar al siguiente. El vaulter deberá estar afiliado a un club o escuela para participar en cualquier Prueba de Medallas.

El entrenador o en su caso el propio vaulter es el responsable de obtener del jurado la tarjeta de calificación. Al final del año en curso (a más tardar la primera quincena de enero) es necesario enviar una copia de esta tarjeta al Comité de Competencias. El cambio de nivel deberá justificarse adjuntando la tarjeta de calificación.

COMPETENCIAS

Una competencia de Vaulting tiene el objetivo de dar la oportunidad a los vaulters del país de recibir retroalimentación de su trabajo por parte de un juez calificado y prepararse para participar en eventos internacionales.

En una competencia se puede participar de forma individual, en parejas/dupla o en equipos. Ver la sección de *Categorías y Niveles de Vaulting en México* para más información acerca de la división de competencias.

El caballo camina, trota o galopa a la mano izquierda o derecha (debe estar especificado en el ante programa de la competencia), en un círculo con 13 – 15 metros de diámetro. Se recomienda hacer una marca visible en el centro de este.

Inscripciones y regulación de eventos de Vaulting

Las competencias regionales están abiertas a cualquier vaulter del país, perteneciente o no a la región donde se organiza el evento.

Los campeonatos nacionales están abiertos a cualquier vaulter del país que haya participado previamente en una competencia regional. En todos los eventos de Vaulting se podrá invitar a participantes de otros países.

Las competencias pueden ser organizadas por cualquier club u entrenador registrado ante la FEM. El encargado designa un Comité Organizador quien deberá llenar los formatos necesarios y pedir autorización al Comité Técnico de Volteo o el Director de Competencias. Para más información acerca del proceso y formatos a llenar para la organización de una competencia, ver el Anexo B – *Formatos y Procedimientos para Competencias*.

REGLAS DEL VAULTING

PARTICIPANTES: CABALLO, LUNGER Y VAULTER

El caballo de Vaulting

El caballo de Vaulting debe ser mayor de 6 años de edad para competir, debe estar registrado ante la Federación Ecuestre Mexicana para poder participar en competencias. En caso de querer competir con un caballo menor a 6 años, se debe presentar una radiografía y certificado de un veterinario para comprobar el grado de desarrollo óseo del caballo antes del cierre de inscripciones al evento.

Un caballo de Vaulting debidamente registrado, podrá ser prestado por su club a otros equipos, dobles o individuales de otra región o país, sin necesidad de realizar algún cambio en su inscripción.

Se permite para cualquier tipo de concursos o festival, la participación de vaulters en uno o dos caballos, a saber:

- Presentación de obligatorios en un caballo y coreografía en otro.
- Participación completa en un solo caballo: obligatorios y coreografía.

Los vaulters y equipos que actúen con un mismo caballo pueden pertenecer a diferentes clubes.

Durante una competencia, el Juez "A" podrá eliminar un caballo que no presente las mínimas condiciones técnicas requeridas para concursar. Las cuales se enuncian a continuación:

Ningún caballo que exhiba signos de enfermedad, claudicación o cualquier otro padecimiento o condiciones clínicas preexistentes, podrá competir o continuar compitiendo cuando esto comprometa su bienestar. El veterinario deberá ser consultado ante cualquier duda. La decisión del Juez es definitiva.

Uso del caballo

La utilización máxima de un caballo para un día de concurso es:

- En las pruebas de paso y trote, un caballo tiene como máximo 12 puntos por día.
- En las pruebas de galope/paso o galope, un caballo tiene como máximo 8 puntos por día.
- En caso de que un mismo caballo participe en pruebas de galope y paso/trote, el máximo de puntos a utilizar por día será de 10 puntos siempre y cuando el máximo de participantes al galope sea de 5 vaulters.

Los puntos tienen las siguientes equivalencias:

Equipo (obligatorios y coreografía) – 4 puntos

Dupla (obligatorios y coreografía o dos rondas de coreografía) – 2 puntos

Individual (obligatorios y coreografía) - 1 punto

En caso de utilizar a un caballo para obligatorios y otro para coreografía, los puntos se dividen por mitad. Es decir; una dupla que sólo tiene obligatorios en ese caballo utiliza solamente 1 punto.

El uso de cualquier caballo por encima de los límites aquí establecidos resultará en la descalificación de cualquier vaulter, equipo o dupla, que entre a la pista una vez que el caballo ha usado todos sus puntos del día.

Está permitido el uso de distintos caballos en obligatorios y libres con el objetivo de facilitar la máxima participación de vaulters y caballos en una competencia. Se debe indicar el caballo a utilizar para cada prueba en la hoja de inscripción de la competencia, en caso de no hacerlo antes del cierre de inscripciones, quedará descalificado el vaulter/equipo/dupla en ese evento.

Caballo de reserva: En Caso de lesión del caballo participante, ésta deberá ser justificada mediante informe veterinario y el presidente del jurado autorizará la entrada del caballo de reserva, quien deberá estar debidamente registrado ante la FEM. Dirigirse a la sección “Registro de jinetes y caballos ante la FEM” para más información con respecto al registro de un caballo.

El equipo de Vaulting

A continuación, se enumera el equipo o las partes del equipo que están permitidas en una competencia de Vaulting.

Cuando la ejecución de los ejercicios obligatorios y la coreografía estén separados, se permite cambio de grapas y pad de Vaulting.

Los artículos permitidos en una competencia de Vaulting son los siguientes:

Obligatorio:

- Cabezada con filete o freno de cacahuete con máximo 2 articulaciones.
 - Los aros de goma en el bocado están permitidos.
 - Cabezada o un almartigón de dar cuerda con o sin bocado, está permitido.
- Dos riendas fijas con o sin donas de goma.
- Grapas de Vaulting, debe estar acolchado y no apoyarse en la cruz.

- Máximo dos agarraderas.
- Puede tener dos estribos de cuero para apoyar o enganchar los pies.
- Una correa de soporte puede ser instalada entre las agarraderas.
- Está prohibido cualquier otra agarradera o correa aparte de las aquí especificadas.
- Pad, carona o protector dorsal (PAD) con las siguientes medidas: máx. 110cm de largo en total, delante de las grapas máx. 30cm y detrás máx. 80cm. Ancho: máx. 90cm. Grosor: 3 cm total. La protección dorsal es obligatoria.
- Cuerda larga para cuerdear.
- Fusta de Vaulting para trabajo a la cuerda larga.

Opcional

- Se pueden usar vendas y/o protectores.
- Está autorizada piel u otro material de protección en las piezas de cuero
- Para la protección contra ruido sólo se permiten orejeras protección sonido o tapones.
- Guantes para el lungier.
- Pechera.

Cualquier artículo, fuera de lo aquí establecido, será motivo de descalificación.

Lungier o Conductor de cuerda

Para ser conductor de cuerda es necesario tener una edad mínima de 18 años cumplidos o cumplirlos en el año en curso. En los concursos de Vaulting al conductor se le considera un integrante del mismo con derecho a medalla y trofeo, según proceda. Un mismo conductor de cuerda puede actuar con diferentes equipos y vaulters. También puede actuar como jefe de equipo pero de un único grupo.

En la prueba de Vaulting por equipos la vestimenta del conductor debe ajustarse, preferentemente a la del equipo de vaulters.

El vaulter

El vaulter es aquella persona que practica el Vaulting ecuestre. Para efectos de este reglamento puede ser de cualquier edad y sexo.

IMPORTANTE: Es imprescindible estar registrado ante la Federación Ecuestre Mexicana para participar en cualquier competencia durante el año en curso. Asimismo deberá pertenecer a algún club o equipo de Vaulting dentro del país, el cuál a su vez deberá ser miembro vigente de la Federación.

En caso de no estar registrado, el club al que pertenece el vaulter puede solicitar un permiso a la Vocalía de Volteo para competir, el costo del mismo será publicado en la circular de costos del año en curso.

Cada vaulter puede participar una sola vez en cada evento en una competencia. Es decir, una persona puede ser miembro de un equipo, una dupla y participar de forma individual en cualquier competencia siempre y cuando ninguna sea menor a su nivel de Vaulting en el país (Ver sección de “Categorías y Niveles de Vaulting en México” en el presente reglamento).

CATEGORÍAS Y NIVELES DE VAULTING EN MÉXICO

NIVELES INDIVIDUALES DE VAULTING EN MÉXICO

Los niveles de Vaulting tienen como objetivo que el vaulter aprenda las bases de cada ejercicio y así poder avanzar de una forma segura y con la técnica correcta hasta el más alto nivel.

Una prueba individual de Vaulting consta de dos partes:

- Ejercicios obligatorios: Sin límite de tiempo. No es necesario esperar la campana del juez entre un competidor y otro con el mismo caballo y la misma entrada a la pista.
- Rutina libre o coreografía. La rutina libre deberá tener una duración de 1 minuto. Sí es necesario esperar la campana del juez entre un competidor y otro con el mismo caballo y la misma entrada a la pista.

Para ir avanzando en los niveles de Vaulting es necesario hacerlo en el orden correspondiente. Como competidor individual, el vaulter deberá empezar por el primer nivel e ir obteniendo todas las medallas para competir en niveles más altos. Las pruebas de medallas podrán ser planeadas por el entrenador con la frecuencia que se crea adecuada. En caso de que un competidor sea de un nivel más avanzado, podrá a discreción de su entrenador, comenzar en el nivel Paso 3 e ir aprobando las pruebas de medallas más rápidamente hasta llegar a su nivel. Esto con el fin de asegurar el bienestar tanto del caballo como del alumno y trabajar con una técnica correcta y evitar lesiones y accidentes por falta de preparación. *En circunstancias extraordinarias, el vaulter podrá solicitar al Comité Técnico una excepción para comenzar en un Nivel más alto que Paso 3. Ver proceso completo en el Anexo B - Formatos y Procedimientos para Competencias.*

NIVELES DE MOTIVACIÓN - Paso 1, Paso 2 y Paso 3

- Ejercicios Obligatorios del nivel correspondiente al Paso.
- Rutina Libre al Paso sin Grado de Dificultad.
 - No están permitidos los saltos ni los piques.
 - Nada más están permitidas las bajadas con grado de dificultad "E".

NIVELES DE RENDIMIENTO

Trote / Paso

- Ejercicios Obligatorios al Trote
- Rutina Libre al Paso con Grado de Dificultad
 - No están permitidos los saltos ni los piques.

Galope / Paso

- Ejercicios Obligatorios al Galope
- Rutina Libre al Paso con Grado de Dificultad
 - No están permitidos los saltos ni los piques.

Galope Básico

- Ejercicios Obligatorios al Galope
- Rutina Libre al galope sin Grado de Dificultad

NIVELES ELITE (INTERNACIONALES)

Galope 1 estrella

- Ejercicios Obligatorios al Galope
- Rutina Libre al galope sin Grado de Dificultad

Galope 2 estrellas

- Ejercicios Obligatorios al Galope
- Rutina Libre al galope con Grado de Dificultad

Galope 3 estrellas

- Ejercicios Obligatorios al Galope
- Rutina Libre al galope con Grado de Dificultad

NIVELES DE DUPLA Y EQUIPO DE VAULTING EN MÉXICO

Una dupla de Vaulting consta de dos vaulters, un caballo y un Lunger. Puede constar de una o dos rondas. La primera ronda incluye:

- Ejercicios obligatorios: Sin límite de tiempo. No es necesario esperar la campana del juez entre los dos participantes de la dupla.
- Rutina libre o coreografía. La rutina libre deberá tener una duración de 90 segundos o 2 minutos en el caso de 3*. Sí es necesario esperar la campana del juez entre una dupla y otra con el mismo caballo y la misma entrada a la pista.

Un equipo consta de 4-6 personas, opción de un sustituto, un caballo y un Lunger.

Una prueba en equipo puede constar de una o dos rondas. La primera ronda incluye:

- Ejercicios obligatorios: Límite de tiempo dependiendo del nivel. No es necesario esperar la campana del juez entre los participantes del equipo. Entran en el orden de sus números de equipo: Vaulter 1, seguido del número 2, etc.
- Rutina libre o coreografía. La rutina libre deberá tener una duración de 3 o 4 minutos dependiendo del nivel.

Un vaulter que haya aprobado una Prueba de Medallas o participado en una competencia de cualquier Nivel Elite, no podrá participar en un equipo o dupla de ningún Nivel de Motivación.

NIVELES DE MOTIVACIÓN DUPLA Y EQUIPO

Paso

- Ejercicios Obligatorios al Paso (Igual a Paso 3) sin límite de tiempo.
- Rutina Libre al Paso sin Grado de Dificultad.
 - Dupla con 2 vaulters y duración de 90 segundos
 - Equipo de 4-6 vaulters con duración de 3 minutos.
- No están permitidos vaulters de niveles Elite.

NIVELES DE RENDIMIENTO DUPLA Y EQUIPO

Trote

- Ejercicios Obligatorios al Trote (Igual a Trote) sin límite de tiempo.
- Rutina Libre al Trote sin Grado de Dificultad.
 - Dupla con 2 vaulters y duración de 90 segundos.
 - Equipo con 4-6 vaulters y duración de 3 minutos.

Galope Básico

- Ejercicios Obligatorios al Galope (Igual a Galope Básico) sin límite de tiempo.
- Rutina Libre al Galope sin Grado de Dificultad.
 - Dupla con 2 vaulters y duración de 90 segundos.
 - Equipo con 4-6 vaulters y duración de 4 minutos.
- Solamente están permitidos ejercicios dobles (no triples).

NIVELES ELITE DUPLA – DOS VAULTERS

Galope 1 estrella

- Ejercicios Obligatorios al Galope (Igual a Galope 1 estrella) sin límite de tiempo.
- Rutina Libre de 90 segundos al galope sin Grado de Dificultad

Galope 2 estrellas

- No hay ronda de ejercicios obligatorios
- 2 Rondas de Rutina Libre de 90 seg. al galope con Grado de Dificultad.

Galope 3 estrellas Dupla

- No hay ronda de ejercicios obligatorios
- 2 Rondas de Rutina Libre de 2 min. al galope con Grado de Dificultad

NIVELES ELITE EQUIPO – 6 VAULTERS MÁS UN SUSTITUTO OPCIONAL.

Galope 1 estrella

- Ejercicios Obligatorios al Galope (Igual a Galope 1 estrella)
- Rutina Libre de 4 min. al galope sin Grado de Dificultad

Galope 2 estrellas

- Ejercicios Obligatorios al Galope (Igual a Galope 2 estrellas)
- Rutina Libre de 4 min. al galope con Grado de Dificultad

Galope 3 estrellas

- Ejercicios Obligatorios al Galope (Igual a Galope 3 estrellas)
- Rutina Libre de 4 min. al galope con Grado de Dificultad

EJERCICIOS OBLIGATORIOS

A continuación, se muestra un listado de los Niveles de Vaulting seguidos de los ejercicios obligatorios pertenecientes a cada uno de ellos. Tanto individuales como las duplas y equipos se manejan con los mismos ejercicios obligatorios dependiendo del nivel en el que se encuentren.

NIVELES DE MOTIVACIÓN		
Paso 1	Paso 2	Paso 3
Obligatorios al paso	Obligatorios al paso	Obligatorios al paso
Subida asistida	Subida asistida	Subida asistida
Asiento manos en cintura	asiento básico	Asiento básico
Cajita	media bandera	Bandera completa
Arrodillado manos al frente	Arrodillado manos a los lados	Parado manos al frente
Plancha	Swing a plancha	Click
1/4 molino y sentado hacia adentro	Medio molino	Medio Molino
1/4 molino y sentado hacia afuera	Swing hacia atrás a planchita	Swing hacia atrás a cajita boca arriba
Regreso a centro y bajada adentro	Bajada hacia adentro	Bajada de lado hacia fuera
Rutina al paso	Rutina al paso	Rutina al paso

NIVELES DE RENDIMIENTO		
Trote 1	Galope/ Paso	Galope básico
Obligatorios al Trote	Obligatorios al galope	Obligatorios al galope
Subida asistida	Subida asistida	Subida
Asiento básico	Asiento manos en cintura	Asiento básico
Media bandera	cajita	Media bandera
parado manos al frente	Arrodillado manos al frente	Parado manos al frente
Swing a plancha	Swing a plancha	Click
Medio molino	1/4 molino y sentado hacia adentro	Medio molino
Swing hacia atrás a planchita	1/4 molino y sentado hacia afuera	Swing atrás a plancha
Bajada hacia adentro	Regreso a centro y bajada adentro	Bajada hacia fuera
Rutina al paso	Rutina al paso	Rutina al galope

NIVELES ELITE		
Galope 1 Estrella	Galope 2 Estrellas	Galope 3 Estrellas
Obligatorios al galope	Obligatorios al galope	Obligatorios al galope
Subida	Subida	Subida
Asiento básico	Asiento básico	Bandera
Bandera	Bandera	Molino Completo
Parado	Molino Completo	Tijeras de ida
Click	Tijeras de ida	Tijeras de regreso
Medio molino	Tijeras de regreso	Parada
Click atrás piernas separadas	Parada	Primera parte de Flank
Medio molino y bajada hacia adentro	Primera Parte de Flank con bajada simple hacia adentro	Segunda parte de Flank
Rutina al galope	Rutina al galope	Rutina al galope

RUTINA LIBRE

Una rutina libre está constituida por ejercicios estáticos y dinámicos. Cada ejercicio estático debe ser mantenido por 3 trancos del caballo o no será considerado para el grado de dificultad en los niveles correspondientes. Cada vaulter es libre para componer su propia coreografía.

El tiempo permitido para la prueba comienza en el momento en que el primer vaulter toca las grapas, el pad o el caballo y termina con el límite de tiempo. La evaluación termina cuando el vaulter toca el suelo después de la bajada final.

Sólo ejercicios (ejercicios o bajadas estáticas o dinámicas) que ya están en curso cuando toca la campana señalando el límite de tiempo, pueden ser terminados y se incluirán en la evaluación de la Técnica y Artística.

Todos los ejercicios y bajadas iniciados inmediatamente después del tiempo límite serán considerados en la puntuación de Ejecución, incluyendo deducciones para las caídas, pero no en la puntuación Artística ni el grado de dificultad en los niveles correspondientes. Si la bajada u otros ejercicios iniciaron después de la campana, habrá una deducción sobre la nota de “Artística y composición”.

Para más información acerca de grupos estructurales, forma de calificar la rutina libre, etc. dirigirse ya sea a “Vaulting Guidelines Rules” del año correspondiente de la FEI o “Guía para Jueces de Vaulting” del año correspondiente de la FEM o PVM.

INDIVIDUALES

- Una rutina individual deberá contar con una cantidad equilibrada entre ejercicios dinámicos y estáticos.
- 10 ejercicios son considerados para el Grado de Dificultad.
- Límite de tiempo: 1 minuto

DUPLAS

- Una rutina doble incluye subidas individuales, bajadas individuales y ejercicios dobles.
- Durante la rutina, ambos vaulters deben permanecer en contacto con el caballo, con las grapas o con su pareja (excepto durante un salto).
- En los niveles correspondientes, serán contados máximo 13 ejercicios.
Ejercicios contados en el Grado de Dificultad:
 - Subida y bajada de cada vaulter.

- Ejercicios dobles.
- Cuando hay dos ejercicios estáticos simultáneos: cuenta el más difícil.

- Cuando hay un ejercicio estático y uno dinámico simultáneos: cada uno recibe un puntaje separado (sólo cuando los vaulters no están en contacto uno con el otro).
- Cuando hay dos ejercicios dinámicos simultáneos de diferentes grupos estructurales: cada ejercicio recibe un puntaje separado.
- cuando hay dos ejercicios dinámicos simultáneos del mismo grupo estructural: se cuenta el más difícil.
- Los ejercicios individuales (fuera de subidas y bajadas) no serán contados en el Grado de Dificultad.

- La rutina deberá contar con una cantidad equilibrada entre ejercicios dinámicos y estáticos.
- Límite de tiempo: 90 segundos en todos los niveles, con excepción del nivel 3*, que es de 2 minutos.

EQUIPOS

- Cada vaulter debe mostrar al menos un ejercicio aparte de la subida.
- Máximo 3 vaulters arriba del caballo en cualquier momento. Al menos dos de ellos deberán estar en contacto con el caballo en todo momento, de lo contrario no se contará el ejercicio.
- Un ejercicio dinámico sólo se contará en Grado de Dificultad si durante su ejecución, el centro de gravedad del vaulter se desplaza en una dirección diferente al efecto de la gravedad.
- Subidas y bajadas asistidas recibirán una deducción en niveles de Galope Básico y Elite (Galope 1*, 2* y 3*).
- Límite de tiempo en niveles de motivación: 3 minutos, el resto 4 minutos.
- Una rutina libre en equipo puede incluir ejercicios simples, dobles o triples.
- Para todos los niveles hasta Galope 1* (con excepción de Galope Básico donde no se permiten triples) están permitidos un máximo de 6 triples estáticos y se considerarán 20 ejercicios para el Grado de Dificultad.
- Para los niveles Galope 2* y Galope 3* se contarán 25 ejercicios y no hay límite en el número de triples estáticos.

PRUEBA TÉCNICA

La prueba técnica es presentada únicamente por competidores en el nivel de Galope 3*, está diseñada para demostrar que cada persona que ha llegado al nivel más alto cuenta con las habilidades requeridas para este nivel.

La prueba consiste en 5 ejercicios técnicos y otros ejercicios libres elegidos por el vaulter. Los ejercicios técnicos pueden ser mostrados en cualquier orden.

Los 5 ejercicios técnicos son seleccionados por el Comité de Vaulting FEI y son publicados en su página web. Cada ejercicio representa una de estas áreas de habilidades motoras:

- Equilibrio
- Coordinación
- Fuerza
- Salto y uso del movimiento del caballo
- Flexibilidad

La descripción detallada de cada ejercicio correspondiente al año en curso se encuentra en el documento “Guidelines for Judges” de la FEI.

Al igual que la rutina libre, la prueba técnica tiene un límite de tiempo 1 minuto.

FORMATO PARA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS

JURADO

Todas las competencias deberán ser supervisadas por un Juez y/o delegado técnico registrado ante la FEM y seleccionado del listado actual de Jueces Nacionales.

Un campeonato nacional deberá contar con al menos dos Jueces FEM seleccionados del listado actual de Jueces Nacionales.

Nota: En caso de no haber un Juez Nacional disponible, se podrá solicitar ante el Comité Técnico la aprobación de un Juez Internacional o Extranjero para la competencia siempre y cuando este tenga conocimiento del presente reglamento.

FORMATO DE JUECEO

En toda competencia y prueba de medallas deberá utilizarse el formato oficial de jueceo.

El formato deberá contener la siguiente información:

- Nombre del vaulter
- Nivel y Categoría en que se compite
- Puntaje final
- Nombre del lunge y caballo
- Firma del Juez
- Nombre y fecha de competencia

Los formatos oficiales serán proporcionados por Pro Vaulting México o la Vocalía de Volteo.

El/ los jueces de la prueba deberán escribir sus puntajes y comentarios con pluma dentro de la hoja de jueceo. Cualquier corrección deberá ser firmada por el Juez que registró la corrección. De ser posible, se recomienda anotar comentarios acerca del puntaje que se está dando a un vaulter, especialmente cuando la nota es muy baja.

Los formatos originales deberán ser entregados a los atletas al finalizar la competencia.

La oficina de puntajes debe mantener una copia de todos los formatos de jueceo por un periodo de un año.

PISTA / INSTALACIONES

- La pista de competencia deberá medir entre 20-22 mts de diámetro y debe estar delimitada ya sea por obstáculos, macetas o rejas.
- El centro del círculo debe estar claramente marcado.
- Cada mesa de Juez deberá estar posicionada a 12 mts del centro del círculo. y sobre una plataforma de al menos 50 cm de alto. Asimismo, debe contar con escalones y protección para el sol y lluvia.
- Dependiendo del número de participantes, se debe contar con uno o dos círculos de calentamiento de 13-15 mts de diámetro.
- La pista de Vaulting deberá ser plana y contar con una superficie suave y esponjosa, que no sea ni muy resbalosa ni muy profunda.
- La pista deberá mantenerse en buena condición durante la competencia, el/los jueces podrán requerir que la pista sea rastreada en cualquier momento.
- Las competencias de barril deberán llevarse a cabo en un barril de medidas oficiales con piso adecuado para Vaulting. La parte más alta del barril deberá estar aproximadamente a 1.22mt del piso. En caso de haber puesto arena o viruta extra encima del piso, el barril deberá seguir a 1.22mts de la parte más alta de la arena extra.

FORMATO Y TIEMPOS DE COMPETENCIA

Entrada: Todos los competidores deberán esperar la campana para entrar y saludar al Juez "A" o Jefe del jurado al entrar a la pista.

Saludo: Todas las personas que entran a la pista deberán saludar al Juez "A", incluidos los cuidadores. Una vez concluido el saludo, los vaulters y cuidadores deberán formarse a la orilla del círculo por dentro del área de competencia mientras se hace el círculo de trote.

Círculo de trote: Antes de empezar el programa, el caballo deberá trotar en el círculo hasta que el Juez "A" toque la campana para señalar que el caballo está listo y apto para competir.

Inicio de la prueba: A partir de la campana, el competidor tiene 1 minuto para empezar. Se puede empezar inmediatamente o esperar la campana que señala el término de 1 minuto, después de la cual deberá empezar inmediatamente.

Música: El vaulter debe levantar la mano para pedir su música antes de comenzar su presentación. La música para usar en cada competencia deberá ser entregada al organizador de la competencia en el formato requerido en el ante-programa. Se recomienda que la música para obligatorios individuales sea la misma para todos los

vaulters que compitan con el mismo caballo.

Salida: Una vez concluida la participación de todos los vaulters que entraron a la pista con el mismo caballo, es necesario que repitan el saludo al Juez "A", después del cual pueden salir de la pista.

Número: Cada participante de equipo deberá portar un número del 1-7 y entrar en ese orden para los obligatorios. El número debe ser visible para los jueces. En las pruebas individuales, cada vaulter deberá portar su número de vaulter de forma visible ya sea en el brazo o la pierna derecha. El grosor sugerido para la banda del número es de 10-12 cm con el número de 4-5 cm de altura.

Vestimenta: La vestimenta de los competidores debe ser adecuada para el deporte (ver FEI Rules for Vaulting). No se permiten accesorios ni prendas que no formen parte del uniforme (guantes, sombreros, bufandas, etc.).

SORTEO DEL ORDEN DE ENTRADA

- El orden de entrada para la competencia será decidido por medio de un sorteo que podrá llevar a cabo el organizador de la competencia. El orden de entrada deberá ser publicado al menos 1 hora antes del inicio de la misma. La fecha del sorteo deberá estar incluida en el ante-programa.
- El sorteo se llevará a cabo por club y tomando en cuenta a los competidores que entran con el mismo caballo. En caso de que un caballo o encargado de cuerda entre más de una vez a la pista y que el número de caballos lo permita, habrá un espacio de 3 caballos entre las entradas del mismo.
- En todas las competencias se deberá planear un descanso entre cada categoría y dependiendo el tamaño de la misma, se podrán planear descansos dentro de ella.

ASISTENCIA SIN AUTORIZACIÓN

- La única persona permitida para darle instrucciones al caballo es el encargado de cuerda.
- No está permitido acercarse al caballo sin la intención de subirse a menos que esté estipulado en el nivel que se requiere asistencia en la subida/bajada.
- A partir del Nivel Paso 3, no está permitida la asistencia ni cuidador durante la prueba con excepción de la subida en los niveles correspondientes.
- En una prueba de equipo solamente podrán entrar a la pista: el encargado de la cuerda, un equipo con el número de miembros correspondiente al nivel y un suplente.

TIEMPOS Y CAMPANAS

Para los tiempos específicos de cada prueba favor de ver el capítulo y sección de la prueba en específico.

El Juez "A" usará la campana en las siguientes ocasiones:

- Para señalar la entrada a la pista: a partir de la campana los competidores tendrán máximo 1 minuto para saludar al Juez "A".
- En una prueba de rutinas libres individual, cuando entra a la pista más de un competidor. Para señalar el momento en que el siguiente competidor puede empezar su rutina, a partir del cual tiene 30 segundos para comenzar.
- Para señalar el final de la ronda de trote y empezar los obligatorios, rutina libre o prueba técnica. El competidor deberá empezar dentro de los siguientes 30 segundos a partir de la campana.
- Para señalar el término del tiempo.
- Para detener la competencia en caso de alguna situación imprevista. El cronómetro se parará y se dejará de Juzgar.
- Para detener el tiempo después de una caída cuando el vaulter pierde contacto con el caballo o grapas durante la rutina libre o prueba técnica.
- Para detener el tiempo después de una caída cuando el vaulter no puede continuar de inmediato o volver a la fila en una rutina en equipo.
- Para re-iniciar la prueba después de una interrupción. El competidor deberá continuar con la prueba dentro de los 30 segundos después de la campana. El Juez empieza a juzgar cuando el competidor toca las grapas.
- Para señalar una pausa en cualquier momento.

Pausas dentro de una Prueba:

- En caso de un accidente o enfermedad, el evento y el cronómetro serán detenidos. El Juez "A" indicará cuando el evento y el cronómetro serán re-iniciados.
- En caso de que un caballo pierda una herradura o se rompa el equipo. El reloj podrá ser detenido por un máximo de 7 min.
- El encargado de la cuerda puede solicitar máximo una pausa por prueba para ajustar el equipo. El cronómetro será detenido por un máximo de 1 min. En caso de ser solicitado por el lunger, el Juez "A" podrá permitir asistencia externa. El lunger también podrá ajustar el equipo entre un competidor y otro en rutinas libres mientras el juez califica al vaulter anterior.

- En caso de haber algún problema técnico con la música el lunger puede solicitar una pausa de máximo 2 minutos. Si la falla ocurre dentro de la rutina, el cronómetro será detenido y el vaulter reanudará donde se detuvo.
- En caso de alguna situación imprevista, el Juez "A" sonará la campana para indicar a los competidores que deben detenerse. El cronómetro será detenido y se dejará de juzgar. La campana sonará para reanudar la prueba. El cronómetro se reanudará cuando el vaulter tome las grapas.

NOTA: Ver sección de Puntajes y Calificaciones para deducciones y penalidades.

VESTIMENTA

La vestimenta debe ser deportiva y funcional; y con uniforme para los equipos. Las vestimentas no adecuadas repercutirán en la puntuación. Para los participantes por equipos es obligatorio que cada vaulter lleve un número de identificación (de 10 a 12 cm), colocado en la espalda o en el brazo derecho. Los vaulters individuales deben llevar el número de orden de salida, que les facilitará el comité organizador.

El uso de sombreros, cascos, cinturones o accesorios en el uniforme no están permitidos. Debe evitarse cualquier vestimenta o accesorio, ya que pueden influir negativamente en la coordinación y la orientación, quitar visibilidad y limitar el movimiento. También hay el peligro de engancharse o de hacer daño a otros vaulters o al caballo.

Emblema nacional

Solo aquellos vaulters que representen o hayan representado a los Estados Unidos Mexicanos en competencias o pruebas Internacionales FEI tendrán derecho a portar el uniforme de México para los ejercicios obligatorios y/o el Emblema Nacional en el uniforme, pantalón, chamarra o mantilla de competencia.

Ver la sección de “Participación en Eventos Internacionales” para detalles acerca del uniforme de ejercicios obligatorios de México.

PUNTAJES Y CALIFICACIONES

Para más información acerca de los criterios de evaluación, dirigirse ya sea a “Vaulting Guidelines Rules” del año correspondiente de la FEI o “Guía para Jueces de Vaulting” del año correspondiente de la FEM o PVM.

COMPOSICIÓN DEL PUNTAJE

Para cada categoría la nota final de cada etapa se obtiene con los siguientes porcentajes:

Ejercicios Obligatorios Individual, Dupla o Equipo

Caballo / Impresión General	25%
Ejecución	75%
Total	100%

Rutina Libre en niveles:

- Individuales: Paso 1, Paso 2, Paso 3, Galope Básico y Galope 1*
- Duplas y Equipos: Paso, Trote, Galope Básico y Galope 1*

Caballo / Impresión General	25%
Ejecución	50%
Artística y composición	25%
Total	100%

Rutina Libre en niveles:

- Individuales: Trote/Paso, Galope/Paso, Galope 2* y Galope 3*
- Duplas y Equipos: Galope 2* y Galope 3*

Caballo / Impresión General	20%
Ejecución	40%
Artística y composición	25%
DOD (Grado de Dificultad)	15%
Total	100%

Prueba Técnica en Individual 3*

Caballo / Impresión General	25%
Ejecución	50%
Artística y composición	25%
Total	100%

CRITERIO DE EVALUACIÓN

La nota máxima en cualquier ejercicio es de 10. Son permitidos los decimales. Los ejercicios obligatorios deben ser ejecutados en el orden correcto.

Las siguientes notas son aplicables para la calificación de los ejercicios obligatorios, coreografía y prueba técnica.

10	EXCELENTE
9	MUY BUENO
8	BUENO
7	MARGINALMENTE BUENO
6	SATISFACTORIO
5	SUFICIENTE
4	INSUFICIENTE
3	MARGINALMENTE MALO
2	MALO
1	MUY MALO
0	NO EJECUTADO O COMO RESULTADO DE DEDUCCIONES

Un ejercicio recibe un puntaje base establecido en base a los errores de técnica del ejercicio. Al puntaje base se le restan las deducciones que haya tenido la ejecución del ejercicio.

Errores de técnica: Son desviaciones de la técnica correcta del ejercicio. Cada ejercicio tiene una esencia, que es la base del ejercicio. En los casos en que no se lleve a cabo el ejercicio con la esencia descrita o la técnica correcta, el puntaje base será más bajo y a ese puntaje se le restarán otras deducciones.

Errores de ejecución: Son aquellos que no necesariamente están ligados a la esencia del ejercicio, sin embargo, siguen siendo desviaciones de un ejercicio perfecto. Por ejemplo: falta de amplitud, mala postura, falta de tensión corporal, pausas entre ejercicios o dentro del ejercicio, etc.

PUNTAJE DEL CABALLO / IMPRESIÓN GENERAL

Este puntaje abarca tanto la nota del caballo como la impresión general del participante.

La calificación de la nota del caballo comienza cuando el participante (escuadra, doble, individual) entra en la pista y finaliza con la última bajada.

Si en un caballo se presentan más de un vaulter o dupla, las mismas notas de impresión general de la entrada y del saludo aplicarán a todos los vaulters en ese caballo.

El puntaje del caballo está basado en los siguientes criterios:

Presentación y Equipo

Buena limpieza, cola cuidada, crin trenzada, cabezada con filete bien montado y ajustado. Correcta posición de las grapas, pad y protector. Todas las correas deben estar escondidas o aseguradas.

Entrada, Saludo y Círculo de Trote

Llevar la cuerda correctamente, el lunger debe entrar al ritmo del caballo y a la altura de su hombro. Entrada en línea recta, buena parada y aplomo del caballo. Buen comportamiento del caballo durante el saludo. Después del saludo el caballo sale al círculo con contacto en la cuerda. Trote de trabajo en el círculo con buen contacto.

Caballo

El caballo de Vaulting debe mostrar un trote o galope de trabajo con un marco acortado, es decir con una tendencia a lograr la reunión, el caballo muestra un equilibrio natural manteniéndose en la rienda, avanzando con trancos uniformes, livianos y con una buena impulsión generada en la parte posterior, que pisa por debajo de su centro de gravedad en el galope. Asimismo, el caballo de Vaulting debe tener el deseo de obedecer inmediatamente a las ayudas del conductor de cuerda sin la menor resistencia.

Lunger / Encargado de la cuerda

El lunger debe permanecer en el centro del círculo y rotar sobre la pierna interna. Las ayudas con la cuerda y la fusta deben ser suaves y sutiles; se utilizan para llamar la atención y expresar agrado / desagrado, no se deben usar permanentemente. El látigo se sostiene a aproximadamente 45º o más alto, apuntando a la grupa del caballo.

ARTÍSTICA Y COMPOSICIÓN

Para este puntaje se toman en cuenta tanto la composición como al aspecto artístico de la rutina. La composición se empieza a juzgar en el momento en que el primer vaulter toca las grapas, el pad o el caballo y termina con el límite de tiempo. Se consideran los siguientes aspectos:

- Equilibrio entre elementos estáticos y dinámicos.
- Equilibrio entre ejercicios de fuerza, equilibrio y flexibilidad.
- Ejercicios en diferentes direcciones.
- Ejercicios de todos los grupos estructurales (sentado, hincado, parado, acostado, de soporte, de escala y colgados).
- Mérito artístico (Fluidez y transiciones entre ejercicios, individualidad, armonía y originalidad).

GRADO DE DIFICULTAD

La nota para evaluar el grado de dificultad se calcula sacando un promedio del valor de cada ejercicio en la rutina.

El grado de dificultad de un ejercicio depende de varios factores, entre ellos:

- Coordinación
- Equilibrio
- Armonía con el caballo
- Altura del ejercicio
- Complejidad de los movimientos
- Nivel de exigencia de la flexibilidad y elasticidad
- Número y seguridad de los puntos de apoyo
- Cambios de dirección (adelante, atrás, afuera o adentro)
- Cambios con relación al caballo (cuello, grupa, lomo, piques, etc)

Entre más demanda haya en los puntos anteriores, mayor será el Grado de Dificultad. Para conocer a más detalle el grado de dificultad de cada ejercicio según la FEI, dirigirse al “Code of Points” de la FEI.

No contará para el Grado de Dificultad:

- Ejercicios estáticos sostenidos menos de 3 trancos
- Ejercicios libres comenzados después del límite de tiempo
- Ejercicios Obligatorios del nivel correspondiente
- Ejercicios realizados en otro aire
- Repetición de algún ejercicio
- Subidas y bajadas asistidas desde el piso

Basado en estos aspectos, un ejercicio puede ser catalogado como (E) – Ejercicio Fácil; (M) – Ejercicio Medio; (D) – Ejercicio Difícil; (R) – Ejercicio con Riesgo.

Dependiendo del nivel del vaulter o equipo, los grados de dificultad tienen diferentes valores.

NIVELES INDIVIDUALES	VALOR DEL EJERCICIO				Total contado
	Fácil (E)	Medio (M)	Difícil (D)	Riesgo (R)	
Paso 1	-	-	-	-	-
Paso 2	-	-	-	-	-
Paso 3	-	-	-	-	-
Trote 1	0.3	0.4	0.9	1.3	10
Galope/Paso	0.3	0.4	0.9	1.3	10
Galope básico	-	-	-	-	-
Galope 1*	-	-	-	-	-
Galope 2*	0.0	0.4	0.9	1.3	10
Galope 3*	0.0	0.4	0.9	1.3	10

DUPLAS	VALOR DEL EJERCICIO			
	Fácil (E)	Medio (M)	Difícil (D)	Total Contado
Paso	-	-	-	-
Trote	-	-	-	-
Galope básico	-	-	-	-
Galope 1*	-	-	-	-
Galope 2*	0.0	0.5	1.0	10
Galope 3*	0.0	0.4	0.8	13

EQUIPOS	VALOR DEL EJERCICIO				Total Contado	Triples máximos
	Fácil (E)	Medio (M)	Difícil (D)			
Paso	-	-	-	-	6	
Trote	-	-	-	-	6	
Galope básico	-	-	-	-	0	
Galope 1*	-	-	-	-	6	
Galope 2*	0.1	0.3	0.4	25	-	
Galope 3*	0.1	0.3	0.4	25	-	

CAÍDAS

Una caída es un movimiento fuera de control. Pueden ser consideradas en dos categorías:

- Biomecánicas: se refieren a la definición de “Caída” (un movimiento fuera de control).
- Judicial: Se refiere a la forma en que el reglamento define una caída y la forma en que se evalúan de acuerdo con las reglas.

Las caídas se verán reflejadas con una “F” en el puntaje de técnica o ejecución con una deducción a la nota. La deducción por una caída no se promedia junto con las demás notas del ejercicio, sino que será restada al total al final.

Categorí	Descripción	Equipo	Ind	Técnico	Dupla
Caída 1^a	Tras un movimiento sin control, TODOS caen y aterrizan sin equilibrio y no en ambos pies. Caballo vacío. Una sola deducción.	2.0	2.0	5.0	2.0
Caída 1b	Tras un movimiento sin control, UNO o DOS caen y aterrizan sin equilibrio y no en ambos pies. Caballo NO vacío. Una sola deducción	1.0	-	-	1.0
Caída 2a	TODOS caen, pero aterrizan en ambos pies. Caballo vacío. Una sola deducción	1.0	1.0	3.0	1.0
Caída 2b	UNO o DOS caen, pero aterrizan en ambos pies. Caballo NO vacío. Una sola deducción.	0.4	-	-	0.6
Caída 3	Al perder el equilibrio, mantiene el contacto con el caballo y lo convierte en un pique.	0.4	0.6	2.0	0.6
Caída 4	Pique con más de un toque al piso antes de volver a subir.	0.4	0.6	2.0	0.6
Caída 5a	Después de la bajada, pierde el equilibrio y toca el piso con cualquier parte del cuerpo aparte de las manos. También hay deducción por mal aterrizaje.	0.2	0.4	2.0	0.4

Caída 5b	Después de la bajada, pierde el equilibrio, toca el piso con la(s) mano(s). También hay deducción por mal aterrizaje.	0.1	0.2	1.0	0.2
-----------------	--	-----	-----	-----	-----

PENALIZACIONES GENERALES

A continuación se presenta una lista de algunas de las penalizaciones comunes. Para más detalle acerca de las puntuaciones y deducciones, favor de referirse a la “Guía para Jueces de Vaulting”.

Caballo, Impresión General:

- Hasta 1 punto
 - Entrada al círculo incorrecta.
 - El caballo no está tranquilo y bien parado durante el saludo.
 - Deficiencias en la técnica de dar cuerda (cuerda enredada, llamadas excesivas, falta de contacto, etc).
 - El círculo de trote tiene interrupciones de paso o galope antes de que suene la campana.
 - Dar instrucciones al vaulter durante la competencia.
 - Vestimenta inadecuada (0.3 en pruebas individuales).
 - Círculo menor a 15 metros de diámetro (letra CS).
- 1 punto
 - El lunger hace medio círculo o se mueve antes de llegar al centro del círculo para el saludo.
 - Detener la prueba para ajustar el equipo.
 - Cada miembro del equipo que no traiga su número correspondiente.
- Hasta 2 puntos
 - Equipo sucio, mal puesto o correas sueltas.
- 2 puntos
 - El caballo va en el aire o a la mano equivocada menos de 4 trancos durante la prueba.
 - En equipo o dupla, vaulters corriendo a un lado del caballo sin la intención de subir (exceptuando una asistencia en la subida).
- Hasta 4 puntos
 - Vaulter, lunger o caballo sin la vestimenta o equipo adecuado para competir.
 - Riendas laterales forzando la cabeza del caballo hacia atrás de la vertical.
 - En equipo, no todos los 6 vaulters participan en la rutina.
 - Caballo sin trenzar o rapar.
 - El caballo va en el aire o a la mano equivocada más de 4 trancos durante la prueba.
- Hasta 6 puntos
 - Interrupción ya sea por desobediencia del caballo, reacción a algún ejercicio, un alto a media prueba, el caballo corriendo, etc.

- Interrupción menor: 1-2 puntos
- Interrupción media: 2-4 puntos
- Interrupción importante: 4-6 puntos
- Interrupción por ajuste de equipo: 5 puntos

Obligatorios:

- Hasta 1 punto
 - Caídas o malos aterrizajes durante una bajada (ver tabla de caídas).
- 1 punto
 - En obligatorios ir directo de sentado a parado, bandera o media bandera sin pasar por una cajita (letra K).
 - Tocar el cuello del caballo sin perder forma en la bandera (Letra N).
 - Por cada fase del $\frac{1}{4}$ molino, $\frac{1}{2}$ molino y molino que no sea ejecutada en 4 tiempos, incluyendo la bajada (letra T).
 - Cada tiempo menos que el especificado para el ejercicio (Letras NH).
 - Interferencia con las riendas laterales o la cuerda al acercarse al caballo.
 - Piernas abiertas en click/ impulsión.
 - Piernas cerradas en click hacia atrás.
- Hasta 2 puntos
 - Tiempo desperdiciado: más de 2 trancos antes de comenzar algún ejercicio o entre partes del mismo. (Letras SL o TW)
 - Golpear al caballo o caer fuerte sobre él.
 - Colapso del ejercicio.
 - Caída (ver tabla de caídas, letra OD o F).
 - No mantener el asiento durante todas las fases del molino (Letras OH).
 - Falta de rechace al bajar del caballo en obligatorios.
- 2 puntos
 - Tocar al caballo detrás de las grapas durante el molino, medio molino o $\frac{1}{4}$ de molino.
 - Colapso o caída sobre el caballo.
 - En Obligatorios, hacer un ejercicio en el orden incorrecto, inmediatamente seguido de la repetición correcta sin bajarse del caballo.
 - Repetir la subida (primer intento falla, segundo intento se logra).
 - Repetición de un ejercicio raíz inmediatamente después de su ejecución. Por ejemplo, hacer un intento de parado, retomar las grapas y volverlo a intentar. (letra R)
 - Si el caballo no va al aire correcto durante un ejercicio o alguna parte de un ejercicio, el vaulter puede repetir el ejercicio completo para obtener una nota y será penalizado con 2 puntos por repetición.
 - Caídas donde se pierde el contacto con el caballo. La deducción se aplica al siguiente ejercicio.

- Nota 0 (cero)
 - Al caerse durante un ejercicio obligatorio sin la bajada que corresponde.
 - Cada ejercicio obligatorio presentado en el orden equivocado y sin repetirlo adecuadamente.
 - Por cada ejercicio que no haya sido ejecutado o se haya repetido 2 veces (por ejemplo, retomar las agarraderas 2 veces durante el parado).
 - Repetir la subida (dos intentos fallan, el tercero se logra pero recibe un 0).
 - En eventos individuales, después del tercer intento de subida, el competidor deberá retirarse de la pista.
 - Todos los ejercicios obligatorios de un vaulter que suba con asistencia en un nivel que no lo permite.
 - Por cada ejercicio que no sea ejecutado al aire correcto y no sea repetido.
 - Tijeras o cualquier molino que giren hacia el lado equivocado.
 - Bandera y media bandera con la pierna o brazo equivocados.
 - Ejercicios ejecutados después de que se haya agotado el tiempo.

Ejecución en Rutinas Libres y Prueba Técnica:

- Hasta 1 punto
 - Caídas o malos aterrizajes después de una bajada. La deducción se aplica al ejercicio de bajada.
- 1 punto
 - Cada tiempo menos que el especificado para cada ejercicio de Prueba Técnica (Letras NH).
- Hasta 2 puntos
 - Tiempo desperdiciado: más de 2 trancos antes de comenzar algún ejercicio o entre partes del mismo. (Letras SL o TW)
 - Golpear al caballo o caer fuerte sobre él.
 - Colapso de algún ejercicio.
 - Caída (ver tabla de caídas, letra OD o F). En el caso de la prueba técnica, podrá ser hasta 5 puntos según la tabla de caídas.
 - Repetir algún ejercicio inmediatamente después de haberlo intentado una primera vez.
- Nota 0 (cero)
 - Cada ejercicio estático que sea sostenido menos de 3 trancos en el aire correspondiente.
 - Caída durante algún ejercicio, el ejercicio obtiene un cero.
 - Ejercicios ejecutados después de que se haya agotado el tiempo.
 - Ejercicios raíz dentro de una coreografía.
 - Repetición de algún ejercicio.

- En rutinas en equipo, un triple donde dos vaulters no estén en contacto con el caballo.

Artística y Composición:

- Hasta 1 punto
 - Rutina libre con duración menor al tiempo indicado.
 - El uso excesivo de algún grupo estructural en la rutina libre.
 - Desviación de la proporción adecuada entre estáticos y dinámicos en la rutina libre (aproximadamente 40:60 / 60:40).
 - Uso excesivo de una dirección o posición en relación con el total de ejercicios mostrados en una rutina libre (por ejemplo la mayoría de los ejercicios en el lomo viendo hacia delante).
- 1 Punto
 - Cada grupo estructural que no haya sido mostrado en la rutina libre.
 - Cada dirección y posición que no haya sido cubierta en la rutina libre.
 - Rutina larga: No haber comenzado la bajada antes de la campana.
 - No subir de nuevo después de una caída donde el caballo queda vacío (no bajada final).
 - En rutinas de equipo hasta 2*, tener más de 6 triples estáticos
 - Vestimenta inadecuada.
 - En Niveles Individuales sin grado de dificultad (Paso 1, Paso 2, Paso 3, Galope Básico, Galope 1*), tener una bajada con grado de dificultad más alto que E (fácil).
- Hasta 2 puntos
 - Sobre cargar al caballo en rutinas de equipo
- 2 Puntos
 - En las rutinas en equipo, por cada vaulter que no haga al menos un ejercicio aparte de la subida.
 - En Niveles Individuales y Duplas sin grado de dificultad o con la rutina libre al paso (Paso 1, Paso 2, Paso 3, Trote, Galope/Paso, Galope Básico, Galope 1*), tener un pique o un salto sobre el caballo.
 - No hay música en la rutina libre

Eliminación en cualquier evento:

El Juez deberá escribir la razón por la que se eliminó al competidor.

- Entrar a la pista con un número diferente de personas permitidas:
 - Equipo de motivación (Paso): Un lunger, equipo de 4-6 integrantes más sustituto para obligatorios y rutina libre.
 - Equipo en niveles de rendimiento o Elite: Un lunger, equipo de 6 más 1 sustituto para obligatorios, nada más 6 en la rutina.

- Equipo: Si el sustituto entra a la pista, pero no hace los obligatorios
- Dupla: Un lunger y dos vaulters. En pruebas de paso y trote puede entrar también un asistente para las subidas.
- Durante una rutina en equipo, acercarse al caballo sin la intención de subirse.
- En una prueba individual: entrar al círculo antes de que el competidor anterior baje del caballo. El vaulter entrante quedará descalificado.
- Uso ilegal del sustituto.
- Un caballo que no se muestra apto para competir, está en malas condiciones o se muestra cansado o incómodo.
- Abuso del caballo.
- Situaciones no previstas.
- Más de 3 vaulters en el caballo en cualquier momento.
- Después de haber alcanzado el límite del uso del caballo durante el día, cualquier competidor que entre a la pista con ese caballo quedará eliminado de la clase/categoría.
- Cualquier uso de equipo no establecido en el reglamento.
 - No comenzar el saludo al Juez "A" máximo 1 minuto después de la campana para entrar a la pista.
 - Competidor sale de la pista sin saludar al Juez "A" después de la rutina (a menos que el Juez de permiso).
- No hacer círculo de trote.
- No comenzar la rutina u obligatorios máximo 30 segundos después de la campana para comenzar.
- Asistencia sin autorización.
- Vestuario no autorizado o fuera de las especificaciones establecidas.

Notas acerca de la eliminación:

- Cuando un competidor/equipo sea eliminado por alguna infracción a las reglas en una de las rondas de la competencia, el mismo competidor/ equipo puede seguir participando en el resto de las rondas. Sin embargo, no será premiado al terminar el evento.
- En una competencia individual, si el caballo no se muestra con la disposición de aceptar al vaulter o las instrucciones del lunger, el Juez le pedirá salir de la pista. En este caso, si el vaulter había tocado al caballo o las grapas para iniciar, será eliminado. Si el vaulter estaba esperando para empezar, podrá competir con otro caballo en un momento futuro. Esto debe ser aprobado por el comité organizador de la competencia. El caballo será descalificado solamente de esa prueba, pero podrá regresar en otras.

PARTICIPACIÓN EN EVENTOS INTERNACIONALES

REQUISITOS Y PROCESO

Con motivo de facilitar la participación internacional de nuestros vaulters, la Vocalía de Volteo y el departamento internacional de la FEM inscribirá en las competencias internacionales a aquellos vaulters, equipos o duplas que lo soliciten, al menos 30 días antes de la misma, y cuenten con el nivel adecuado para participar en la competencia solicitada.

Para poder representar a los Estados Unidos Mexicanos, el jinete/vaulter deberá solicitar por escrito a la Vocalía de Volteo o Comité de Competencias, el permiso correspondiente incluyendo los siguientes datos:

- Sede
- Tipo de Evento
- Fechas en que se realizará
- El/los caballos con los que participaría
- Categorías de Competencia

La solicitud será analizada por el Comité de Competencias quien tomará en cuenta los siguientes requisitos para otorgar el permiso:

- Haber competido con anterioridad en esa categoría en concursos nacionales, habiendo obtenido un puntaje aceptable.
- En caso de que un vaulter, dupla o equipo no hubiera participado anteriormente en la categoría en la que pretende competir, deberá solicitar el permiso por escrito al Comité de Competencias, incluyendo la experiencia técnica en dicha categoría. El Comité de Competencias estudiará la petición y dictará lo conducente.
- Los vaulters, duplas o equipos que deseen participar en competencias nacionales en el extranjero para fogueo, podrán hacerlo, siempre y cuando estén registrados y hayan cubierto las cuotas correspondientes ante la FEM. Deberán enviar sus resultados al Comité inmediatamente después de obtenerlos y a su regreso, presentar una carta informando de los resultados de su gira incluyendo:
 - Eventos en los que participó
 - Fechas en que lo hizo
 - Lista de participantes

- Nombre de los jueces
- Clasificación
- Puntaje obtenido

Esto con el fin de dar seguimiento a su desarrollo en esta disciplina.

En caso de vaulters mexicanos domiciliados en el extranjero, deben solicitar los permisos por escrito y cumplir con el punto anterior.

Uniforme Nacional para Obligatorios

Cualquier vaulter que participe en una competencia internacional puede utilizar el uniforme de obligatorios del club al que pertenece. Solamente aquellos jinetes/vaulters que formen parte de la selección elegida anualmente por el Comité de Competencias para representar al país en el más alto nivel, podrá utilizar el uniforme oficial de México tanto en la ronda de ejercicios obligatorios como en la ceremonia de inauguración y premiación.

JINETES EXTRANJEROS

- Todos los jinetes/vaulters que no ostenten la nacionalidad mexicana deberán presentar en el momento de su registro ante esta Federación, (además de cubrir su cuota de registro ante la FEM) una carta emitida por la Federación de su país de origen, otorgándole el permiso correspondiente, en el que deberá establecer el periodo exacto por el que se otorga, así como el nivel al que deberá competir.
- Los vaulters que tengan más de 6 meses viviendo en los Estados Unidos Mexicanos, podrán solicitar al Comité de Competencias que se les considere “Jinetes/Vaulters extranjeros viviendo fuera de su país de origen” (domiciliados en México) para poder participar en competencias Nacionales (o Internacionales (CVIs) mediante el permiso de su Federación y de la FEI).

OFICIALES DE VAULTING JURADO Y ENTRENADORES

JURADO

Un Juez es aquella persona que está avalada por la Federación Ecuestre Mexicana para evaluar la técnica y dificultad de los ejercicios y rutinas de Vaulting.

Juez Nacional Nivel 2:

- Los Jueces Nivel 2 pueden evaluar todos los niveles de pruebas de medallas.
- Los Jueces Nivel 2 pueden evaluar todos los niveles y categorías de competencia.

Juez Nacional Nivel 1:

- Los Jueces Nivel 1 pueden evaluar pruebas de medallas y competencias de las siguientes categorías :
 - Paso 1
 - Paso 2
 - Paso 3
 - Trote/Paso
 - Galope/Paso

Pre- Juez:

- Un pre-Juez o aprendiz de Juez no puede evaluar competencias o pruebas de medallas oficiales.
- Un pre-Juez puede evaluar eventos informales y competencias de barril.

Proceso para Educación de Jueces

Requisitos para entrar al programa de jueces

- Tener mínimo 2 años de experiencia en el Vaulting ya sea como atleta, entrenador o lunger.
- Edad mínima de 21 años de edad.
- Haber completado al menos 30 horas de clínica de Vaulting impartida por algún entrenador de Vaulting FEI o haber participado en Eventos Educativos FEI durante 3 años.
- Llenar la solicitud y pagar la cuota del examen para entrar al programa.
- Aprobar el examen para convertirse en pre-Juez.
- Al cumplir con todos los requisitos, la solicitud del/la interesado@ deberá ser aprobada por el Comité de Educación para ser considerado pre-Juez.

Proceso para avanzar dentro del programa de jueces

***Nota:** Se recomienda que los entrenamientos y competencias a las que asistan sean en territorio mexicano para hacer uso del presente reglamento. En su defecto, los entrenamientos deberán ser aprobados por el Comité de Educación en algún país con reglas similares a las mexicanas. En caso de que el juez en cuestión quiera cumplir con alguno de los requisitos en el extranjero, deberá solicitarlo al Comité de Educación por escrito.

- Un pre-Juez deberá cumplir con los siguientes requisitos para convertirse en Juez Nivel 1:
 - Asistir al menos a un entrenamiento de jueces al año.
 - Evaluar al menos 1 festival, competencia extraoficial y/o de barril.
 - Ser asistente de Juez en al menos 3 competencias oficiales.
 - Ser sombra de Juez en mínimo 3 competencias, entregar los puntajes al Juez "A" quien se le hizo sombra y pedirle que llene el formato adecuado para enviar a la Federación. Es requisito que el puntaje otorgado no tenga más de 1.0 punto de diferencia con el Juez oficial.
 - Aprobar el examen para convertirse en Juez Nivel 1.
 - Estar al día con el registro de la Federación.
- Un Juez Nivel 1 deberá cumplir con los siguientes requisitos para convertirse en Juez Nivel 2:
 - Asistir al menos a un entrenamiento de jueces al año.
 - Evaluar al menos 6 competencias oficiales.
 - Ser asistente de un Juez Nivel 2 en al menos 3 competencias oficiales.
 - Ser sombra de un Juez Nivel 2 en mínimo 3 competencias, entregar los puntajes al Juez "A" quien se le hizo sombra y pedirle que llene el formato adecuado para enviar a la Federación. Es requisito que el puntaje otorgado no tenga más de 1.0 punto de diferencia con el Juez oficial.
 - Aprobar el examen para convertirse en Juez Nivel 2.
 - Estar al día con el registro de la Federación.

ENTRENADORES

Un entrenador es aquella persona que está capacitada para enseñar Vaulting de forma segura y con la técnica correcta, asegurando el buen desempeño tanto del alumno como del caballo. El entrenador proporciona tanto al vaulter como al caballo el apoyo y técnica necesarios para desarrollar sus habilidades.

Requisitos para ser considerado un Entrenador Certificado Nivel 1:

- Tener mínimo 1 año de experiencia ya sea como entrenador o asistente de entrenador.
- Haber completado 30 horas de clínicas para entrenadores impartidas por algún entrenador certificado por la Federación Ecuestre Internacional.
- Tener mínimo 18 años para empezar con cursos básicos y como auxiliar de entrenador. Tener mínimo 21 años para certificarse como Entrenador de Vaulting.
- Haber completado la Certificación para Entrenadores de Vaulting ofrecida por algún organismo aprobado por la Vocalía de Volteo FEM.
- En caso de tener una certificación de entrenadores en otro país. Deberá presentarse al Comité de Educación la documentación necesaria y aprobar las evaluaciones correspondientes.

Requisitos para ser considerado un Entrenador Certificado Nivel 2:

- Tener mínimo 2 años de experiencia práctica como entrenador Nivel FEM 1.
- Haber completado los módulos de estudio de Entrenador FEM Nivel 2 y aprobado las evaluaciones.
- Tener mínimo 21 años.
- Haber participado con varios alumnos en competencias y pruebas de medallas oficiales en el país.

Anexo A – Descripción de los ejercicios obligatorios por nivel

A continuación, se presenta una descripción detallada de cada ejercicio obligatorio según el nivel en el que se encuentre, así como algunos errores comunes en cada uno de ellos.

Este anexo deberá leerse en conjunto con la Guía para Jueces de Vaulting del año correspondiente.

****Nota:** Para su fácil lectura, la descripción de cada ejercicio solamente se encuentra en el nivel más bajo en el que se presenta. Por ejemplo: La subida asistida está descrita solamente en Paso 1 aunque se presenta también en Paso 2, Paso 3, Trote 1 y Galope / Paso.

PASO 1 – EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL PASO

Paso 1
Obligatorios al paso
Subida asistida
Asiento manos en cintura
Cajita
Arrodillado manos al frente
Plancha
1/4 molino y sentado hacia adentro
1/4 molino y sentado hacia afuera
Regreso a centro y bajada adentro
Rutina al paso

SUBIDA ASISTIDA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo Altura
y posición del centro de gravedad

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Acercarse caminando hacia los hombros del caballo, a su ritmo y cerca a la cuerda. Los hombros y cadera paralelos a la espalda del caballo y viendo al frente.

Tomar las grapas con ambas manos, con asistencia de un entrenador, saltar hacia delante con los pies juntos al mismo tiempo que la mano izq. del caballo.

Lanzar la pierna derecha hacia arriba, elevar la cadera por encima de los hombros, mientras que la pierna izquierda permanece extendida hacia abajo. El asistente ayuda al salto agarrando la pierna izquierda del vaulter y después la cadera.

Jalar con los brazos para subir la cadera hasta el centro del lomo del caballo mientras la cabeza y la mirada siguen viendo abajo. La pierna derecha se baja suavemente, abrazando al caballo para sentarse suavemente directamente atrás de las grapas, enderezando el tronco a la posición básica del asiento.



ASIENTO MANOS EN CINTURA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Equilibrio

Postura

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Sentarse sobre los isquiones, con cadera y hombros paralelos a los hombros del caballo.

Las piernas alargadas hacia abajo abrazando suavemente al caballo. La rodilla y empeines ven al frente.

Se debe poder trazar una línea recta entre hombros, cadera y pies. Los brazos van a los costados con las manos en la cintura y hombros relajados.

Mantener la posición 4 tiempos



CAJITA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Equilibrio y Suavidad (en especial en hombros y cadera)

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde la posición de asiento básico. Se hace swing para aterrizar con los empeines suavemente en el lomo del caballo y terminar en cajita.

Los hombros arriba de las grapas, paralelos a los del caballo y a la altura de la cadera para que la espalda quede recta.

Los codos flexionados hacia la panza para amortiguar el movimiento del caballo junto con rodillas y cadera.

Rodillas ligeras sobre el lomo del caballo con el peso sobre los empeines.

La mirada siempre al frente

Mantener posición 4 tiempos



ARRODILLADO MANOS AL FRENTE

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Equilibrio y Postura

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde la cajita. Se recorren las rodillas al frente hasta terminar pegadas a las grapas.

Con la mirada al frente, se extienden los brazos hacia delante en línea recta a la altura de los ojos. Los dedos van cerrados y extendidos.

Los hombros permanecen relajados para mantener los brazos quietos.

Levantar la cadera hasta que haya una línea entre hombros, cadera y rodillas con peso en los empeines.

Amortiguar el movimiento del caballo con las rodillas y cadera manteniendo el tronco en posición vertical.



PLANCHA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Apoyo en las manos

Tensión corporal

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

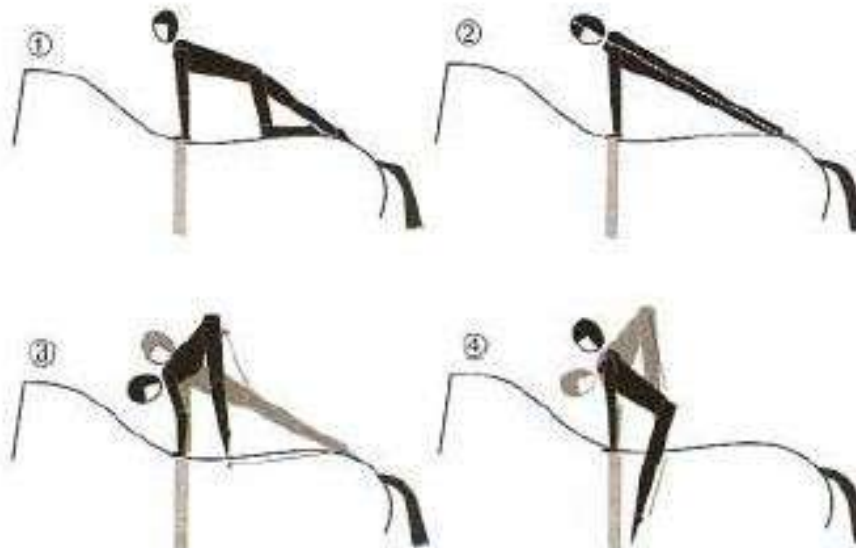
Se inicia desde el arrodillado. Con los brazos extendidos, y las manos en las grapas, se pone peso en las manos para extender una pierna y después la otra hacia el anca del caballo. Deben quedar ambas extendidas y paralelas.

Los empeines se colocan a cada lado de la columna. El peso está distribuido entre los brazos y los empeines.

Hay una línea recta desde la cabeza del vaulter hasta los pies.

La cabeza está en línea con la columna

Para regresar al asiento, se levanta la cadera sin impulso deslizando las piernas hacia delante para terminar en asiento. Manteniendo el peso sobre los brazos y la cadera y hombros paralelos a los hombros del caballo.



¼ MOLINO Y SENTADO ADENTRO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Asiento, postura, suavidad, amplitud y tempo

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Desde la posición de asiento básico, llevar la pierna externa extendida hacia el lado interno con un movimiento fluido.

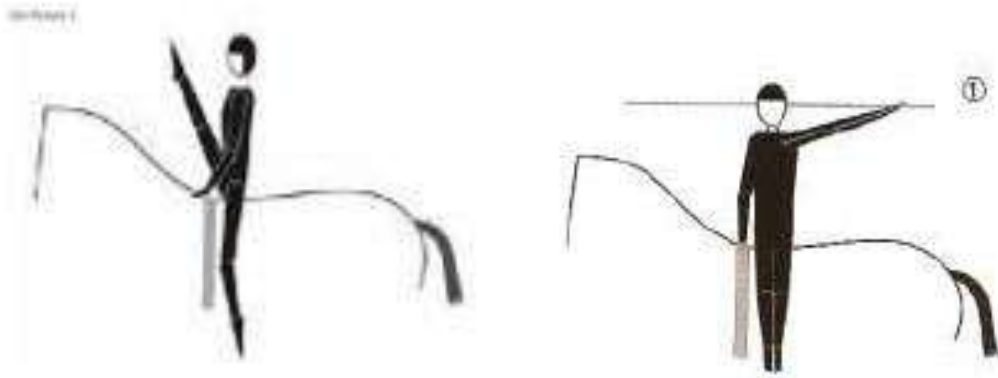
Terminar en asiento hacia adentro.

Los dos isquiones deben estar apoyados sobre el lomo del caballo durante el ejercicio completo. Las piernas juntas y en contacto con el caballo.

La cadera y hombros del vaulter van paralelos a la columna del caballo con mirada al frente.

Se extiende el brazo izquierdo hacia el anca del caballo con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y palma hacia abajo.

La posición se mantiene 4 tiempos. La mano extendida vuelve a la grapa y la pierna regresa extendida con un movimiento fluido al asiento básico.



¼ MOLINO Y SENTADO AFUERA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Asiento, postura, suavidad, amplitud y tempo

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Desde la posición de asiento básico, llevar la pierna interna extendida hacia el lado externo con un movimiento fluido.

Terminar en asiento hacia afuera.

Los dos isquiones deben estar apoyados sobre el lomo del caballo durante el ejercicio completo. Las piernas juntas y en contacto con el caballo.

La cadera y hombros del vaulter van paralelos a la columna del caballo con mirada al frente.

Se extiende el brazo derecho hacia el anca del caballo con la mano a la altura de los ojos, dedos cerrados y palma hacia abajo.

La posición se mantiene 4 tiempos. La mano extendida vuelve a la grapa y la pierna regresa extendida con un movimiento fluido al asiento básico.



BAJADA HACIA ADENTRO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Tensión corporal

Aterrizaje amortiguado

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Desde el asiento básico, se hace $\frac{1}{4}$ de molino hacia adentro. Una vez en el asiento hacia adentro, se colocan las dos manos en la grapa interna. Girar el tronco y la mirada hacia el frente, en línea con el caballo.

Rechazar las manijas con cadera extendida, hacia arriba y hacia atrás.

Soltar las grapas, aterrizar con los dos pies al mismo tiempo, viendo al frente con los pies al ancho de la cadera.

Amortiguar el aterrizaje con las articulaciones de los pies, rodillas y cadera. Salir trotando en la misma dirección que el caballo, mirada al frente.



PASO 2 - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL PASO

Paso 2
Obligatorios al paso
Subida asistida
asiento básico
media bandera
Arrodillado manos a los lados
Swing a plancha
Medio molino
Swing hacia atrás a planchita
Bajada hacia adentro
Rutina al paso

SUBIDA ASISTIDA

- Descripción en el Nivel Paso 1

ASIENTO BÁSICO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Equilibrio

Postura

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Sentarse sobre los isquiones, con cadera y hombros paralelos a los hombros del caballo.

Las piernas alargadas hacia abajo abrazando suavemente al caballo. La rodilla y empeines ven al frente.

Se debe poder trazar una línea recta entre hombros, cadera y pies.

Con la espalda recta, extender los brazos a los costados en línea recta desde los hombros hasta la punta de los dedos, a la altura de los ojos. Las manos con dedos cerrados y estirados, las palmas hacia abajo. Los hombros deben permanecer relajados para mantener los brazos quietos.

La posición de la cabeza con la mirada al frente. Mantener por 4 tiempos y regresar las manos a las grapas.



MEDIA BANDERA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Equilibrio y Suavidad (en especial en hombros y cadera)

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

- Se inicia desde la posición de asiento básico.
- Se hace swing para aterrizar en cajita con los empeines suavemente en el lomo del caballo y en diagonal con la columna. La rodilla izquierda del lado izquierdo de la columna del caballo y el pie izquierdo del lado derecho de la columna.



- Los hombros arriba de las grapas, paralelos a los del caballo y a la altura de la cadera para que la espalda quede recta,
- Los codos flexionados hacia la panza para amortiguar el movimiento del caballo junto con rodillas y cadera.



- Los muslos y la espalda forman un ángulo levemente menor a 90° y la pierna externa se eleva hacia atrás y hacia arriba. La punta del pie deberá llegar a la altura de la cabeza manteniendo la cadera cuadrada.
- La pierna de apoyo se mantiene en contacto permanente con el lomo del caballo, desde la rodilla hasta la punta del pie.
- Rodillas ligeras sobre el lomo del caballo con el peso siempre en los empeines.
- La mirada siempre al frente.



- Se deberá mantener la posición por 4 tiempos,
- Después, bajar la pierna externa extendida para volver a cajita y continuar con el siguiente ejercicio.

ARRODILLADO MANOS A LOS LADOS

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Equilibrio y Postura

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde la cajita. Se recorren las rodillas al frente hasta terminar pegadas a las grapas.

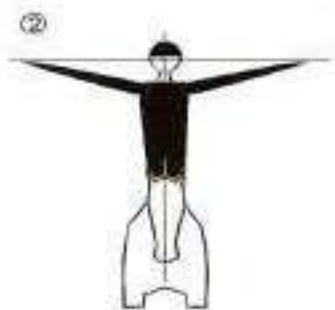
Con la mirada al frente, se extienden los brazos hacia los lados en línea recta desde los hombros hasta la punta de los dedos y a la altura de los ojos. Los dedos van cerrados y extendidos.

Los hombros permanecen relajados para mantener los brazos quietos.

Levantar la cadera hasta que haya una línea entre hombros, cadera y rodillas con peso en los empeines.

Amortiguar el movimiento del caballo con las rodillas y cadera manteniendo el tronco en posición vertical.

Mantener la posición 4 tiempos, regresar las manos a las grapas y manteniendo el peso en los brazos, regresar al asiento suavemente.



SWING A PLANCHA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Técnica del swing

Tensión corporal

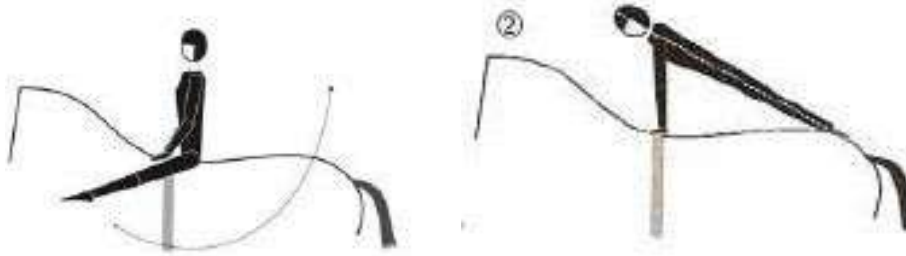
DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde el asiento. Con las manos en las grapas, las piernas se impulsan extendidas hacia delante e inmediatamente con velocidad hacia atrás y arriba al ritmo del caballo a terminar en posición de plancha.

Los empeines caen suavemente en la grupa a cada lado de la columna con los brazos y las piernas extendidos. El peso está distribuido entre los brazos y los empeines.

Hay una línea recta desde la cabeza del vaulter hasta los pies.
La cabeza está en línea con la columna
Se mantiene 4 tiempos la plancha.

Para regresar al asiento, se levanta la cadera sin impulso deslizando las piernas hacia delante para terminar en asiento. Manteniendo el peso sobre los brazos y la cadera y hombros paralelos a los hombros del caballo.



½ MOLINO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo Asiento,
postura, suavidad, amplitud y tempo

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

El medio molino es un ejercicio que se lleva a cabo en 2 fases. Cada fase tiene 4 tiempos ya sea de paso, trote o galope. El vaulter da un giro de 180º sobre el lomo del caballo. Durante todo el ejercicio, el eje de los hombros está paralelo al eje de la cadera, la cabeza en ángulo recto con respecto al eje de los hombros, los dos isquiones siempre en contacto con el caballo.

Existe en cada fase una pierna activa y una pasiva, la activa se mueve con fluidez y gran amplitud, debe ir bien extendida y con punta en el pie, la pasiva debe permanecer siempre en la posición básica abrazando al caballo.

FASE 1

Desde la posición de asiento básico, llevar la pierna externa extendida hacia el lado interno con un movimiento fluido. Los isquiones permanecen en contacto con el caballo.

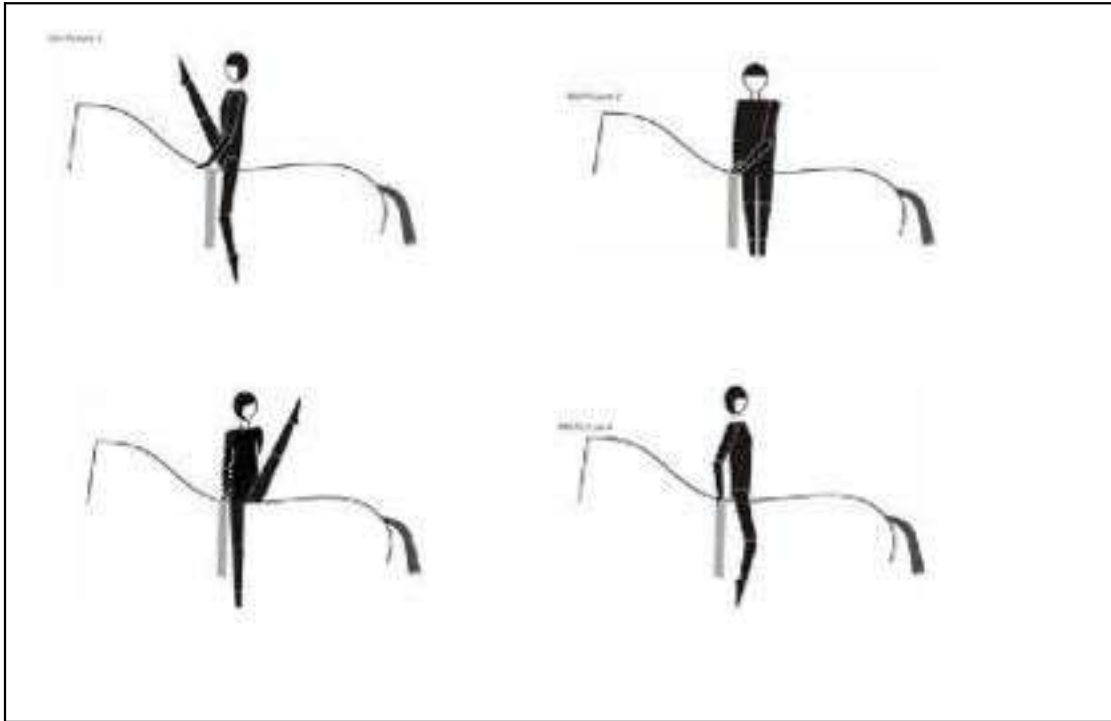
Llegar en asiento hacia adentro con piernas juntas y en contacto con el caballo.

FASE 2

Desde el asiento interno, se lleva la pierna próxima a la grupa extendida hacia el lado exterior del círculo.

Llegar a asiento básico hacia atrás con la misma posición que se tendría viendo al frente (con una línea recta entre hombro, cadera y pie).

La posición se mantiene 4 tiempos.



SWING ATRÁS A PLANCHA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Apoyo en las manos

Tensión corporal

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde el asiento hacia atrás. Con las manos en las grapas, se extienden las piernas hacia abajo para generar la tensión en arco. Inmediatamente aprovechando el ritmo e impulso del caballo, se llevan las piernas y cadera con velocidad hacia arriba colocando el peso del cuerpo sobre los brazos estirados. El ángulo entre los brazos y el tronco deberá ser lo más grande posible con las piernas estiradas y hombros abiertos. Se termina en posición de plancha boca arriba.

Con los brazos y las piernas extendidas, los pies en punta caen suavemente a cada lado de la columna del caballo. El peso está distribuido entre los brazos y los pies.

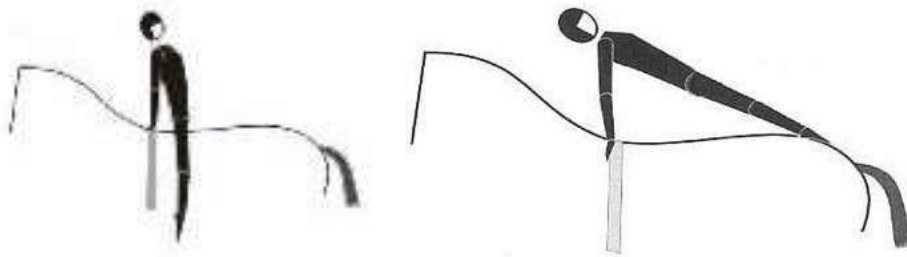
Hay una línea recta desde la cabeza del vaulter hasta los pies.

La cabeza está en línea con la columna

Se mantiene 4 tiempos la plancha

Para regresar al asiento, se deslizan las piernas para terminar en asiento.

Manteniendo el peso sobre los brazos y la cadera y hombros paralelos a los hombros del caballo.



BAJADA HACIA ADENTRO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Ritmo y flexibilidad

Tensión corporal

Aterrizaje amortiguado

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Desde asiento hacia atrás, llevar la pierna externa extendida hacia el lado interno, con un movimiento fluido. Juntar las piernas, colocar las dos manos en la grapa interna. Girar el tronco y la mirada hacia el frente, en línea con el caballo e inmediatamente rechazar las manijas con cadera extendida, hacia arriba y hacia atrás.

Soltar las grapas, aterrizar con los dos pies al mismo tiempo, viendo al frente y con los pies al ancho de la cadera.

Amortiguar el aterrizaje con las articulaciones de los pies, rodillas y cadera.

Salir trotando en la misma dirección que el caballo, mirada al frente.



PASO 3 - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL PASO

Paso 3
Obligatorios al paso
Subida asistida
Asiento básico
Bandera completa
Parado manos al frente
Click
Medio Molino
Swing hacia atrás a cajita boca arriba
Bajada de lado hacia fuera
Rutina al paso

SUBIDA ASISTIDA

- Descripción en el Nivel Paso 1

ASIENTO BÁSICO

- Descripción en el Nivel Paso 2

BANDERA COMPLETA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Amplitud de movimiento en cadera y hombro

Equilibrio y Flexibilidad (en especial en hombros y cadera)

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde la posición de asiento básico. Se hace swing para aterrizar en cajita con los empeines suavemente en el lomo del caballo y en diagonal con la columna. La rodilla izquierda del lado izquierdo de la columna del caballo y el pie izquierdo del lado derecho de la columna.

Los hombros arriba de las grapas, paralelos a los del caballo y a la altura de la cadera para que la espalda quede recta. Los codos flexionados hacia la panza para amortiguar el movimiento del caballo junto con rodillas y cadera. Rodillas ligeras sobre el lomo del caballo con el peso siempre en los empeines.

Los muslos y la espalda forman un ángulo levemente menor a 90°. Al mismo tiempo se extienden brazo interno y pierna externa.

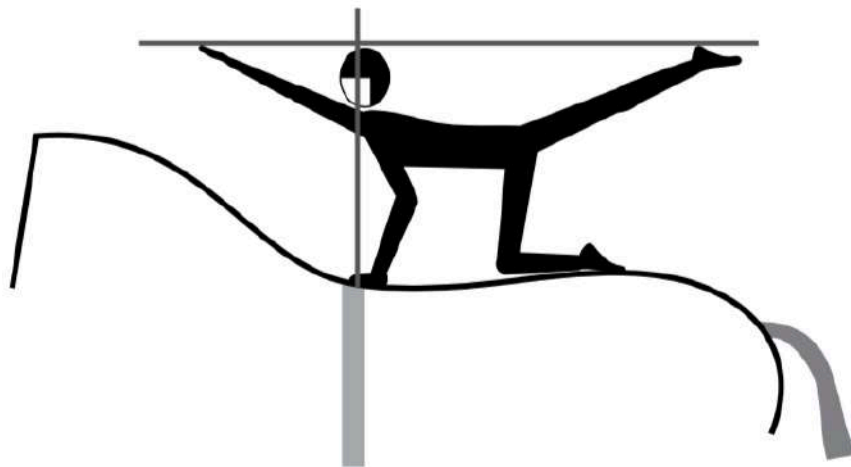
La pierna externa se estira hacia atrás y hacia arriba, manteniendo la cadera cuadrada. La pierna de apoyo se mantiene en contacto permanente con el lomo del caballo, desde la rodilla hasta la punta del pie.

El brazo interno se extiende hacia delante manteniendo los hombros relajados hacia atrás y la barbilla por arriba del brazo extendido.

La punta del pie y los dedos de la mano extendida están en línea con la parte más alta de la cabeza, de manera que pierna y brazo forman una línea curva por encima de la horizontal de la espalda.

La mirada siempre al frente, el eje longitudinal del vaulter debe estar paralelo a la columna del caballo.

Mantener posición 4 tiempos, después bajar la pierna externa extendida para volver a cajita, al tiempo que se retoman las grapas con ambas manos para regresar al asiento.



PARADO MANOS AL FRENTE

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo
Equilibrio y postura

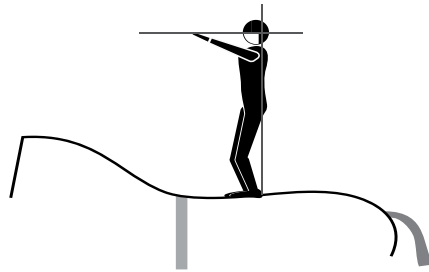
DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

- Se inicia desde la cajita.
- Con las manos en las grapas, se hace un impulso poniendo peso en los brazos para elevar la cadera y se colocan suavemente las plantas de los pies sobre el lomo del caballo para terminar de cuclillas.
- Los pies están al ancho de la cadera, paralelos a la columna del caballo y con las plantas totalmente apoyadas desde la punta hasta el talón.



- Soltar las grapas, levantar la cadera y enderezar el tronco hasta quedar en una posición erguida con rodillas flexionadas.
- Debe haber una línea recta entre hombros, cadera y talones.
- Amortiguar el movimiento del caballo con las rodillas, cadera y tobillos manteniendo el tronco en posición vertical.
- Con la mirada al frente, se extienden los brazos hacia delante en línea recta a la altura de los ojos. Los dedos van cerrados y extendidos con las palmas hacia abajo.

- Los hombros permanecen relajados para mantener los brazos quietos.



- Mantener la posición 4 tiempos.
- Tomar las grapas y con el peso en los brazos, extender las piernas y volver al asiento básico, suavemente.

IMPULSIÓN / CLICK

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

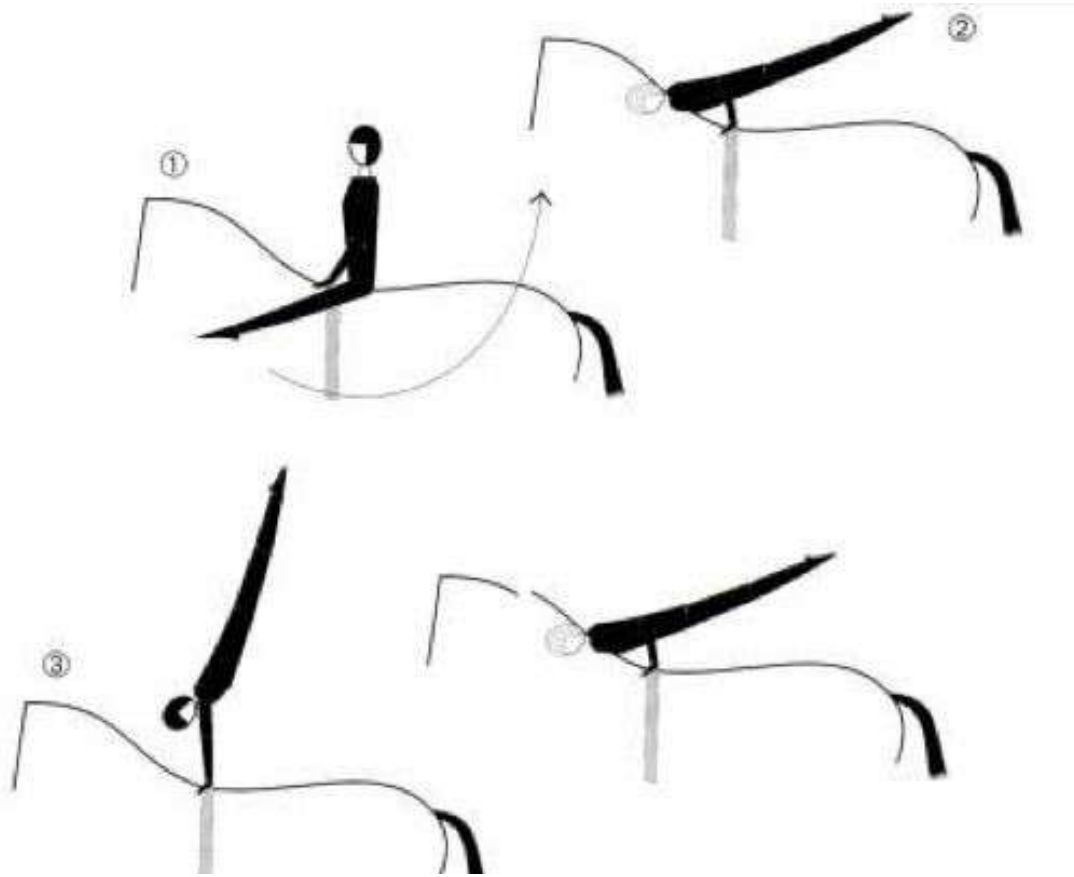
Armonía con el movimiento del caballo
Altura y posición del centro de gravedad
Coordinación de la transmisión del impulso

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde el asiento básico.
Con las manos en las grapas, las piernas se impulsan extendidas hacia delante e inmediatamente con velocidad, hacia atrás y arriba, al ritmo del caballo.

El tronco comienza a bajar cuando las piernas se alinean con el mismo y el cuerpo se mantiene en posición de plancha desde ese momento hasta terminar el ejercicio. Al llegar al punto más alto con los pies, se extienden los brazos para llegar a una parada de manos con piernas cerradas. La cadera, tronco y brazos en una línea.

Una vez llegado al punto más alto, se regresa al asiento suavemente manteniendo la posición de plancha y el peso sobre los brazos.



½ MOLINO

- Descripción en el Nivel Paso 2

SWING ATRÁS A CAJITA BOCA ARRIBA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Técnica correcta del impulso (coordinación y fuerza explosiva al ritmo del caballo)

Altura y posición del centro de gravedad

Tensión corporal

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde el asiento hacia atrás.

Con las manos en las grapas, extender las piernas hacia abajo para generar la tensión en arco.

Inmediatamente aprovechando el ritmo e impulso del caballo, se llevan las piernas y cadera con velocidad hacia arriba, colocando el peso del cuerpo sobre los brazos estirados.

El ángulo entre los brazos y el tronco deberá ser lo más grande posible con el pecho abierto.



Cuando la cadera está en el punto más alto, se flexionan las piernas y las plantas de los pies caen suavemente a la orilla del pad o en la grupa, a cada lado de la columna del caballo.

El peso está distribuido equitativamente entre los brazos y la planta completa de los pies.

La cadera deberá estar a la altura de las rodillas para crear una línea recta desde los hombros hasta las rodillas.

La cabeza está en línea con la columna.



Mantener la posición 4 tiempos.

Para regresar al asiento, se baja la cadera, se estiran las piernas y con ambas al mismo tiempo se regresa al asiento hacia atrás.

BAJADA DE LADO HACIA AFUERA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Ritmo y flexibilidad

Tensión corporal

Aterrizaje amortiguado

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Desde asiento hacia atrás, llevar la pierna interna extendida hacia el lado externo, con un movimiento fluido. Juntar las piernas, colocar las dos manos en la grapa externa. Girar el tronco y la mirada hacia el frente, en línea con el caballo e inmediatamente rechazar las manijas con cadera extendida, hacia arriba y hacia atrás.

Soltar las grapas, aterrizar con los dos pies al mismo tiempo, viendo al frente y con los pies al ancho de la cadera.

Amortiguar el aterrizaje con las articulaciones de los pies, rodillas y cadera. Salir trotando en la misma dirección que el caballo, mirada al frente.



TROTE / PASO - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL TROTE

Trote 1
Obligatorios al Trote
Subida asistida
Asiento básico
Media bandera
parado manos al frente
Swing a plancha
Medio molino
Swing hacia atrás a planchita
Bajada hacia adentro
Rutina al paso

SUBIDA ASISTIDA

- Descripción en el Nivel Paso 1

ASIENTO BÁSICO

- Descripción en el Nivel Paso 2

MEDIA BANDERA

- Descripción en el Nivel Paso 2

PARADO MANOS AL FRENTE

- Descripción en el Nivel Paso 3

SWING A PLANCHA

- Descripción en el Nivel Paso 2

½ MOLINO

- Descripción en el Nivel Paso 2

SWING HACIA ATRÁS A PLANCHA

- Descripción en el Nivel Paso 2

BAJADA HACIA ADENTRO

- Descripción en el Nivel Paso 2

GALOPE / PASO - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL GALOPE

Galope/ Paso
Obligatorios al galope
Subida asistida
Asiento manos en cintura
cajita
Arrodillado manos al frente
Swing a plancha
1/4 molino y sentado hacia adentro
1/4 molino y sentado hacia afuera
Regreso a centro y bajada adentro
Rutina al paso

SUBIDA ASISTIDA

- Descripción en el Nivel Paso 1

ASIENTO MANOS EN CINTURA

- Descripción en el Nivel Paso 1

CAJITA

- Descripción en el Nivel Paso 1

ARRODILLADO MANOS AL FRENTE

- Descripción en el Nivel Paso 1

SWING A PLANCHA

- Descripción en el Nivel Paso 2

¼ MOLINO Y SENTADO HACIA ADENTRO

- Descripción en el Nivel Paso 1

¼ MOLINO Y SENTADO HACIA AFUERA

- Descripción en el Nivel Paso 1

BAJADA HACIA ADENTRO

- Descripción en el Nivel Paso 1

GALOPE BÁSICO - EJERCICIOS OBLIGATORIOS AL GALOPE

Galope básico
Obligatorios al galope
Subida
Asiento básico
Media bandera
Parado manos al frente
Click
Medio molino
Swing atrás a plancha
Bajada hacia fuera
Rutina al galope

SUBIDA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo
Altura y posición del centro de gravedad

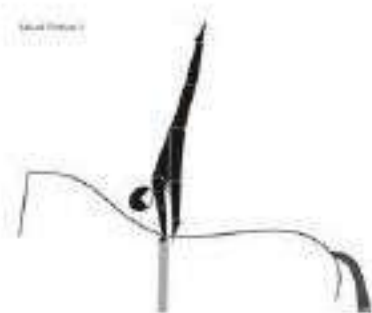
DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Acercarse galopando hacia los hombros del caballo, a su ritmo y cerca a la cuerda. Los hombros y cadera paralelos a la espalda del caballo y viendo al frente.

Tomar las grapas con ambas manos, saltar hacia delante con los pies juntos al mismo tiempo que la mano izq. del caballo.

Aprovechando el impulso del caballo, lanzar la pierna derecha hacia arriba, elevar la cadera por encima de los hombros, mientras que la pierna izquierda permanece extendida hacia abajo. Durante todo el movimiento, la cadera y la mirada ven hacia abajo.

Una vez que la cadera se encuentre en el punto más alto, hacer un empuje final hacia arriba con los brazos, manteniendo el centro de gravedad sobre las manos, se baja la pierna derecha abrazando al caballo para sentarse suavemente directamente atrás de las grapas, enderezando el tronco a la posición básica del asiento.



ASIENTO BÁSICO

- Descripción en el Nivel Paso 2

MEDIA BANDERA

- Descripción en el Nivel Paso 2

PARADO MANOS AL FRENTE

- Descripción en el Nivel Paso 3

IMPULSIÓN / CLICK

- Descripción en el Nivel Paso 3

½ MOLINO

- Descripción en el Nivel Paso 2

SWING HACIA ATRÁS A PLANCHA

- Descripción en el Nivel Paso 2

BAJADA DE LADO HACIA AFUERA

- Descripción en el Nivel Paso 3

GALOPE 1 ESTRELLA

Galope 1 Estrella
Obligatorios al galope
Subida
Asiento básico
Bandera
Parado
Click
Medio molino
Click atrás piernas separadas
Medio molino y bajada hacia adentro
Rutina al galope

NOTA: Para información más completa acerca de los ejercicios en este nivel, consultar el documento de la FEI "Guidelines for Judges"

SUBIDA

- Descripción en el Nivel Galope Básico

ASIEN TO BÁSICO

- Descripción en el Nivel Paso 2

BANDERA COMPLETA

- Descripción en el Nivel Paso 3

PARADO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Equilibrio y postura

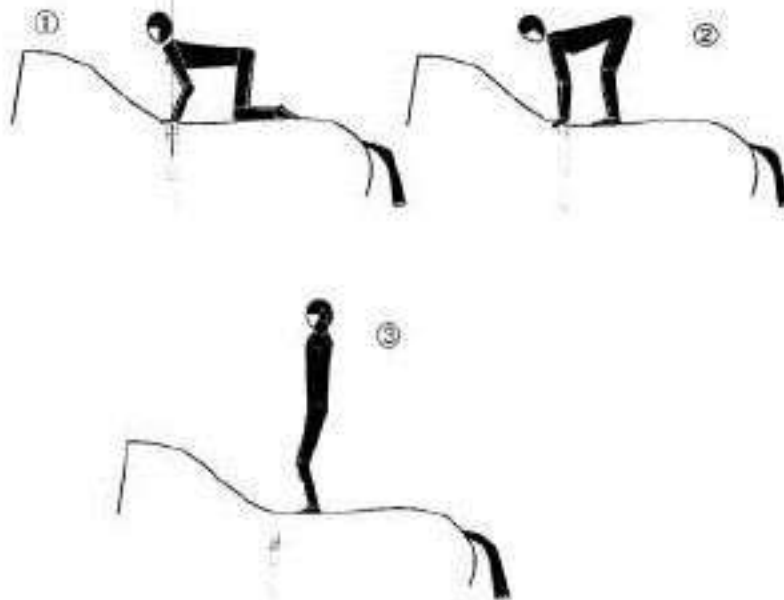
DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde la cajita. Con las manos en las grapas, se hace un impulso poniendo peso en los brazos para elevar la cadera y se colocan suavemente las plantas de los pies sobre el lomo del caballo para terminar de cuclillas. Los pies están al ancho de la cadera, paralelos a la columna del caballo y con las plantas totalmente apoyadas desde la punta hasta el talón.

Soltar las grapas, levantar la cadera y enderezar el tronco hasta quedar en una posición erguida con rodillas flexionadas. Debe haber una línea recta entre hombros, cadera y talones.

Amortiguar el movimiento del caballo con las rodillas, cadera y tobillos manteniendo el tronco en posición vertical.

Con la mirada al frente, se extienden los brazos hacia los lados en línea recta a la altura de los ojos. Los dedos van cerrados y extendidos con las palmas hacia abajo. Los hombros permanecen relajados para mantener los brazos quietos. Mantener la posición 4 tiempos, tomar las grapas y con el peso en los brazos, extender las piernas y volver al asiento suavemente.



IMPULSIÓN / CLICK

- Descripción en el Nivel Paso 3

½ MOLINO

- Descripción en el Nivel Paso 2

CLICK/ IMPULSIÓN ATRÁS PIERNAS SEPARADA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Apoyo en las manos

Tensión corporal

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Se inicia desde el asiento hacia atrás. Con las manos en las grapas, se extienden las piernas hacia abajo para generar la tensión en arco. Inmediatamente aprovechando el ritmo e impulso del caballo, se llevan las piernas y cadera con velocidad hacia arriba colocando el peso del cuerpo sobre los brazos estirados. El ángulo entre los brazos y el tronco deberá ser lo más grande posible con los hombros abiertos y las piernas abiertas y estiradas.

Al llegar al punto más alto de la cadera, comenzar a descender con las piernas extendidas y el peso sobre las manos. Abrazando el lomo del caballo con las piernas para llegar suavemente al asiento hacia atrás.

Manteniendo el peso sobre los brazos y la cadera y hombros paralelos a los hombros del caballo.



MEDIO MOLINO Y BAJADA HACIA ADETRÁS

- Descripción en el Nivel Paso 2

GALOPE 2 ESTRELLAS

Galope 2 Estrellas
Obligatorios al galope
Subida
Asiento básico
Bandera
Molino Completo
Tijeras de ida
Tijeras de regreso
Parada
Primera Parte de Flank con bajada simple hacia adentro
Rutina al galope

NOTA: Para información más completa acerca de los ejercicios en este nivel, consultar el documento de la FEI “Guidelines for Judges”

SUBIDA

- Descripción en el Nivel Galope Básico

ASIENTO BÁSICO

- Descripción en el Nivel Paso 2

BANDERA COMPLETA

- Descripción en el Nivel Paso

MOLINO COMPLETO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Asiento, postura, flexibilidad, alcance y tempo

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

El molino es un ejercicio en el que el vaulter mantiene la posición del asiento en todo momento. En el molino completo, desde el asiento básico, el vaulter realiza una rotación completa sobre el lomo del caballo en cuatro fases uniformes. Cada pierna se estira y se eleva en un semi-círculo al otro lado del caballo en un arco alto, ancho. La otra pierna permanece estacionaria, abajo y en contacto con el caballo. La parte superior del cuerpo se mantiene erguida, centrada y casi vertical en cada fase. La cabeza y el cuerpo giran con cada pasada de la pierna. El momento de soltar o de volver a tomar las grapas depende del vaulter. Cada fase del molino se realiza en un conteo de cuatro tiempos.

FASE 1

Desde la posición de asiento básico, llevar la pierna externa extendida hacia el lado interno con un movimiento fluido. Los isquiones permanecen en contacto con el caballo.

La fase 1 termina con el vaulter en un asiento de lado hacia adentro, frente a un ángulo recto con el eje del hombro, con piernas juntas y en contacto con el caballo.

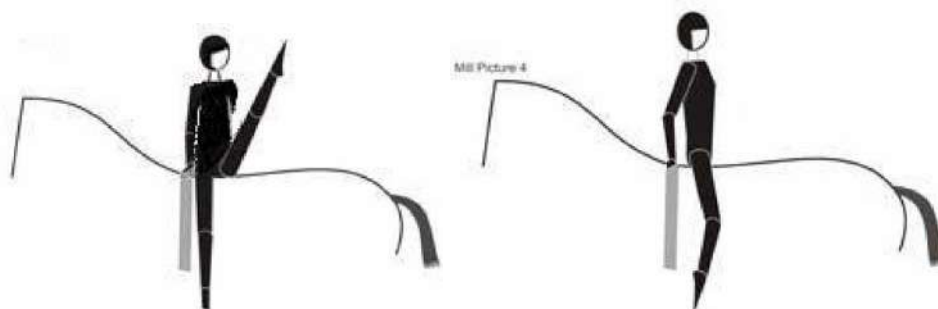


FASE 2

Desde el asiento interno, se lleva la pierna próxima a la grupa extendida hacia el lado exterior del círculo.

Llegar a asiento básico hacia atrás con la misma posición que se tendría viendo

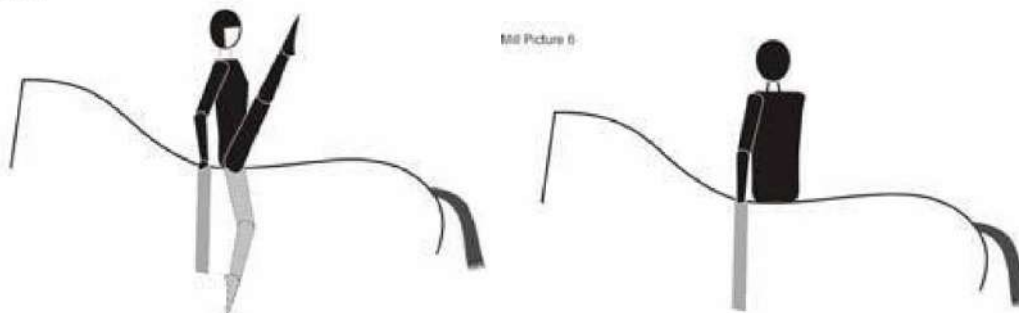
al frente (con una línea recta entre hombro, cadera y pie). La posición de las manos en las manijas cambia.



FASE 3

La pierna derecha se transporta sobre la grupa. La fase 3 termina con el vaulter en un asiento de lado exterior con orientación en un ángulo recto con el eje del hombro, las piernas juntas y en contacto con el caballo. La posición de las manijas cambia.

Mil Picture 5



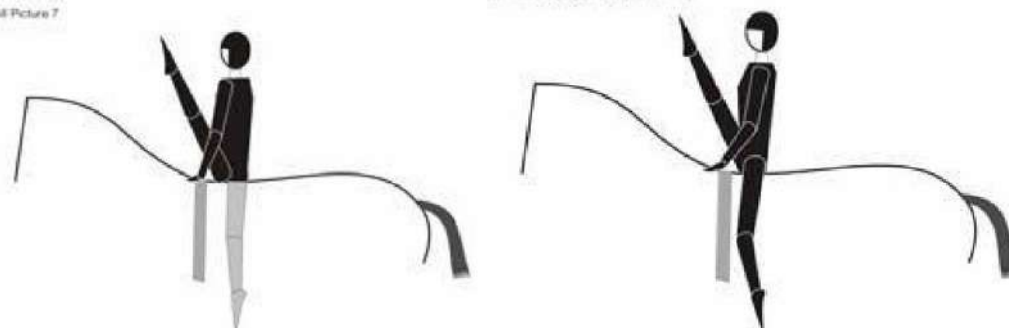
FASE 4

La pierna izquierda se transporta sobre el cuello del caballo. Cada manija se suelta y se vuelve a tomar a medida que pasa la pierna.

La fase 4 termina con el vaulter hacia delante en la posición de asiento.

Mil Picture 7

Mil Picture 8 (Dismount after Mil)



TIJERAS DE IDA

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Coordinación del movimiento de tijera y altura del centro de gravedad

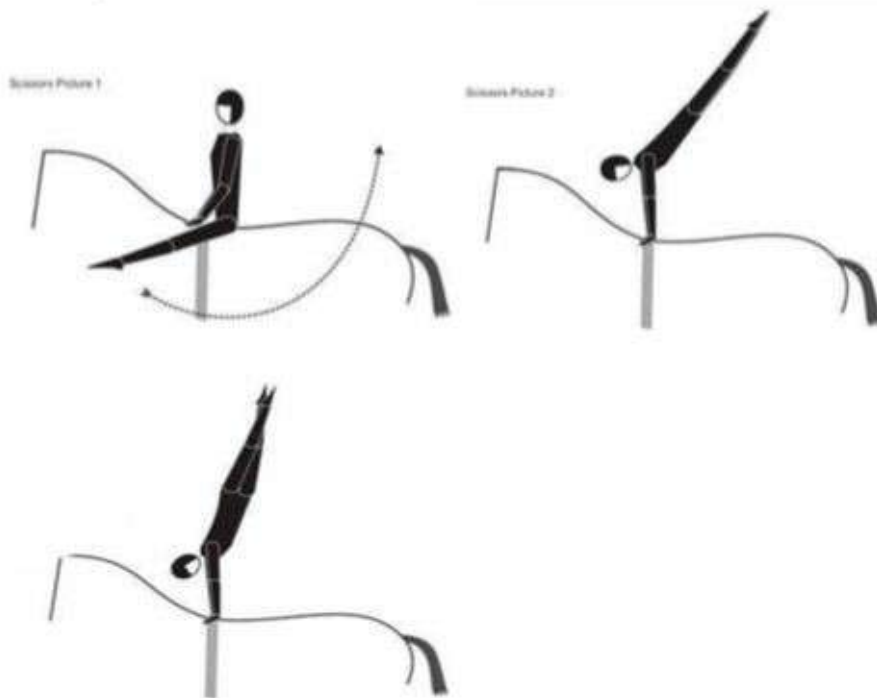
DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

El movimiento de las tijeras es una rotación alrededor del eje vertical del cuerpo con un recíproco simultáneo movimiento estirado de piernas.

Desde el asiento base, las piernas estiradas se impulsan hacia atrás y arriba para llegar a casi una posición vertical con los brazos extendidos para alcanzar la máxima elevación.

Sin interrupción de continuidad en este movimiento, las caderas giran a la izquierda por un cuarto de vuelta para que las piernas puedan pasar estrechamente a la misma distancia desde el suelo en casi el punto de elevación máxima.

La primera parte se cumple aterrizando suavemente, recto y centrado en el asiento hacia atrás.



TIJERAS DE REGRESO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Coordinación del movimiento de tijera y altura del centro de gravedad

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

Desde el asiento hacia atrás en el caballo, el vaulter balancea las piernas estiradas hacia arriba, con las caderas y los pies alcanzando el punto más alto posible al mismo tiempo. Los brazos se extienden para alcanzar la máxima elevación y el ángulo entre los brazos y el torso es tan grande como sea posible.

Sin interrupción de continuidad en este movimiento las caderas giran a la derecha por lo que las piernas pasan cerca una de otra en casi el punto de máxima elevación.

Las piernas del vaulter describen un arco alto con ambos pies a la misma distancia del suelo. La segunda fase se cumple con un aterrizaje suave, erguido y centrado en el asiento adelante.



PARADO

- Descripción en el Nivel Galope 1*

PRIMERA PARTE DE FLANK Y BAJADA SIMPLE HACIA ADENTRO

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Altura y posición del centro de gravedad

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

El movimiento comienza igual que un click o impulsión. Se forma un eje recto del cuerpo del vaulter que casi llega a la vertical con una línea recta desde los brazos hasta los pies con los brazos extendidos para alcanzar la máxima elevación.

Sin interrupción de movimiento, en el punto de máxima elevación la cadera se dobla bruscamente de modo en que las piernas se acercan lo más posible al torso en posición de "pike" durante la cual la cadera está por encima de las grapas.

El vaulter se desliza suavemente a un asiento de lado en posición recta hacia el interior del círculo, hace contacto con el caballo primero con el exterior de la pierna derecha y termina en un asiento de lado.

Desde el asiento de lado, el vaulter rota su pelvis y tronco hacia el frente. Después de un breve momento de contacto entre su muslo superior derecho con el caballo y con piernas juntas y cadera estirada, hace un rechace de la grapa(s) hacia arriba y a alejarse del caballo. Se sueltan las grapas y aterrizan con las piernas separadas a lo ancho de la cadera, con la cadera y los hombros paralelos a los del caballo. La parte superior del tronco está levemente inclinada hacia el frente en la fase de absorción del aterrizaje y continúa corriendo en la misma dirección que el caballo.



GALOPE 3 ESTRELLAS

Galope 3 Estrellas
Obligatorios al galope
Subida
Bandera
Molino Completo
Tijeras de ida
Tijeras de regreso
Parada
Primera parte de Flank
Segunda parte de Flank
Rutina al galope

NOTA: Para información más completa acerca de los ejercicios en este nivel, consultar el documento de la FEI “Guidelines for Judges”

SUBIDA

- Descripción en el Nivel Galope Básico

ASIENTO BÁSICO

- Descripción en el Nivel Paso 2

BANDERA COMPLETA

- Descripción en el Nivel Paso 3

MOLINO COMPLETO

- Descripción en el Nivel Galope 2*

TIJERAS DE IDA

- Descripción en el Nivel Galope 2*

TIJERAS DE REGRESO

- Descripción en el Nivel Galope 2*

PARADO

- Descripción en el Nivel Galope 1*

PRIMERA PARTE DE FLANK

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo Altura y posición del centro de gravedad

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

El movimiento comienza igual que un click o impulsión. Se forma un eje recto del cuerpo del vaulter que casi llega a la vertical con una línea recta desde los brazos hasta los pies con los brazos extendidos para alcanzar la máxima elevación.

Sin interrupción de movimiento, en el punto de máxima elevación la cadera se dobla bruscamente de modo en que las piernas se acercan lo más posible al torso en posición de "pike" durante la cual la cadera está por encima de las grapas.

El vaulter se desliza suavemente a un asiento de lado en posición recta hacia el interior del círculo, hace contacto con el caballo primero con el exterior de la pierna derecha y termina en un asiento de lado.



SEGUNDA PARTE DE FLANK

ESENCIA DEL MOVIMIENTO

Armonía con el movimiento del caballo

Altura y posición del centro de gravedad

DESCRIPCIÓN DEL EJERCICIO

El movimiento comienza en el asiento interior con una impulsión que lleva al cuerpo del vaulter a la vertical con una línea recta desde los brazos hasta los pies con los brazos extendidos para alcanzar la máxima elevación. Los pies del vaulter están juntos a través del movimiento.

En el punto de máxima elevación y extensión del brazo, el vaulter empuja contra las grapas y como resultado del rechazo, el hombro alcanza la elevación y máximo vuelo, aterrizando en el exterior del círculo, mirando hacia delante con ambos pies al mismo tiempo y flexionando las rodillas para absorber el impacto.



Anexo B – Formatos y Procedimientos para Pruebas de Medallas

PRUEBA DE MEDALLAS

Es una evaluación personal en la que el vaulter presenta los ejercicios obligatorios de su nivel así como una rutina libre con 4 ejercicios a ser calificados.

Los ejercicios de Vaulting en la prueba son juzgadas con los mismos lineamientos que una competencia. Ver sección de “Puntajes y Calificaciones” dentro del presente reglamento. Para mayor información acerca de los criterios de evaluación, dirigirse ya sea a “Vaulting Guidelines Rules” del año correspondiente de la FEI o “Guía para Jueces de Vaulting” del año correspondiente de la FEM o PVM.

La prueba consta de dos partes prácticas y una teórica las cuales se realizan el mismo día. Una vez aprobada la Prueba de Medallas, no podrá repetirse en otra ocasión. El vaulter deberá participar en competencia en el nivel de su medalla o alguno más alto. Los niveles deberán ser cursados en el orden adecuado para pasar al siguiente. Los primeros tres niveles (Paso 1, Paso 2 y Paso 3) son recreativos, por lo que el entrenador podrá decidir en cuál de ellos comienza el alumno e ir aprobando cada uno de los niveles superiores. En circunstancias extraordinarias, el vaulter podrá solicitar al Comité Técnico una excepción para comenzar en un Nivel más alto que Paso 3

El vaulter deberá estar afiliado a un club o escuela para participar en cualquier Prueba de Medallas.

El entrenador o en su caso el propio vaulter es el responsable de obtener del jurado la tarjeta de calificación. Al final del año en curso (a más tardar la primera quincena de enero) es necesario enviar una copia de esta tarjeta al Comité de Competencias. El cambio de nivel deberá justificarse adjuntando la tarjeta de calificación.

Para solicitar una excepción y comenzar en un nivel mayor a Paso 3:

En circunstancias extraordinarias, el vaulter en cuestión podrá solicitar al Comité Técnico una excepción para comenzar en el Nivel Trote 1 o Galope/Paso. En ambos casos, el vaulter deberá proporcionar al CT su currículum y experiencia que avalen la situación extraordinaria: puntajes de competencias en el extranjero,

participación en clínicas y cursos, recomendación de su entrenador y cualquier otra herramienta que ayude al CT a tomar la decisión al respecto.

Para ser considerado, el vaulter deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener mínimo 6 meses de experiencia con el Vaulting.
- Contar con una recomendación por escrito de su entrenador de Vaulting actual.
- Enviar su petición al Comité Técnico con mínimo un mes de anticipación al evento en el que desea participar y recibir una mayoría afirmativa a su petición.

Para solicitar una excepción y comenzar en un nivel mayor a Galope/Paso:

En caso de querer participar en el nivel Galope Básico o alguno mayor, el vaulter en cuestión podrá solicitar comenzar en un nivel superior y presentar una Prueba de Medallas compuesta. Basado en la información recibida, el Comité Técnico podrá aceptar que el vaulter comience en Trote/Paso y presente una Prueba de Medallas compuesta de Trote/Paso y Galope/Paso para llegar a su nivel de competencia.

Para ser considerado, el vaulter deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener mínimo 1 año de experiencia practicando Vaulting.
- Contar con una recomendación por escrito de su entrenador de Vaulting actual.
- Participación en competencia(s) de un nivel equivalente a Galope básico fuera del país con puntajes mayores a 5.0
- Haber participado en algún curso o clínica de Vaulting.
- Enviar su petición al Comité Técnico con mínimo un mes de anticipación al evento en el que desea participar y recibir una mayoría afirmativa a su petición.

Toda decisión tomada por el CT deberá ser por mayoría de votos; en caso de que algún miembro del comité tenga interés especial en el vaulter en cuestión, deberá abstenerse de participar en la votación.

Evaluación de una Prueba de Medallas

Parte teórica:

La parte teórica de cada una de las pruebas de medalla, evalúa los conocimientos que el vaulter tiene sobre el caballo y el deporte. Puede estar basada en preguntas de los siguientes temas (10-15 preguntas) teniendo en cuenta la edad y nivel del vaulter:

- **Descripción de un caballo**
 - Aires básicos
 - Partes del caballo
- **Cuidados del caballo de Vaulting**
 - El pelo
 - Crin y cola
 - Limpieza
 - Cascos
- **Salud del caballo**
 - Enfermedades comunes
 - Cómo identificarlas
- **Equipo del caballo**
 - Cabezada o bridón
 - Riendas
 - Grapas
 - Vendas
 - Cuerda
 - Cómo ensillar y desensillar
 - Cuidados del equipo
- **Etiqueta, comportamiento y formato de una competencia**
 - Nacional
 - Internacional

Parte Práctica del manejo del caballo:

Cada uno de estos ejercicios recibirá una calificación A= Aprobatoria o R= Reprobatoria.

Dependiendo del nivel a cursar, el vaulter que presenta la prueba deber ser capaz de llevar a cabo los siguientes ejercicios:

- Caminar al caballo con una guía y pasar a otros caballos
- Atar a un caballo
- Aseo del caballo
- Cuidados del caballo después del trabajo
- Preparar y ensillar a un caballo con el equipo de Vaulting.
- Limpieza de todo el equipo para Vaulting y/o del caballo
- Cuidados del caballo antes y después del trabajo
- **Niveles Galope 1,2 y 3:** Trabajar a la cuerda.

Parte Práctica de Vaulting

El vaulter realizará los siguientes ejercicios sobre el caballo:

- Ejercicios obligatorios del nivel a pasar en el orden correcto. Ver *Anexo A - Descripción de los ejercicios obligatorios por nivel* para el listado de ejercicios obligatorios de cada nivel.
- 4 ejercicios libres al aire correspondiente a su nivel. Los ejercicios se pueden presentar dentro de una rutina libre de 1 min. Los ejercicios son libres y se podrán tomar del Catálogo de Ejercicios que se puede encontrar con el título de "Code of Points" o "Catálogo de Ejercicios de Vaulting" en la sección de reglamento de la página de Pro Vaulting México.

Durante la parte práctica de la prueba de medallas de rendimiento, si el vaulter no obtiene la nota mínima requerida en hasta dos ejercicios, puede hacer dos repeticiones (1 para cada ejercicios o 2 para un ejercicio). Un vaulter que ha aprobado la prueba de medallas puede solicitar repetir un ejercicio de nota baja para obtener una mejor calificación y se tomará en consideración la nota más alta.

El proceso para la organización de una prueba de medallas se encuentra en esta misma sección del presente reglamento.

Medallas de motivación: Paso 1, Paso 2 y Paso 3

Los niveles de paso son consideradas medallas de motivación. La prueba consta de dos partes prácticas y una teórica las cuales se realizan el mismo día.

Cada ejercicio recibirá una calificación A= Aprobatoria o R= Reprobatoria. El vaulter deberá obtener una calificación aprobatoria en todos los ejercicios para recibir el reconocimiento y pasar al siguiente nivel. Se permiten dos repeticiones de ejercicios a elección del vaulter o entrenador. Si después de las dos repeticiones aún tiene una nota con R, deberá repetir la prueba en otra ocasión.

La calificación estará basada en la ejecución de cada ejercicio con los mismos lineamientos que una competencia.

Medallas de rendimiento: Trote 1, Galope/Paso, Galope básico

Estas pruebas de medallas son de niveles avanzados y como tal deberán ser evaluados únicamente por un juez nivel 1 o en su caso un Juez Nivel 2 del listado presentado por el Director de Competencia al solicitar la prueba.

Puntaje en la parte práctica de Vaulting

Recibirá una nota del 0-10 para cada uno de ellos. El caballo podrá ir a la mano izquierda o derecha para los ejercicios obligatorios, a elección de cada vaulter/entrenador.

- Ejercicios Obligatorios
 - Trote 1 – Deberá obtener una nota mínima de 5.0 en cada ejercicio sin contar la subida. Las notas son sumadas y divididas entre el número de ejercicios para sacar la nota final de obligatorios. La nota final deberá ser mayor a 5.0
 - Galope / Paso – Deberá obtener una nota mínima de 5.0 en cada ejercicio sin contar la subida. Las notas son sumadas y divididas entre el número de ejercicios para sacar la nota final de obligatorios. La nota final deberá ser mayor a 5.0
 - Galope Básico – Deberá obtener una nota mínima de 5.0 en cada ejercicio sin contar la subida. Las notas son sumadas y divididas entre el número de ejercicios para sacar la nota final de obligatorios. La nota final deberá ser mayor a 5.0

- Ejercicios libres:
 - Trote 1 – Ejercicios libres al paso con grado de dificultad M o D
 - Galope/ Paso – Ejercicios libres al paso con grado de dificultad M o D. Deberá realizar mínimo 1 ejercicios D.
 - Galope básico – Ejercicios libres al galope a la mano izquierda con grado de dificultad E únicamente.

Medallas Elite: Galope 1*, Galope 2* y Galope 3*

Al igual que las Pruebas de Rendimiento, estas pruebas de medallas son de niveles avanzados y como tal deberán ser juzgados únicamente por un juez Nivel 2 del listado presentado por el Director de Competencia al solicitar la prueba.

Puntaje en la parte práctica de Vaulting

Recibirá una nota del 0-10 para cada ejercicio. El caballo podrá ir a la mano izquierda o derecha para los ejercicios obligatorios, a elección de cada vaulter/entrenador.

- Ejercicios Obligatorios
 - Galope 1 – Deberá obtener una nota mínima de 5.0 en cada ejercicio sin contar la subida. Las notas son sumadas y divididas entre el número de ejercicios para sacar la nota final de obligatorios. La nota final deberá ser mayor a 6.0
 - Galope 2 – Deberá obtener una nota mínima de 5.0 en cada ejercicio *incluyendo la subida*. Las notas son sumadas y divididas entre el

número de ejercicios para sacar la nota final de obligatorios. La nota final deberá ser mayor a 6.5

- Galope 3 – Deberá obtener una nota mínima de 6.0 en cada ejercicio *incluyendo la subida*. Las notas son sumadas y divididas entre el número de ejercicios para sacar la nota final de obligatorios. La nota final deberá ser mayor a 7.0

- Ejercicios Libres

- Galope 1 – Ejercicios libres al galope a la mano izquierda con grado de dificultad E o M.
- Galope 2 – Ejercicios libres al galope a la mano izquierda con grado de dificultad M y mínimo 1 ejercicios D.
- Galope 3 – Ejercicios libres al galope a la mano izquierda con grado de dificultad D únicamente.

Anexo C - Formatos para Organización de Eventos

Un club o entrenador que tenga la intención de organizar una competencia deberá seguir los siguientes pasos:

PRUEBA DE MEDALLAS / EVALUACIONES PARA SUBIR DE NIVEL:

- **Paso 1:** El club deberá mandar un correo al Director de Competencias ProVaultingMx@gmail.com para organizar el evento. El correo deberá incluir la siguiente información:
 - Nombre del organizador, club y ciudad
 - 3 fechas tentativas para el evento
 - En caso de ser Prueba de medallas abierta a participantes de otros clubs, se deberá incluir el ante programa con el mismo formato que el de competencia incluido en este documento.
- **Paso 2:** Una vez recibida la solicitud, el Director de Competencias enviará al club el listado de jueces habilitados.
- **Paso 3:** El club deberá contactar al juez y fijar la fecha del evento. El club será responsable de cubrir los gastos de viaje y viáticos del Juez, así como la cuota diaria estipulada en la circular de costos del año en curso. El total a pagar deberá ser entregado al Juez al menos 15 días antes de la prueba, quien a su vez entregará un comprobante simple con el desglose de los gastos.
- **Paso 4:** Al menos 20 días antes de la prueba, el club organizador es responsable de mandar al Director de Competencias la lista preliminar de participantes con los siguientes datos:
 - Nombre de cada vaulter, club, nivel de prueba a presentar.
 - Ejercicios libres a realizar durante la prueba (4).
 - En caso de ser medalla de motivación (Paso 1-3) o rendimiento (Trote/paso, Galope/Paso, Galope Básico) se deberá especificar la mano a la que se llevarán a cabo los ejercicios de Vaulting.
 - En caso de ser nivel Trote/Paso o mas alto, incluir comprobante o copia del certificado del nivel anterior.
- **Paso 5:** El día de la prueba, se deberá tener preparada el área. Los caballos, lungers y vaulters deberán presentar un atuendo de competencia. Los organizadores de la prueba le harán saber al juez el orden en que los vaulters se irán presentando así como el caballo y lunger correspondientes a cada uno y los ejercicios libres a realizar.

COMPETENCIA:

- **Paso 1:** El club deberá mandar un correo al Director de Competencias ProVaultingMx@gmail.com para organizar el evento. El correo deberá incluir la siguiente información:
 - Nombre del organizador, club y ciudad
 - 3 fechas tentativas para el evento

- **Paso 2:** Escribir un ante programa para ser presentado al Director de Competencias al menos 4 semanas antes de la fecha del evento. Deberá ser aprobado y enviado a todos los clubs y vaulters participantes con la información del evento al menos 3 semanas antes del mismo. El contenido del ante programa es el siguiente:
 - Fecha y ubicación del evento.
 - Club organizador: domicilio, contacto y firma del responsable y director del concurso.
 - Eventos, divisiones y clases disponibles (Individual Paso 1, Dupla Paso 1, etc).
 - Fecha de cierre de inscripciones (debe ser mínimo 2 semanas de la fecha de competencia).
 - Fecha del sorteo de orden de entrada (puede ser hasta 2 horas antes del inicio de competencia).
 - Descripción de instalaciones incluyendo el área de pista y altura del techo en su caso.
 - Cronograma, desarrollo del concurso (orden de entrada).
 - Aclaración de la obligatoriedad del Reglamento de Vaulting.
 - Nombre de los jueces.
 - Formato de entrega de música.
 - **Nota:** Las modificaciones del ante programa del concurso deben ser realizadas antes del cierre de inscripciones y comunicada a todos los participantes y jueces, una vez aprobadas por la Federación.

- **Paso 3:** Mandar el ante programa y documentación necesaria al Director de Competencias ProVaultingMx@gmail.com para su aprobación y solicitar el listado de jueces disponibles.

- **Paso 4:** Una vez aprobado el ante programa, contratar a los jueces (1 o 2 dependiendo del nivel de competencia).

- **Paso 5:**
 - Contratar/confirmar fecha con el equipo de Pro Vaulting México para llevar la estadística de competencia y calcular los puntajes del evento.
 - Asegurar a los voluntarios necesarios para el evento.
 - Procurar premios o reconocimientos por participación en niveles de motivación.

- **Paso 6:**
 - Enviar la convocatoria a los participantes con mínimo 3 semanas de anticipación.
 - Confirmar asistencias.
 - Prepara los premios.

- **Paso 7:** Revisar la sección de *Organizacion de Eventos* del presente reglamento.

ESPACIOS Y VOLUNTARIOS PARA UN EVENTO:

Espacios

- Una pista de competencia de 20-22 mts de diámetro delimitada ya sea por obstáculos, macetas o rejas. Se recomienda marcar el centro del círculo con cal o harina.
- Uno o dos círculos de calentamiento de 13-15 mts de diámetro.
- Una o dos plataformas con mesa para jueces incluyendo tres sillas por mesa y sombra. En caso de solicitarlo, se deberá proporcionar al Juez "A": un cronómetro, calculadora, una campana y una o dos plumas.
- Espacio para colgar o descansar a los caballos de otros clubs.
- Área de calentamiento para vaulters (pasto, arena o piso con colchonetas).
- Uno o dos barriles en área de calentamiento.
- Espacio para público, sillas, bancas, etc.
- Una computadora con los requerimientos del sistema de estadística de competencia.
- Paquete impreso de jueceo (proporcionado por el encargado de estadística de competencia).
- Ambulancia o primeros auxilios y veterinario durante el evento.
- Equipo de sonido (bocinas, micrófono y voluntario encargado de la música).

Voluntarios

- **Encargado de pista:** Está a la entrada de la pista de competencia asegurándose que la persona, caballo y lunger que siguen están preparados para entrar. También regula las pistas de calentamiento.
- **Asistente de juez:** está sentado a un lado del Juez tomando notas, midiendo el tiempo y ayudando con los cálculos necesarios.
- **Música:** Un encargado de empezar y detener la música para cada entrada y competidor.
- **Secretario:** Encargado de tabular los puntajes de cada participante antes de la ceremonia de premiación.
- **Maestro de ceremonias:** Encargado de anunciar a todos los participantes y

hacer anuncios antes y después del evento. Puede ser el mismo encargado de la música.

- Agua y botanas para los jueces, sus asistentes y secretariado.

Anexo D – Otros

El Catálogo completo de ejercicios de Vaulting se puede encontrar en la página de la FEI con el título de “Code of Points” o la traducción del mismo documento del 2011 (el valor de los ejercicios puede cambiar) en la sección de reglamento de la página de Pro Vaulting México www.Vaulting.com.mx - Catálogo de Ejercicios de Vaulting.

POLÍTICA DE CONFLICTO DE INTERÉS

La siguiente cláusula deberá ser firmada por cualquier oficial y/o entrenador de Volteo:

Las siguientes personas no pueden actuar como miembros de un Jurado de Campo en un evento:

- Jefes de Equipo, Oficiales de Equipo (Veterinario, Herrero, Comité de Selección, etc), entrenadores y empleados o empleadores de competidores (Caballerangos, Doctores, etc).
- En competencias nacionales, un entrenador no podrá juzgar a un alumno y/o caballo al que haya entrenado en los últimos 3 meses previos a la competencia en la que actuará como juez.
- Para selectivos y/o competencias internacionales se aplicarán supletoriamente las normas establecidas por la FEI, que indican que, para ese caso, no se podrá juzgar a un alumno y/o caballo al que se haya entrenado en los últimos 9 meses previos a la competencia en que actuará como Juez.
- Si un juez que viene a juzgar a México es contratado para dar una clínica privada a vaulters y/o caballos, éste no podrá volver a juzgar en competencias nacionales durante los siguientes 3 meses y para Finales de Campeonato Nacional y Selectivos por los siguientes 9 meses.
- Los parientes de propietarios, competidores, jefes de equipo y oficiales de equipo.
- Personas que tengan algún tipo de interés financiero o personal en un caballo y/o competidor cuya acción, pueda influenciar o ser percibida de influenciar a favor o en contra, la manera de su juicio.

Al aceptar una invitación para juzgar, un juez debe:

- Declarar su interés en cualquier persona(s) y/o caballo(s) compitiendo en este caso nacionalmente.

- En el caso de la FEI, internacionalmente: que él o ella hayan declarado el haber entrenado, el haber sido propietarios o copropietarios o haber tenido algún tipo de interés de negocios dentro de los 9 (nueve) meses que preceden al evento, dando así al Comité Organizador la posibilidad de programar a este juez para juzgar otras pruebas o competencias en donde no participe el/los vaulter (s) y/o caballo(s) con quienes exista conflicto de interés.
- Un alumno no podrá juzgar a su entrenador. Un subordinado no podrá juzgar a su superior.

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Se consideran conductas antideportivas las siguientes:

- Cualquier violación a las reglas incluidas en este reglamento.
- La no observancia de las reglas mínimas de educación y respeto.
- El obviar las instancias existentes dejando claro que la primera autoridad que rige esta disciplina es la Vocalía de Volteo en funciones.
- Falsear, difamar, hostigar, calumniar, entorpecer el buen funcionamiento de los eventos y del desarrollo del deporte.
- Si algún jinete, entrenador, jefe de equipo o representante tuviera interés en solicitar a algún miembro del jurado le aclare las notas otorgadas o abundar sobre el resultado obtenido, tendrá que hacerlo siempre a través del Delegado Técnico o Comisario (Steward), quien a su vez pasará el mensaje al juez y este decidirá si se reúne con el interesado y en qué momento verlo. En caso de ser una competencia de niveles de motivación o rendimiento en las que no hubiese un Delegado Técnico, la solicitud se deberá hacer directamente al Juez principal.
- Las conductas indecorosas tanto a nivel nacional como internacional serán todas y cada una, motivos de sanción.
- Cualquier reclamación fundada o no, fuera de las normas de respeto, cortesía y sensatez.
- Cualquier insubordinación por parte de jinetes, entrenadores, jefes de equipo, o cualquier otro representante será sancionada de acuerdo con los Reglamentos vigentes de la FEM y de la FEI y será considerada como conducta antideportiva.
- Monta peligrosa o irresponsable.

Las sanciones serán establecidas por la Vocalía de Volteo y/o, el Consejo de la FEM, y de ser necesario por las siguientes instancias: El Comité de Honor y Justicia, y otros Organismos Deportivos Nacionales que rigen la disciplinas ecuestres.

PROTESTAS

La máxima autoridad dentro de la competencia es el Juez “A” o Juez principal y sus decisiones, al igual que las calificaciones otorgadas por los miembros del jurado, son inapelables, por lo que cualquier insubordinación, falta de respeto, o reclamo por parte de los vaulters, entrenadores, jefes de equipo y otros representantes, serán sancionados de acuerdo con el Reglamento vigente de la FEI y FEM. La Vocalía de Volteo aplicará las mismas sanciones a cualquier persona que esté prestando sus servicios durante el evento (entrenador, caballerango, veterinario, herrero, chofer, etc.) y que cometa alguna de las fallas mencionadas.

- Las protestas deberán ser presentadas por escrito, debidamente firmadas por los interesados, acompañadas del monto de dinero señalado por la Vocalía de Volteo, deberán estar debidamente fundamentadas, ser entregadas hasta una hora después de finalizada la competencia en cuestión y estar dirigidas al Comité de Apelación y Delegado Técnico. Las protestas podrán ser formuladas y presentadas ya sea por el Jefe de Equipo, el entrenador o el vaulter participante.
- Para poder dar curso a una protesta esta deberá estar acompañada de un pago de la cantidad que publique la FEM por medio de una Circular Oficial.
- De solicitarse una aclaración, el Juez en cuestión o el Juez “A” será quien decida si se reúne con el interesado y el momento en que se llevará al cabo dicha reunión. La reunión se dará siempre en presencia del Delegado Técnico.
- Queda prohibido a los competidores hacer comentarios sobre actuaciones o resultados de otros competidores. Las aclaraciones siempre deben hacerse a título personal; las protestas solamente podrán realizarse siguiendo las normas básicas de educación, cortesía y respeto, y apearse a las reglas vigentes acatando la opinión y el criterio dado por el Juez en cuestión.
- La resolución de las protestas será dada a conocer a la brevedad posible y tendrá el carácter de definitiva e inapelable. Para su notificación alguno de los miembros de la Vocalía de Volteo o Comité Técnico deberá estar presente.
- Si la protesta se considera improcedente o infundada, el pago efectuado quedará a favor de la Vocalía de Volteo de la FEM. De lo contrario este pago se regresará, en forma inmediata, al vaulter que presentó la protesta.
- **Sanciones:** Los competidores, jefes de equipo, entrenadores y personas que intervengan en la organización de los concursos y competencias previstos en este reglamento, deberán guardar la debida compostura y respeto hacia el Jurado de Campo y funcionarios; el trato de los competidores debe ser de comprensión, cordura y respeto. Cualquier falta de cortesía de los antes

mencionados hacia el Jurado de Campo o funcionarios, será objeto de una sanción impuesta por la Vocalía de Volteo que, en su siguiente reunión de trabajo, planteará el caso y dictará lo que proceda. Si éste lo considera necesario, turnará el caso al Comité de Honor y Justicia quién lo estudiará y dictará lo conducente, dando a conocer su fallo al Consejo Directivo de la FEM y a la persona sancionada.

TIPOS DE SANCIONES

1- Amonestación verbal o escrita

2- Tarjeta Amarilla

Entre otras, se podrá aplicar la sanción de la Tarjeta Amarilla que es una advertencia para el jinete que incurra en una falta a este Reglamento y de su recurrencia se desprende lo siguiente:

- La primera Tarjeta Amarilla que sea entregada a la persona que se haga acreedora de ella se considera como un aviso de mal comportamiento y puede causar una multa.
- La segunda Tarjeta Amarilla que reciba la misma persona, implicará una multa o incluso la suspensión de sus derechos.

Igualmente, se hará acreedor a una Tarjeta Amarilla, cualquier persona que presente un comportamiento incorrecto hacia cualquier oficial de un evento y personas involucradas en el mismo, tales como: otros jinetes, periodistas, público y demás. También se hará acreedor a una Tarjeta Amarilla cualquier persona que abuse del caballo en cualquier forma (Reglamento General FEI Artículo 169-7).

3- Multa según lo estipule la Vocalía de Volteo o el Consejo de la Federación Ecuestre Mexicana.

4- Suspensión temporal o definitiva de acuerdo a lo que estipule la Vocalía de Volteo o el Consejo de la Federación Ecuestre Mexicana.

La Vocalía de Volteo y la Federación Ecuestre Mexicana hacen patente su total desaprobación a ese tipo de comportamientos y advierten de la seriedad y relevancia que una conducta así pueda tener.

CIRCULARES ANUALES:

- Costos:
 - Registro anual
 - Certificación de entrenadores
 - Prueba de Medallas
 - Honorarios de Oficiales
 - Entrada a competencia para vaulters no registrados