

EL RESPETO, VALOR FUNDAMENTAL DE NUESTRA ASOCIACION NOS COMPROMETE CON EL CUIDADO DE: PERSONAS, ANIMALES, INSTITUCIONES Y MEDIO AMBIENTE

CAPÍTULO 1. REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

1. Las puertas de entrada y salida a la cancha deben ser las mismas durante todo el evento.
2. La línea de salida/llegada y las posiciones de los obstáculos (barriles, postes, etc.), deben estar permanentemente marcados para cada evento.
3. El competidor tendrá dos (2) salidas obligatorias, una (1) por ronda. En cada una de las competencias de velocidad (barriles y varas)
4. El terreno de la cancha de competencia debe tener una consistencia uniforme durante todo el desarrollo del evento. Debe removerse y nivelarse durante las competencias de Carrera de Barriles y Postes.
5. El tiempo comienza a contarse en el instante en el cual el competidor cruza la línea de salida.
6. Definición de carreras de velocidad:
 - 6.1 Una Carrera de Barriles es un evento de tiempo donde se utilizan tres barriles metálicos idénticos, de 55 galones (208,24 litros), tapados por ambos lados y debidamente pintados.
 - 6.2 Una Carrera de Postes es un evento de tiempo donde se utilizan 6 postes, cada uno de una altura de 1,83 m. y una base no mayor de 35cm. Deben estar pintados adecuadamente y preferiblemente elaborados en material PVC.
7. El competidor que altere el recorrido no tendrá tiempo.
8. Sobre el desempeño de carreras de velocidad:
 - 8.1 El competidor que tumbe un barril se penaliza con cinco segundos. Tocar el barril es permitido.
 - 8.2 El competidor que se equivoque en el recorrido de los barriles no tendrá tiempo.



- 8.3 El competidor que tumbe un poste se penaliza con cinco segundos. Tocar el poste es permitido.
- 8.4 El competidor que se equivoque en el recorrido de los postes no tendrá tiempo.
- 8.5 Se entiende por tumbar el Barril o el Poste que, producto de un tropiezo por parte del competidor, éste caiga al suelo antes de que el competidor termine el recorrido.
9. Si un barril o poste es movido de su sitio durante un recorrido, debe ser colocado en su marca antes de salir el próximo competidor.
10. El ganador de las competencias de velocidad, será aquel que tenga el mejor tiempo de las dos rondas. Esto aplicar en carrera de Barriles y Varas.
11. Un competidor puede montar cualquier caballo sin importar quién sea el propietario. Sin embargo un caballo no puede ser presentado por más de una persona en una misma categoría en los casos de Carrera de Barriles y Carrera de Postes. Solo se podrá compartir caballo en el caso de miembros de la misma familia y en primer grado de consanguinidad para menores de 20 años
12. No se permitirán cambios en el orden de salida. Los competidores deberán salir en el orden en el cual fueron sorteados. Sólo se permitirán cambios en casos de remonta donde los dos competidores resulten sorteados con menos de cuatro turnos de diferencia entre uno y otro. En el Encierro de Ganado no habrá cambios en el orden de salida bajo ningún concepto.
13. Todos los caballos registrados en asociaciones de raza deberán ser inscritos bajo el nombre asignado por la correspondiente asociación en la cual están registrados. Los caballos, sin este registro deberán ser inscritos bajo un único nombre, el cual no podrá coincidir con el nombre de algún otro caballo inscrito en el la A C R.
14. Será motivo de desclasificación del jinete o vaquero que se exceda en el uso de látigo, lazo, fusta, espuelas o rienda castigando su caballo.
15. Será motivo de desclasificación del jinete o vaquero que en el transcurso o al finalizar la prueba su caballo sangre por la boca o por los costados.

Las competencias válidas de REGLAMENTO DE A.C.R estarán abiertas a cualquier caballo sin importar su raza, edad, sexo, color, conformación o apariencia.



CAPÍTULO 2. CATEGORÍAS E INSCRIPCIONES

1. Existen seis categorías:

CATEGORÍAS PARA COMPETENCIAS DE ACR	
Categoría	Descripción
PREINFANTILES	Competidores menores de 7 años de edad.
INFANTIL	Competidores de 8 años de edad hasta 10 años de edad más 364 días.
PRE-JUVENILES	Competidores de 11 años de edad hasta 14 años de edad más 364 días.
JUVENIL	Competidores de 15 años de edad hasta 17 años de edad más 364 días.
MUJERES MAYORES	Competidoras mayores de 15 años de edad.
ADULTOS HOMBRES	Competidores mayores de 18 años de edad.

- 1.1. Los competidores deben inscribirse en sus categorías según su edad. Los competidores se pueden subir de categoría pero no se va aceptar bajar a una categoría menor.
- 1.2. El costo de la inscripción en la Categoría Preinfantil, Infantil, Pre-juvenil, es por un paquete que incluye:
 - Carrera de Barriles
 - Carrera de varas
 - Amarre de Cordero
 - Lazo - Break Away Prejuvenil

El valor que se estime para la inscripción es exclusivo para estas categorías, y depende del evento si se realizan las 4 disciplinas o solo 3

CAPÍTULO 3. REPETICIÓN DE UN RECORRIDO

1. Se permitirá repetir un recorrido cuando falle el sistema de tiempo.
2. Si el patrón se altera de alguna manera que no se pueda volver a colocar en su posición original durante la presentación de una de las categorías, todos los recorridos hasta ese momento en esa categoría quedarán anulados, y deberán ser repetidos y quedará anulado el recorrido para aquellos competidores que decidan no repetirlo.
3. Una alteración de patrón incluye, pero no se limita a:



- 3.1 Cambios en los marcadores del barril o de los postes.
- 3.2 Cambios en la posición del reloj electrónico, sea vertical u horizontal.
- 3.3 Cambios en la posición de las puertas de entrada y/o salida.
- 4. Un competidor podrá hacer reclamos sobre la ubicación de los barriles o postes sólo antes de iniciar su recorrido.

CAPÍTULO 4 CÓDIGO DE LA VESTIMENTA

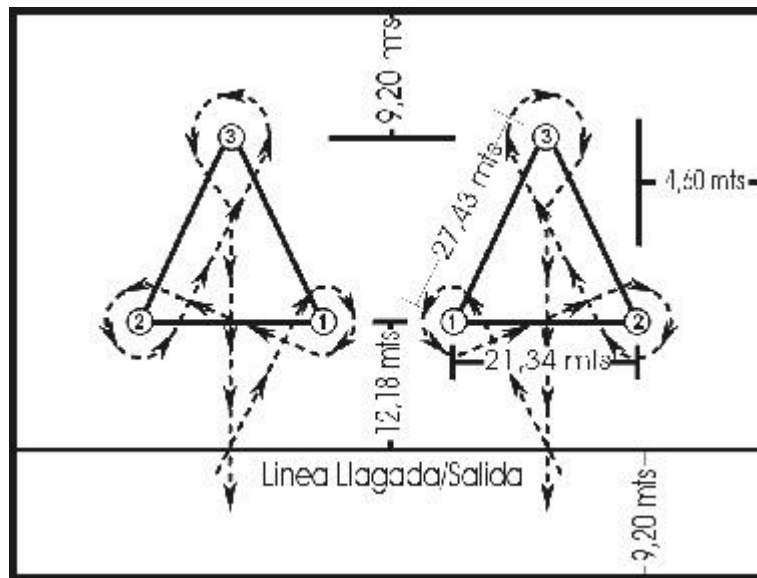
- 1. Para enaltecer la imagen de nuestros eventos, A C R fomenta y promueve el uso de vestimenta tipo Western.
 - 1.1 Esto incluye: camisas con cuello y manga larga, sombrero y botas vaqueras (se entiende por bota a todo zapato que cubra el tobillo). Las mangas no pueden estar recogidas y debe estar abotonadas. La camisa debe ir por dentro del pantalón.
 - 1.2 Cualquiera que incumpla con el código de vestimenta durante un recorrido, será penalizado con 5 segundos.
 - 1.3 Los competidores que salgan en equipo team penning debe estar uniformados.
 - 1.4 Los competidores de las categorías Pre infantil, infantil, pre juvenil se les permitirá el uso de casco protector si lo prefiere.
 - 1.5 La penalización se aplicará en cada recorrido en que el competidor incumpla con el código de vestimenta.
 - 1.6 No habrá penalización por la caída del sombrero.
 - 1.7 Para los invitados internacionales participarán con su vestimenta típica del país proveniente.



CAPÍTULO 5

PATRÓN DE COMPETENCIAS DE CARRERA DE BARRILES Y CARRERA DE VARAS

1. Carrera de barriles

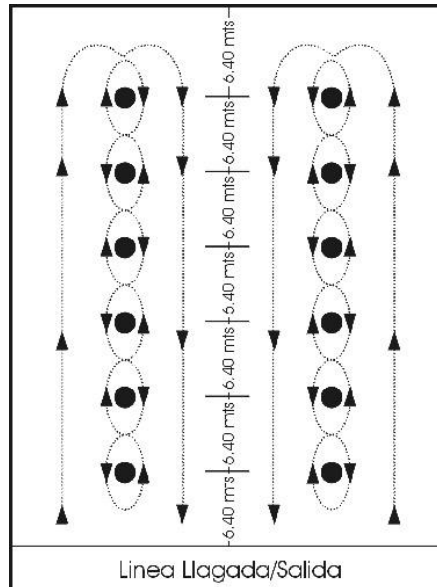


- 1.1 Las medidas de este patrón son las correspondientes al reglamento de la AQHA.
- 1.2 El recorrido debe ser realizado de la siguiente manera: Al cruzar la línea de salida, el competidor se dirigirá hacia el barril uno, pasando por la izquierda de éste, completará una vuelta hacia la derecha de casi 360° alrededor del barril y se dirigirá hacia el segundo barril, pasando por la derecha de éste, y completa una vuelta hacia la izquierda de un poco más de 360° alrededor de este barril. Luego se dirigirá al tercer barril, pasando por la derecha de éste girando a la izquierda, desde donde se dirigirá hacia la línea de salida/llegada pasando entre los barriles 1 y 2.

Este patrón también puede ser realizado comenzando por la izquierda donde girará a la izquierda en el primer barril, a la derecha en el segundo, a la derecha en tercero y se dirigirá en línea recta hacia la línea de salida/llegada.



2. Carrera de Varas.

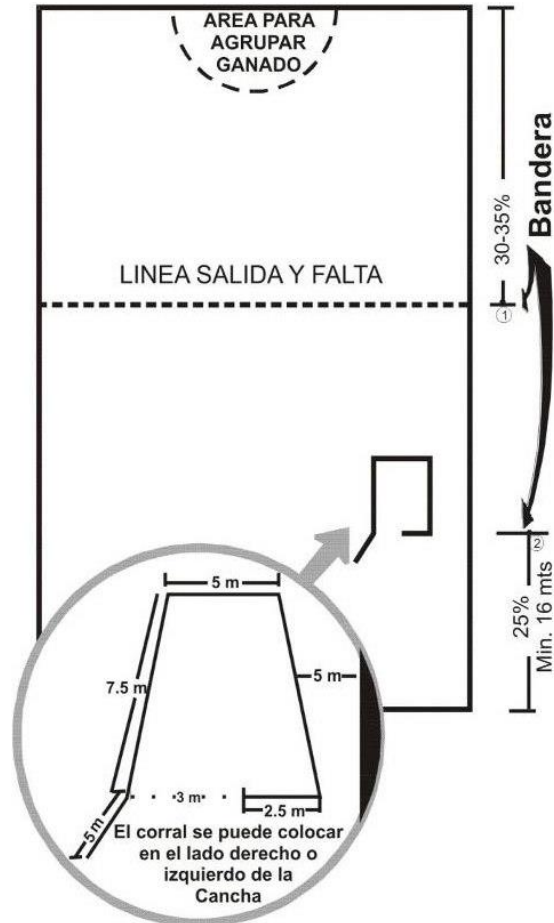


2.1 El patrón de la Carrera de Varas se desarrollará siguiendo un recorrido en forma de serpentina alrededor de 6 Varas o postes, cada uno separado del otro a 6,40 m., estando el primero a una distancia de 6,40 m. de la línea de salida/llegada. Se puede comenzar el recorrido por cualquiera de los dos lados.

2.2. Las medidas de este patrón son las correspondientes al reglamento de la AQHA.



CAPÍTULO 6 ENCIERRO DE GANADO



1. El equipo saldrá a competencia obligatoriamente dos (2) veces es decir una (1) por ronda.
2. Dentro de un tiempo límite de 90 segundos, un equipo de tres jinetes deberá separar del rebaño y acorralar tres reses con el mismo número. El mejor tiempo ganará. El reloj será ajustado de manera de que la señal de culminación del tiempo sea dada automáticamente. El equipo en cancha deberá recibir una advertencia 30 segundos antes de finalizar el tiempo. Si la advertencia de 30 segundos no es dada, el equipo puede solicitar un nuevo recorrido, el cual se le otorgará al final del lote de ganado, utilizando el mismo número.
3. Una vez el ganado esté en la cancha para comenzar un corte, todo el lote a ser trabajado será agrupado en el área asignada al fondo de la misma del otro lado del área del corral de encierro antes de que comience a correr el tiempo. El área de asentamiento será delimitada de forma visible por la Mesa Técnica de la



competencia. El técnico deberá levantar la bandera como señal de que la cancha está lista. Se notificará a los competidores el número en el momento en que la nariz del primer caballo cruce la línea de salida y el técnico baje la bandera. Una vez que el equipo entre a la cancha está obligado a iniciar el recorrido cuando el técnico indique que la cancha está lista, cualquier demora causará la descalificación del equipo.

4. Es responsabilidad del equipo acudir a La Mesa Técnica y llamar su atención si alguna de las reses está lastimada o no puede ser usada, pero debe hacerlo antes de empezar a trabajar el ganado. Después de iniciado el trabajo con el ganado no se aceptarán reclamos.
5. Para pedir el tiempo, un jinete debe pararse en la puerta del corral y levantar una mano. La bandera será dada en el momento en que la nariz del caballo cruce la puerta del corral y el jinete levante la mano para pedir el tiempo. Si un animal es golpeado o metido dentro del corral después de pedir el tiempo, el equipo no obtendrá tiempo. El tiempo continuará corriendo hasta que todo el ganado no encerrado se encuentre del lado del área de asentamiento del ganado. Si un animal escapa del corral después de haber pedido el tiempo y antes de que el ganado no encerrado se encuentre del lado del área de asentamiento, el equipo no obtendrá tiempo. Si una res escapa en el momento de pedir el tiempo, el equipo no obtendrá tiempo. Se considera que un animal ha escapado si cualquiera de sus partes sale por la puerta del corral.

Explicación: Este artículo establece en orden de prioridades, las condiciones para pedir el tiempo.

- a. El competidor debe estar parado en la entrada del corral.
- b. La bandera será dada cuando la nariz del caballo entre por la puerta del corral y el competidor levante la mano.
 - Si levanta la mano pero no está dentro del corral no ha pedido el Tiempo.
 - Si entra al corral pero no levanta la mano tampoco ha pedido el tiempo.
 - Si entra al corral y levanta la mano pedirá el tiempo aunque no haya ni una res en el corral.
6. Un equipo puede pedir el tiempo con sólo una o dos de las reses designadas dentro del corral. Sin embargo, equipos que encierren tres le ganarán a equipos que encierren dos, y los que encierren dos le ganarán a los que encierren uno, sin importar el tiempo. En competencias de múltiples vueltas, los equipos que encierren ganado en cada una de sus vueltas le ganarán a los que fallen en una vuelta, sin importar el tiempo o la cantidad de ganado encerrado. En competencias de múltiples vueltas, la cantidad de ganado encerrado y el tiempo son acumulados para determinar el equipo ganado



7. Para controlar y/o dirigirlos movimientos y acciones del ganado, se permitirá al jinete el uso de las siguientes maniobras:

- 7.1. Usar su propia voz y/o hacer sonidos con su boca.
- 7.2. Golpearlas manos, riendas, látigos o fustas contra sus propias piernas.
- 7.3. Chocar sus manos entre sí (efecto aplauso).
- 7.4. Agitar sus propios brazos o sus propias manos siempre y cuando éstas estén vacías.
- 7.5. El contacto con la res con su cabalgadura.

El uso de estas maniobras no se limita a una a la vez pero todas deberán ser empleadas por el jinete montado sobre su cabalgadura. En ningún caso se permitirá la rudeza innecesaria. La violación de esta regla causará la descalificación del equipo en esa vuelta.

El contacto voluntario del competidor con el ganado, sea con las manos, el sombrero, el lazo, la fusta, o cualquier otro equipo causará su descalificación y por ende la del equipo completo. No es permitido arrear con látigos, sombreros, lazos, pañuelos, riendas o cualquier otro objeto inapropiado.

8. Un equipo podrá ser descalificado de la vuelta por el técnico si éste, en algún momento, determina que se ha usado rudeza innecesaria contra el ganado, contra el caballo o ha adoptado cualquier conducta antideportiva.
9. La caída del jinete y/o el caballo no causará descalificación, sin embargo cualquier intento del jinete caído de trabajar con el ganado antes de volver a su montura, o la participación del público para ayudar al jinete dentro de la cancha, causará automáticamente la descalificación del equipo. Se considera público a cualquier persona ajena al equipo en cancha.
10. Se podrá pasar de la mitad del campo (línea de fe) hacia el área del corral únicamente los tres (3) novillos con el número que sorteo el juez. Si se pasan más de los tres novillos anteriormente mencionados el equipo no tendrá tiempo.
11. El equipo que deje pasar cualquier novillo de diferente número al adjudicado por el juez será descalificado en esa ronda y no tendrá tiempo.
12. La descalificación de alguno de los miembros de un equipo causará la descalificación del equipo completo.
13. En caso de un empate, se le permitirá a cada equipo empatado encerrar en el corral un animal determinado por número, y el mejor tiempo ganará. Si durante el desempate, los equipos continuaran obteniendo los mismos tiempos, se repetirán los encierros hasta que los tiempos sean diferentes.



14. El orden de salida y el número de las tres reses que le corresponderá al equipo encerrar en cada salida, serán sorteados por la Mesa Técnica.
15. Los números identificadores colocados al ganado deberán tener un tamaño mínimo de 16 cms. de alto, y deberán tener todos el mismo formato. Los números deberán ser aplicados, a ambos lados del animal y lo más alto posible en el lomo entre los hombros y la cadera.
16. La cantidad óptima de ganado es de 30 ejemplares.
- 17.1 Al comenzar el recorrido, debe haber en el rebaño tres reses (con el mismo número) asignadas para cada equipo que va a competir.
- 17.2. En el caso de que un equipo descubra que existen más o menos de tres reses de un mismo número, se repetirá el recorrido sólo a los equipos afectados y con el tiempo completo. Los equipos no afectados mantendrán su tiempo. Estas repeticiones se harán una vez corregido el problema al final del lote. No se aceptarán reclamos por esta causa una vez que el lote de ganado abandone la arena de competencia y haya sido guardado en los corrales. Ejemplo: Si se comprueba que en un lote que debería ser de 30 reses, hay 29 ó 31, faltando o sobrando un número 4, sólo repetirán el recorrido el o los equipos a los que se les haya asignado el número 4.
17. Debe haber dos Técnicos con sus respectivas banderas: Una en la línea de partida y la otra en línea con la puerta del corral. La línea de partida deberá ser marcada con dos señales de características similares en la talanquera, a ambos lados de la cancha. La línea de partida deberá estar colocada a una distancia de 30% y un 35% del largo de la cancha medido desde el área de asentamiento del ganado y deberá ser determinada y publicitada por el organizador del evento. La línea de partida podrá ser extendida en 5% por cada 3,30 m. mayores a los 33,30 m. de ancho, para mantener la proporcionalidad en chanchas más largas y anchas. La puerta del corral deberá ser situada al 25% del largo de la cancha, medido desde la talanquera contraria a la del lado del asentamiento del ganado, pero en ningún caso, esa distancia podrá ser menor de 16 m. Las puertas de entrada y salida a la cancha deben ser las mismas durante todo el evento.
18. Un competidor puede montar cualquier caballo sin importar quién sea el propietario.
19. Un competidor podrá participar hasta en un máximo de tres (03) equipos.
20. Al finalizar su turno, dos integrantes del equipo deben asentar el ganado en la posición señalada, hasta que el equipo siguiente cruce la línea de salida. En el momento en que la Mesa Técnica cante el número asignado al equipo en cancha, ésta deberá ser desocupada por los asentadores para que el equipo trabaje en



condiciones favorables. En caso de que esta condición sea alterada de alguna forma, la Mesa Técnica suspenderá el tiempo transcurrido hasta ese momento y ordenará la repetición inmediata del recorrido con el mismo número asignado.

21. En caso de no presentarse un competidor, el resto del equipo podrá continuar con su recorrido, no se podrá aplazar la entrada por ningún motivo, ni remplazar el competidor por otro.

CAPÍTULO 7 **LAZO RÁPIDO - BREAY AWAY ROPING** **PRE INFANTILES, INFANTILES, PRE JUVENILES Y MUJERES**

Solo es válido el lazo por el cuello.



1. Esta es una competencia contra el reloj.
2. La barrera es electrónica (ojo laser) y se utilizarán dos sensores automáticos para tomar el tiempo.
3. El lazo es obligatorio realizarlo en tres (3) oportunidades; uno (1) por ronda.
4. El caballo debe salir desde atrás de la barrera. Perderá la oportunidad del lazo en caso de romper la barrera (robarse la salida)
5. Se permitirán el uso de reata o reja. El lazo será amarrado al cacho de la silla por una cuerda, de manera que sea posible que se rompa o se suelte al llegar el novillo al final del lazo. Un pañuelo, trapo o bandera será pegado al final del lazo, para que sea más fácil para el técnico ver cuando se desprege del cacho de la silla.
6. El competidor no recibirá tiempo en el caso de que rompa la cuerda que amarra el lazo al cacho de la silla con la mano o toque el lazo después de haberlo ajustado. Si el lazo se tranca o no se suelta del cacho de la silla cuando el novillo llega al final de la cuerda, no habrá tiempo.
7. El tiempo se tomará desde que se baje la bandera en la barrera hasta que se rompa la cuerda que une al lazo con el cacho de la silla. Son válidos tres tipos de lazo.



8. Aunque la arena no tiene zona muerta, si la res va enlazada y se entra por la puerta del retorno sin terminar la faena, no tendrá tiempo.

CAPÍTULO 8. STEER STOPING JUVENILES Y MAYORES

Solo es válido el lazo por el cuello.

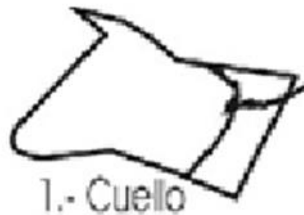


1. Esta es una competencia contra el reloj.
2. La barrera es electrónica (ojo laser) y se utilizarán dos sensores automáticos para tomar el tiempo.
3. El lazo es obligatorio realizarlo en tres (3) oportunidades; uno (1) por ronda.
4. El caballo debe salir desde atrás de la barrera. Perderá la oportunidad del lazo en caso de romper la barrera (robarse la salida)
5. Se permitirán el uso de reata o reajo.
6. El competidor deberá ajustar el lazo luego de enlazar el novillo, sin embargo deberá asegurarlo en el cacho de la silla, el tiempo se dará en el momento en el que el vaquero enlaza, el caballo este totalmente parado y la res cambie su rumbo.
7. Aunque la arena no tiene zona muerta, si la res va enlazada y se entra por la puerta del retorno sin terminar la faena, no tendrá tiempo



CAPÍTULO 9. LAZO POR EQUIPOS HOMBRE – ADULTOS

Solo es válido el lazo por el cuello.



1. Esta es una competencia contra el reloj.
2. Se permitirán el uso de reata o rejo.
3. El lazo será estilo libre y es obligatorio realizarlo en tres (3) oportunidades; uno (1) por ronda.
4. Es una competencia en parejas uno enlaza la cabeza del novillo y otro las patas de éste.
5. La barrera es electrónica (ojo laser) y se utilizaran dos sensores automáticos para tomar el tiempo.
6. El caballo debe salir desde atrás de la barrera. Perderá la oportunidad del lazo en caso de romper la barrera (robarse la salida)
7. Cada concursante puede usar únicamente un lazo.
8. El competidor deberá ajustar el lazo luego de enlazar el novillo, sin embargo deberá asegurarlo en el cacho de la silla y su pareja proceda a realizar el amarre de las dos (2) patas, el novillo será inmovilizado, con los lazos tensos y asegurados en el cacho de la silla, y los caballos enfrentados será en este momento cuando se detenga el tiempo.
9. El pial deberá ser voliado y lanzado hacia las patas, tendrá una penalización si se piala de una sola pata, de 5 segundos
10. Cualquier novillo que sea tratado muy violentamente o arrastrado más de 3 metros podrá ser motivo de descalificación a criterio del juez.



11. Si se suelta la soga del lazador o pialador antes o en el momento de la indicación del juez de bandera, esa pareja será descalificada.
12. El tiempo se tomará desde que se baje la bandera en la barrera, hasta que se inmovilice por cabeza y patas el novillo de frente al caballo con los lazos tensos y asegurados en el cacho de las sillas.
13. Aunque la arena no tiene zona muerta, si la res va enlazada y se entra por la puerta del retorno sin terminar la faena, no tendrá tiempo

CAPÍTULO 10. AMARRE DE CORDERO – GOAT TYING

1. Tiempo límite de 60 segundos.
2. La línea de salida debe estar a 30-40 metros del cordero. Esto varía según las dimensiones de la instalación.
3. El cordero debe estar atado a un poste con una cuerda por lo menos de 3-4 metros.
4. El participante cruzará la línea de salida en carrera hacia el cordero, se bajara de su caballo, tumbará el cordero con sus manos, cruzará tres de sus patas y las amarrará con un nudo.
5. Los participantes podrán usar la cuerda (sin jalar) mientras corran hacia el cordero, si el cordero se acuesta o se sienta, el participante deberá ponerlo de pie y después tumbarlo.
6. Un rejo o riata para cordero podrá ser usada para amarrar las patas (la riata o el rejo para amarrarlas patas deberá ser liso sin ojo).
7. La faena terminará cuando el participante le da la señal al juez al poner sus dos manos hacia arriba.
8. Los participantes no podrán tocar al cordero después de hacer a señal al juez, si al cordero se levanta o se suelta el nudo de sus patas antes de 5 segundos después de darla la señal al juez no se dará tiempo al participante.
9. Cualquier maltrato del cordero dará no tiempo al participante.
10. El caballo del participante nunca daba entrar en contacto con el cordero, ni podrá tocar al lazo que lo amarra.



CAPÍTULO 11. CONFORMACIÓN - HALTER

1. La competencia de Halter está definida como una competencia donde el caballo es evaluado en base a su conformación.
2. El objetivo de esta competencia es el de preservar el fenotipo de los caballos Cuarto de Milla, American Paint y Appaloosa, a través de la selección de individuos, en base a su semejanza al ideal de la raza, y que sea la combinación más perfecta posible de balance, estructura, características raciales y sexuales, carácter y musculatura. Funciona como la caja de ahorros de la raza, donde se conserva la identidad de la misma. De no ser por esta competencia probablemente esta raza ya no tuviera identidad.
3. El caballo, presentado en Halter, es un caballo que posee las siguientes características: El caballo debe ser atractivo, ser la combinación armoniosa de una bonita cabeza; una garganta refinada; un cuello bien proporcionado: unos hombros (escápula) largos y bien angulados; profundidad en la zona de la cincha; lomo corto y fuerte; caderas y grupa largas; y bien definidas y musculosas ancas, patas traseras, pacho y patas delanteras. Estas características deberán ir acopladas con unas patas y cascos derechos y estructuralmente correctos, libres de defectos. Este caballo debe ser un atleta con una musculatura uniforme en toda la extensión de su cuerpo.
4. Conformación está definida como la apariencia física debido a la Composición formada por huesos, músculos y otros tejidos del cuerpo.
 - 4.1 Uno de los criterios más importantes para la selección de un caballo es su conformación o apariencia física. Aunque asumimos que todos los caballos con el pasar de los años, madurez y trabajo logran una conformación aceptable, la meta en la selección debe siempre ser la de encontrar al mejor caballo posible.
 - 4.2 El juzgamiento de la conformación depende de la evaluación objetivada de los siguientes rasgos: Balance, estructura, característica racial y definición sexual, musculatura, belleza y expresión. De los cinco el más importante de todos es el balance, y se refiere a la combinación estética y estructura de todas las partes del cuerpo. El balance está influenciado principalmente por la estructura ósea.
5. Procedimiento para juzgar las competencias de Halter. Se juzgarán las tres razas por separado de la siguiente manera:
 - 5.1 Los caballos caminarán hacia el juez, uno a la vez. Cuando el caballo se acerque al juez se moverá hacia la derecha (izquierda del caballo),



permitiéndole al caballo trotar hasta un cono a 50 pies (15,24 m.) de distancia. En el cono al caballo deberá seguir trotando hacia la izquierda hasta llegar a la pared izquierda de la cancha. Después de trotarlos, serán alineados uno detrás del otro, para ser inspeccionados individualmente por el juez. El juez debe inspeccionar todos los caballos por los dos lados, el frente y atrás.

5.2 Todos los padrotes de dos años o más deben tener dos testículos visibles. A todos los padrotes y yeguas se le examinarán sus dientes para ver si están alineados. Todo caballo que esté cojo, que le falte un testículo o belfo, deberán ser retirados de la cancha antes de que el juez dé su resultado final. El juez alineará a los caballos uno detrás del otro en orden de preferencia.

6. Un caballo sólo pueda ser presentado en una categoría.
7. Nunca se podrán presentar caballos de diferente sexo en una misma categoría.
8. Las yeguas esterilizadas no podrán ser presentadas en ninguna categoría.
9. Se recomiendan las siguientes categorías, separándolos por sexo (para yeguas, padrotes y castrados).

CATEGORÍAS PARA FENOTIPO – HALTER AQHA, APHA, APP	
Categoría	Descripción
Destete	Potros y potrancas
Un año	Potros, potrancas y castrados
Dos años	
Tres años	
Cuatro años o mayor	Yeguas, Padrotes y castrados
Yeguas Madres	Yeguas que hayan producido un potro en el año en curso o en el año anterior. Estas yeguas pueden ser de cualquier edad. Las yeguas que compitan en esta categoría no podrán competir en ninguna otra categoría Halter.

10. Cuando el juzgamiento de todas las categorías de Halter haya terminado, todos los ganadores del primero y el segundo lugar de cada categoría deberán volver a la cancha, colocándose alineados uno detrás del otro los primeros lugares de cada categoría en orden de edad (menor a mayor), y en otra línea los ganadores del segundo lugar de cada categoría.

10.1 Es obligatorio que el juez seleccione un Gran Campeón y un Reservado del Gran Campeón en competencias donde hayan más de tres Inscripciones.

10.2 El juez debe seleccionar el Gran Campeón de los padrotes, yeguas y castrados, de los primeros lugares de cada categoría. Si el caballo que quedó en el primer lugar no regresa a la cancha por alguna razón, el caballo que quedó en segundo lugar será pasado a la línea de los primeros lugares y



considerado para el Gran Campeonato o Reservado. El caballo que quedó en tercer lugar no podrá pasar a ocupar el segundo lugar de su categoría. Todos los primeros lugares mantendrán sus puntos en cada categoría.

10.3 Una vez seleccionado el Gran Campeón, al caballo que quedó en el segundo lugar de la categoría donde fue seleccionado el Gran Campeón se moverá a la lineada los primeros lugares, los de la otra línea son retirados, y se escogerá al Reservado Gran Campeón de la línea de los primeros lugares.

11. Para BEST IN SHOW se reunirán el Gran Campeón y el Campeón reservado de cada categoría de las tres razas, se juzgará según su conformación y se declarará al Gran Campeón de Campeones.

CAPITULO 12 RIENDA

- (a) Cualquiera de los once patrones de rienda aprobados por la AQHA podrá ser usado siempre y cuando sea elegido por el juez de la clase y sea empleado por todos los concursantes.
- (b) Cada concursante debe realizar el patrón establecido individualmente y separado. Todos los caballos serán juzgados inmediatamente apenas entran a la pista. Cualquier falla cometida previamente al comienzo del patrón será juzgada y anotada como corresponda.
- (c) El caballo que mejor ejerza es aquel que se deje controlar y guiar de buena gana, dejando al jinete en control absoluto. Cada movimiento que este ejecute se debe hacer con una mínima resistencia del caballo o ninguna del todo. De tal manera, cualquier movimiento que haga el caballo de su propia voluntad será considerado como una pérdida de control del jinete y será penalizado dependiendo del grado de descontrol. El no seguir las reglas escritas del patrón también será penalizado. Se le dará mejor puntaje al concursante que trabaje con más suavidad, actitud, rapidez, delicadeza y autoridad mientras se realizan maniobras usando una velocidad controlada.



(d) El puntaje será basado en una escala de 0-Infinito, 70 siendo el puntaje promedio.

Las maniobras individuales serán juzgadas en una serie de $\frac{1}{2}$ puntajes a partir de $-1\frac{1}{2}$ hasta un $+1\frac{1}{2}$. 0 será considerado el puntaje cuando una maniobra se hace correctamente sin ninguna dificultad.

(e) Las siguientes resultaran sin puntaje:

(1) El abuso de un animal en la arena y/o evidencia de que un acto abusivo ocurrido antes de la exhibición o durante la competencia al caballo.

(2) El uso de monturas o materiales ilegales tales como los frenos o bozal con cadenas y/o alambres

(3) El uso de una correa de freno es permitido, sin embargo los frenos de cadena no son aceptables

(4) El uso de collares de clavos, ataduras o bandas en la nariz

(5) El uso de látigos o palos

(6) El uso de cualquier accesorio que altere el movimiento o circulación de la cola

(7) El rehúso de proveer el equipaje de montar para la inspección de un juez

(8) Mala conducta o falta de respeto del expositor

(9) Las riendas cerradas no son permitidas en excepción a las riendas estándar romal

(f) Las riendas pueden ser enderezadas en cualquier lugar y el caballo puede parar por completo en cualquier momento del patrón. La mano libre del jinete puede ser usada para sostener el romal.

(g) Lo siguiente será un resultado de un puntaje 0:

(1) El uso de más del primer o índice dedo entre las riendas

(2) El uso de las dos manos o cambio de mano (Excepciones para las pruebas designadas del uso de las dos manos)

(3) El uso del romal de otro forma que no es correspondiente

(4) El no completar las reglas completas del patrón

(5) Hacer las maniobras de alguna otra forma fuera de las especificadas

(6) La inclusión de maniobras no especificadas

(A) Retrocediendo más de dos pasos



(B) Dando vuelta más de 90 grados

(7) La caída de las riendas del jinete, teniendo contacto con el suelo mientras el caballo se encuentra en movimiento

(8) Denegación de obedecer un comando, y por ende creando una tardanza en el patrón

(9) El escapamiento del caballo

(10) Trotando en exceso más de medio círculo o la mitad de la arena.

(11) **Overspins** de más de $\frac{1}{4}$ de vuelta

(12) Caída al suelo del caballo o el jinete

(h) Lo siguiente resultara una penalización de cinco puntos:

(1) **Spurring in front of cinch**

(2) El uso de cualquiera de las manos para imponer miedo

(3) Sujetarse de la silla de montar con cualquier mano

(4) Desobediencias evidentes tales como morder, patear o tronzar

(i) Lo siguiente resultara una penalización de dos puntos:

(1) Ruptura de la puerta

(2) Detenimiento en las vueltas o **rollbacks**

(3) En los patrones de caminar, el fracaso de caminar o parar antes de la partida a **carter**

(4) En patrones de correr, **failure to be in a carter prior to the first maker**

(5) Si un caballo no pasa el marcador específico antes de empezar una posición de parada

(j) Iniciar o hacer círculos u ochos fuera del paso, serán juzgados de la siguiente manera:



Cada vez que un caballo o este fuera del paso, el juez deberá deducir un punto. Esta penalización es acumulativa. Se le requiere al juez a deducir medio punto por la tardanza al comenzar un cambio de paso.

(k) Deducir medio punto por comenzar el círculo trotando o terminar **rollbacks** en un trote hasta dos **strides**. Por trotar más allá de dos **strides** pero menos de medio círculo o mitad del tamaño de la arena, deducir dos puntos.

(l) Deducir medio punto por voltear por encima o por debajo de un octavo de una vuelta. Deducir un punto por voltear por encima o por debajo de un octavo a un cuarto de vuelta.

(m) Deducir medio punto por el caballo que no logre permanecer a un mínimo de veinte pies o seis metros a partir del muro o de la cerca cuando se está acercando a una parada o a un **rollback**.

(n) En patrones que requieren un **run-around**, el caballo que no esté en el paso correcto llegando al final de la arena será penalizado de la siguiente manera:

Por mitad de la vuelta o menos, un punto

Por más de mitad de la vuelta, dos puntos

(o) Las faltas contra el caballo serán juzgadas de acuerdo con la gravedad, pero no necesariamente para causar una descalificación:

(1) Abriendo la boca excesivamente cuando se está usando un bocado.

(2) Exceso de bostezos, apertura de la boca o el levantamiento de la cabeza en un pare.

(3) Falta de sutileza en una parada de lado

(4) Negarse a cambiar de paso

(5) Anticiparse los signos

(6) Tropezándose

(7) Retrocediendo de lado

(8) Tumbando los marcadores

(p) Las faltas contra el jinete serán juzgadas de acuerdo con la gravedad, pero no necesariamente para causar una descalificación:

(1) La salida de cualquiera de los pies del estribo

(2) No llegar después de los marcadores cuando se están ejerciendo **rollbacks** o paradas.

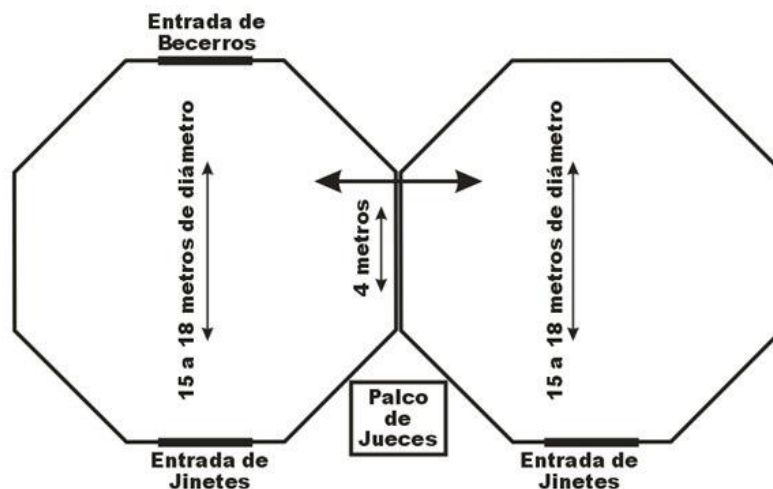
(q) Un show puede llegar a tener hasta tres clases de riendas:



- (1) Si tres clases de rienda llegaran a ser instruidas en un show, serian las siguientes:
- (a) Rienda Senior usando bocado
 - (b) Rienda Junior usando bocado
 - (c) **Hackamore/snaffle bit reining** (caballos cinco años o menor)
- (2) Ningún caballo puede entrar en ambos, **junior bit y hackamore/snaffle bit reining classes** en el mismo show
- (3) Si dos clases de rienda llegaran a ser instruidas en un show, serían las siguientes:
- (a) Rienda Senior usando bocado
 - (b) Rienda Junior usando bocado, jáquima o **snaffle bit**
- (4) Si una clase de rienda llegara a ser instruida en un show, sería la siguiente:
- (a) Rriendas- Todas las edades
 - Caballos seis años o mayores deben presentarse con bocado
 - Caballos cinco años o menores se pueden presentar con bocado, jaquima o **snaffle bit**
- (r) Cuando un caballo está en movimiento, las manos del jinete deben estar libres del caballo y de la silla de montar.

CAPITULO 13

ORDENAMIENTO DE BECEROS – RANCH SORTING



Concepto



1) El concepto básico de Sorteo de Ganado consiste en tener en un corral diez (10) reses numeradas del 0 al 9 y a dos reses sin enumerar, para un total de 12 de reses detrás de la línea de inicio o foul, con dos jinetes y sus monturas al otro lado.

2) El Sorteo de Becerros tendrá lugar entre dos corrales de aproximadamente el mismo tamaño. El organizador tiene la libertad de establecer si el movimiento del ganado se realizará en ambos sentidos o en sólo un sentido. Podrán ser colocados dos canchas de Sorteo de Becerros, una al lado de otra, para dar salida a los equipos pares e impares.

Asentamiento

3) Si el organizador establece que las reses se trabajarán en ambos sentidos de la cancha, entonces los animales deben ser asentados antes de cada nuevo recorrido.

Enumeración de los becerros

4) Todo el ganado debe tener números aprobados

Área y forma de los corrales

5) El área de los corrales recomendado debe ser de 15 a 18 metros de diámetro sin bordes de 90 grados, es decir, 18 metros de corral redondo u octagonal.

6) El ancho recomendado de la puerta que comunica a los dos corrales es de 4 metros.

7) Los tiempos de de cada salida pueden ser de 90, 75, o 60 segundos según la elección del organizador del evento.

8) El tiempo oficial de cada salida está determinada por la cantidad de tiempo empleado hasta que los diez becerros estén ordenadas o el plazo haya expirado.

9) Habrá dos jueces certificados o un juez certificado y un técnico encargado del tiempo. El juez de funcionamiento para el Ranch Sorting, debe ser el mismo juez para toda la vuelta (como mínimo).

10) El tiempo continuará hasta que todos los animales sean clasificados en el orden correcto o se haya alcanzado el límite de tiempo establecido. En ambos casos, este será el tiempo oficial para ese equipo.

11) El reloj oficial para el Sorteo de Becerros será un temporizador con una división mínima de 3 dígitos decimales.



12) Los equipos que ordenen 10 reses en una o más rondas ocuparán un lugar más alto que los equipos con igual número de reses y vueltas, pero que no tenían 10 cabezas en cualquier ronda o menor cantidad de sorteos de 10.

13) En el caso de los organizadores no posean los relojes electrónicos de visualización se utilizará un cronómetro. El cronómetro será también el respaldo del reloj en caso de un mal funcionamiento del reloj de pantalla eléctrica.

14) Todos los animales serán agrupados al final dentro del área designada antes de comenzar. Los jueces indicarán si es necesario el asentamiento del ganado.

Inicio del recorrido

15) El juez izará la bandera en señal de que la cancha está lista, se bajará la bandera cuando la nariz del primer caballo cruza la línea de inicio y el juez o técnico encargado del tiempo indicará el número que se ordena primero.

16) Los competidores tendrán su número al instante. Cualquier demora en cruzar la línea puede resultar en un recorrido sin tiempo para el equipo. El siguiente equipo tiene 30 segundos para entrar al corral, luego de ser llamados. Toda demora será considerada como un no-tiempo salvo que sea por causa justificada.

Rudeza innecesaria

17) Incluye, pero no limitado a, correr sobre el ganado con los caballos, pisar el ganado mientras se le está persiguiendo, correr dentro del rebaño de tal manera que las reses sean derribadas o sacadas de su paso, caballos que constantemente muerden el ganado, y en la línea, perseguirlos con tanta fuerza haciendo que el ganado choque contra los párales de la puerta.

Orden de clasificación

18) Las reses se separan y se llevan hasta el otro corral en orden ascendente y, al finalizar la serie, el siguiente número será el de menor denominación. Si cualquier parte de una res cruza la línea de inicio antes de su orden correcto, entonces el equipo no tendrá tiempo. Si cualquier parte de una res ya ordenada cruza la línea de inicio, el equipo no tendrá tiempo. Si cualquier parte de cualquier res sin numerar cruza la línea de antes de ordenar la res número 10, el equipo no tendrá tiempo.

Número de azar al Inicio

19) El orden de salida será publicado y el número de res estará determinado al azar dado por el anunciador y luego las reses deben ser ordenadas en primer lugar por el número seleccionado y se continua de allí en adelante, en serie, por ejemplo; si se señala el 5 como el número de la res, este será el primero en ser separado, luego el 6, 7, 8, 9, 0, 1 y así sucesivamente.



20) Una res es considerada ordenada cuando esta cruza completamente la línea.

Escape de los becerros

21) Si hay un mal funcionamiento del corral, o una res numerada salta una cerca y, o bien sale de la arena, o termina en el corral de enfrente, pero no pasa a través de la puerta, el resultado será un nuevo recorrido de inmediato, (suponiendo que alguna de las instancias no fue causado por rudeza innecesaria sobre el ganado).

22) En el caso de un nuevo recorrido, los competidores recibirán un tiempo completo (90, 75 o 60 segundos), pero el tiempo en el que sucedió la acción no puede ser mejorado. Sin embargo, el número de reses ordenadas durante el tiempo asignado si se puede mejorar. Ejemplo: Si un equipo tiene 5 reses ordenadas en 55 segundos (con un reloj de 60 segundos) en el momento que la res saltó la baranda o alguno de los casos anteriores, recibirían un nuevo recorrido con el reloj de 60 segundos completos. En el nuevo recorrido, el mismo equipo ordena de 10 cabezas en 50 segundos. Su tiempo oficial sería el 10 de cabezas en 55 segundos.

Cálculo de la posición y premiación

23) Los equipos que ordenan en tres vueltas, van en un lugar más alto de los equipos que ordenan en dos; equipos que ordenan dos van en un lugar más alto de los equipos que ordenan una sola vez, no importa cuántos animales fueron ordenados o el tiempo acumulado. Para los casos en donde se ofrezca premiación en metálico, la misma será distribuida utilizando la tabla de premiación del abierto general de encierro de ganado del reglamento

Número de lotes para Categoría Abierto

24) El organizador deberá disponer de la cantidad suficiente de ganado para no repetir, en más de tres (3) oportunidades, lotes en la primera vuelta.

Repetición de recorridos

25) En caso que un rebaño posea errores en la numeración sólo el equipo que está en la arena en el momento en que el problema es identificado recibirá un nuevo recorrido. El nuevo recorrido se hará de inmediato con las mismas condiciones como si no hubiese participado.

25.1) Si un equipo observa una incapacidad, heridas, o animales no identificados, el equipo debe notificar al juez, antes de atravesar la línea de inicio. La mesa técnica determinará si la res o las reses cuestionadas por el equipo deben ser cambiadas o no. Una vez que el equipo cruce la línea no se aceptarán reclamos al respecto.

Categorías de Ranch Sorting

26) se reserva el derecho de crear tantas categorías como sean necesarias para el crecimiento y desarrollo de la modalidad. Para el momento de la creación de este reglamento se establecen dos (2) categorías, que son Categoría Infantil y



Categoría Abierto.

26.1) La categoría infantil queda compuesta por competidores hasta 15 años de edad, según lo establecido en los parámetros.

26.2) La categoría abierto queda compuesta por competidores de cualquier edad y nivel de experiencia.

Participación de equipos infantiles

26.3) Por cada lote de ganado a ser usado en la primera vuelta se abrirá la inscripción de un equipo de la categoría infantil, estos equipos que darán dos vueltas, al finalizar cada lote de ganado.

26.4) La inscripción para los equipos de categoría infantil será gratuita.

26.5) Los equipos de categoría infantil no recibirán premiación en metálico.

26.6) Cada competidor de la categoría infantil podrá participar en un máximo de tres

(3) equipos, en ningún caso los equipos podrán ser idénticos.

Aspectos no contemplados en esta sección

27) Cualquier situación que no esté presente en este reglamento se puede adaptar a reglamentos de otras especialidades de ser posible.

Reclamos

28) Cuando un equipo tiene una reclamación acerca de una salida, esta deberá presentarse ante un juez antes de que el equipo salga de la arena y entregarla por escrito en el stand de LA ORGANIZACIÓN

Presentación de los resultados de reclamos

29) Para presentar los resultados de una protesta, ésta deberá ser anunciada después del último equipo, pero antes de que el ganado abandone la arena.

Revisión #.	Fecha.	Elaboro.
01	año 2013	Andrés Gómez Londoño
02	22/ene/15	Eduardo Puentes González

