



REGLAMENTO DEL I MUNDIAL DE RODEO.



PROGRAMACION

VIERNES 09 DE OCTUBRE 2009	CABALGATA DE APERTURA I MUNDIAL DE RODEO	
SABADO 10 DE OCTUBRE (ELIMINATORIAS)	LAZO	GRUPO A
	TEAM PENNING	GRUPO B
	CORTE Y APARTE	GRUPO B
	BARRILES	GRUPO B
	HALTER	
	AMARRE DE CORDEROS	PREINFANTILES, INFANTILES, PREJUVENILES Y JUVENILES
	CARRERA DE BARRILES	
	LAZO - BREAK AWAY	
CARRERA DE VARAS		
DOMINGO 11 DE OCTUBRE (ELIMINATORIAS)	LAZO	GRUPO B
	TEAM PENNING	GRUPO A
	CORTE Y APARTE	GRUPO A
	BARRILES	GRUPO A
	HALTER	
	AMARRE DE CORDEROS	PREINFANTILES, INFANTILES, PREJUVENILES Y JUVENILES
	CARRERA DE BARRILES	
	LAZO - BREAK AWAY	
CARRERA DE VARAS		
LUNES 12 DE OCTUBRE (FINALES)	DE CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS PASARA EL 50% DE LOS MEJORES TIEMPOS	

ESCENARIOS

	COMPETENCIAS
PISTA # 1 MANGA DE VAQUERIA	LAZO
	EXHIBICION DE COLEO
PISTA # 2 COLISEO CUBIERTO EQUINO	TEAM PENNING
	CARRERA DE BARRILES
	CORTE Y APARTE
	CARRERA DE VARAS
	AMARRE DE OVEJOS
PISTA #3	HALTER

HORARIO

Del 10 al 12 de Octubre el horario en que comenzaran las competencias en simultáneo será a las 9 a.m.

La organización será muy estricta con la hora de inicio de las competencias, participante que no presente al llamado del locutor perderá su turno y no tendrá derecho a reintegro de la inscripción.



CAPITULO I 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 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.
4. El tiempo comienza a contarse en el instante en el cual el competidor cruza la línea de salida.
5. Definición de carreras de velocidad:
 - 5.1 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. Se recomienda el uso de protectores de goma o de espuma de goma en el borde superior.
 - 5.2 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 35 cm. Deben estar pintados adecuadamente y preferiblemente elaborados en material PVC.
6. El competidor que altere el recorrido no tendrá tiempo.
7. Sobre el desempeño de carreras de velocidad:
 - 7.1 El competidor que tumbe un barril se penaliza con 5 segundos. Tocar el barril es permitido.
 - 7.2 El competidor que se equivoque en el recorrido de los barriles no tendrá tiempo.
 - 7.3 El competidor que tumbe una vara se penaliza con 5 segundos por cada uno de las varas tumbadas. Tocar la vara es permitido.
 - 7.4 El competidor que se equivoque en el recorrido de las varas no tendrá tiempo
 - 7.5 Se entiende por tumbar el Barril o el Poste que, producto de un tropiezo por parte del competidor, este caiga al suelo antes de que el competidor termine el recorrido.
- 8 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.



-
- 9 Un competidor puede montar cualquier caballo sin importar quien 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
 - 10 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.
 - 11 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 MUNDIAL.

Las competencias válidas del MUNDIAL DE RODEO estarán abiertas a cualquier caballo sin importar su raza, edad, sexo, color, conformación o apariencia.



**CAPITULO 2
CATEGORIAS E INSCRIPCIONES**

1. Existen cuatro categorías:

Categorías para competencias del MUNDIAL DE RODEO	
Categoría	Descripción
ADULTOS	Competidores mayores de 18 años de edad.
JUVENIL	Competidores de 15 años de edad hasta 17 años de edad mas 364 días.
PRE-JUVENILES	Competidores de 11 años de edad hasta 14 años de edad más 364 días.
INFANTIL	Competidores de 8 años de edad hasta 10 años de edad más 364 días.
PREINFANTILES	Competidores menores de 7 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, Prejuvenil y Juvenil se por un paquete que incluye:

- Carrera de Barriles
- Carrera de varas
- Amarre de Cordero
- Lazo – Break Away **Preinfantil, Infantil y Prejuvenil**
- Lazo – Steer stoping **Juveniles**

El valor que se estime para la inscripción es exclusivo para estas categorías.

2. VALOR DE LA INSCRIPCION

COMPETENCIA			15 Agosto – 14 Sep 2009	15– 30 de Septiembre 2009	1 – 9 de Octubre 2009
Team Penning	ADULTOS	3 competidores	\$200.000	\$250.000	\$350.000
Corte y aparte		Individual	\$200.000	\$250.000	\$350.000
Carrera de Barriles		Individual	\$200.000	\$250.000	\$350.000
Lazo		Individual	\$200.000	\$250.000	\$350.000
Halter		Caballo	\$200.000	\$250.000	\$350.000
Categoría Pre infantil, Infantil, Pre Juvenil y Juvenil			\$150.000	\$200.000	\$300.000



CAPITULO 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.



CAPITULO 4 DE LA PREMIACION

1. INFANTILES, PREJUVENILES Y JUVENILES.

- 1.1. Por cada unas de las categorías se premiara al vaquero mas completo y será aquel que en la sumatoria de todas las modalidades acumule el mayor puntaje.
- 1.2. En todas las modalidades se premiara los tres primeros puestos.

2. ADULTOS.

Los días sábado y domingo serán las eliminatorias de cada una de las competencias.

El 50% de los mejores tiempos pasaran a la final que se disputara el día lunes, donde cada competidor empezara con su marcador en cero.

Los premios serán entregados en dinero únicamente al primer puesto de cada una de las modalidades de la siguiente manera:

- | | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| 2.1. LAZO: | \$ 20.000.000 MCTE |
| Hombre: | \$10.000.000 |
| Mujer: | \$10.000.000 |
| 2.2. ENCIERRO DE GANADO: | \$10.000.000 MCTE por equipo |
| 2.3. CORTE Y APARTE: | \$10.000.000 MCTE por competidor(a) |
| 2.4. CARRERA DE BARRILES: | \$10.000.000 MCTE por competidor(a) |

3. CABALLO.

El premio en Halter se entregara de la siguiente manera:

- 3.1. BEST IN SHOW DEL GRUPO DE LAS TRES RAZAS: \$10.000.000 MCTE al equino.
- 3.2. BEST IN SHOW DE CADA RAZA.
 - CUARTO DE MILLA \$2.000.000 MCTE al equino.
 - PINTO AMERICANO \$2.000.000 MCTE al equino.
 - APPALOOSA \$2.000.000 MCTE al equino.



-
4. Todos los premios en dinero deben pagarse al instante en la ceremonia de premiación que se realizara el día 12 de Octubre de 2009.
 5. Para halter los ejemplares Cuarto de Milla inscritos tienen que tener registro expedido por la AQHA, para los Caballos Paint y Appaloosa no será un requisito.



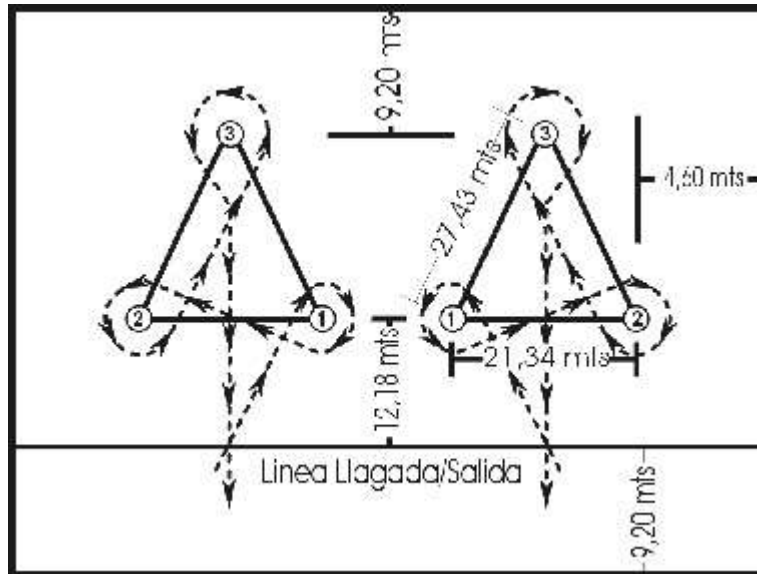
CAPITULO 5
CODIGO DE LA VESTIMENTA

1. Para enaltecer la imagen de nuestro evento, EL MUNDIAL DE RODEO 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 deben 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 y lazo) debe salir uniformados.
 - 1.4. Los competidores de las categorías Pre infantil, infantil, pre juvenil se les permitirá el uso de casco protector o si lo prefiere sombrero.
 - 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.

CAPITULO 6

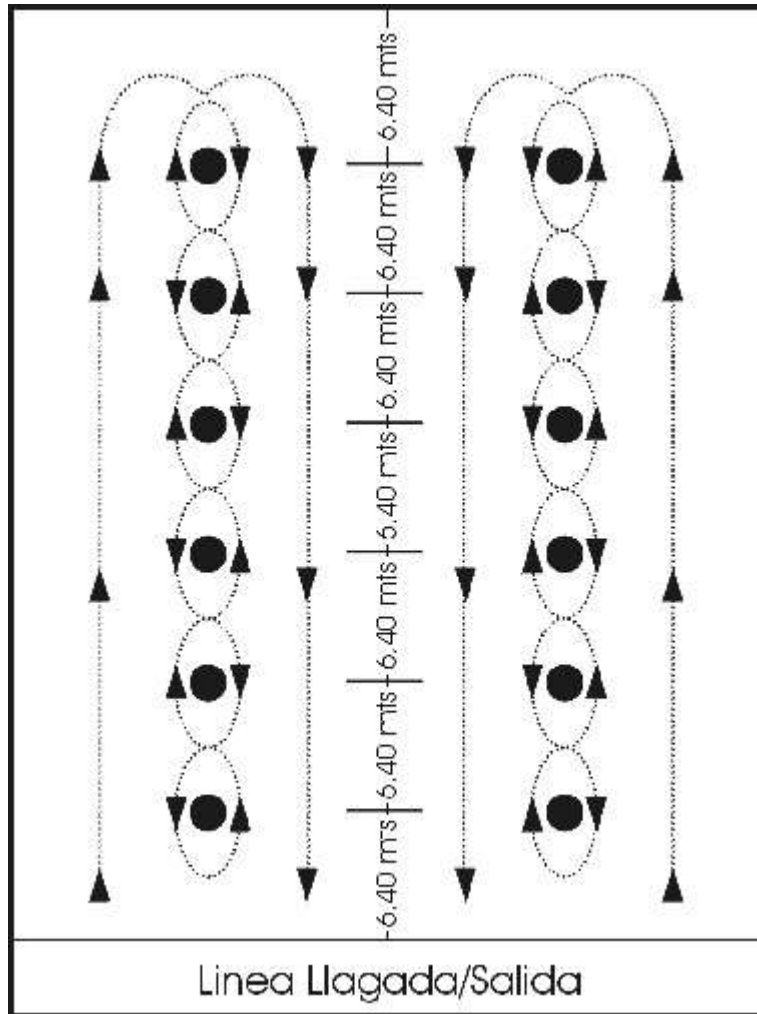
PATRON DE COMPETENCIAS DE CARRERA DE BARRILES Y CARRERA DE VARAS

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 mas 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 comenzado 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 el línea recta hacia la línea de salida/llegada.

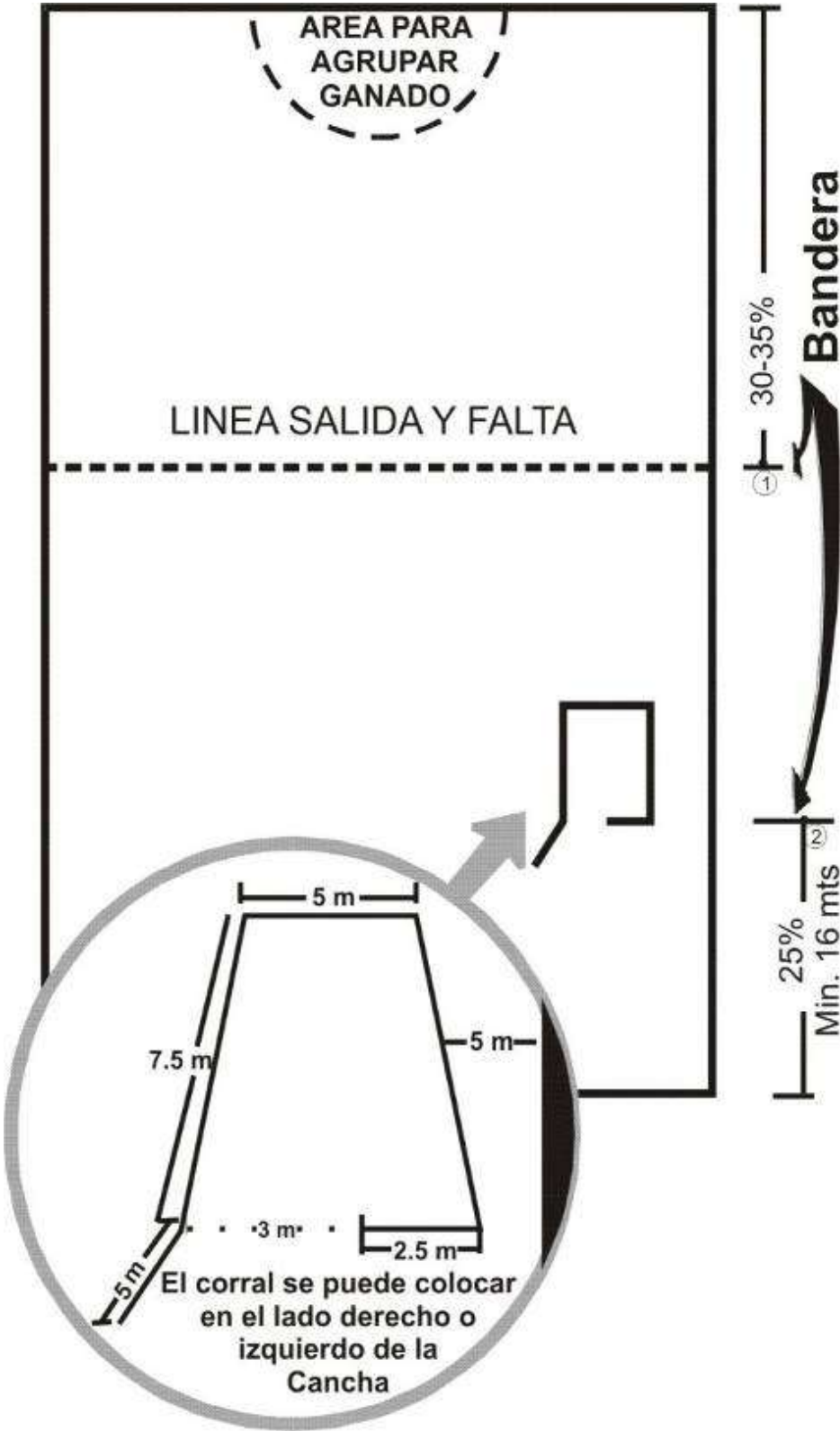
2. Carrera de Varas.



- 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.



CAPITULO 7
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 120 segundos, un equipo de tres jinetes deberá separar del rebaño y acorrallar 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 este 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 aceptaran 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 solo 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 ganador.
 7. Un equipo que pida el tiempo (al levantar la mano en el corral), con una res de número equivocado dentro del corral, no obtendrá tiempo.
 8. Para controlar y/o dirigir los movimientos y acciones del ganado, se permitirá al jinete el uso de las siguientes maniobras:
 - 8.1. Usar su propia voz y/o hacer sonidos con su boca.
 - 8.2. Golpear las manos, riendas, látigos o fustas contra sus propias piernas.
 - 8.3. Chocar sus manos entre si (efecto aplauso).
 - 8.4. Agitar sus propios brazos o sus propias manos siempre y cuando éstas estén vacías.
 - 8.5. 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.
9. 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.
 10. 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.

11. Se podrá pasar de la mitad del campo hacia el área del corral únicamente los tres (3) novillos con el número que sorteó el juez y un novillo adicional con un número diferente. Si se pasan más de los cuatro novillos anteriormente mencionados el equipo no tendrá tiempo.
12. El equipo que deje pasar cuatro (4) novillos de diferente número será descalificado en esa ronda y no tendrá tiempo.
13. La descalificación de alguno de los miembros de un equipo causará la descalificación del equipo completo.
14. 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.
15. 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.
16. 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.
17. 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 solo 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 o 31, faltando o sobrando un número 4, solo repetirán el recorrido el o los equipos a los que se les haya asignado el número 4.
18. 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

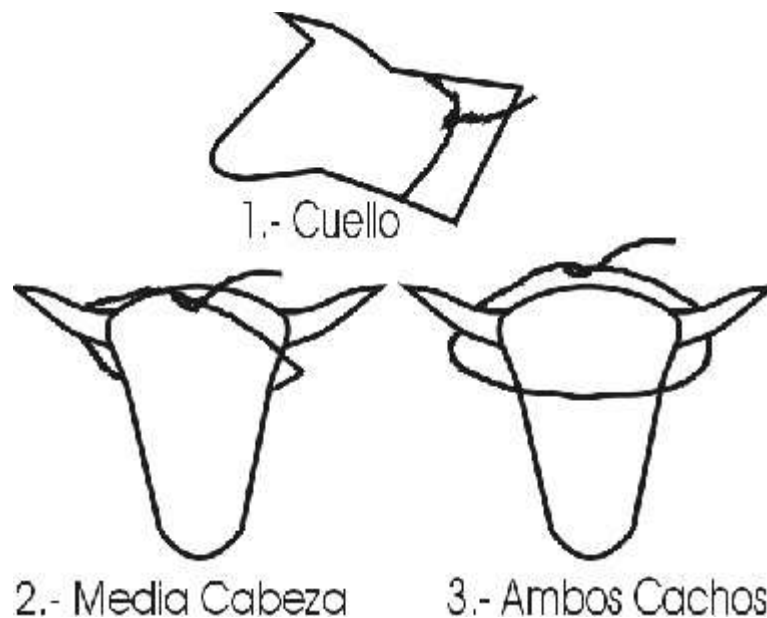


puerta del corral deberá ser situada al 25% del largo de la cancha, medido desde la talanquera contraria a la del lado del asentamiento del ganado, pero en ningún caso, esa distancia podrá ser menor de 16 m. Las puertas de entrada y salida a la cancha deben ser las mismas durante todo el evento.

19. Un competidor puede montar cualquier caballo sin importar quien sea el propietario.
20. Un competidor podrá participar hasta en un máximo de tres (03) equipos.
21. 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.

CAPITULO 8
LAZO RAPIDO - BREAY AWAY ROPING
PRE INFANTILES, INFANTILES- PRE JUVENILES.

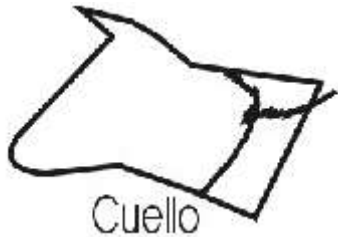
1. Esta es una competencia contra el reloj.
2. La barrera es electrónica (ojo laser) y se utilizara dos sensores automáticos para tomar el tiempo.
3. El caballo debe salir desde atrás de la barrera. Se le impondrá una penalidad de 5 segundos por romper la barrera.
4. Se permitirán el uso de reata o reajo. 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 mas fácil para el técnico ver cuando se despegue del cacho de la silla.
5. 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.
6. 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:





CAPITULO 9
STEER STOPING
MUJERES Y JUVENILES

1. Esta es una competencia contra el reloj.
2. La barrera es electrónica (ojo laser) y se utilizara dos sensores automáticos para tomar el tiempo.
3. El caballo debe salir desde atrás de la barrera. Se le impondrá una penalidad de 5 segundos por romper la barrera.
4. Se permitirán el uso de reata o rejo.
5. La competidora deberá ajustar el lazo luego de enlazar el novillo, sin embargo deberá asegurarlo en el cacho de la silla hasta que el becerro sea detenido, y el becerro voltee y quede de frente al caballo, con el lazo tenso y asegurado en el cacho de la silla, será en este momento cuando se detenga el tiempo.
6. El tiempo se tomará desde que se baje la bandera en la barrera, hasta que se detenga el novillo de frente al caballo con el lazo tenso y asegurado en el cacho de la silla. Son válidos dos tipos de lazo:



Cuello



Ambos Cachos



CAPITULO 10
LAZO RAPIDO
HOMBRE - ADULTOS

1. Esta es una competencia contra el reloj.
2. Se permitirán el uso de reata o reja.
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 este.
5. La barrera es electrónica (ojo laser) y se utilizara dos sensores automáticos para tomar el tiempo.
6. El caballo debe salir desde atrás de la barrera. Se le impondrá una penalidad de 5 segundos por pasar la barrera y activar la alarma sin pedir la salida. Esta penalización se considera indocilidad del equino.
7. El competidor no tendrá tiempo (por robarse la salida) es decir activar la alarma al momento de pedir la salida.
8. Cada concursante puede usar únicamente un lazo.
9. El competidor deberán ajustar el lazo luego de enlazar el novillo, sin embargo deberá asegurarlo en el cacho de la silla hasta que el novillo sea detenido, y su pareja proceda a realizar el amarre de las dos (2) patas, el novillo caerá inmovilizado en el suelo, con los lazos tensos y asegurados en el cacho de la silla, será en este momento cuando se detenga el tiempo.
10. No tendrá tiempo si transcurrido los 60 segundos los competidores no han terminado la faena.
11. Cualquier novillo que sea tratado muy violentamente o arrastrado más de 3 metros podrá ser motivo de descalificación a criterio del juez.
12. 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.
13. El tiempo se tomará desde que se baje la bandera en la barrera, hasta que se inmovilice en el suelo por cabeza y patas el novillo de frente al caballo con los lazos tensos y asegurados en el cacho de las sillas. Son válidos dos tipos de lazo:



Cuello



Ambos Cachos



CAPITULO 11
ENLAZADA DE MULETO O CABALLOS CERREROS
HOMBRE - ADULTOS

1. La enlazada del muleto se contara como un cuarto lazo y tendrá un valor de 5 segundos para el competidor que lo realice.
2. La enlazada de muletos se debe efectuar estando de a pie, en el lienzo izquierdo del campo, en la zona demarcada a 45 metros del partidor y a 7 metros del lienzo del frente.
3. El competidor se ubicará sosteniendo el rejo/reata sin armar en una mano, alzando la otra mano indicando al juez de salida que se encuentra listo. El competidor solo podrá comenzar a armar el lazo en el momento en que baje la mano y ésta será la señal para la salida del muleto.
4. El arreador deberá salir del lado izquierdo del partidor y no podrá robarse la salida, ni cortar el viaje al muleto, ni desistir de acosar al muleto, pues a su compañero le sería anulada la enlazada si así lo hiciere.
5. Si el competidor se sale del recuadro (el restante de ancho por 5 metros de largo) al efectuar la enlazada, no obtendrá ningún puntaje aunque haya enlazado.
6. El competidor puede ajustar la enlazada, pero no debe intentar parar el muleto y puede soltar el lazo.
7. No se puede tirar el rejo/reata al suelo para armar el lazo, perderá su puntaje de enlazada.
8. Los competidores que estén de a pie en el campo de vaquería deben permanecer dentro de él, conservando el mismo orden de enlazada, en la parte trasera del enlazador, quien se retire sin acabar la prueba se sancionará con (5) cinco puntos.
9. El muleto que al salir se retaque, se niegue o no de carrera, será cambiado.



CAPITULO 12
AMARRE DE CORDERO - GOAT TYING

1. Tiempo limite de 60 segundos.
2. La línea de salida debe estar a 30-40 metros del cordero. Esto varia según las dimensiones de la instalación.
3. El cordero debe que estar atado a un poste con una cuerda por lo menos de 3-4 metros
4. El participante cruzara la línea de salida en carrera hacia el cordero, se bajara de su caballo, tumbara el cordero con sus manos, cruzara tres de sus patas y las amarrara con un nudo.
5. Los participantes podrán usar la cuerda (sin jalar) mientras corren 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 amarrar las patas deberá ser liso sin ojo).
7. La faena terminara cuando el participante le de la señal al juez al poner sus dos manos hacia arriba.
8. Los participantes no podrán tocar el cordero después de hacer la señal al juez, si el cordero se levanta o se suelta el nudo de sus patas antes de 5 segundos después de darle 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 debe entrar en contacto con el cordero, ni podrá tocar el lazo que lo amarra.
11. Cada participante podrá tener un palafrenero en el interior del campo que recibirá el caballo en el momento en que el competidor se baje. Este se ubicara donde el juez lo determine.



CAPITULO 13 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 mas 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, pecho 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 mas importantes en 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 el mejor caballo posible.
 - 4.2. El juzgamiento de la conformación depende de la evaluación objetiva 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 juzgaran 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 el 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 el 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 de su resultado final. El juez alineará a los caballos uno detrás del otro en orden de preferencia.
6. Un caballo solo puede 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 el año anterior. Estas yeguas pueden ser de cualquier edad. Las yeguas que compitan en esta categoría no podrán competir en ninguna otra categoría de 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, el caballo que quedó en el segundo lugar de la categoría donde fue seleccionado el Gran Campeón se moverá a la línea de los primeros lugares, los de la otra línea son retirados, y se escogerá el 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 juzgara según su conformación y se declarara el Gran Campeón de Campeones.