

REGLAMENTO GENERAL DE EXPOSICIONES Y COMPETENCIAS

INDICE

Art.1.	MANIFIESTO DE COMPROMISO DE C.A.C.C.M.	pág. 3
Art.2.	INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO	pág. 3
Art.3.	BIENESTAR DEL ANIMAL	pág. 3
Art.4.	PROCEDIMIENTOS DISCIPLINARIOS	pág. 3
Art.5.	PROHIBICIÓN DE CONCURRENCIA A EXPOSITORES EN MORA	pág. 4
Art.6.	REQUISITOS PARA EXPOSITORES Y PARTICIPANTES	pág. 4
Art.7.	INSCRIPCIONES	pág. 5
Art.8.	REQUISITOS DE INGRESO	pág. 6
Art.9.	AUSPICIO Y APROBACIÓN DE EXPOSICIONES	pág. 7
Art.10.	REGLAMENTO PARA EL AUSPICIO DE REMATES	pág. 8
Art.11.	SUBCOMISIÓN DE EXPOSICIONES Y AUTORIDADES	pág. 8
Art.12.	INFORMES	pág. 11
Art.13.	DESACATO Y TRANSGRESIÓN DEL REGLAMENTO	pág. 11
Art.14.	VENTAS	pág. 11
Art.15.	VENTAS PARTICULARES	pág. 12
Art.16.	CUCARDAS	pág. 12
Art.17.	RESULTADOS DE LA EXPOSICIÓN	pág. 12
Art.18.	JUECES	pág. 12
Art.19.	REGISTRO DE MÉRITO	pág. 17
Art.20.	PUNTUACIÓN DE LOS RESULTADOS PARA EL REGISTRO DE MERITO Y TITULOS	pág. 17
Art.21.	TITULOS OFICIALES DE PERFORMANCE DE C.A.C.C.M.	pág. 19
Art.22.	TITULOS OFICIALES DE C.A.C.C.M.	pág. 19
Art.23.	CONDICIONES PARA SER JINETE O PRESENTADOR AFICIONADO	pág. 22
Art.24.	CONDICIONES PARA SER JINETE O PRESENTADOR JUVENIL	pág. 23
Art.25.	CONDICIONES PARA SER JINETE NOVICIO	pág. 24
Art.26.	VESTIMENTA	pág. 24
Art.27.	EQUIPO	pág. 25
Art.28.	EQUIPO WESTERN	pág. 25
Art.29.	EQUIPO OPCIONAL	pág. 29
Art.30.	EQUIPO PROHIBIDO	pág. 29
Art.31.	ANDARES Y MOVIMIENTOS	pág. 29
Art.32.	COMPETENCIAS DE CONFORMACIÓN	pág. 30
Art.33.	COMPETENCIAS FUNCIONALES	pág. 32
Art.34.	COMPETENCIA DE RIENDA - REGLAMENTO	pág. 34

REGLAMENTO GENERAL DE EXPOSICIONES Y COMPETENCIAS

Art.35.	RECORRIDOS	pág. 38
	Esquema de RIENDA N° 1	pág. 38
	Esquema de RIENDA N° 2	pág. 39
	Esquema de RIENDA N° 3	pág. 40
	Esquema de RIENDA N° 4	pág. 41
	Esquema de RIENDA N° 5	pág. 42
	Esquema de RIENDA N° 6	pág. 43
	Esquema de RIENDA N° 7	pág. 44
	Esquema de RIENDA N° 8	pág. 45
	Esquema de RIENDA N° 9	pág. 46
	Esquema de RIENDA N° 10	pág. 47
	Esquema de RIENDA N° 11	pág. 48
Art.36.	COMPETENCIAS DE WORKING COW HORSE	pág. 49
	WORKING COW HORSE Esquema N°1	pág. 54
	WORKING COW HORSE Esquema N°2	pág. 55
	WORKING COW HORSE Esquema N°3	pág. 56
	WORKING COW HORSE Esquema N°4	pág. 57
	WORKING COW HORSE Esquema N°5	pág. 58
	WORKING COW HORSE Esquema N°6	pág. 59
	WORKING COW HORSE Esquema N° 7	pág. 60
	WORKING COW HORSE Esquema N° 8	pág. 61
Art.37.	COMPETENCIAS DE WESTERN PLEASURE	pág. 62
Art.38.	COMPETENCIA DE WESTERN RIDING	pág. 63
	Esquema de WESTERN RIDING N°1	pág. 68
	Esquema de WESTERN RIDING N°2	pág. 69
	Esquema de WESTERN RIDING N° 3	pág. 70
	Esquema de WESTERN RIDING N° 4	pág. 71
Art.39.	COMPETENCIAS DE TEAM PENNING	pág. 72
Art.40.	CARRERA DE BARRILES	pág. 76
Art.41.	CARRERA DE ESTACAS	pág. 78
Art.42.	COMPETENCIA DE APARTE (CUTTING)	pág. 79
Art.43.	Omisiones	pág. 79

Art.1.- MANIFIESTO DE COMPROMISO DE C.A.C.C.M.

Criadores Argentinos de Caballos Cuarto de Milla tiene como objetivo: Mantener los Registros y preservar el árbol Genealógico de los Caballos Cuarto de Milla en Argentina, por sí misma o en conjunto con la Sociedad Rural Argentina, manteniendo al mismo tiempo la integridad de la Raza.

Ofrecer a sus Socios servicios que estimulen la propiedad y la participación en Competencias del Caballo Cuarto de Milla.

Estimular el crecimiento del cuadro de socios de C.A.C.C.M., por medio de propaganda y publicidad sobre el Caballo Cuarto de Milla.

Art.2.- INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

La interpretación del presente Reglamento y los casos no previstos, serán resueltos por la Comisión Directiva de Criadores Argentinos de Caballos Cuarto de Milla, luego de ser informados por la Subcomisión de Exposiciones y/o Subcomisiones actuantes: de Competencias Funcionales, de Carreras, etc.

Art.3.- BIENESTAR DEL ANIMAL

- A) En todo momento, todo caballo Cuarto de Milla debe ser tratado humanamente con dignidad, respeto y compasión.
- B) El estándar bajo el cual se medirá la conducta o trato abusivo del animal, es aquel en el cual cualquier persona razonable, informada y con experiencia en el procedimiento de cuida y entrenamiento equino general, presentación en pista o con título veterinario, determine si es cruel, abusivo o inhumano.
- C) Los criadores, propietarios, entrenadores y participantes en eventos organizados por C.A.C.C.M. son los responsables por la conducta de sus empleados y por el bienestar y tratamiento humanitario de todos los animales bajo su cuidado.

Art.4.- PROCEDIMIENTOS DISCIPLINARIOS

- A) C.A.C.C.M. se reserva el derecho de juzgar y castigar violaciones a los reglamentos y conductas antideportivas de los socios y/o participantes en los eventos por ella aprobados.
- B) Los participantes deben respetar las autoridades y las normas dictadas por las mismas, como así también mantener una conducta deportiva, no perjudicando el desempeño de

cualquier otro participante.

- C) El orden de entrada a pista no podrá ser modificado, salvo para cooperar con el buen desarrollo de la competencia y con la debida autorización de la subcomisión encargada. El participante que no respete el orden de entrada en pista será automáticamente descalificado.

Art.5.- PROHIBICIÓN DE CONCURRENCIA A EXPOSITORES EN MORA

- A) La Comisión Directiva está facultada para prohibir la entrada al predio a los socios expulsados o a los extraños a C.A.C.C.M. que a su juicio hubieran incurrido en falta grave.
- B) Los expositores que no se encuentren al día en sus pagos con C.A.C.C.M. no podrán participar con sus productos en ninguna exposición y/o competencias funcionales hasta que no hayan regularizado su situación.
- C) Los expositores que no hayan pagado sus inscripciones hasta el plazo determinado por la Subcomisión de Exposiciones serán considerados expositores en mora.

Art.6.- REQUISITOS PARA EXPOSITORES Y PARTICIPANTES

- A) Solo los expositores que sean socios de C.A.C.C.M. podrán participar de las categorías de cabestro, pruebas funcionales, ventas; o participar en la sección “Caballos a prueba y venta”. Solo en el caso de haber capacidad disponible de boxes, podrán participar los “no socios” pagando arancel doble, siempre que los animales estén inscriptos en C.A.C.C.M.. Queda aclarado que la prioridad de concurrencia es para los socios.
- B) Como expresa condición para participar en una exposición o cualquier tipo de competencia aprobada por C.A.C.C.M., cada propietario de un Cuarto de Milla, expositor, entrenador y/o participante, asume el riesgo de su participación y libera o exime a C.A.C.C.M, sus funcionarios, directores, representantes y empleados de cualquier y toda responsabilidad, en todo momento y de cómo se origine, con respecto a daños personales o daño de propiedad que ocurra en el Predio Ferial o como resultado de la participación en una competencia llevada a cabo durante la exposición. C.A.C.C.M. no acepta ni asume la responsabilidad por la seguridad en ninguna exposición en cuanto a los participantes o terceros, ni por los caballos, ni por ninguna propiedad de estos.
- C) Cada expositor, propietario de caballo, u otros involucrados en la participación en competencias aprobadas por C.A.C.C.M., tiene la responsabilidad fundamental de la

elección de las personas que exhiben su caballo, consultando en C.A.C.C.M. la lista de personas suspendidas o con observaciones disciplinarias antes de autorizar dicha participación.

- D) Corre por cuenta de los expositores, el cuidado y la vigilancia permanente de sus animales, pudiendo disponer si lo desean de serenos particulares, con autorización del Comisario General.
- E) La reposición, renovación y arreglo de camas deberán realizarse dentro del horario que fije el Comisariato.
- F) En todo momento los expositores serán responsables de la limpieza de la zona a su cargo.
- G) Los propietarios serán responsables por el comportamiento y apariencia del personal y de los expositores que presenten sus animales en pista.
- H) Es obligación de los expositores presentar a sus animales en aquellas Competencias en las que se encuentren inscriptos, salvo caso de enfermedad debidamente justificada.
- I) Siempre que se saquen de los boxes los ejemplares expuestos, en cualquier caso y también para ser juzgados o vendidos, deberán llevar en un lugar bien visible los números de lote correspondientes.
- J) Los expositores mientras estén dentro de la Pista no podrán hacer señas ni gestos, y deberán presentar con corrección a los ejemplares, prestando especial atención, acatamiento y respeto a las indicaciones del Jurado y Secretarios. Los Secretarios informarán por escrito de inmediato al Comisariato General en caso de que esta disposición fuera contravenida.
- K) Entrada a pista: Puntualmente, a la hora fijada, los expositores deberán tener preparados los equinos para entrar a la pista, llevando colgado el número que se les haya provisto.

Art.7.- INSCRIPCIONES

- A) Las inscripciones de los animales deberán ser efectuadas a nombre de su propietario actual mediante la presentación de la fotocopia del Certificado de Registro original de C.A.C.C.M., frente y revés.
- B) La fecha de cierre de las inscripciones será definida por la subcomisiones organizadoras y anunciada por C.A.C.C.M.
- C) Las inscripciones deberán ser pagadas hasta el día de cierre de las mismas.
- D) Ningún animal podrá participar de cualquier exposición y/o competencia sin haber pagado previamente la respectiva tasa de inscripción.
- E) En el caso de que el propietario no hubiera pagado las inscripciones correspondientes en el plazo estipulado, no se considerarán las mismas.

- F) El propietario de los animales inscriptos será responsable por la presentación de la documentación de cada animal, del jinete cuando sea necesario y por el pago de las inscripciones.
- G) La falta o cualquier irregularidad en el Certificado de Registro y/o en la documentación solicitada, descalifica al animal y al jinete.
- H) Se podrá exigir la documentación del jinete como comprobante de edad y/o identidad. Cualquier irregularidad será motivo de penalización para el competidor y para el propietario del animal.

Art.8.- REQUISITOS DE INGRESO

Los ejemplares serán cuidadosamente revisados a su arribo al predio por el personal administrativo de C.A.C.C.M. y deberán cumplir los siguientes requisitos:

- A) Registro: Todos los caballos participantes deberán estar registrados en C.A.C.C.M. sin excepción y deberán presentar fotocopia del Registro de C.A.C.C.M.
- B) Identificación de animales (tatuaje, marca a fuego o nitrógeno líquido): Los animales inscriptos deberán tener su número de RP marcado en forma bien visible. En caso de animales importados, la identificación de los mismos se hará por medio de las marcas y señales que consten en la ficha del caballo emitida por la Asociación del país de origen.
- C) La participación de animales inscriptos en Brasil, Uruguay o Paraguay, está sujeta a la reglamentación dispuesta en el acuerdo de agosto de 1995 por los países integrantes del Mercosur.
- D) Los animales inscriptos en A.Q.H.A. podrán participar de la muestra siempre que estén inscriptos en C.A.C.C.M.
- E) Certificado de preñez: Todos los certificados de preñez deberán ser extendidos por un médico veterinario. Debe constar en el mismo que la preñez a que se refiere se encuentra dentro de la fecha de servicio denunciado por el expositor. Los certificados deberán ser entregados indefectiblemente al comisario de la exposición.
- F) Documentación Sanitaria: Todos los animales que participen de la exposición deberán presentar sus correspondientes certificados exigidos por Senasa:
 - 1. Análisis de AIE negativo con fecha de realización no mayor de 60 días anterior a la Exposición.
 - 2. Vacunación contra Encefalomiélitis Equina, contra Influenza Equina y cualquier otro certificado exigido por la autoridad sanitaria.

Art.9.- AUSPICIO Y APROBACIÓN DE EXPOSICIONES

C.A.C.C.M. dará su auspicio y aprobación a la sección de la Raza en las exposiciones de las entidades que lo soliciten. La aprobación de una exposición es un privilegio, no un derecho, otorgado o denegado a discreción por C.A.C.C.M., sobre una base anual, de acuerdo a la evaluación del solicitante; incluyendo, pero no limitando a la capacidad de la Subcomisión de Exposiciones, la ejecución de los reglamentos de C.A.C.C.M., la calidad de la Exposición, y el servicio hacia los socios de C.A.C.C.M.

Los solicitantes que deseen realizar una Exposición aprobada por C.A.C.C.M. deberán obtener con anterioridad la aprobación de la misma y estar de acuerdo a las normas que a continuación se especifican:

1. FECHAS Y CONCURRENCIA

En cada caso y con la antelación necesaria la entidad organizadora deberá comunicar a C.A.C.C.M. la fecha de realización de la muestra, como así también los ejemplares inscriptos en la misma.

2. REGLAMENTO Y PLANILLAS

Las entidades organizadoras remitirán ejemplares de sus Reglamentos y planillas de pedidos de local a C.A.C.C.M. para que ésta pueda colaborar en la anotación de las inscripciones. Todo animal que no presente su Certificado de Registro en C.A.C.C.M. no podrá ser admitido en dicha exposición.

Los plazos de recepción de pedidos se ajustarán a las disposiciones reglamentarias de la entidad auspiciada.

3. JURADO

La Comisión Directiva de C.A.C.C.M. designará al Jurado de clasificación de la muestra. En caso de ausencia del Jurado, el ente organizador o su representante en la exposición, podrá designar el reemplazante.

4. ADMISIÓN

Un representante de C.A.C.C.M. efectuará la admisión desde el punto de vista zootécnico y eliminará aquellos ejemplares que no demuestren inscripción fehaciente. Los dictámenes del Jurado de Admisión Zootécnico son inapelables. Los animales rechazados por el Jurado de Admisión no podrán ser vendidos como Cuarto de Milla.

5. CONTRIBUCIÓN DE EXPOSITORES

Los organizadores de la muestra contribuirán con el 2% de sus ventas, al desenvolvimiento económico de C.A.C.C.M., monto que deberá retener las firmas martilleras actuantes y ser remitidos por las mismas al finalizar los plazos establecidos.

6. PREMIOS

C.A.C.C.M. entregará premios para ser otorgados al Gran Campeón Macho Registro Puro, a la Gran Campeona Hembra Pura y al Campeón Castrado en cada Exposición auspiciada.

7. DIFUSIÓN

Cada Exposición auspiciada se obliga a hacer conocer a sus expositores previamente a la anotación de los animales, el texto del presente reglamento, y a solicitar la aprobación del mismo. Por su parte C.A.C.C.M. será responsable de la difusión de los eventos que auspiciará.

La Subcomisión de Exposiciones organizará y publicará el listado de Exposiciones aprobadas cada año.

8. PLAZOS

C.A.C.C.M. se reserva el derecho de no auspiciar, ni valorar, el puntaje de una Exposición de caballos de la Raza, que no haya sido informada a la entidad con 60 días de anticipación a la realización de la misma.

Una Exposición aprobada por C.A.C.C.M. y que ha sido llevada a cabo el año anterior es considerada una Exposición establecida y tiene prioridad para reservar días idénticos por semana calendario para el año en curso hasta que la Asociación determine lo contrario.

Las fechas prioritarias son un privilegio, no un derecho, por lo tanto no pueden ser vendidas o transferidas de un grupo de patrocinadores o comisión a otra.

Art.10.- REGLAMENTO PARA EL AUSPICIO DE REMATES

Los organizadores de remates que quieran el auspicio de C.A.C.C.M. deberán requerir el envío de un inspector y ajustarse a la siguiente reglamentación:

1. Los remitentes deberán ser asociados a esta entidad y tener las cuotas al día.
2. En caso de que realicen ventas en lote, no se podrán hacer conjuntos de animales Puro de Origen y de Registro de Cruza.
3. Los gastos de propaganda que ocasione el remate, serán por cuenta exclusiva de la firma vendedora, la cual entregará a C.A.C.C.M. el 2% del total bruto de las ventas de la Raza.
4. En el catálogo deberá constar claramente el paso de cruza y ser anunciado por el rematador.
5. Admisión: Todo animal que no tenga su correspondiente Certificado de Registro emitido por C.A.C.C.M., deberá ser vendido posteriormente con la debida aclaración.

Art.11.- SUBCOMISIÓN DE EXPOSICIONES Y AUTORIDADES

A) La Subcomisión de Exposiciones es responsable por el estado de las instalaciones de la exposición, incluyendo la pista de competencias y pista de vaneo; la conducta y competencia de los empleados de la exposición y otros represen-

tantes de C.A.C.C.M.; como también de la implementación de las actividades y competencias, y de todo otro aspecto de la exposición.

B) Autoridades:

1. Comisariato General: La autoridad superior de la Exposición constituye el Comisariato General a tal efecto la Comisión Directiva nombrará uno o más comisarios generales, subcomisarios o comisarios de sección. Son atribuciones del Comisariato General:

- a) Velar por el cumplimiento y aplicación del presente reglamento.
- b) Disponer de todo lo necesario para el orden y buen funcionamiento de la muestra.
- c) Utilizar los boxes no ocupados en la forma que considere más conveniente para el interés general de la exposición.
- d) Designar reemplazantes de Jurados de Clasificación y de Admisión, entre los suplentes designados por la Comisión Directiva, en caso de ausencia de los titulares y nombrar Árbitro, para los jurados de Clasificación o de Admisión cuando lo considere necesario.
- e) Establecer horarios para movimientos, paseo y vaneo de animales, provisión de forrajes, entradas y salidas de elementos y vehículos al predio.
- f) Organizar con los expositores el orden de ubicación que les corresponda en cada pabellón.
- g) Imponer multas de acuerdo a lo que se fije oportunamente.
- h) Considerar los informes de los jurados de admisión y comunicar a los señores expositores las correspondientes observaciones y/o descalificaciones con tiempo suficiente para dar lugar a la apelación.
- i) Autorizar el retiro de animales que sufrieran cualquier tipo de enfermedad, previo control veterinario designado a tal efecto.

2. Jurado de Admisión Zootécnico y Veterinario.

En toda exposición actuarán un Jurado de admisión Veterinario y un Jurado de Admisión Zootécnico designados por la Comisión Directiva de C.A.C.C.M. de acuerdo con la Subcomisión de Exposiciones. En ausencia de uno o más miembros del Jurado, se nombrarán reemplazantes.

- a) Los jurados de admisión deberán reunirse tantas veces como sean citados por el Comisario General y trabajarán en un ambiente reservado sin interferencia del público, ni expositores, estando facultados para revisar los animales fuera de sus boxes y/o en cualquier lugar que consideren apropiado.

- b) Son atribuciones del Jurado de Admisión:
1. Rechazar los animales que no permitan ser revisados adecuadamente.
 2. Observar o rechazar según la gravedad del caso, los animales cuya dentición manifiestamente no corresponda a la edad declarada en la planilla de inscripción.
 3. Controlar las adulteraciones de forma, pelaje y piel o medios químicos o quirúrgicos que tiendan a la ocultación de defectos o a la simulación de características inexistentes. Comprobada la infracción, la Comisión Directiva dictará penalidades y sanciones a aplicar en cada caso.
- c) En todos los casos los jurados de admisión deberán fundamentar por escrito la causa o causales de rechazo o descalificación y observaciones sin exceptuar ninguna, debiendo elevar su informe al Comisariato General al finalizar la labor del día.
- d) Serán causales de descalificación:
1. Los animales que no tengan numeración coincidente con la declarada en su Certificado de Registro.
 2. La falta de certificados fehacientes firmados por Veterinario profesional donde conste:
 - a) La ausencia de Anemia Infecciosa Equina.
 - b) Las vacunaciones previstas dentro de los términos establecidos, contra las enfermedades infecto contagiosas hoy en vigencia, y las que en adelante pudieran ser determinadas por Senasa.
 3. Las anomalías graves de conformación como Prognatismo.
 4. Anormalidades en los órganos de reproducción, tales como Criptorquidia bilateral y unilateral (monórquido).
 5. Claudicaciones de cualquier origen.
 6. Enfermedades infecciosas y/o parasitarias externas.
 7. Manifiesta indocilidad del animal que impida la revisión del mismo.
 8. El jurado Zootécnico deberá considerar además el exceso de blanco tal como lo define el Art.97 del reglamento de registro de C.A.C.C.M. Asimismo podrá optar por dejar animales observados hasta el cierre de recepción de los animales.
3. Comisario de Pista: El comisario de pista de una exposición será elegido por la Subcomisión de Exposiciones y aprobado por la Comisión Directiva de C.A.C.C.M.

Será responsabilidad del Comisario de Pista:

- a) Realizar el acopio de materiales a utilizar en las competencias.
 - b) Redactar y publicar el orden de entrada a pista.
 - c) Preparar la pista para las diversas competencias.
4. Secretarios de Jurado: El secretario de jurado será elegido por la Subcomisión de Exposiciones y aprobado por la Comisión Directiva. No podrá actuar como secretario de jurado una persona que sea propietaria de caballos que compitan en dicha exposición. La Comisión Directiva podrá autorizar el no cumplimiento de lo antedicho en este punto, cuando la sub-comisión de Exposiciones informe que no cuenta con el personal suficiente.

Será responsabilidad del secretario de jurado:

- a) Completar las planillas correctamente según las observaciones del Jurado y velar por la integridad de las mismas.
- b) Transmitir y publicar los resultados de las competencias.
- c) Finalizada la jura, entregar las planillas firmadas por el Juez, con los resultados y datos completos, a C.A.C.C.M.

Art.12.- INFORMES

Dentro de los 15 días de terminada la Exposición los comisarios de cada sección deberán presentar su informe al Comisariato General el que, dentro de los 30 días, elevará sus consideraciones a la Comisión Directiva.

Art.13.-DESACATO Y TRANSGRESIÓN DEL REGLAMENTO

- A) La desobediencia, injuria o calumnia cometida contra los actos o las personas de las Autoridades de la Exposición en ejercicio de sus funciones, se considerará como desacato a la Entidad y merecerá la aplicación de las sanciones previstas en este reglamento y en los Estatutos Sociales.
- B) El Comisariato General de la Exposición queda facultado para imponer multas en los casos de transgresión del presente reglamento, pudiendo apelar las sanciones ante la Comisión Directiva dentro de las 48 horas de su notificación.

Art.14.- VENTAS

Criadores Argentinos de Caballos Cuarto de Milla no asume ningún tipo de responsabilidad frente a las partes y a terceros con motivo de las ventas que se realicen en el ámbito de la exposición. En particular, C.A.C.C.M., expresamente se libera

de toda responsabilidad por vicios ocultos. Todo reclamo que se suscite deberá ser informado directamente a la firma consignataria actuante, y dirimido exclusivamente entre las partes afectadas. La participación en las ventas implica para expositores y compradores la aceptación tácita del presente artículo.

Art.15.- VENTAS PARTICULARES

Los expositores que realicen ventas particulares dentro del predio del Remate deberán dar cuenta al Comisario o Encargado del Pabellón, el mismo día en que el/los animales fueran vendidos; su número de lote, sexo, su precio y nombre del comprador, y deberán hacerse cargo de las comisiones de vendedor/comprador correspondientes.

Art.16.- CUCARDAS

En las categorías aprobadas por C.A.C.C.M. para aficionados, juveniles, aficionados novicios y juveniles novicios, es obligatorio que en todas las Exposiciones aprobadas por C.A.C.C.M. se presenten cucardas o premios hasta el 4° lugar.

Se recomienda las siguientes cucardas para las categorías de conformación y competencias:

1° PREMIO, CUCARDA BLANCA.

2° PREMIO, CUCARDA ROJA.

3° PREMIO, CUCARDA VERDE.

4° PREMIO, CUCARDA NARANJA.

5° PREMIO, CUCARDA MARRON.

GRAN CAMPEON, CUCARDA CELESTE Y BLANCA
RESERVADO DE GRAN CAMPEON, VIOLETA Y BLANCA.
TERCER MEJOR ANIMAL, CUCARDA BLANCA CON
CINTAS VIOLETAS.

Art.17.- RESULTADOS DE LA EXPOSICIÓN

Los resultados de cualquier exposición aprobada por C.A.C.C.M. deberán ser completados en su totalidad en formularios oficiales de C.A.C.C.M. y remitidos a la misma. Todos los formularios necesarios para informar los resultados de una exposición serán entregados a la Subcomisión de Exposiciones una vez aprobada la misma. Si se utiliza una computadora para los resultados de la exposición, se podrá obtener, mediante pedido, un formato de planillas de C.A.C.C.M. y éste deberá ser completado idénticamente. El Comisariato de la Exposición debe enviar una nómina de todos los caballos que han participado, con su número de registro y expositor. Los resultados de la exposición permanecerán archivados en C.A.C.C.M.

Art.18.- JUECES

A) Ser designado Juez Aprobado por C.A.C.C.M., no es un derecho sino un privilegio otorgado por la Comisión Directiva de C.A.C.C.M., de acuerdo a la Subcomisión de

Registros, Inspecciones y Veterinaria, y con los procedimientos que las mismas formulan. Podrán ser jueces aprobados por C.A.C.C.M. los individuos quienes por su experiencia con equinos y su carácter personal merezcan dicho honor. La conducta del individuo nombrado Juez y su capacidad deben ser ejemplares en todo momento; estará sujeta a continua revisión por parte de la Subcomisión de Registros, y su designación puede ser revocada con o sin previo aviso, sin audiencia formal, sólo sujeta a un último análisis de la Comisión Directiva de C.A.C.C.M.

B) Para poder ser designado juez aprobado por C.A.C.C.M., además de lo descrito en el inciso "A", el individuo deberá haber participado y aprobado por lo menos un curso de jueces organizado por C.A.C.C.M. o por A.Q.H.A. y participar de los cursos de actualización.

C) El jurado de cada exposición será designado por la Comisión Directiva y confirmado por la Subcomisión de Exposiciones.

D) Los jueces deben:

1. Ser socios de C.A.C.C.M. Un juez que no se ha puesto al día con los pagos después de los 6 meses de la fecha del inicio de su mora será eliminado de la lista de jueces aprobados, y para figurar nuevamente en dicha lista deberá reinscribirse de acuerdo con los procedimientos de admisión vigentes para los nuevos solicitantes.

2. Luego de aceptar este compromiso debe abocarse, con todo el esfuerzo, a jurar todas aquellas competencias para las que ha sido designado juez en la exposición, o comunicar al Comisariato cualquier impedimento que tuviese para hacerlo, para permitir al mismo un tiempo máximo para reemplazarlo. Además el juez deberá enviar inmediatamente a C.A.C.C.M. una explicación por escrito del motivo que le impidió cumplir con el compromiso, especificando la fecha y forma en que se comunicó esto al Comisariato de la Exposición.

3. Al llegar a la ciudad donde debe jurar una Exposición, debe ponerse en contacto con un empleado de la misma e informarle de su llegada y el lugar donde se aloja.

4. Durante una Exposición aprobada debe estar presente para hacerse cargo de sus responsabilidades según la reglamentación de C.A.C.C.M., y estar disponible para ayudar al Comisariato a cumplir con las responsabilidades que le competen según la reglamentación de C.A.C.C.M.

5. Cuando jura una Exposición aprobada, debe utilizar vestimenta adecuada, incluyendo sombrero, camisa de manga larga abotonada, saco, corbata y botas.

6. Actuar de forma profesional en todo momento.

7. Informar a la Subcomisión de Registros sobre cualquier

caballo con exceso de blanco o manchas blancas inusuales en los animales que le fueran presentados, o cualquier otra irregularidad de Registro.

8. Ser responsables por el control del número correcto de inscripciones realmente presentes en cada categoría y anotar dicho número en la planilla oficial de C.A.C.C.M. Es la responsabilidad del juez el completar, firmar y devolver esta planilla cuando finalice su labor, al Comisariato de la muestra.
9. Solicitar ver las embocaduras y el equipo de los caballos que compiten en una categoría por Exposición como mínimo.

E) Los jueces pueden:

1. Estar en cualquier comisión de investigación o disciplinaria que sea necesario.
2. Ubicar el caballo competidor en cualquier posición, siempre y cuando sus cualidades lo hagan merecedor de la misma. La decisión del juez será definitiva e irrevocable en todos los casos relacionados con las cualidades de los caballos.
3. A su criterio, utilizar al Comisario de pista, cualquier empleado de la Exposición u otro juez para que lo ayuden a dar puntaje a los individuales en las categorías de Salto y Manejo y Velocidad.
4. Eliminar a cualquier persona o caballo de la competencia por mala conducta y puede descalificar a un participante por abuso del caballo.
5. A su criterio, negar el ingreso a la pista o eliminar una inscripción en una categoría por vestimenta y/o equipo inadecuado.
6. Eliminar cualquier caballo o participante si considera que está violando el espíritu de las reglas de C.A.C.C.M. sobre conducta prohibida, cuando considere que no se ha intentado exhibir el caballo al máximo de sus habilidades o cuando considera que se está simplemente entrenando el caballo y no compitiendo.

F) Los jueces no pueden:

1. Tener conflicto de intereses entre los objetivos de C.A.C.C.M y su propio negocio particular o intereses pecuniarios. Cada juez debe evitar usar su jerarquía oficial para promover sus propósitos personales o financieros. Cuando se suscita tal conflicto de intereses se espera que el juez retire el objetivo personal de la transacción en cuestión, o que renuncie a la lista de jueces aprobados por C.A.C.C.M. El no cumplimiento de esta regla ética estará sujeto al análisis y sanción por parte de la Comisión Directiva de C.A.C.C.M.
2. Las siguientes son algunas áreas de obvio conflicto de intereses para el juez:

a) Jurar un caballo cuyo propietario o expositor es alguien de quien ha recibido un salario, comisión o cualquier tipo de remuneración por la venta o la compra de un caballo. Haya sido su empleado o la hubiera representado a cambio de una remuneración en los 6 meses anteriores a la fecha de la exposición en cuestión.

b) En los siete días previos y posteriores a la fecha de una exposición aprobada, exponer personalmente un caballo, o ser propietario total o parcial de un caballo que se exponga en dicha exposición aprobada.

c) Estar involucrado económicamente en la administración de una exposición y actuar como juez de la misma.

d) Jurar un caballo que pertenezca o que sea exhibido por cualquier miembro de su familia inmediata: hijo, hija, padre, madre, hermana o hermano.

Estas áreas específicas de conflictos de intereses que inhabilitan a un juez para jurar no son excluyentes y los jueces están incapacitados para jurar caballos de otra persona en otras situaciones similares, no designadas por el presente reglamento.

e) Ni el juez, ni los miembros de su familia pueden exhibir o actuar como agentes, representantes o montar un caballo en cualquier categoría aprobada en una exposición en la que el juez esté actuando.

f) Ningún caballo será expuesto ante un juez, si ese juez ha sido su propietario, entrenador o agente en los 6 meses previos.

g) Si un caballo afectado por los artículos anteriores es inscripto en una exposición, su arancel de inscripción será devuelto y no podrá ser expuesto.

3. Jurar más de cuatro Exposiciones aprobadas por C.A.C.C.M. en una provincia durante un año calendario.

4. Presentarse en el lugar de la jura con antelación mayor a 15 minutos antes del comienzo de la jura. Un juez no debe visitar el área de los boxes, ni reunirse con los propietarios, entrenadores, expositores o representantes de los propietarios, ni inspeccionar ni comentar ningún caballo inscripto en la Exposición antes de la jura. La administración de la Exposición le entregará un cronograma de eventos antes de la jura.

5. Determinar la aptitud de cualquier caballo participante para ser inscripto en el Registro Genealógico y en todo momento evitará realizar comentarios al respecto, pero deberá informar por escrito a C.A.C.C.M.

6. Un juez aprobado no podrá montar o en cualquier forma participar como expositor de un caballo en una categoría cuando éste juzgando dicha Exposición.

7. Una vez que la categoría ha sido juzgada no se le podrá

- juzgar nuevamente, y una vez que el juez haya completado su planilla y haya calificado los caballos, no podrá realizar ningún cambio en su planilla.
- G) Los motivos para eliminar a una persona de la lista de jueces aprobados por C.A.C.C.M. incluirán, pero no se limitará a los siguientes:
- Suspensión de su condición de socio de C.A.C.C.M. o negación de cualquier privilegio.
 - No cumplimiento de los reglamentos de C.A.C.C.M.
 - Jurar una categoría de una Exposición con caballos inscriptos en un Registro que utilice las palabras American Quarter Horse, pero que no está reconocido por C.A.C.C.M.
- H) Para realizar un reclamo formal contra el juez aprobado de C.A.C.C.M., dicho reclamo debe ser presentado por escrito, firmado por quien realiza el reclamo, contener los datos específicos que originan el reclamo y debe ser recibido por C.A.C.C.M. dentro de un plazo razonable luego de ocurrido el hecho. Al enviar este reclamo el demandante se aviene a concurrir a la audiencia convocada por C.A.C.C.M.
- I) La remoción de un individuo de la lista de jueces aprobados por el motivo que fuera, será absoluta; sin ninguna previsión para su rehabilitación automática. Una vez tomadas las condiciones para volver a ser elegibles como juez, el individuo debe esperar un año de la fecha de su descalificación antes de solicitar su rehabilitación, bajo los procedimientos vigentes para la admisión de nuevos solicitantes.
- J) Luego que un juez ha aceptado realizar una jura, los expositores no pueden contactarse ni intentar contactarse con el juez que realizará la jura en esa exposición. Más aún, los expositores no se acercarán al juez por ninguna razón antes de la finalización de la jura, al menos que el comisario de pista esté presente. Ningún expositor estará con el juez el día antes o el mismo día de la exposición. Cuando un expositor solicite al juez, a través del comisario de pista u otro empleado de la exposición, que le dé su opinión respecto a su caballo, éste lo deberá conformar en forma cortés y sincera, en la presencia del comisario de pista u otro empleado de la exposición.
- K) Un juez aprobado por C.A.C.C.M. debe ser tratado con cortesía, colaboración y respeto. Ninguna persona, expositor o criador, podrá maltratar o tener conducta amenazante hacia él, tanto por el desempeño de sus responsabilidades como juez, como por el resultado de la jura, ya sea que la conducta ocurra durante una exposición o evento aprobado, dentro o fuera del predio de la exposición.
- L) Lesiones:
- Los jueces deberán examinar, verificar e informar las lesiones en cualquier caballo que ingrese a pista. Esto es importante, indiferentemente si la competencia lo indica como necesario o no.
 - Lesiones obvias que son causa de descalificación.
 - Alteraciones consistentes del trote bajo todas circunstancias.
 - Aflojar con cabeceo, aflojar dejando un miembro, o brazada corta.
 - Mínimo sufrimiento por exceso de peso, en movimiento y/o en descanso, inhabilidad para moverse.

Art.19.- REGISTRO DE MÉRITO

- El registro de mérito tiene como objetivo establecer un archivo de “Desempeños Sobresalientes” de los caballos Cuarto de Milla en Argentina. Serán computados puntos para tres registros de méritos; uno para Carrera; uno para Competencias de Conformación; uno para Competencias Funcionales.
- Cada registro tendrá las categorías: Abierta, Aficionados , Juveniles e Infantiles. El puntaje será computado en cada categoría.
- La calificación para ganar cualquiera de los registros de mérito, sólo podrá efectuarse en eventos aprobados o reconocidos por C.A.C.C.M.
- Los títulos de progenie de padre y de madre no contarán puntos para el Registro de Mérito.
- Para los registros de Mérito de Conformación y Competencias Funcionales, los puntos serán computados de acuerdo a la “tabla de puntajes”(art. 20 inciso B) de este reglamento.
- El registro de Mérito no eleva el animal de registro Cruza al registro Puro.
- C.A.C.C.M. otorgará un certificado de Mérito cuando:
 - Carreras: el caballo haya obtenido en carrera un índice de velocidad oficial de 80 o mayor. Según el reglamento de carreras de C.A.C.C.M. vigente.
 - Competencias Funcionales: cuando un caballo haya ganado por lo menos 40 puntos en una modalidad o más de las competencias funcionales, habiendo obtenido por lo menos 20 puntos en el mismo tipo de competencia (ejemplo: Carreras de Estacas 10, Carreras de Barriles 20, Team Penning 10 = 40 puntos).
 - Competencias de Conformación: cuando haya obtenido por lo menos 40 puntos en competencias de conformación.

Art.20.-PUNTUACIÓN DE LOS RESULTADOS PARA EL REGISTRO DE MERITO Y TITULOS.

- Todos los participantes en competencias oficiales recibirán puntos para el Registro de Mérito y Títulos Oficiales de

C.A.C.C.M.

- B) Las distintas actuaciones acreditarán a los animales y jinetes un puntaje variable por cada colocación obtenida según la escala prevista en el siguiente cuadro de puntajes:

Tabla de puntajes para Conformación y Competencias Funcionales

Ubicación Nº de participantes	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
* 2 - 3	1						
4 - 6	2	1					
7 - 9	3	2	1				
10 - 12	4	3	2	1			
13 - 15	5	4	3	2	1		
16 - 18	6	5	4	3	2	1	
19 ó más	7	6	5	4	3	2	1

* En el caso de ser dos caballos, se asignará puntaje al primer puesto, solamente si los participantes son de distinta cabaña.

- C) En el caso de haber una descalificación no se le asignará puntos al participante o caballo descalificado, pero se contará su participación en la categoría.
- D) En las categorías Juveniles e Infantiles, si entrara un sólo participante a pista se le otorgará 1/2 (medio) punto a dicho participante, pero no puntuará para la cabaña.
- E) Si hubiere algún empate entre dos o más caballos, los puntos se sumarán y se dividirán por la cantidad de caballos empatados.
- F) En Team Penning, recibirán puntos todos los caballos y jinetes participantes según el cuadro anterior. En lo que respecta a puntaje para la cabaña, se considerará una sola entrada a pista (ejemplo: cada caballo y jinete reciben 3 puntos, en este caso la cabaña también recibe 3 puntos en total).
En el caso que participaran caballos de distintas cabañas cada uno recibirá puntos en forma individual, pero no así la cabaña. Los títulos de Team Penning se otorgarán al o los caballos que sumaren más puntos y no al equipo.
- G) En las categorías en las que se presenten más de 8 animales, se podrá realizar una sub-división de la misma, a criterio del juez. Esta se hará de acuerdo a la edad de los caballos participantes.
- E) Podrán ser otorgados puntos adicionales para los campeones de Conformación de la siguiente manera:
El tercer mejor Macho o Hembra recibirá como mínimo 1/2 (medio) punto más, que el resto de los competidores a excepción del Campeón y del Reservado Campeón.
El Reservado Campeón obtendrá como mínimo 1/2 (medio) punto más, que el resto de los competidores a excepción del Campeón.
El Campeón recibirá como mínimo 1/2(medio) punto más que el resto de los competidores.(Ejemplo: si el Campeón

recibiera 4 puntos en su categoría y cualquier otro caballo obtuviese 5 puntos, el puntaje del Campeón pasaría a ser de 5,5 puntos. Si ningún caballo obtuviera en su categoría más puntos que el Campeón, el puntaje quedaría igual. El mismo criterio se aplica para el Reservado Campeón y el Tercer Mejor).

Art.21.-TITULOS OFICIALES DE PERFORMANCE DE C.A.C.C.M.

Para la asignación de los Títulos Oficiales de Performance de C.A.C.C.M, el puntaje será computado de acuerdo a la siguiente calificación de competencias, divididas en siete grupos:

Grupo 1: Carreras.

Grupo 2: Rienda

Working Cow Horse.

Western Riding

Grupo 3: Carrera de Barriles

Carrera de Estacas

Team Penning

Mojones (solamente para la categoría juvenil)

Grupo 4: Salto

Grupo 5: Western Pleasure

Western Horsemanship

Grupo 6: Cutting

Lazo de terneros

Lazo en parejas (Cabeza y Patas)

Lazo largo

Grupo 7: Conformación

Showanship at Halter

Art. 22.-TITULOS OFICIALES DE C.A.C.C.M.

1. Caballo del Año: C.A.C.C.M. otorgará el título de Caballo del Año al animal que más puntos haya obtenido tanto en Competencias de Conformación como en Competencias Funcionales, habiéndose adjudicado por lo menos un 30% de puntos en Conformación y un 30% de puntos en Competencias Funcionales.
2. Propietario del Año: Otorgado al expositor que haya sumado más puntos en Conformación y Competencias Funcionales.
3. Criador del Año: otorgado a la cabaña cuyos productos hayan sumado más puntos a lo largo del año, tanto en Conformación como en Competencias Funcionales.
4. Progenie de Padre: Se instituye el premio Progenie de Padre para el padrillo, cuyos hijos acumulen en ese

año el mayor puntaje en competencias.

5. Progenie de Madre: Se instituye el premio Progenie de Madre a la yegua, cuyos hijos acumulen en ese año el mayor puntaje en competencias.

6. Campeonatos: Se efectuarán dos tipos de campeonatos: Campeonato por Exposición y Campeonato Anual de Competencias.

A) Campeonato por Exposición:

Serán otorgados los siguientes títulos:

Campeonato de Conformación

1. Registro Puro:

Primero, segundo y hasta quinto premio de cada categoría.

Campeón, Reservado de Campeón y tercer mejor ejemplar de cada sexo.

2. Registro Cruza:

Primero, segundo y hasta quinto premio de cada categoría.

Campeón y Reservado de Campeón por sexo.

Los títulos a otorgarse se decidirán de la siguiente manera:

1. Para Campeón de Conformación: elegido entre los primeros premios de la categoría.

2. Para el Reservado Campeón de Conformación: elegido entre los primeros premios de cada categoría, (salvo el campeón) y el segundo premio de la categoría en la cuál compitió el campeón.

3. Para el Tercer Mejor ejemplar de Conformación: elegido entre los primeros de cada categoría luego de seleccionar el campeón y el reservado de campeón, con los segundos colocados en la categoría de éstos.

Nota: No se deberá entrar montado en las competencias de conformación.

Campeonato de Pruebas Funcionales

Para las competencias funcionales se otorgará primero, segundo y hasta quinto puesto sucesivamente.

Las competencias a realizarse se harán de acuerdo a los reglamentos vigentes para cada disciplina.

La sub-comisión de Exposiciones determinará las pruebas a realizarse, considerando el tiempo y los elementos disponibles para llevar a cabo las mismas.

Grandes Campeones

Para la elección del Gran Campeón, reservado de Gran Campeón y Tercer Mejor (Machos y Hembras), los caballos deberán participar en dos pruebas funcionales. Luego competirán en conformación, en una sola categoría de Machos y en una sola categoría de Hembras, los caballos que hubieren obtenido puntos en las pruebas funcionales.

El Gran Campeón (Macho y Hembra): se obtiene por suma

directa de puntos provenientes de las dos pruebas funcionales y de conformación.

Nota: para obtener el título de Gran Campeón, Reservado de Gran Campeón y Tercer Mejor (ambos sexos), deberán obligatoriamente clasificar entre los 5 (cinco) primeros en la prueba de conformación antes detallada.

Sistema de puntuación para la elección del Gran Campeón:

Se utilizará un sistema diferente de puntuación a la del Campeonato Nacional.

Para competencias funcionales y de conformación en el caso de haber cinco (5) ejemplares o más, recibirá cinco (5) puntos el primero, cuatro (4) el segundo, tres (3) el tercero, dos (2) el cuarto, y uno (1) el quinto.

En el caso de haber menos de cinco (5) ejemplares recibirán un (1) punto por cada participante. Ejemplo: de tres (3) ejemplares recibe tres (3) puntos el primero, dos (2) puntos el segundo y un (1) punto el tercero.

En caso de empate, resultará ganador aquel que hubiere obtenido más puntos en pruebas funcionales.

Para participar del Gran Campeón (Macho o Hembra) se deberá llenar la planilla donde el propietario de cada caballo, declara en que dos (2) pruebas funcionales participará dicho animal. Dicha planilla deberá ser completada el día dispuesto por la Subcomisión de Exposiciones.

Para el otorgamiento del puntaje en pruebas funcionales solo se tomarán en cuenta los caballos que efectivamente se encuentren inscriptos para participar por el Gran Campeón.

En el caso de haber cinco (5) o más caballos tanto en Junior como en Señor en alguna disciplina, la prueba se realizará en forma separada, caso contrario se realizará en forma conjunta. No serán tenidas en cuenta para el Gran Campeón las pruebas por equipos (ejemplo: Team Penning).

B. Campeonato Anual de Competencias:

1. El animal que en un año sume más puntos en una modalidad y categoría, será declarado Campeón Nacional de esa modalidad, debiendo haber participado en por lo menos el 50% de las competencias de dicho período.

2. En el caso de ocurrir un empate en cualquiera de las disputas por el título, el vencedor será el animal que haya participado del mayor número de competencias a lo largo del año.

3. Caballo más puntuado del año: se otorgará el título de caballo más puntuado a aquel que a lo largo de un año haya obtenido mayor puntaje en las competencias oficiales.

4. Jinete del Año: C.A.C.C.M. otorgará el título de jine-

te del Año en las categorías Abierta, Aficionados, Juveniles e Infantiles; al jinete que más puntos haya obtenido en competencias funcionales a lo largo del año; debiendo haber participado en por lo menos el 50% del total de las competencias de dicho período.

Art.23.- CONDICIONES PARA SER JINETE O PRESENTADOR AFICIONADO

- A) C.A.C.C.M. recomienda a la Subcomisión de Exposiciones la organización de categorías para aficionados.
- B) La solicitud de inscripción que presente el socio como aficionado debe ser verdadera y correcta en todos sus datos. Una declaración falsa será causal de una acción disciplinaria, la cual incluye suspensión, multa y/o expulsión. Además de ser socio de C.A.C.C.M., para poder registrarse como aficionado una persona debe:
 - 1. Tener 19 años de edad, habiéndolos cumplido antes del 1º de julio del año de la solicitud.
 - 2. Un aficionado será definido como cualquier persona que no haya, presentado o entrenado caballos (sean o no Cuarto de Milla), por remuneración o cualquier forma de compensación en los dos años anteriores a la presentación de la solicitud de aficionado. Esto no incluye los premios ganados en dinero.
 - 3. El caballo montado o presentado por un aficionado deberá ser de su propiedad o de su cónyuge, hijo, hijastro, tutor legal, padre, padrastro, hermana, hermano, abuelos, nietos o custodio legal. El caso del caballo sea propiedad jurídica, de copropiedad o arrendado, deberá estar indicado su representante a lo largo del año. Y éste tendrá extendido a sus familiares los mismos derechos concedidos a la persona física.
- C) Será considerada remuneración, el pago por otra persona de las tasas de inscripciones y/o expensas para el jinete o caballo con el cual el aficionado compite, que no sea el propio aficionado o su cónyuge, hijo, hijastro, tutor legal, padre, madre, padrastros, hermana, hermano, abuelos, nietos o custodio legal.
- D) Cualquier persona considerada profesional en cualquier modalidad de competencia no podrá competir en la categoría aficionado.
- E) Será motivo de pérdida de la condición de aficionado, el jinete que:
 - 1. Presente o monte un caballo de terceros durante más de un año calendario, excepto en la categoría aficionado debutante.
 - 2. Adiestre o entrene animales de terceros por remuneración.

- F) Para el cómputo de puntaje de los Títulos y Campeonatos, se considerarán el conjunto (Binomio) Caballo/Jinete.
- G) En competencias de conformación para aficionados, siempre que un mismo presentador aficionado califique más de un animal para el título de Gran Campeón o reservado, solamente otros presentadores aficionados podrán presentar los animales que originalmente fueron calificados por el aficionado.

Art.24.- CONDICIONES PARA SER JINETE O PRESENTADOR JUVENIL

- A) C.A.C.C.M. recomienda con prioridad la organización de categorías para presentadores y jinetes juveniles.
- B) La solicitud del socio juvenil debe ser verdadera y correcta en todos sus datos. Una declaración falsa será fundamento de una acción disciplinaria, la cual incluye suspensión, multa y/o expulsión.
- C) Como socio de C.A.C.C.M. el jinete juvenil tiene todos los privilegios de un socio de C.A.C.C.M., incluyendo la participación en la categoría Abierta en eventos oficiales, pero no tendrá el privilegio de voto en la Asamblea Anual de C.A.C.C.M., ni de ocupar cargos en la Comisión Directiva, según lo establecido por los Estatutos de C.A.C.C.M.
- D) Además de ser socio de C.A.C.C.M., para poder registrarse como jinete Juvenil una persona debe:
 - 1. Tener hasta 18 años de edad cumplidos antes del 1º de julio del año de la solicitud.
 - 2. El caballo montado o presentado por un juvenil deberá o no, ser de su propiedad o Tutor legal, padre, madre, padrastros, hermana, hermano, abuelos o custodio legal. En caso del caballo ser de propiedad jurídica, de copropiedad o arrendado, deberá ser indicado su representante a lo largo del año y éste tendrá extendido a sus familiares los mismos derechos concedidos a la persona física.
 - 3. Está expresamente prohibida la participación de padrillos en todas las categorías juveniles.
- E) Si la entidad organizadora del evento ofrece la modalidad de conformación para juveniles, las categorías serán las mismas ofrecidas para la categoría Abierta para hembras o castrados, o se podrán formar categorías de la siguiente manera:
 - 1. Hembra de 2 años o menos.
 - 2. Hembras de 3 años o más.
 - 3. Castrados de 2 años o menos.
 - 4. Castrados de 3 años o más.
- F) Si hay un número suficiente de participantes en las competencias funcionales, se recomienda que se divida la categoría en grupos de edad semejante, para que la competencia sea más homogénea.

1. Si se ofrece sólo una categoría juvenil, la edad de los participantes será de 18 años o menos.
2. Si se ofrecen dos categorías juveniles, deberá hacerse la siguiente división:
 - a) 13 años o menos
 - b) 14 a 18 años.
3. Si se pueden ofrecer tres categorías juveniles, deberá hacerse la siguiente división:
 - a) 11 años o menos.
 - b) 12 a 14 años.
 - c) 15 a 18 años.

Art.25.- CONDICIONES PARA SER JINETE NOVICIO.

- A) Habrá solamente dos categorías de jinetes o participantes novicios: Juvenil novicio y Aficionado novicio.
- B) Juvenil novicio: Hasta los 18 años cumplidos. Aficionados novicios: En esta categoría no habrá límite de edad para los jinetes. Pueden participar las personas que no hubieran entrenado o participado en competencias en ninguna Asociación.
- C) El novicio tendrá derecho a participar en esta categoría hasta haber sumado 10 puntos en el cómputo de todas las categorías de Competencias Funcionales que haya intervenido
- D) Los puntos obtenidos en el grupo 7 (Conformación y Showmanship at Halter) no serán computados.
- E) Los padrillos no podrán ser presentados en la categoría juvenil novicio.
- F) Los participantes de esta categoría podrán montar en caballos de terceros.

Art.26.- VESTIMENTA

- A) En Conformación, Showmanship at Halter, Cutting, Working Cow Horse, Prueba de Rienda, Team Penning, Western Pleasure, Western Horsemanship y Pruebas de Lazo es obligatorio usar vestimenta western apropiada, incluyendo una camisa de mangas largas con cuello y abotonada, sombrero y botas. Son opcionales las espuelas y chaparreras.
- B) En las competencias de Carrera de Barriles, Carrera de Estacas y Mojones la vestimenta Western es opcional y el uso de la gorra en reemplazo del sombrero.
- C) En las competencias de Salto, los jinetes deben usar sacos de caza estilo tradicional y colores tradicionales, breeches de corte tradicional, botas inglesas altas o jodphur con las respectivas botas. Es obligatorio el casco de caza color negro, azul marino o marrón. Se requiere el uso de corbata, cuello o plastrón. Son opcionales las espuelas mochas y

fustas cortas. El pelo debe estar prolijo y recogido (en red-cilla o trenzado).

- D) En las competencias de Manejo y Velocidad es obligatorio para la categoría de Juveniles, el uso de un casco como el especificado en el párrafo anterior.
- E) En las pruebas no válidas para AQ.H.A., está permitida la vestimenta de gaucho en cualquier competencia donde el equipo Western es opcional, siempre que sea compatible con el equipamiento utilizado en el caballo (recado completo).
- F) Los jueces a su criterio, pueden autorizar cambios en la vestimenta de acuerdo a las condiciones climáticas.

Art.27.- EQUIPO

- A) En el caso de falla o rotura del equipo que impida la continuidad de la competencia, el jinete será descalificado.
- B) en cualquier categoría aprobada, el juez tiene la autoridad de solicitar la remoción o alteración de cualquier pieza del equipo que a su parecer pueda ser inhumano.
- C) En Cutting, Working Cow Horse, Prueba de Rienda, Western Pleasure y Western Horsemanship es obligatorio usar equipo Western apropiado, incluyendo montura y embocaduras aprobadas por este reglamento.
- D) En pruebas de Lazo, Team Penning, Carreras de Estacas, Carreras de Barriles y Mojones, el equipo Western es opcional.
- E) En las competencias de Salto es obligatorio el uso de la montura inglesa, siendo opcional el uso de martingalas.
- F) En las competencias de manejo y velocidad será opcional el uso de la montura inglesa si la vestimenta es compatible.
- G) En aquellas competencias donde es opcional el uso del recado, la vestimenta deberá ser compatible.

Art.28.- EQUIPO WESTERN

- A) Al referirse al HACKAMORE en las competencias funcionales, significa el uso de un bozal flexible, de suela o cuero crudo trenzado o soga. La parte interna podrá ser de cuero crudo o alambre flexible. No se permitirá en absoluto el uso de material rígido por debajo de la quijada, aun si estuviera acolchado o cubierto. Este párrafo no se refiere al llamado Hackamore mecánico.
- B) El referirse a los filetes en este reglamento, significa el de argolla convencional redonda, oval o en D, siendo esta no más grande de 100 mm. Las barras deberán ser redondeadas, lisas y suaves, de metal no revestido. Podrá tener otros tipos de metales incrustados (cobre, bronce, etc.) siempre que sean totalmente lisos o suavemente envuelto en látex. Las barras deberán tener un mínimo de 8mm. de diámetro medido a partir de los 25 mm. de la comisura del labio, decreciendo gradualmente hacia el centro de la embocadu-

ra. La embocadura podrá ser de dos o tres piezas. Si es de tres piezas, son aceptables, la argolla de conexión de 32 mm o menos de diámetro, o una barra plana de conexión de 10 mm a 20 mm (medida de arriba hacia abajo, de un máximo de 50 mm.), la cual descansa en forma plana en la boca del caballo. Barbada de cadena plana es opcional para los frenos de filete.

C) Al referirse a un freno en las competencias funcionales, significa el uso de un freno con barbada y embocadura sólida o quebrada, con patas largas que actúan haciendo palanca. Todo freno con barbada debe estar libre de dispositivos mecánicos y debe ser considerado un freno estandar. Una descripción de un freno estandar aprobado incluye:

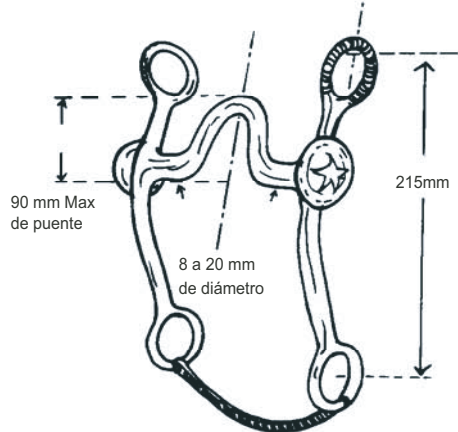
1. Un largo máximo de pata de 215 mm. medido como lo indica el diagrama de la página siguiente. Las patas pueden ser fijas o móviles.
2. Con respecto a la embocadura, las barras deben ser redondas, lisas y suaves sin estar revestidas, con un diámetro entre 8 mm. a 20 mm., medido a partir de 25 mm. de la comisura del labio. Podrá tener otro tipo de material incrustados (bronce, cobre, etc), siempre que sean totalmente lisos y suavemente envueltos en látex. No puede haber nada que salga debajo de la barra, tales como extensiones o puntas de barras sólidas. Las barras pueden ser de dos o tres piezas. Solo se aceptará el de tres piezas con una argolla de conexión de 32 mm. de diámetro o menos; o una barra plana de conexión de 10 mm. a 20 mm. (medida de arriba hacia abajo, de un máximo de 50 mm.), la cual descansa en forma plana en la boca del caballo.
3. El puente no debe ser más alto que 90 mm. como máximo.
4. La barbada podrá ser de cadena, pero deberá tener por lo menos 127 mm. de ancho, estar plana sobre la quijada del caballo y ser aprobadas por el jurado.
5. No se aceptan frenos combinados o levantadores, embocaduras con barras redondas (tipo Dognut) o del tipo plano de Polo.
6. Solamente se puede usar una sola mano en las riendas, y no se pueden cambiar las riendas de mano. La mano debe estar alrededor de las riendas y solamente se permite el dedo índice entre las riendas. La violación de esta regla significará la descalificación automática del jinete.
7. En las categorías de Hackamore/filete o de caballos juniors presentados con Hackamore/filete deberá utilizarse una mano en cada rienda.

8. Cada vez que este reglamento se refiera al romal, significa una extensión de material trenzado enganchado a riendas cerradas. Esta extensión se puede llevar en la mano libre con un espacio de 40cm. entre la mano de las riendas y la mano que sostiene el romal. Cuando se usa el romal, las manos del jinete deben estar alrededor de las riendas con las muñecas derechas y relajadas, el dedo pulgar por arriba de ellas y los dedos alrededor de las riendas. Cuando se usa el romal ningún dedo entre las riendas está permitido. La mano libre no debe ser usada para modificar el largo de la rienda, en ninguna de las clases de rienda que aparecen en el reglamento de AQHA (Regla n°451). Durante las pruebas de rienda el uso de la mano libre para alterar el largo de la rienda del romal, desde el freno hacia la mano de la rienda se considera como estar usando las dos manos y el puntaje de 0 (cero) se aplicará, con la excepción en la cuál un caballo puede parar completamente en un recorrido. En todas las demás categorías, incluidas la parte de rienda de working cow horse, la mano libre puede ser usada para ajustar la longitud de la rienda. El romal no debe ser usado delante de la cincha o como fusta ni para indicar o guiar en cualquier forma al caballo. Cualquier infracción a esta regla será severamente penalizada por el jurado.
9. Caballos junior que compiten en junior western pleasure, western horsemanship, rienda,, working cow horse, western riding que son presentados con hackamore o filete pueden ser montados con una (hace referencia a la regla n° 443 d) o dos manos en las riendas. Las puntas de las riendas deben estar cruzadas del lado opuesto del cuello cuando se monta con las dos manos con riendas separadas excepto en working cow horse o rienda. Las riendas que están cerradas como el mecate, no deben usarse con filete, excepto en working cow horse donde el mecate está permitido.
10. En todas las clases de western, los caballos deben mostrarse con montura western. El equipamiento con partes plateadas no contará más, que otra montura que no tenga plateado. Caballos de 5 años o más jóvenes pueden ser montados con filete, hackamore, y freno. Caballos de 6 años de edad o mayores que 6 años de edad solo deben presentarse con freno. Cuando se usa un freno debe usarse la barbada acorde Una barbada rota o cadena no nece-

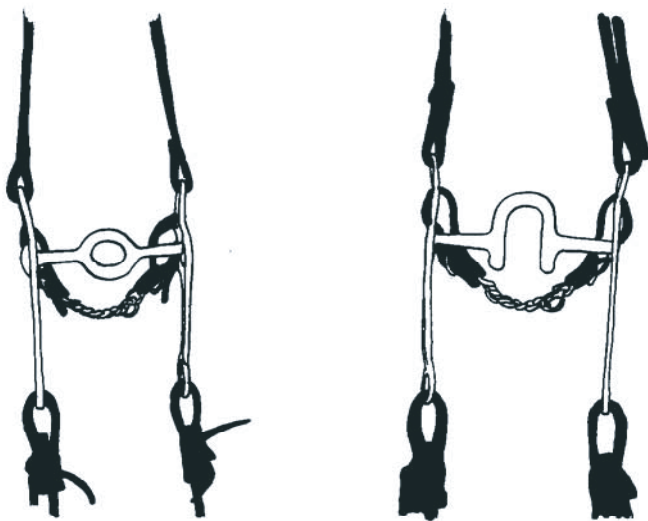
Barbadas de cadena permitidas



Frenos Western



Freno Legal



Frenos ilegales

sariamente es causa de descalificación.

Art.29.- EQUIPO OPCIONAL

- A) Soga o riata, debiendo estar enrollada y atada a la montura.
- B) Maneas atadas a la montura.
- C) Tapaderos, excepto en Working Cow Horse donde no están permitidos.
- D) Protectores de manos y/o patas y vendas para las competencias de Cutting, Rienda, Working Cow Horse, Lazo, Salto, Manejo y Velocidad, Team Penning, Carreras de Barriles y Estacas, Mojones.
- E) Bajadores y cierra boca para las competencias de Lazo, Carrera de Barriles y Estacas, Mojones y Team Penning.
- F) Martingalas d anillo y cierra boca para las competencias de Carrera de Barriles y Estacas, Salto, Manejo y Velocidad, Mojones y Team Penning.
- G) Espuelas, pero no deben ser usadas delante de la cincha.

Art.30.- EQUIPO PROHIBIDO

- A) Barbada de alambre, por más acolchada y cubierta que esté.
- B) Protectores de manos y/o patas y vendas están prohibidas en western pleasure, halter,western riding,showmanship, pleasure driving, trial, conformación, y hunter under saddle .
- C) Cualquier barbada más angosta de 1,27 cm
- D) Martingalas y cierra boca, salvo en competencias especificadas en el punto F del artículo anterior.
- E) Bajadores y cierra boca, salvo en competencias especificadas en el punto E del artículo anterior.
- F) Jerks line en Lazo (Soga atada al freno que va hacia la montura).
- G) Pretales con tachuelas para lazo.

Art.31.- ANDARES Y MOVIMIENTOS

La siguiente terminología se aplicará a todas las modalidades de competencias:

1. PASO: El paso es un andar natural, de pisada plana, de cuatro batidas. El caballo debe moverse al paso en línea recta y natural. Al andar el animal debe mostrarse alerta, dando una brazada de largo razonable, adecuada al tamaño del caballo.
2. TROTE: El trote es un andar suave, que cubre el suelo en dos batidas en diagonal. El caballo evoluciona de un par de diagonales al otro par. El trote debe ser cuadrangular, equilibrado y con movimiento de miembros rectos hacia delante. Los caballos que caminan con las patas y trotan con las manos no se considera que realizan el andar requerido. Cuando se les pide extender el trote, avanzarán con la misma suavidad con que venían trabajando.

3. GALOPE: El galope es un andar relajado, de tres batidas rítmicas. Los caballos que galopen hacia la izquierda, deberán estar galopando a mano izquierda. Los caballos que galopen hacia la derecha deberán estar galopando a la mano derecha. El caballo debe galopar con una brazada natural, relajada y fluida. Debe ser conducido a una velocidad que sea su forma natural de moverse. En todos los andares la cabeza debe estar en un ángulo que sea natural y se adecue a la conformación del caballo. Los caballos que realicen el galope en cuatro batidas, no se considera que estén realizando el andar el andar requerido.
4. SPIN: Giro de 360 grados sobre una pata pivote (pata interna).
5. ROLLBACK: Parada y un giro de 180 grados sobre las patas, partiendo al galope en un movimiento continuo.
6. RAYADA: La rayada es una media parada al galope, donde el caballo se desliza con su tren posterior y camina con sus miembros anteriores.

Art.32.- COMPETENCIAS DE CONFORMACIÓN

- A) Designase por Competencias de Conformación la comparación entre animales de la misma Raza, divididos en categorías según el sexo y edad, observando su estructura, belleza, equilibrio y características morfológicas típicas de la Raza Cuarto de Milla.
- B) En las competencias de conformación, los animales serán juzgados según su constitución morfológica y estructural actual, y no según sus habilidades de trabajo.
- C) La competencia de conformación además de ser una competencia tiene la finalidad de orientar a los criadores sobre el tipo de animales que están produciendo y estimular la crianza de los mismos.
- D) Procedimiento para juzgar esta categoría
1. Los caballos caminarán hacia el juez, uno por vez. A medida que el caballo se aproxima, el juez se parará a la derecha (izquierda del caballo) para permitir al caballo trotar en línea recta hacia un cono situado a 15 metros de distancia. Cuando llegue al cono, el caballo deberá seguir trotando, doblar hacia la izquierda y dirigirse hacia la pared izquierda de la pista. Luego de trotar los animales serán alineados unos detrás de otros, para inspección individual del juez.
 - I. Cualquier caballo que se separe de su presentador y no está más bajo su control será automáticamente descalificado y sacado de pista. Si un caballo provoca por su comportamiento (ejemplo: retrocede o se cae sobre otros caballos) que otros caballos se separen de su pre-

sentador, solo el caballo que inició el problema se descalificará y tendrá que dejar la pista. La decisión del juez será irrevocable.

- II. La caída de un caballo que se presenta en conformación será causa de descalificación. Un caballo se considera que se ha caído cuando él o ella están de costado y sus cuatro patas extendidas en el mismo sentido.

2. Todos los padrillos de 2 años o más deben tener dos testículos visibles. Todas las hembras y machos deben ser examinados de boca de mono o boca de loro. Todos los caballos que estén letárgicos, criptórqidos o con boca de loro o mono deben ser sacados de pista antes que el juez determine el resultado final. El caballo Cuarto de Milla siempre ha sido identificado como un caballo de color firme. Obviamente excesivas manchas blancas es considerado como un rasgo no deseado de acuerdo a la regla 205 (d) de A.Q.H.A. y debe ser juzgado acorde a eso. El juez alineará los caballos en fila de acuerdo a su criterio o preferencia.

E) Hembras castradas no pueden ser exhibidas en competencias de conformación.

F) Las siguientes categorías de conformación se recomiendan para todas las exposiciones:

1. REGISTRO PURO

a) MACHOS

- 1º Categoría: Campeonato Potrillos hasta 1 año (destetes).
- 2º Categoría: Campeonato Potrillos de 1 año.
- 3º Categoría: Campeonato Potrillos de 2 años.
- 4º Categoría: Campeonato Padrillos de 3 años.
- 5º Categoría: Campeonato Padrillo Adulto.

b) HEMBRAS

- 6º Categoría: Campeonato Potrancas hasta 1 año (destetes).
- 7º Categoría: Campeonato Potrancas de 1 año.
- 8º Categoría: Campeonato Potrancas de 2 años.
- 9º Categoría: Campeonato Yeguas de 3 años.
- 10º Categoría: Campeonato Yeguas de 4 años y más.
- 11º Categoría: Campeonato Yegua Madre.

c) CASTRADOS

- 12º Categoría: Campeonato Potrillo de 1 año (destetes).
- 13º Categoría: Campeonato Potrillo de 2 años.
- 14º Categoría: Campeonato Caballo de 3 años.
- 15º Categoría: Campeonato Caballo Adulto.

2. REGISTRO CRUZA

a) MACHOS

- 16º Categoría: Campeonato Potrillos hasta 1 año (destetes).
- 17º Categoría: Campeonato Potrillos de 1 año.

b) HEMBRAS

- 18º Categoría: Campeonato Potrancas hasta 1 año (destetes).

- 19º Categoría: Campeonato Potrancas de 1 año.
- 20º Categoría: Campeonato Potrancas de 2 años.
- 21º Categoría: Campeonato Yeguas de 3 años.
- 22º Categoría: Campeonato Yeguas de 4 años y más.
- 23º Categoría: Campeonato de Yegua Madre.

d) MACHOS CASTRADOS

- 24º Categoría: Campeonato Caballo de 1 año (destetes).
- 25º Categoría: Campeonato Caballo de 2 años.
- 26º Categoría: Campeonato Caballo de 3 años.
- 27º Categoría: Campeonato Caballo Adulto.

NOTA: Las yeguas castradas no podrán participar en ninguna categoría de conformación.

E) Serán otorgados títulos a los animales de :

1. REGISTRO PURO: Campeones de categoría, Reservados de Campeón, Gran Campeón y Tercer Mejor Ejemplar de cada sexo.
2. CASTRADOS PUROS: Campeones de categoría castrados, Reservados de Campeón, Gran Campeón y Reservado de Gran Campeón.
3. REGISTRO CRUZA: 1º, 2º y hasta el 5º premio de Categorías. Un Campeón y un Reservado de Campeón.

F) Los títulos a otorgarse serán así decididos:

1. Para Campeón y Reservado de Categoría: Elegido entre los que se presentaron en la misma categoría por edades y sexo en el registro Puro.
2. Para Gran Campeón: Elegido entre los Campeones de Categoría del Registro Puro.
3. Para Reservado de Gran Campeón: Elegido entre los Campeones de Categoría (salvo el Gran Campeón) y el Reservado Campeón de categoría de la cual compitió el Gran Campeón.
4. Para el 3º Mejor Ejemplar: Elegido entre los Campeones de Categoría, luego de elegidos el Gran Campeón y el Reservado de Gran Campeón, con los segundos colocados en las categorías respectivas.

Art.33.- COMPETENCIAS FUNCIONALES

- A) En competencias funcionales, será juzgado de acuerdo al desempeño y habilidad del caballo en las distintas modalidades de competencia.
- B) Para las competencias funcionales los caballos se dividirán en categorías por edad según el siguiente criterio:
 1. Se tomará como base la fecha de 1º de julio del año de nacimiento; o sea, la edad del caballo en esta fecha será su edad por todo el largo del año, independientemente de la fecha de su nacimiento.
 2. Serán las siguientes categorías:
 - a) Dos años filete: Para caballos menores de 3 años de

edad.

- b) Junior: Para caballos menores de 6 años de edad.
- c) Senior: Para caballos de 6 años de edad y mayores.

3. Solamente se podrán combinar las categorías Junior y Senior, Junior y dos años filete o las tres categorías: Junior, Senior y dos años filete, cuando el número de las inscripciones en una o en las dos categorías sea menor de 2 participantes, o que sean 2 participantes representando al mismo propietario.
4. Las categorías de jinetes aficionados y juveniles no podrán ser divididas por categorías de animales, debiendo hacerse una sola categoría de animales libre, donde los caballos Seniors deberán ser presentados con freno y los caballos Junior y dos años podrán ser presentados con filete o hackamore.
5. En las competencias de Team Penning no habrá división por categorías de caballos.

C) En todas las competencias en que los animales sean presentados individualmente, el orden de entrada a pista será organizado en la Asociación, por sorteo. Los participantes tendrán tiempo suficiente para entrar en la pista; pero su retraso podrá ser motivo de descalificación.

D) Los animales deben ser presentados en las finales por el mismo jinete que los presentaron en las eliminatorias.

E) Cada jinete puede presentar 3 caballos por categoría, y hasta 4 caballos siempre que uno sea macho Puro castrado.

F) En cualquier modalidad de competencia el juez:

1. Tiene autoridad para solicitar la remoción de cualquier pieza del equipo que en su opinión considere insegura, cruel o pueda dar ventaja desleal sobre el caballo.
2. Puede a su discreción penalizar un caballo cuando es presentado con hackamore y tenga una lastimadura en contacto con el mismo; o si el caballo tiene una apariencia extenuada, letárgica, enflaquecida, tensa o excesivamente cansada.
3. Puede descalificar al animal en cualquier momento que se presente con la boca sangrando.
4. Debe descalificar cualquier animal que sea presentado con la boca atada.
5. Debe solicitar la aproximación para alinearse, solamente al paso.
6. En las modalidades que exijan el retroceso, pueden pedir el mismo solamente a los finalistas.
7. No debe penalizar ningún caballo por la forma que coloca su cola, pero sí puede a su discreción, penalizar el animal que mueve exageradamente su cola en respuesta a los comandos del jinete.

**Art.34.- COMPETENCIA DE RIENDA.
REGLAMENTO.**

- A) En una categoría de rienda, se puede utilizar cualquier recorrido de los 11 aprobados por A.Q.H.A. El recorrido será elegido por el juez y la Subcomisión de Competencias Funcionales y divulgado con anticipación a la competencia.
- B) Cada competidor ejecutará su recorrido de forma individual. Todos los caballos serán juzgados en el momento en que entren a la pista, y su juzgamiento terminará con la última maniobra del recorrido. Cualquier falta cometida antes de comenzar el recorrido será puntuada de acuerdo a la misma.
- C) En la competencia de rienda no solo se guía al caballo, sino se controla cada uno de sus movimientos. El mejor caballo será aquel que acepte ser guiado o manejado, con poco o ninguna resistencia aparente. Cualquier movimiento que el caballo realice por su cuenta deberá ser considerado como una falta de control del jinete. Cualquier desviación del recorrido debe ser considerado como falta o pérdida temporaria del control, por ello será penalizado de acuerdo a la severidad de la falta. Se la dará mayor puntaje a la suavidad, fineza, actitud, rapidez, y autoridad con que realice las maniobras, haciendo uso de una velocidad controlada.
- D) Se toma como base un puntaje de 0 a infinito, y siendo 70 una actuación promedio.
- E) Lo siguiente resultará en descalificación:
1. Abuso de un animal en la competencia o en la pista, o evidencia de que un acto de abuso fue cometido antes o durante la exhibición del caballo que compete.
 2. Uso de equipamiento ilegal, incluyendo alambre en los frenos, bosales o barbadas.
 3. Uso de frenos ilegales, bosales o barbadas.
 4. El uso de gamarras, cierra boca, pechera de tachuelas.
 5. Uso de fustas y rebenques.
 6. Uso de cualquier dispositivo que altere el movimiento natural de la cola del caballo.
 7. No mostrar el equipo para ser revisado por el juez.
 8. Falta de respeto o mala conducta del presentador.
 9. Riendas cerradas no está permitidas salvo en el caso de riendas estándar de romal.
- F) Todos los jinetes pueden desenredar las puntas de las riendas, cuando éstas impidan al jinete continuar con el recorrido, y que dicha maniobra no afecte al desempeño del caballo,

puede ser realizadas en los lugares del recorrido que se tranquiliza al caballo o en las salidas de los mismos; la mano libre del jinete, debe ser usada para sostener el romal en forma normal.

- G) Lo siguiente resultará en puntaje 0 (cero):
1. Usar otro dedo que no sea el índice entre las riendas.
 2. El uso de dos manos (a excepción de los caballos junior presentados con filete o hackamore) o cambiar de manos.
 3. Uso de romal salvo como lo descrito en el artículo 443(e) de A.Q.H.A.
 4. No poder realizar el recorrido como está estipulado.
 5. Realizar las maniobras en un orden diferente a lo estipulado.
 6. Inclusión de maniobras no especificadas, incluyendo pero no limitando a:
 - A) Retroceder más de dos brazadas.
 - B) Girar más de 90°.
 7. Falla en el equipo que demora el completar el recorrido, incluyendo la caída de una rienda que toque el piso mientras el caballo está en movimiento.
 8. Patear o negarse a realizar las maniobras cuando el recorrido se demora.
 9. Dispararse o no poder guiar el animal durante el recorrido.
 10. Trotar en exceso por medio círculo o la mitad del largo de la pista.
 11. Sobrepassar el spin en más de un cuarto de giro.
 12. Caída del caballo o del jinete.

Tanto el que descalificó como el que sacó 0 (cero) puntos no pueden puntuar en su categoría, pero un puntaje 0 (cero) puede avanzar en un evento múltiple, mientras que el descalificado no.
- H) Lo siguiente se deducirán 5 puntos:
1. Usar las espuelas delante de la cincha.
 2. El uso de cualquiera de las dos manos para asustar al caballo.
 3. Tocar la montura con cualquiera de las dos manos.
 4. Desobediencias tales como: patadas, manotadas, montar a otro caballo, morder, saltar o pararse en dos patas.
- I) Lo siguiente resultará en la reducción de 2 puntos:
1. Cambio de andares.
 2. Parar mientras se hace un spin o rollback (congelar el spin o rollback)
 3. Cuando en un recorrido se requiere que el caballo entre al paso a pista, no poder parar o caminar antes de salir al galope.
 4. En recorridos que se entra al galope, no poder estar al

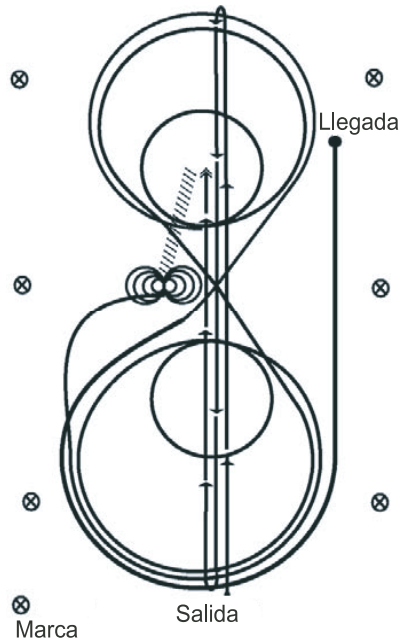
galope antes del primer marcador.

5. Si un caballo no pasa el marcador indicado antes de realizar una parada.
- J) Empezar o realizar círculos u ochos a mano cambiada se juzgará de la siguiente forma:
Cada vez que el caballo está a mano cambiada, el juez deberá descontar un punto. La penalidad de ir a mano cambiada es acumulativa y el juez deducirá un punto de penalidad por cada cuarto de circunferencia u otra parte en la que el caballo esté a mano cambiada. El juez deberá penalizar en medio punto si tarda en cambiar de mano por una brazada.
- K) Deducir medio punto por comenzar un círculo al trote o o rollback al trote por dos brazadas. Trotar más de dos brazadas, pero menos de medio círculo o la mitad de la medida de la pista, deduce dos puntos.
- L) Deducir medio punto por espinar de más o de menos de un octavo de giro; deducir un punto por espinar de más o de menos de un octavo a un cuarto de giro.
- M) Medio punto de penalidad se otorgará por no poder mantener la distancia de 6 metros alejado de la baranda o pared cuando se hace un rollback o rayada.
- N) En recorridos que se debe redondear la pista la falla de ir a mano correcta cuando se está girando la pista será penalizada de la siguiente forma: por media vuelta o menos, un punto; por más de media vuelta, dos puntos.
- O) Faltas del caballo deberán puntuar de la siguiente forma, pero no será causa de descalificación:
1. Abrir la boca excesivamente cuando está usando un freno.
 2. Excesiva abertura de boca, mandíbula, o levantar la cabeza en las paradas.
 3. Falta de movimiento suaves, rayar de costado
 4. Rehusarse a cambiar de manos.
 5. Anticiparse a las órdenes.
 6. Tropezarse.
 7. Retroceder saliendo de la línea recta.
 8. Derribar los marcadores.
- P) Las faltas del jinete tendrán la siguiente puntuación, pero no serán causa de descalificación:
1. Perder los estribos.
 2. No poder hacer los círculos u ochos dentro de los marcadores no es considerada una falta dependiendo de las condiciones de la pista y su tamaño, pero no pasar los marcadores en rayadas y rollbacks si se considera una falta.

Q) En la categoría Abierta, de acuerdo al número de las inscripciones, se deberá dividir las categorías de caballos de la siguiente forma:

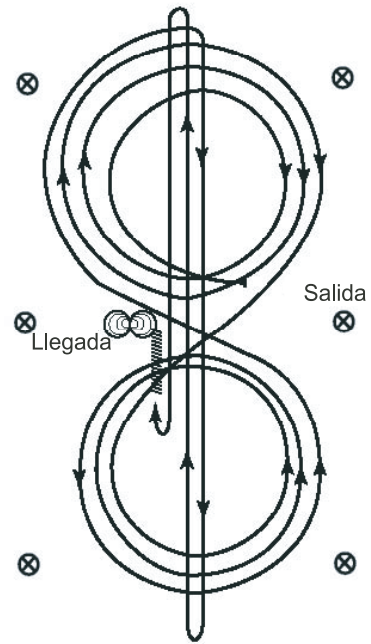
1. Si se divide en tres categorías éstas deberán ser:
 - a) Seniors: para caballos de 6 años o más, presentados con freno.
 - b) Juniors: para caballos menores de 6 años, presentados con freno.
 - c) Hackamore o filete: para caballos menores de 6 años presentados con hackamore o filete.
* Un caballo no podrá participar en las dos categorías: b) Junior con freno y c) hackamore o filete, en la misma competencia.
 2. Si se divide en 2 categorías, éstas deben ser:
 - a) Seniors: para caballos de 6 años o más, presentados con freno.
 - b) Juniors: para caballos menores de 6 años presentados tanto con freno, hackamore o filete.
 3. Si se presenta sólo una categoría, ésta deberá ser:
Todas las edades: los caballos de 6 años o más deben ser presentados con freno y los caballos menores de 6 años podrán ser presentados con freno, hackamore o filete a criterio del competidor.
- R) Cuando el caballo está en movimiento, la mano del jinete no debe apoyarse en la montura o caballo.

**Art.35.- RECORRIDOS.
ESQUEMA DE RIENDA N°1**



- 1) Galopar con velocidad hacia el final de la pista, pasar el último marcador y hacer un rollback a la izquierda sin tranquilizar.
- 2) Galopar con velocidad hacia el lado opuesto, pasar el último marcador y hacer un rollback a la derecha sin tranquilizar.
- 3) Galopar con velocidad, pasar el marcador del centro de la pista y hacer una rayada. Retroceder hasta el centro de la pista o un mínimo de tres metros, tranquilizar.
- 4) Hacer cuatro spins a la derecha.
- 5) Hacer cuatro spins y un cuarto hacia la izquierda, de manera que el caballo quede mirando a la baranda izquierda de la pista. Tranquilizar.
- 6) Salir a la mano izquierda, completar tres círculos para la izquierda; el primero grande y rápido, el segundo pequeño y lento; el tercero grande y rápido. Cambiar de mano en el centro de la pista.
- 7) Completar tres círculos hacia la derecha; el primero grande y rápido; el segundo pequeño y lento; el tercero grande y rápido. Cambiar de mano en el centro de la pista.
- 8) Empezar un círculo grande hacia la izquierda pero no cerrarlo. Galopar hacia el lado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada, distante 6 metros de la baranda. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido. Presentarse al jurado para inspección.

ESQUEMA DE RIENDA N°2

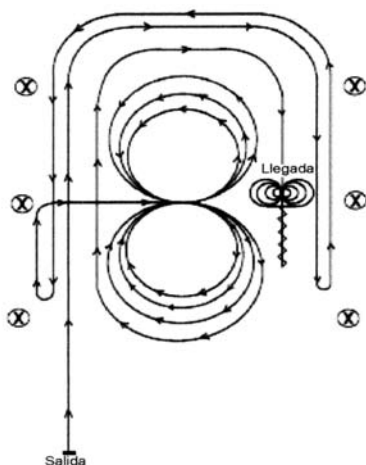


El caballo debe caminar o parar antes de empezar el recorrido

Empezar en el centro de la pista mirando hacia la baranda izquierda.

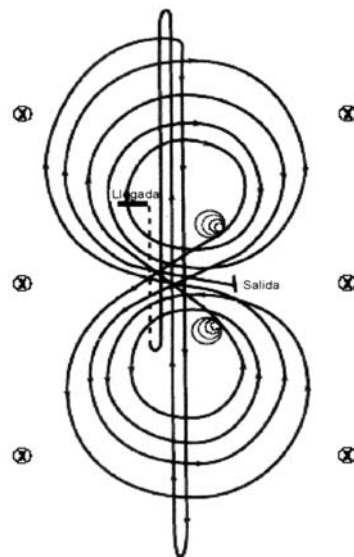
- 1) Empezar a la mano derecha, hacer 3 círculos a la derecha; el primero pequeño y lento; los otros dos círculos grandes y rápidos. Cambiar de mano en el centro de la pista.
 - 2) Completar 3 círculos a la izquierda; el primero pequeño y lento; los otros 2 grandes y rápidos. Cambiar de mano en el centro de la pista.
 - 3) Continuar alrededor del círculo previo hacia la derecha. En la parte superior del círculo, galopar por el medio hacia el extremo de la pista pasando el último marcador y hacer un rollback hacia la derecha, no tranquilizar.
 - 4) Galopar por el medio hacia el extremo opuesto de la pista pasando el último marcador y hacer un rollback hacia la izquierda, no tranquilizar.
 - 5) Galopar pasando el marcador central y hacer una rayada. Recular hasta el centro de la pista o por lo menos 3 metros. Tranquilizar.
 - 6) Completar cuatro spins para la derecha.
 - 7) Completar cuatro spins para la izquierda. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.
- El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

ESQUEMA DE RIENDA N°3



- 1) Comenzando y permaneciendo por lo menos a 6 metros de la baranda, galopar en línea recta por el lado izquierdo de la pista, redondear la cabecera de la pista, galopar en línea recta a lo largo del lado opuesto o derecho de la pista pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la izquierda. No tranquilizar.
 - 2) Continuar en línea recta sobre el lado derecho de la pista permaneciendo por lo menos a 6 metros de la baranda, redondear nuevamente la cabecera de la pista, galopar en línea recta a lo largo del lado izquierdo de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la derecha. No tranquilizar.
 - 3) Continuar por el lado izquierdo de la pista hasta el marcador central. En el marcador central, el caballo debe estar a la mano derecha. Guiar el caballo hacia el centro de la pista a la mano derecha y completar tres círculos hacia la derecha: los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambiar de manos en el centro de la pista.
 - 4) Completar 3 círculos hacia la izquierda: los 2 primeros círculos grandes y rápidos; el tercer círculo pequeño y lento. Cambiar de manos en el centro de la pista.
 - 5) Comenzar un círculo grande y rápido hacia la derecha, no cerrar este círculo. Continuar por el lado izquierdo de la pista permaneciendo por lo menos a 6 metros de la baranda, redondear la cabecera de la pista, galopar en línea recta a lo largo del lado opuesto o derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada. Recular por lo menos 3 metros. Tranquilizar.
 - 6) Completar 4 spins a la derecha.
 - 7) Completar 4 spins a la izquierda. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.
- El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

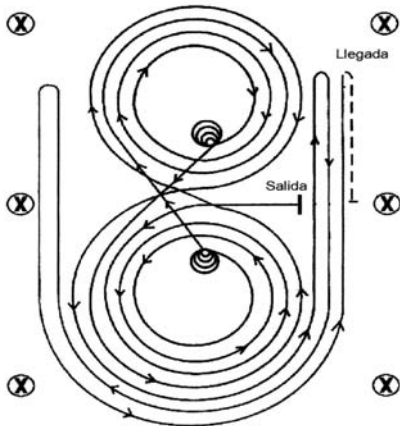
ESQUEMA DE RIENDA N°4



El caballo debe caminar o para antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista mirando hacia la baranda izquierda.

- 1) Comenzando a la mano derecha, completar tres círculos hacia la derecha; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Parar en el centro de la pista.
 - 2) Completar 4 spins hacia la derecha. Tranquilizar.
 - 3) Comenzando a la mano izquierda, completar 3 círculos hacia la izquierda; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Parar en el centro de la pista.
 - 4) Completar 4 spins hacia la izquierda. Tranquilizar.
 - 5) Comenzando a la mano derecha, galopar un círculo grande y rápido hacia la derecha, cambiar de manos en el centro de la pista, galopar un círculo grande y rápido hacia la izquierda, cambiar de manos en el centro de la pista (Figura de ocho).
 - 6) Continuar alrededor del círculo previo hacia la derecha. En la parte superior del círculo, galopar por el medio hacia el extremo opuesto de la pista, pasar por el último marcador y hacer un rollback hacia la derecha. No tranquilizar.
 - 7) Galopar por el medio hacia el extremo opuesto de la pista, pasar el último marcador y hacer un rollback hacia la izquierda. No tranquilizar.
 - 8) Galopar pasando el marcador central y hacer una rayada. Recular hasta el centro de la pista o por lo menos 3 metros. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.
- El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

ESQUEMA DE RIENDA N°5

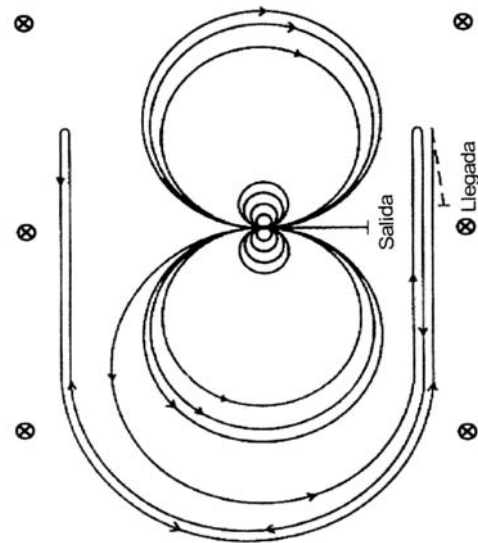


El caballo debe caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista mirando hacia la baranda izquierda.

- 1) Comenzando a la mano izquierda, completar 3 círculos hacia la izquierda; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Parar en el centro de la pista.
- 2) Completar 4 spins a la izquierda. Tranquilizar.
- 3) Comenzando a la mano derecha, completar 3 círculos hacia la derecha; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Parar en el centro de la pista.
- 4) Completar 4 spins a la derecha. Tranquilizar.
- 5) Comenzando a la mano izquierda, galopar un círculo grande y rápido hacia la izquierda, cambiar de manos en el centro de la pista, galopar un círculo grande y rápido hacia la derecha, y cambiar de manos en el centro de la pista (figura de ocho).
- 6) Continuar alrededor del círculo previo hacia la izquierda pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la derecha por lo menos a 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 7) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado izquierdo de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la izquierda por lo menos 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 8) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada por lo menos 6 metros alejado de la baranda. Recular por lo menos 3 metros. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.

El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

ESQUEMA DE RIENDA N°6

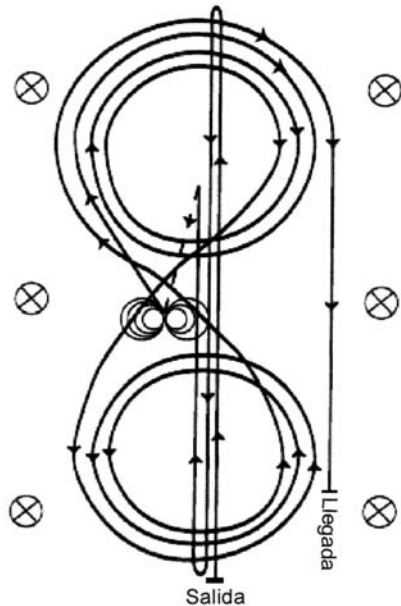


El caballo debe caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista mirando hacia la baranda izquierda.

- 1) Completar 4 spins a la derecha.
- 2) Completar 4 spins a la izquierda. Tranquilizar.
- 3) Comenzando a la mano izquierda, completar 3 círculos hacia la izquierda; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 4) Completar 3 círculos hacia la derecha; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 5) Comenzar un círculo grande y rápido hacia la izquierda pero no cerrar éste círculo. Continuar por el costado izquierdo de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la derecha por lo menos a 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 6) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar éste círculo. Galopar por el costado izquierdo de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la izquierda por lo menos a 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 7) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada por lo menos 6 metros alejado de la baranda. Recular por lo menos 3 metros. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.

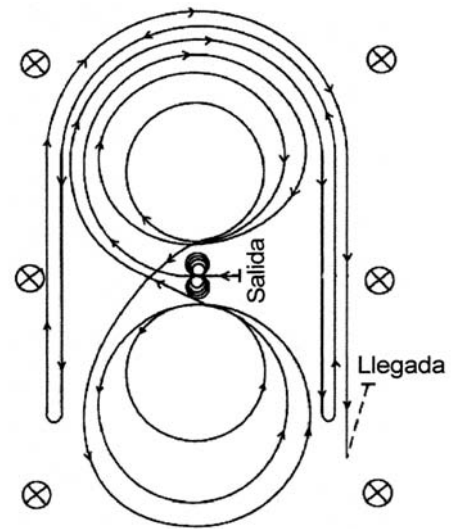
El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

ESQUEMA DE REINDA N°7



- 1) Galopar con velocidad hacia el extremo de la pista pasando el último marcador y hacer un rollback hacia la izquierda. No tranquilizar.
- 2) Galopar con velocidad hacia el extremo opuesto de la pista pasando el último marcador y hacer un rollback hacia la derecha. No tranquilizar.
- 3) Galopar con velocidad, pasar el marcador central y hacer una rayada. Recular hacia el centro de la pista o por lo menos 3 metros. Tranquilizar.
- 4) Completar 4 spins a la derecha.
- 5) Completar cuatro y un cuarto spins hacia la izquierda para que el caballo quede mirando hacia la baranda izquierda. Tranquilizar.
- 6) Comenzando a la mano derecha, completar 3 círculos hacia la derecha; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 7) Completar 3 círculos hacia la izquierda; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 8) Comenzar un círculo grande y rápido hacia la derecha pero no cerrar este círculo. Galopar en línea recta por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada por lo menos 6 metros alejado de la baranda. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido. El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

ESQUEMA DE REINDA N°8

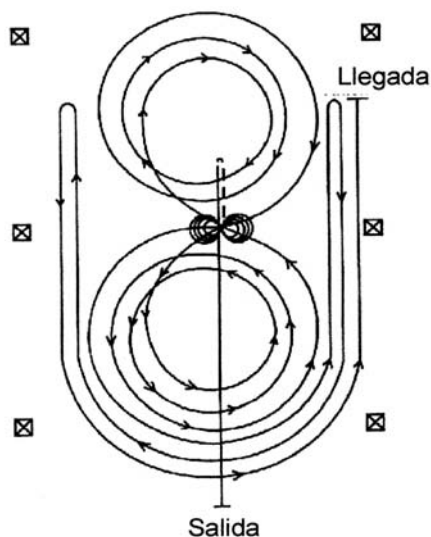


El caballo debe caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comience en el centro de la pista mirando hacia la baranda o pared izquierda.

- 1) Completar 4 spins a la izquierda.
- 2) Completar 4 spins a la derecha. Tranquilizar.
- 3) Comenzando a la mano derecha, completar 3 círculos hacia la derecha; el primer círculo grande y rápido, el segundo círculo pequeño y lento, el tercer círculo grande y rápido. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 4) Completar 3 círculos hacia la izquierda; el primer círculo grande y rápido, el segundo círculo pequeño y lento, el tercer círculo grande y rápido. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 5) Comenzar el círculo grande y rápido hacia la derecha pero no cerrar este círculo. Galopar en línea recta por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la izquierda por lo menos 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 6) Continuar alrededor del círculo previo pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado izquierdo de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la derecha por lo menos 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 7) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada por lo menos 6 metros alejado de la baranda. Recular por lo menos 3 metros. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.

El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

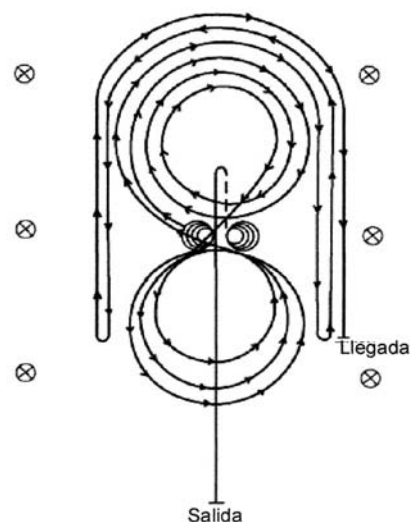
ESQUEMA DE RIENDA N°9



- 1) Galopar con velocidad, pasar el marcador central y hacer una rayada. Recular hasta el centro de la pista o por lo menos 3 metros. Tranquilizar.
- 2) Completar 4 spins a la derecha.
- 3) Completar 4 y un cuarto spins a la izquierda para que el caballo quede mirando hacia la baranda izquierda. Tranquilizar.
- 4) Comenzando a la mano izquierda, completar 3 círculos hacia la izquierda, el primer círculo pequeño y lento, los 2 próximos círculos grandes y rápidos. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 5) Completar 3 círculos hacia la derecha; el primer círculo pequeño y lento, los 2 próximos círculos grandes y rápidos. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 6) Comenzar un círculo grande y rápido hacia la izquierda pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la derecha por lo menos 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 7) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado izquierdo de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la izquierda por lo menos a 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 8) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada por lo menos a 6 metros alejado de la baranda. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.

El jinete debe mostrar el freno al juez designado.

ESQUEMA DE RIENDA N° 10

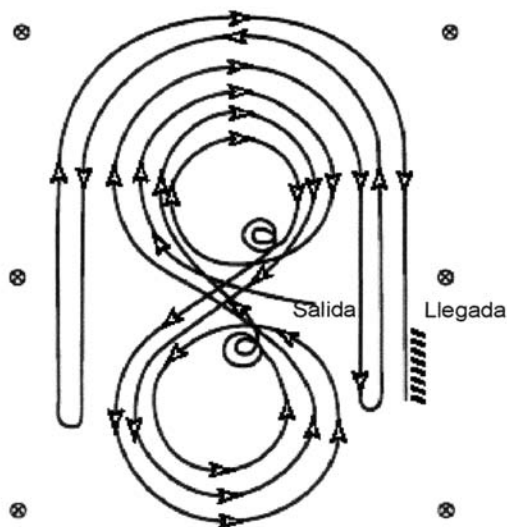


- 1) Galopar con velocidad, pasar el marcador central y hacer una rayada. Recular hasta el centro de la pista o por lo menos 3 metros. Tranquilizar.
- 2) Completar 4 spins a la derecha.
- 3) Completar cuatro y un cuarto spins para la izquierda para que el caballo quede mirando hacia la baranda izquierda. Tranquilizar.
- 4) Comenzar a la mano derecha, completar 3 círculos para la derecha; los 2 primeros círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 5) Completar 3 círculos para la izquierda; el primer círculo pequeño y lento y los 2 siguientes círculos grandes y rápidos. Cambiar de manos en el centro de la pista.
- 6) Comenzar el círculo grande y rápido hacia la derecha pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la izquierda por lo menos 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 7) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado izquierdo de la pista, pasar el marcador central y hacer un rollback hacia la derecha por lo menos 6 metros alejado de la baranda. No tranquilizar.
- 8) Continuar sobre el círculo anterior pero no cerrar este círculo. Galopar por el costado derecho de la pista, pasar el marcador central y hacer una rayada por lo menos 6 metros alejado de la pared. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.

El jinete debe desmontar y mostrar el freno al juez designado.

ESQUEMA DE RIENDA N°11

Solo para aficionados, Juveniles e Infantiles.



El juez indicará con marcadores en la baranda de la pista o en la pared la longitud del recorrido. Marcadores dentro del área del recorrido no están permitidos.

El caballo debe caminar o parar antes de empezar con el recorrido.

- 1) Empezando en el marcador central haga un círculo grande y rápido hacia la derecha a mano derecha.
- 2) Lleve el círculo a un círculo pequeño hasta que llegue al marcador central. Parar.
- 3) Haga un doble spin hacia el interior del círculo pequeño en el marcador central, al final del spin el caballo debe estar mirando la pared izquierda, tranquilizar un poco.
- 4) Empezar a mano izquierda y haga un círculo grande y rápido.
- 5) Luego un círculo pequeño otra vez llegando al centro de la pista, parar, no se debe tranquilizar en estas paradas.
- 6) Haga un spin doble hacia el interior del círculo, tranquilizar un poco, el caballo debe estar mirando la pared izquierda.
- 7) A mano derecha haga una figura de ocho rápida, sobre los círculos grandes, cierre el ocho y cambie de mano.
- 8) Empezar un círculo grande hacia la derecha pero no cierre el círculo. Galopar hacia el lado derecho de la pista pase el marcador y haga un rollback hacia la izquierda alejado por lo menos 6 metros de la baranda. No tranquilizar.
- 9) Continúe con el círculo anterior pero no cierre este círculo. Galopar hacia el lado izquierdo de la pista, pase el centro y haga un rollback hacia la derecha alejado por lo menos 6 metros de la baranda. No tranquilizar.
- 10) Continúe con el círculo anterior pero no cierre este círculo.

lo. Galopar hacia el lado derecho de la pista pase el marcador central y haga una rayada alejado por lo menos 6 metros de la baranda. Recular por lo menos 3 metros. Tranquilece el caballo para demostrar la finalización del recorrido.

El jinete puede mostrar el freno al juez.

Art.36.- COMPETENCIAS DE WORKING COW HORSE

- A) Es obligatorio realizar en esta prueba, tanto la parte de trabajo con hacienda, como la parte de rienda. El énfasis puesto en el puntaje a la porción de trabajo de hacienda, debe estar basado en que el caballo pueda, en todo momento, mantener la vaca bajo control, demostrando un "cow sense" (sentido hacia la vaca) superior y habilidad natural para trabajar hacienda, sin un excesivo manejo de riendas o espuelas. Un participante no será considerado como tal, si falla en el intento de completar tanto la parte del trabajo con hacienda, como la parte del trabajo de rienda. Un caballo que intenta completar el trabajo con hacienda, y no fue descalificado, se le otorgará el puntaje a discreción del jurado. Un caballo que no cumpla el esquema de rienda recibirá un puntaje 0 (cero). Un caballo que compite tanto en rienda como en el trabajo con hacienda puede clasificarse, no importa si ha sido descalificado en una parte de la prueba. (Ejemplo: Si un caballo es descalificado y recibe en la parte de rienda un puntaje 0 (cero), pero recibe 70 puntos por la parte de trabajo de hacienda, su puntaje total va a ser 70 puntos, y el caballo puede entrar dentro de la clasificación). La caída del caballo y del jinete cuando son juzgados serán descalificados y no podrán tener un lugar de clasificación.
- B) Se usará el esquema aprobado y cada participante va a hacer que su caballo avance en el andar indicado para cada parte del esquema. Para jurar el trabajo de rienda, el juez deberá guiarse por la parte de rienda de este reglamento.
- C) En una clase aprobada de Working Cow Horse, se podrá usar cualquiera de los esquemas aprobados por A.Q.H.A. para dicha prueba. El jurado deberá seleccionar una prueba y ésta será usada por todos los participantes de dicha prueba.
- D) Para un trabajo ideal con vaca, cada participante, al recibir una vaca en la pista, debe mantenerla en una

cabecera determinada de la pista, durante un tiempo suficiente como para demostrar la habilidad del caballo para contener la vaca en dicha cabecera. Luego de una cantidad de tiempo razonable, el participante debe llevar la vaca a lo largo de la baranda haciendo por lo menos un giro hacia la baranda de cada lado. Luego el participante debe llevar el caballo a un lugar abierto de la pista y realizar un círculo por lo menos una vez en cada dirección.

- E) El jurado debe tener en cuenta el tamaño de la pista, condición del piso y la disposición y grado de dificultad demostrado por la hacienda trabajada.
- F) A discreción del jurado, el trabajo con la vaca podrá ser realizado inmediatamente después de cada trabajo individual de rienda o inmediatamente después de que todos los caballos que compiten hayan finalizado el esquema de rienda.
- G) El caballo debe seguir trabajando hasta que el juez sople el silbato. Si el competidor deja de trabajar antes de que el juez sople el silbato, recibirá un puntaje de 0 (cero).
- H) El participante deberá ser penalizado por conducta impropia en general por:

5 PUNTOS DE PENALIDAD

- No hacer un giro hacia cada lado (5 puntos para cada lado).
- Deliberadamente usar las espuelas o el romal por delante de la cincha.

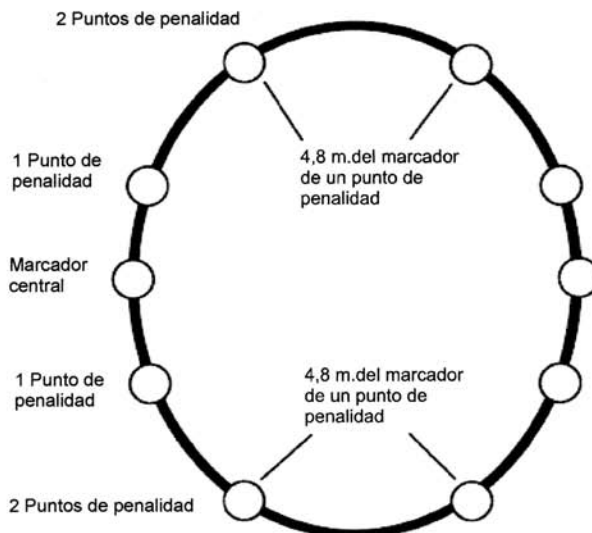
3 PUNTOS DE PENALIDAD

- Morder o pegar la vaca
- Quedarse trabado en la baranda (rehusar a dar vuelta hacia el otro lado).
- Agotar la vaca antes de empezar el círculo.
- Derribar la vaca sin tener una ventaja para trabajar la vaca.

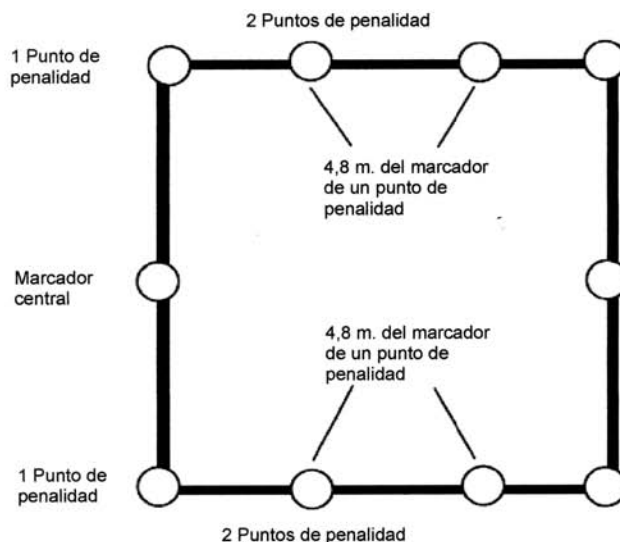
2 PUNTOS DE PENALIDAD

- Pasar la esquina de la pista antes de doblar la vaca cuando ella esta yendo hacia abajo por la baranda.

Pista Oval



Pista Cuadrada



- En recorridos que comienzan al trote, no poder parar antes de hacer la salida al trote.

1 PUNTO DE PENALIDAD

- Pérdida de la ventaja de trabajo.
- Caballos que se adelantan a la vaca, por cada largo de caballo que se halla adelantado.
- Herrar cuando se pasa el marcador central en el primer cambio de lado antes de doblar la vaca.
- Usar la punta o la esquina de la pista para doblar la vaca cuando ella baja hacia la baranda.
- Cada vez que se cruza la pista para hacer uso de la baranda opuesta para lograr un cambio de dirección.
- Perder una rienda.

PUNTAJE 0 (CERO)

- El caballo que gira su cola hacia la vaca.
- Dedos entre las riendas.
- Dejar el área de trabajo antes de terminar el trabajo o esquema:
 - a) cualquier caballo que este fuera de control mientras trabaja con la vaca, poniendo en peligro al jinete. Debe dejar la vaca.
 - b) Cualquier caballo que atropelle a una vaca, causando la caída del caballo o jinete debe terminar el trabajo en ese momento.
- Durante el trabajo con la vaca usar las dos riendas, excepto con caballos junior que se montan a dos manos con bozal o filete.
- El juez podrá soplar el silbato en cualquier momento para terminar el trabajo.
- Un puntaje de 0 (cero) se le dará si el trabajo no está completado en ese momento.
- No realizar el recorrido en forma correcta.

I) Si el tiempo y el número de hacienda lo permite, el jurado puede, a su discreción, adjudicar hacienda nueva para permitir al participante demostrar la habilidad del caballo sobre la vaca, basada en el siguiente criterio:

- 1) La vaca no quiere o no puede correr.
- 2) La vaca no quiere salir de la esquina de la pista.
- 3) La vaca es ciega o no se rinde al caballo.
- 4) La vaca se va de la pista.

J) Se toma como base un puntaje de 60 a 80, donde 70 indica una actuación promedio. Se debe aplicar la misma base de puntaje tanto en el trabajo de rienda como al trabajo de la vaca. En el caso de un empate, será el ganador aquel participante que tenga mayor puntaje en el trabajo con la vaca.

K) Se consideran faltas del caballo las siguientes:

- 1) Abrir la boca exageradamente.

2) Ser duro de boca o cargado en la boca.

3) Movimientos nerviosos de cabeza.

4) Tirar del freno.

5) Si el caballo duda o vacila mientras está participando, particularmente cuando está agotado, indicando que se lo trabajo con anticipación.

6) Perder la vaca o no poder terminar el esquema debido a una mala vaca, el participante será penalizado a criterio del juez.

7) Tocar el caballo o la montura con la mano libre excepto en la parte del trabajo con la vaca, donde el jinete se puede agarrar del pomo de la montura.

L) Las características de un buen caballo de working cow horse son:

1) Buenos modales.

2) Rápido y suave, y tener sus patas siempre apoyadas, cuando para, sus patas traseras deben estar bien debajo de él.

3) Una boca suave y debe responder a una rienda liviana, especialmente cuando dobla.

4) La cabeza debe mantener su posición natural.

5) Trabajar a una velocidad razonable y siempre estar bajo el control del jinete.

M) Una Exposición puede tener hasta 3 categorías de working cow horse:

1. Si en una Exposición se realizan 3 categorías de Working Cow Horse, deberán ser las siguientes:

1) Senior Working Cow Horse presentados con freno.

2) Junior Working Cow Horse presentados con freno.

3) Hackamore/Filete Working Cow Horse, 5 años de edad o menores, presentados con hackamore o freno.

Ningún caballo puede entrar en una misma exposición en ambas categorías; Working Cow Horse Junior con freno y Hackamore/Filete.

2. Si en una Exposición se realizan 2 categorías de Working Cow Horse, deberán ser las siguientes:

1) Senior Working Cow Horse con freno.

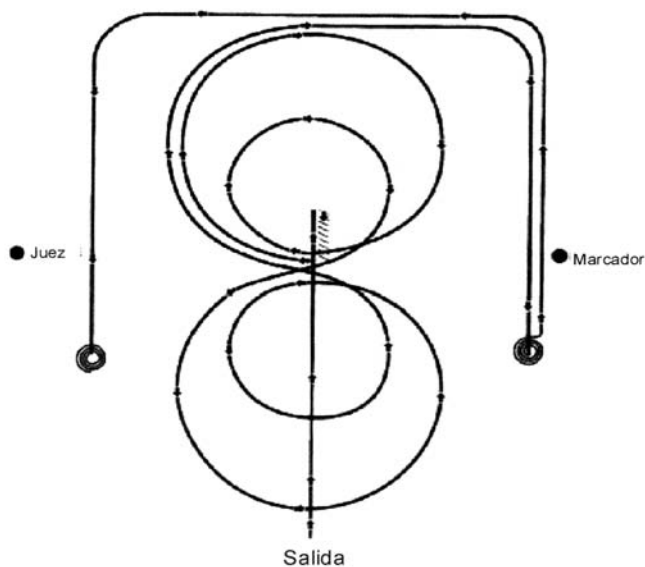
2) Junior Working Cow Horse presentados a discreción del jinete con freno, hackamore o filete.

3. Si en una Exposición se realiza solo una categoría de Working Cow Horse, deberá ser la siguiente:

Working Cow Horse – Todas las edades (los caballos de 6 años y mayores deberán ser presentados con freno, caballos de 5 años y menores podrán ser presentados a discreción del jinete con freno, hackamore o filete).

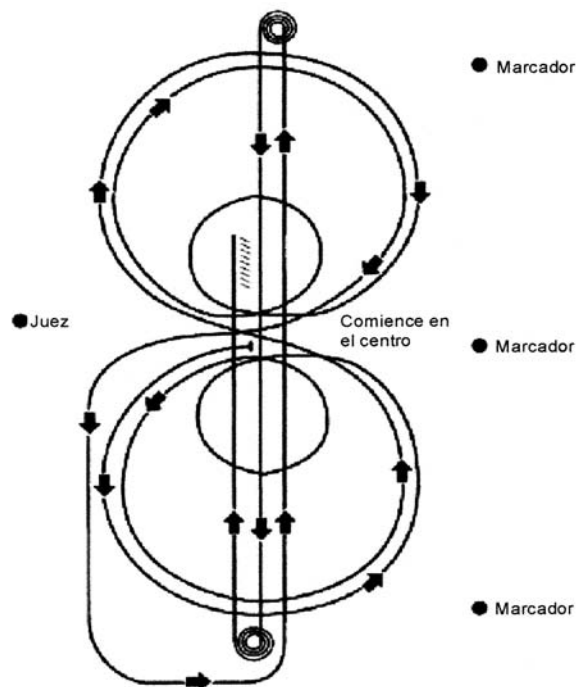
N) El jurado puede si lo desea, requerir trabajo adicional.

WORKING COW HORSE ESQUEMA N°1



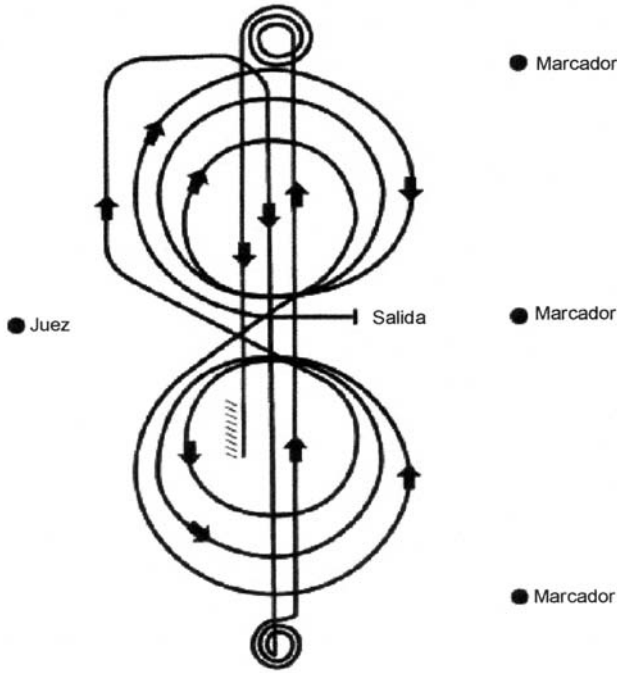
1. Comenzar en el final de la pista. Galopar por el centro de la pista pasar el marcador central y rayar.
2. Recular por lo menos 4,8 metros hacia el centro. Un cuarto giro hacia la izquierda
3. A mano derecha, hacer un círculo grande y rápido, y un círculo pequeño y lento.
4. Hacer cambio de manos a la izquierda, círculo grande y rápido, círculo pequeño y lento.
5. Cambio de manos a la derecha, no cierre éste círculo.
6. Dirigirse hacia el final de la pista y a lo largo de este costado (aproximadamente 9,6 metros alejado de la baranda) pasar el marcador central y hacer una rayada.
7. Complete 3 spins y medio a la derecha.
8. Continúe alrededor de la parte final de la pista y dirijase hacia el otro lado (aproximadamente 9,6 metros de la baranda) pase el marcador central y haga una rayada.
9. Complete 3 spins y medio hacia la izquierda. Tranquilice para demostrar final de recorrido.

WORKING COW HORSE ESQUEMA N°2



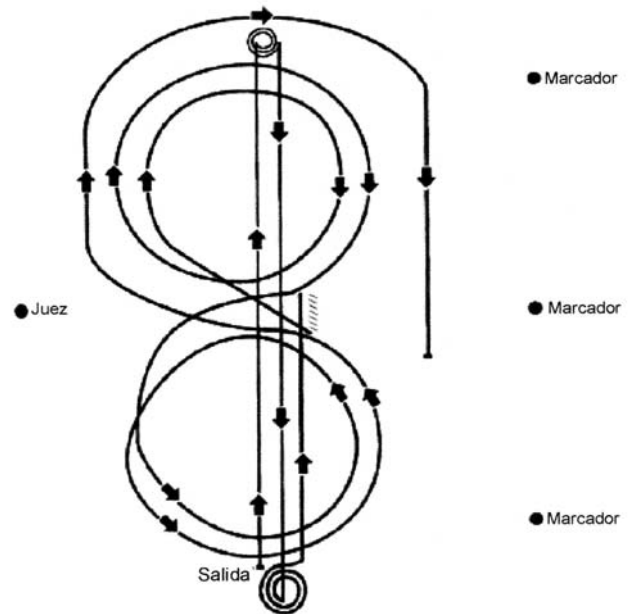
Marcadores obligatorios a lo largo de la baranda o pared. Trote al centro de la pista y pare. Empiece el recorrido mirando hacia el juez.

1. A mano izquierda, haga 3 círculos hacia la izquierda. El primero grande y rápido, el segundo pequeño y lento, el tercero grande y rápido.
 2. Cambio de manos en el centro de la pista.
 3. Haga 3 círculos hacia la derecha. El primero grande y rápido, el segundo pequeño y lento, el tercero grande y rápido.
 4. Cambio de manos en el centro de la pista.
 5. No pare, continúe para realizar la rayada.
 6. Galope hacia el extremo de la pista, pase el marcador y haga una rayada. Tranquilizar.
 7. Haga 3 spins y medio hacia la izquierda. Tranquilizar.
 8. Galope hacia el extremo de la pista, pase el marcador y haga una rayada. Tranquilizar.
 9. Haga 3 spins y medio a la derecha. Tranquilizar.
 10. Pase el marcador central y haga una rayada. Tranquilizar.
 11. Recule por lo menos 4,8 metros en línea recta. Tranquilizar.
- Tranquilizar para demostrar final de recorrido.

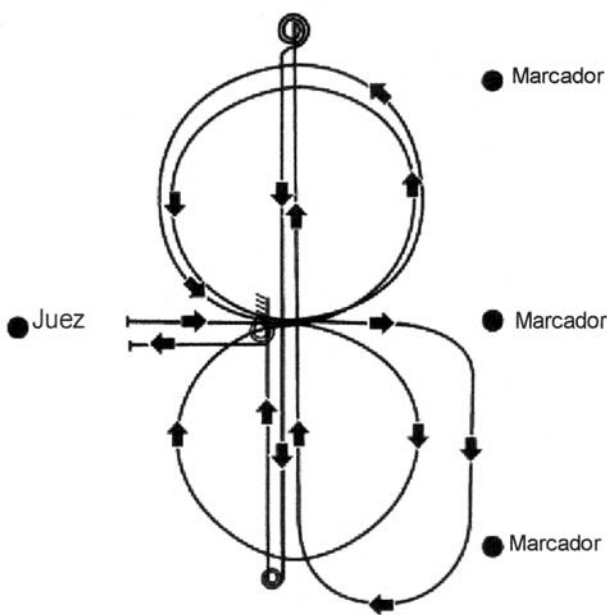


Marcadores obligatorios a lo largo de la baranda o pared.
Trote al centro de la pista y pare. Empiece el recorrido mirando hacia el juez.

1. Comience a la mano derecha y haga 3 círculos hacia la derecha, 2 grandes y rápidos seguidos de un círculo lento y pequeño, cambie a mano izquierda.
2. Haga 3 círculos a la izquierda, los primeros dos grandes y rápidos seguidos de un círculo lento y pequeño. Cambie a mano derecha.
3. Continúe galopando alrededor de la pista sin interrumpir el galope.
4. Galope hacia el centro de la pista, diríjase hacia el lado final de la pista pasando el marcador final y haga una rayada.
5. Haga 2 spins y medio hacia la derecha.
6. Diríjase al centro de la pista pase el marcador final, y haga una rayada.
7. Haga 2 spins y medio hacia la izquierda.
8. Vuelva al medio de la pista pase el marcador central y haga una rayada.
9. Recule por lo menos 4,8 metros en línea recta.
Tranquilice para mostrar el final del recorrido.

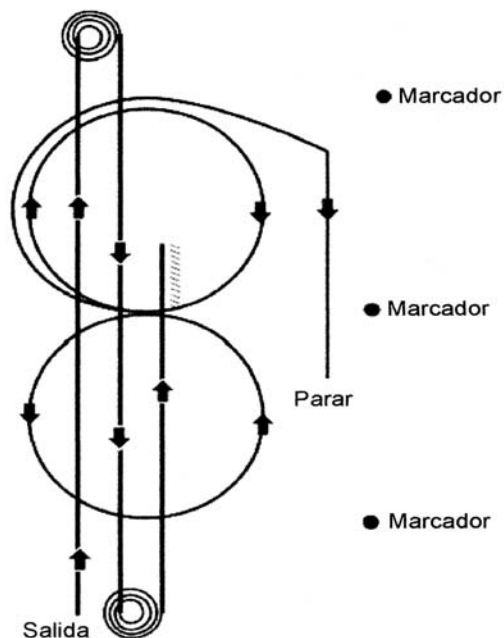


1. Empiece en el final de la pista.
2. Galope por el centro de la pista pase el marcador final y haga una rayada. Haga 2 spins y medio hacia la izquierda.
3. Diríjase hacia el otro lado de la pista pase el marcador final y pare. Haga 2 spins y medio hacia la derecha.
4. Galope y pase el marcador central y pare.
5. Recule por lo menos 4,8 metros en línea recta.
6. Haga un cuarto de vuelta hacia la izquierda, tranquilizar. Haga dos círculos hacia la derecha, el primero pequeño y lento y el segundo grande y rápido. Cambio de manos en el centro de la pista.
7. Haga un círculo pequeño y lento y otro grande y rápido. Cambio de manos a la derecha.
8. Galope alrededor de la pista hacia el otro lado, pase el marcador central, por lo menos a 9,6 metros de la baranda y haga una rayada.
Tranquilizar para demostrar final de recorrido.

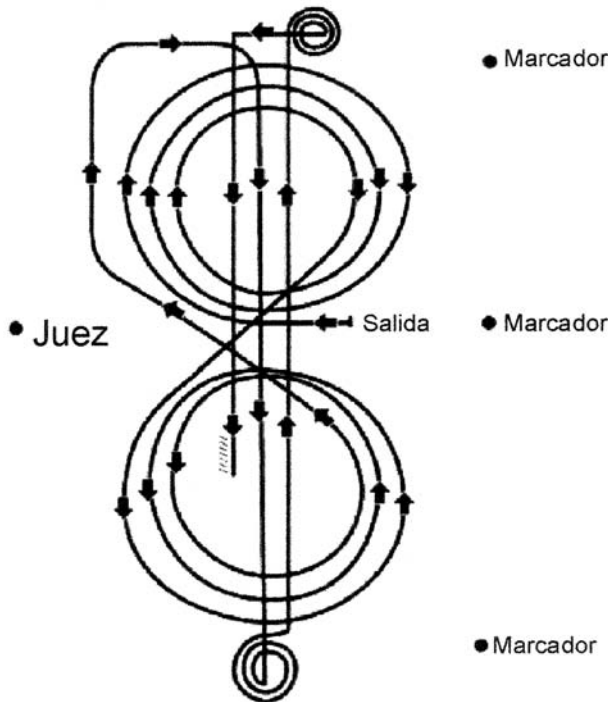


Trote al centro de la pista y pare. Empiece el recorrido de espaldas al juez.

1. Empiece en el centro de la pista, mirando la baranda o pared derecha. A la mano derecha haga un círculo hacia la derecha, alejado del juez.
2. En el centro de la pista, cambie de manos y haga 2 círculos hacia la izquierda, aproximadamente del mismo tamaño.
3. En el centro de la pista cambie de manos.
4. Continúe galopando para rayar.
5. Haga una rayada . Tranquilizar.
6. Haga 2 spins y medio hacia la derecha.
7. Corra el largo total de la pista, pase el marcador final y haga una rayada . Tranquilizar.
8. Haga 2 spins y medio hacia la izquierda.
9. Corra, pase el marcador central de la pista, y haga una rayada .
10. Recule por lo menos 3 metros hacia el centro de la pista.
11. Haga un spin de 360° hacia la derecha o izquierda.
12. Haga un spin de 360° en dirección contraria a la del punto 11. Tranquilizar para demostrar la finalización del recorrido.

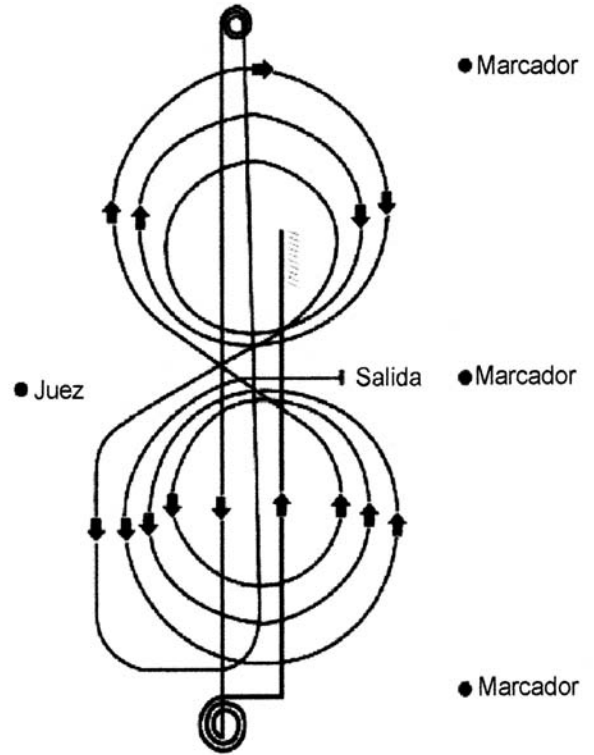


1. Empiece en el final de la pista.
2. Galope por el centro de la pista, pase el marcador final y haga una rayada.
3. Haga 3 spins y medio hacia la derecha.
4. Galope hacia el otro lado de la pista, pase el marcador final y haga una rayada.
5. Haga 3 spins y medio hacia la izquierda.
6. Galope hacia el centro de la pista, pase el marcador central y pare.
7. Recule por lo menos 3 metros. Tranquilizar.
8. Haga un cuarto de giro hacia la izquierda.
9. Empezando a mano derecha, haga un círculo hacia la derecha, cambie de manos. Haga un círculo hacia la izquierda. Cambie de manos y haga un círculo grande y rápido hacia la derecha, pero no cierre éste círculo.
10. Galope en línea recta hacia el lado derecho de la pista, pase el marcador central y haga una rayada por lo menos a 6 metros alejado de la baranda o pared. Tranquilizar para demostrar finalización del recorrido.



Trote hacia el centro de la pista y pare. Empiece el recorrido mirando hacia el juez.

1. Empiece en el centro de la pista. A mano derecha complete 3 círculos, el primero grande y rápido, el segundo pequeño y lento, el tercero grande y rápido. Cambio de manos a la izquierda.
2. Haga tres círculos, el primero grande y rápido, el segundo pequeño y lento, el tercero grande y rápido. Cambio de manos a la derecha.
3. Continúe galopando redondeando la pista sin cambiar de manos ni de andar.
4. Galope por el centro de la pista, pase el marcador final y haga una rayada. Tranquilizar.
5. Haga dos spins y medio hacia la derecha.
6. Galope por el centro de la pista, pase el marcador final y haga una rayada. Tranquilizar.
7. Haga 2 spins y medio hacia la izquierda.
8. Galope, pase el marcador central y haga una rayada.
9. Recule por lo menos 3 metros.
Tranquilizar para demostrar finalización del recorrido.



Trote hacia el centro de la pista y pare. Empiece el recorrido mirando hacia el juez.

1. A mano izquierda haga tres círculos: 2 grandes y rápidos y luego uno pequeño y lento. Cambio de manos a la derecha.
2. Haga tres círculos a la derecha: 2 círculos grandes y rápidos, y uno pequeño y lento. Cambio de manos a la izquierda.
3. Continúe galopando hacia el final de la pista sin cambiar de manos o de andar, galope por el centro de la pista, pase el marcador final, y haga una rayada .
4. Haga 3 spins y medio hacia la izquierda.
5. Galope por el centro de la pista, pase el marcador final y haga una rayada .
6. Haga 3 spins y medio hacia la derecha.
7. Golpe por el centro de la pista, pase el marcador central y haga una rayada.
8. Recule por lo menos 3 metros.
Tranquilizar para demostrar finalización del recorrido.

Art. 37.- COMPETENCIAS DE WESTERN PLEASURE

- a) Un buen caballo de Western Pleasure debe tener un tranco ajustado a su conformación. Deberá cubrir una cantidad razonable de terreno con poco esfuerzo. Deberá tener movimientos balanceados y uniformes. Deberá llevar su cabeza relajada y en posición natural, con su nuca nivelada con la cruz, o levemente arriba. No deberá llevar su cabeza por detrás de la vertical, o tener el hocico excesivamente hacia delante. Su cabeza tiene que estar nivelada con el hocico, ligeramente delante de la vertical, con una expresión alegre, y sus orejas alertas. Se lo debe presentar con las riendas razonablemente sueltas, pero con leve contacto y control. Debe responder a las transiciones suave y voluntariamente. Cuando se le pide que extienda el aire de marcha, debe avanzar con soltura. Se dará el máximo puntaje al caballo que se mueve con ganas y en forma balanceada y con soltura.
- b) Una Exposición puede tener hasta 3 categorías de Western Pleasure.
- 1) Si en ella se realizan 3 categorías, deberán ser:
- A) Senior Western Pleasure con freno
 - B) Junior Western Pleasure con freno, hackamore o filete.
 - C) Western Pleasure 2 años con filete o hackamore. Esta categoría no será aprobada antes del 1 de julio del año en que la aprobación fue requerida.
- 2) Si en ella se organizan 2 categorías, deberán ser:
- A) Senior Western Pleasure con freno
 - B) Junior Western Pleasure con freno, hackamore y filete.
- 3) Cuando en ella se organice una sola categoría, ésta deberá ser, todas las edades.
- A) Los caballos de 6 años o mayores deberán presentarse con freno.
 - B) Los caballos de 5 años o menores podrán ser presentados con freno, filete o hackamore.
- c) Ningún caballo podrá entrar en una misma Exposición en ambas categorías: Junior y 2 años.
- d) Los inscritos en la categoría 2 años, deberán ser presentados con una o las 2 manos en las riendas. Si lo presenta a 2 manos las riendas deben estar cruzadas, y las manos del jinete con un movimiento muy limitado.
- e) Esta prueba será juzgada por el desempeño, condición y conformación del caballo.
- f) Los caballos deberán realizar los 3 aires de marcha, paso, trote y galope a las 2 manos. Es opción del juez pedir a los participantes alargar el paso, trote o galope, en una o ambas direcciones de la pista. Los jinetes deberán ir sentados en el trote alargado. Los caballos deberán recular fácilmente y permanecer parados en forma tranquila. Pasar un caballo

está permitido, siempre y cuando mantenga una adecuada cadencia y ritmo.

- g) Deberán realizar los giros siempre hacia el lado interno de la pista (lejos de la baranda). A discreción del juez, se les podrá pedir que giren al paso o al trote, pero no al galope.
- h) El juez podrá pedir trabajo adicional de la misma naturaleza a cualquier caballo. No podrá pedir otro tipo de trabajo que los listados arriba.
- i) A los jinetes no se les pedirá desmontar salvo en el caso de que el juez quiera revisar el equipo.
- j) Los caballos deben ser mostrados al paso, trote y galope, con las riendas razonablemente sueltas, o con un contacto muy suave mostrando que no hay excesiva restricción.
- k) Las faltas se puntuarán según la severidad:
- 1) Excesiva velocidad en cualquier andar.
 - 2) Estar a la mano incorrecta.
 - 3) Romper el aire de marcha (incluyendo no caminar cuando se lo piden).
 - 4) Excesiva lentitud en cualquier andar. Pérdida de la fluidez de avance.
 - 5) Fallar en tomar el andar requerido cuando se lo solicita (Durante las transiciones, la excesiva demora será penalizada).
 - 6) Tocar el caballo o montura con la mano libre.
 - 7) Llevar la cabeza muy alta.
 - 8) Llevar la cabeza muy baja (punta de la oreja debajo de la cruz).
 - 9) Sobre flexión del codo o codo forzado, en donde el hocico va detrás de la vertical.
 - 10) Llevar el hocico excesivamente hacia delante.
 - 11) Abrir la boca excesivamente.
 - 12) Tropezar.
 - 13) Uso de espuelas delante de la cincha.
 - 14) Cuando el caballo aparece hosco, sobre trabajado, extenuado o letárgico.
 - 15) Tranco rápido, cortado o de pony.
 - 16) Si las riendas cuelgan demasiado, hasta perder el contacto.
- l) Faltas que causan la descalificación, excepto en la categoría novicios que serán juzgadas de acuerdo a su severidad:
- 1) Cabeza llevada muy baja (la punta de la oreja debajo de la cruz constantemente).
 - 2) Sobre flexión del cuello, cuando el hocico va detrás de la vertical constantemente.

Art.38.- COMPETENCIA DE WESTERN RIDING

- a) Western Riding es una prueba en donde el caballo es juzgado por la calidad de sus andares, cambios de

mano al galope, respuesta al jinete, carácter y disposición. El caballo debe trabajar a una velocidad razonable y ser sensible, de buen genio, de movimientos sueltos y voluntarios.

- b) Se dará crédito por destacar la uniformidad y suavidad, como así también el ritmo de los andares (Ejemplo: Comenzar y terminar el esquema con el mismo ritmo) y la habilidad del caballo para cambiar de manos en forma precisa y fácil, ambos, manos y patas, en el punto medio entre los marcadores. El caballo deberá llevar la cabeza en forma relajada mostrando respuesta a las manos del jinete, con una flexión moderada de la nuca. Los caballos podrán ser montados con contacto suave o con las riendas razonablemente sueltas. El caballo debe cruzar el palo tanto al trote como al galope sin alterar el andar o radicalmente cambiar el tranco.
- c) El juez elegirá uno de los esquemas de A.Q.H.A. para que se realice. El juez es responsable por el correcto armado del esquema.
- d) En el esquema:

- 1) Se recomienda 8 conos de señalización. Estos deben estar separados por una distancia medida uniformemente de no menos de 9 metros ni más de 15 metros sobre el costado, con 5 conos (ver diagrama). En el esquema N°1, los 3 marcadores en el lado opuesto deberán ser colocados adyacentes a los marcadores apropiados. Se recomienda que los conos estén separados como mínimo 4,5 metros de la baranda y un ancho de esquema entre 15 metros a 24 metros, como la pista lo permita.

- 2) Se debe utilizar un tronco o poste y debe tener un largo mínimo de 2,5 metros.

- 3) La línea serpentina indica la dirección a seguir y los aires de marcha en los que el caballo debe moverse. El área sombreada representa el área de cambios de mano entre los conos. La línea punteada (...) indica paso, la línea cortada (_ _ _) trote y la línea entera (____) galope.

- e) El puntaje será sobre la base de 0 a 100, donde 70 implica un desempeño promedio.

Lineamientos de puntaje para ser considerados:

Los puntos serán sumados o restados de las maniobras bajo las siguientes bases, un rango de más 1,5 puntos a un menos 1,5 puntos: -1.5 puntos extremadamente pobre, -1 muy pobre, -5 pobre, 0 medio, +5 bueno, +1 muy bueno, +1.5 excelente.

El puntaje de la maniobra debe ser considerado independientemente de los puntos de las penalidades.

- f) Un participante deberá ser penalizado cuando ocurra lo siguiente:

5 PUNTOS DE PENALIDAD

- 1) A mano cambiada fuera de la siguiente área designada para hacer el cambio de mano (no lograr cambiar de manos, 2 fracasos consecutivos al tratar de corregir la mano resultará en una penalidad de 5 puntos).
- 2) Severa desobediencia, patear, morder, corcovear.

3 PUNTOS DE PENALIDAD

- 1) No realizar el andar específico (trote , galope) o parar cuando se lo pide en el esquema, dentro de los 3 metros del área designada.
- 2) Quebrar el andar en el galope.
- 3) Ir a mano cambiada.
- 4) Ir a la mano cambiada antes o en el cono previo al área designada para el cambio, o ir a mano cambiada en o después del cono del área designada para el cambio.
- 5) Cambios de manos adicionales en cualquier lugar del esquema.
- 6) En el esquema N°1 y N°3, falla en comenzar el galope dentro de los 9 metros luego de cruzar el palo al trote.
- 7) Quebrar el andar al paso o trote por dos o más trancos.

1 PUNTO DE PENALIDAD

- 1) Quebrar el andar al paso o trote hasta 2 trancos.
- 2) Golpear o hacer rodar el tronco.
- 3) Falla en cambiar de manos por un tranco a ambos lados del punto central o entre los conos.
- 4) Trabrar el palo entre las manos y las patas en el galope.

1/2 PUNTO DE PENALIDAD

- 1) Tocar o rozar el tronco.
- 2) Cuando las patas se juntan durante el cambio de manos.
- 3) Que el cambio de manos no sea simultáneo.

DESCALIFICADO- PUNTAJE 0 (CERO)

- 1) Equipo ilegal.
- 2) Abuso intencional.
- 3) Error de recorrido.
- 4) Voltar los conos o marcadores.
- 5) Olvidarse completamente de pasar sobre el tronco.
- 6) Negación mayor- parar y recular 2 trancos o 4 pasos con las manos.
- 7) Desobediencia mayor- recular, enseñar al caballo en la competencia.
- 8) Falla en comenzar el galope antes del último cono, en el esquema N°1 y en el esquema N°3.
- 9) 4 o más cambios simples de mano y/o fracasos en cambiar de mano.
- 10) Sobregirar más de un cuarto de giro.
- 11) Faltas que son causa de descalificación, excepto en categoría novicios, juveniles e infantiles, pero deberán ser

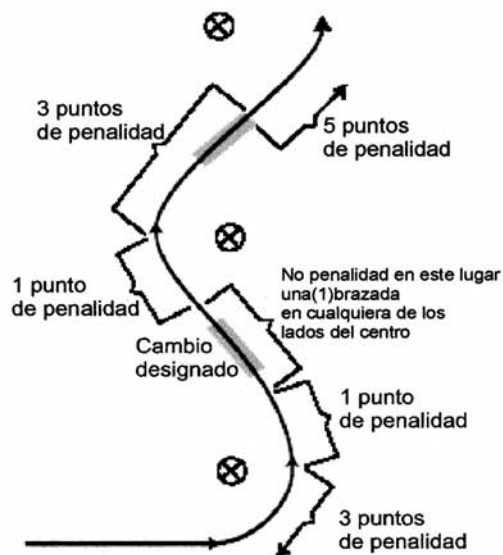
juzgadas de acuerdo a su severidad:

- A) Cabeza llevada demasiado baja.
- B) Sobre flexionar el cuello, llevando la nariz por detrás de la vertical.

CREDITOS.

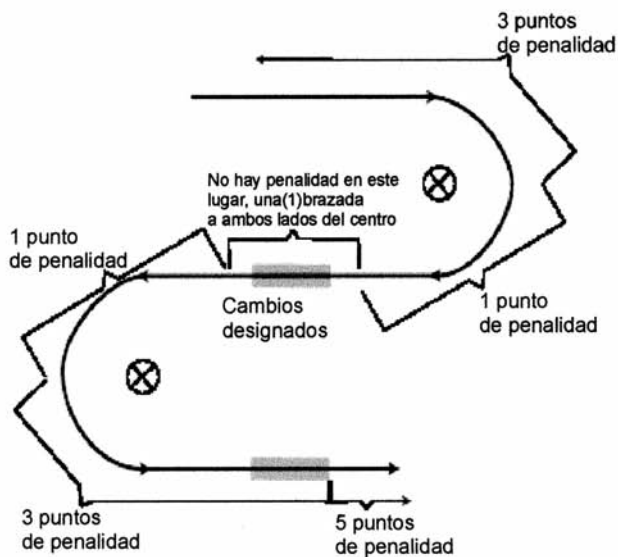
- 1) Cambios de mano con manos y patas simultáneamente.
 - 2) Cambiar de mano en el punto designado.
 - 3) Realizar el esquema en forma precisa y pareja.
 - 4) Paso uniforme en todo el recorrido.
 - 5) Mostrarse fácil de guiar y controlar con rienda y piernas.
 - 6) Demostrar buen carácter y disposición.
 - 7) Demostrar buena conformación y estado.
- g) Las siguientes características son consideradas faltas y deben ser juzgadas de acuerdo al puntaje de las maniobras:
- 1) Abrir la boca exageradamente.
 - 2) Anticiparse a las señales.
 - 3) Tropezar.
 - 4) Cabeza llevada muy alta
 - 5) Cabeza llevada muy baja

Penalizaciones en los distintos puntos del recorrido

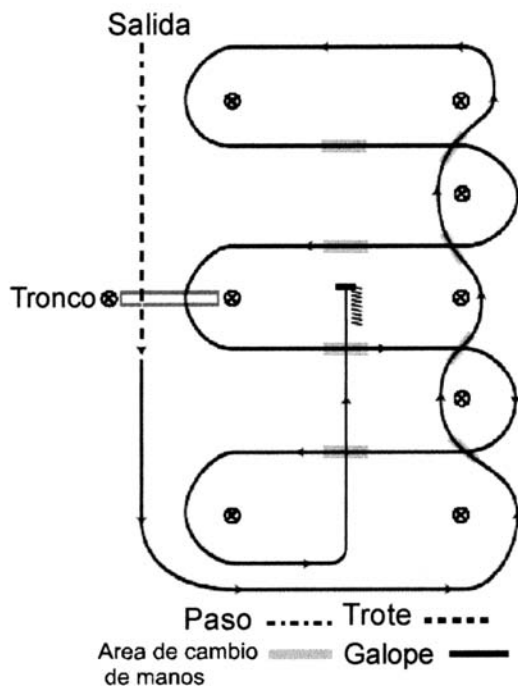


Area de cambios de mano

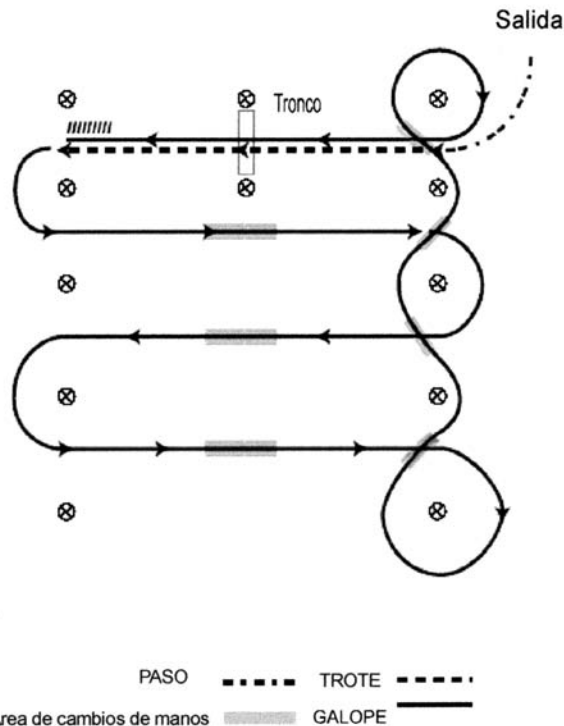
Penalizaciones en los lugares designados de cambios



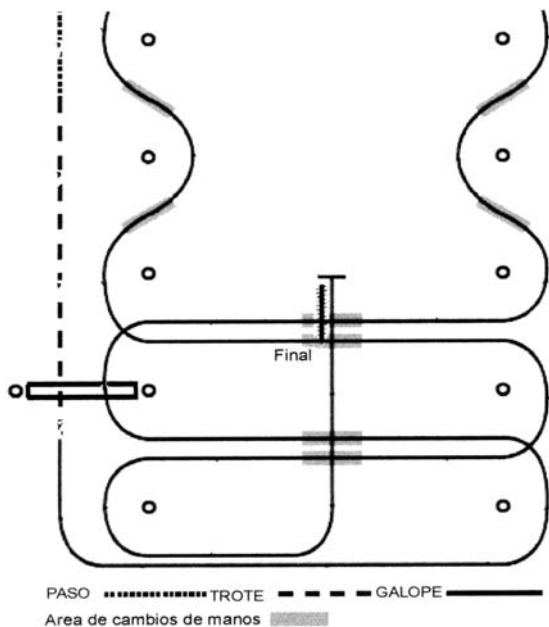
Area de cambios de manos



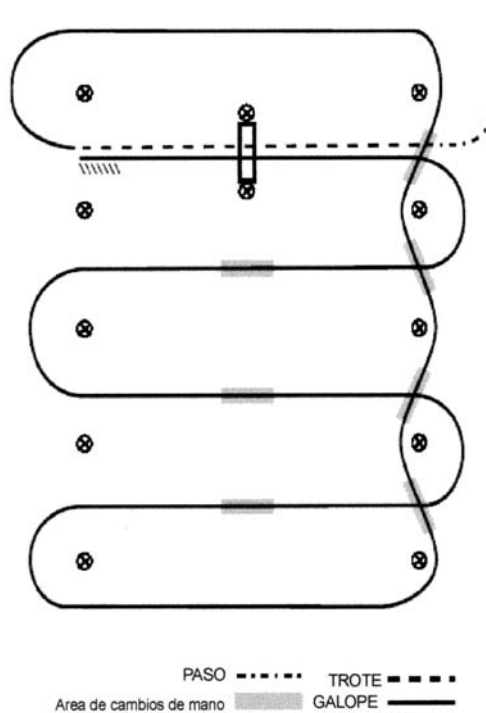
1. Paso por lo menos 4,5 m y trote sobre el tronco o palo.
2. Transición a la mano izquierda y galope alrededor del fondo del recorrido.
3. Primer cambio de mano en línea recta.
4. Segundo cambio de mano en línea recta.
5. Tercer cambio de mano en línea recta.
6. Cuarto cambio de mano en línea recta y galopar alrededor del fondo del recorrido.
7. Primer cambio de mano cruzando.
8. Segundo cambio de mano cruzando.
9. Galopar y pasar sobre el tronco o palo al galope.
10. Tercer cambio de mano cruzando.
11. Cuarto cambio de mano cruzando.
12. Galopar hacia el centro de la pista, parar y recular.



1. Paso, transición al trote, trote sobre el tronco o palo.
2. Transición al galope, a mano izquierda.
3. Primer cambio de mano cruzando.
4. Segundo cambio de mano cruzando.
5. Tercer cambio de mano cruzando.
6. Círculo y primer cambio de mano en línea.
7. Segundo cambio de mano en línea.
8. Tercer cambio de mano en línea.
9. Cuarto cambio de mano en línea y círculo.
10. Galopar sobre el tronco o palo.
11. Galope, parar y recular.



1. Camine entre los marcadores, transición al galope, galope sobre el tronco.
2. Transición al galope, a mano izquierda.
3. Primer cambio cruzado.
4. Galope sobre el tronco.
5. Segundo cambio cruzado.
6. Primer cambio en línea recta.
7. Segundo cambio en línea recta.
8. Tercer cambio en línea recta.
9. Cuarto cambio en línea recta.
10. Tercer cambio cruzado.
11. Cuarto cambio cruzado.
12. Galope al centro, pare y recule.



1. Camine, transición al galope, galope sobre tronco.
2. Transición al galope, a mano derecha.
3. Primer cambio en línea recta.
4. Segundo cambio en línea recta.
5. Tercer cambio en línea recta.
6. Cuarto cambio en línea recta.
7. Primer cambio cruzado.
8. Segundo cambio cruzado.
9. Tercer cambio cruzado.
10. Galope sobre el tronco.
11. Galope, pare y recule.

Art.39.- COMPETENCIAS DE TEAM PENNING

(encierre de novillos por equipos).

- A) Un equipo de 3 jinetes deberán apartar del rodeo y encerrar 3 novillos con el mismo número, o color asignados. Ganará esta competencia el equipo que encierre los 3 novillos en el menor tiempo. La comisión organizadora podrá usar un tiempo de 60, 75 o 90 segundos de tiempo límite para cada categoría pero debe avisarlo con anterioridad a la competencia. Las categorías juveniles usaran el tiempo límite de 90 segundos. Se deberá dar una advertencia al equipo que está trabajando 30 segundos antes de finalizado el tiempo límite. En el caso de que no se haya hecho esta advertencia, se podrá otorgar a pedido del equipo, una segunda corrida. En este caso, deberá trabajar usando la misma hacienda numerada con una penalización de 60 segundos.
- B) Antes de que comience a correr el tiempo, toda la hacienda deberá estar junta, en el lugar especificado para hacienda, del otro lado de la línea de largada. El banderillero levantará la bandera para avisar cuando la pista está lista. A los participantes se les dará el número de los novillos a encerrar, cuando el banderillero baje la bandera, mientras que la nariz del primer caballo atraviesa la línea de largada. Una vez que ha entrado en la pista, los jinetes deberán estar preparados. Cualquier demora significará descalificación.
- C) Una vez comenzada la prueba, el equipo es responsable de sus animales. Es responsabilidad del equipo, antes de trabajar la hacienda, sacar aquellos animales lastimados o que no se pueden usar y preguntar al juez si los pueden cambiar. Cuando haya comenzado a trabajar la hacienda, el equipo no podrá solicitar un cambio de hacienda. Si un animal se sale de la pista, ya sea saltando o atropellando la baranda, el equipo puede ser descalificado por rudeza innecesaria o se le puede otorgar a criterio del juez una segunda corrida al final de las competencias.
- D) Para pedir tiempo, un jinete deberá pararse en el ingreso del corral de encierre y levantar la mano. La bandera del tiempo se bajará cuando la nariz del primer caballo pase el ingreso del corral de encierre y el jinete levante la mano para pedir tiempo. En este momento la hacienda no designada para encerrar deberá estar completamente detrás de la línea de largada.
- E) Un equipo puede pedir tiempo teniendo solo uno o dos novillos asignados encerrados en el corral. No obstante los equipos que encierren los tres novillos se clasificarán mejor que los que encierren dos y los que encierren dos, mejor que los que encierren uno, sin tener en cuenta el tiempo.
- F) Se considera sin tiempo al equipo que pide tiempo con animales encerrados de números equivocados.
- G) Es motivo de descalificación el contacto con los animales

ya sea con las manos, lazo, fusta, romal o cualquier otra parte del equipo. Se declarará sin tiempo aquel equipo que exhiba rudeza innecesaria. No está permitido castigar con fustas, sombreros o lazos. Se pueden batir las riendas o romales en el aire o chasquear las chaparreras. 5 segundos de penalidad se le asignará a cada competidor, si el sombrero o casco no está sobre el concursante hasta que complete la corrida. Todas las penalidades se incluirán en el puntaje aunque las penalidades excedan el tiempo límite de 90 segundos.

- H) Un equipo será descalificado por el juez ante cualquier acción que considere innecesaria hacia la hacienda o el caballo, o conducta antideportiva.
- I) La caída del caballo y/o jinete no es motivo para descalificar al equipo, pero cualquier intento de un jinete de desmontar para trabajar la hacienda resultará en descalificación automática.
- J) Si 3 o más cabezas de hacienda cruzan la línea de largada al mismo tiempo, a ese equipo no se le otorgará tiempo. Cualquier parte del cuarto animal que cruce la línea, no se le otorgará tiempo.
- K) Los puntos se otorgarán de acuerdo a la cantidad de equipos participantes. Por cada 5 equipos, se le otorgará un punto a cada uno de los 3 participantes del equipo ganador.
- L) La descalificación de un miembro del equipo resultará en descalificación del equipo entero.
- M) En caso de que se produzca un empate y éste afecte las colocaciones, se permitirá a cada equipo encerrar un animal con número designado. El tiempo más rápido rompe el empate.
- N) Si por alguna razón un equipo no participa en el orden establecido para su corrida, el número de su ganado será elegido de acuerdo al orden en que le había tocado en el sorteo. El número elegido, o la banda de color no será usada en ese grupo de equipos. Esto evitará cambiar el orden de los demás participantes.
- O) Los números deberán tener un tamaño mínimo de 15 centímetros de alto, y las bandas de colores un mínimo de 15 centímetros de ancho. Los números deberán ser aplicados a ambos lados del animal, en la parte alta del costado, con la parte superior cerca de la línea media de los animales, entre los hombros y las caderas. Los números o bandas de colores y el orden de entrada deberá ser sorteado por el juez y la comisión organizadora antes de comenzar la competencia.
- P) Si a un equipo se le da un número o banda de color que ya fue usado en otro ganado, una nueva corrida deberá otorgarse inmediatamente, usando el número correcto o banda de color. Cuando el error se descubre luego de que el ganado salió de la pista, la nueva corrida será otorgada después de

que compitan todos, usando el mismo ganado.

Q) El número óptimo de hacienda por rodeo es de 30 animales, pero están permitidos un máximo de 45 animales y un mínimo de 21 animales por rodeo, sin importar si hay menos de 7 equipos. Toda la hacienda deberá estar numerada en grupos de tres números iguales.

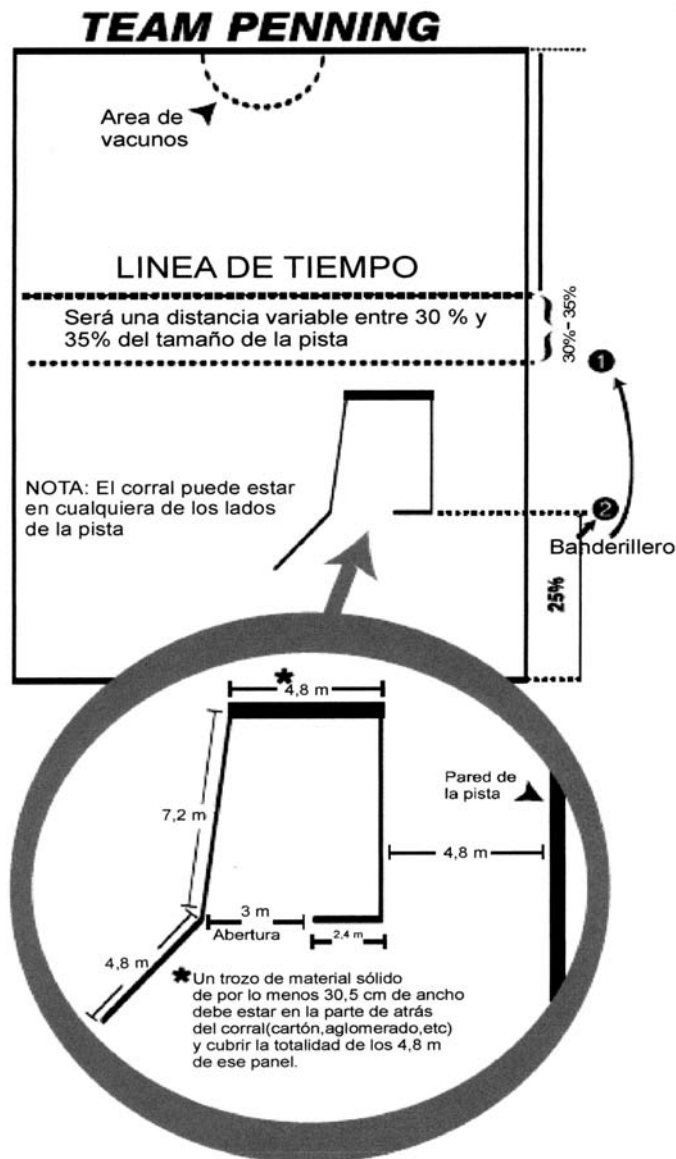
1) Deberá haber tres animales con los números o bandas de colores asignadas por equipo en el rodeo, a medida que cada equipo nuevo empieza su corrida.

2) Siempre deberá haber la misma cantidad de hacienda en cada corrida.

3) En caso de que haya más o menos de tres animales con el mismo número o banda de color, ese equipo podrá volver a realizar la corrida luego de que los demás equipos hayan finalizado.

R) Habrá 2 banderilleros, uno en la entrada del corral y uno en la línea de largada, junto al jurado, quien podrá actuar también de banderillero. Deberá haber por lo menos 2 cronometristas, el primero será el oficial y el segundo, el tiempo de apoyo, en el caso de que el primero no pueda tomar el tiempo o falle el cronómetro. La línea de largada y de tiempo deberán estar marcadas visiblemente en la baranda de la pista, para que el juez y los participantes las vean claramente. La línea de largada deberá estar entre un 30 % y un 35 % de la parte final de la pista y eso debe hacerlo e informarlo el organizador de la pista. La puerta del corral de encierre deberá estar situada a un 25 % de la baranda de la parte de atrás de la pista, pero no podrá ser una distancia menor de 16,5 metros.

S) Tres categorías se podrán ofrecer con caballos de todas las edades: menores, aficionados y abierta.

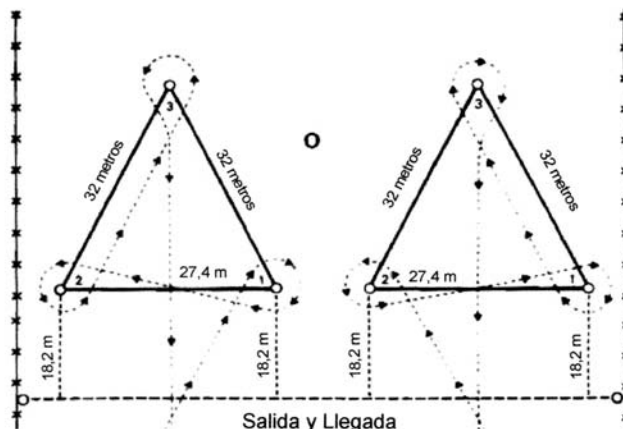


Art.40.- CARRERA DE BARRILES

La carrera de barriles es una prueba por tiempo.

- A) El recorrido debe ser medido de acuerdo al diagrama y no puede exceder estas dimensiones. Si el recorrido es demasiado grande para el lugar, se deberá reducir el esquema proporcionalmente hasta que entre en la pista. Debe quedar un espacio adecuado entre los barriles y cualquier obstáculo, y espacio suficiente para que los caballos puedan completar sus vueltas y parar al final del recorrido con seguridad. Se recomienda que haya 13,5 metros entre la línea de largada y el final de la pista; por lo menos 5,40 metros entre los barriles uno y dos, y 10,80 metros del barril tres hasta el final de la pista.
- B) Se deben utilizar tambores de colores brillantes de acero de 200 litros con ambas tapas. No se usaran barriles de plástico o goma.
- C) Se deben colocar indicadores en la línea de largada. Se debe utilizar un cronómetro eléctrico, o por lo menos 2 relojes. Siendo el tiempo oficial, el indicado por el cronómetro eléctrico, o el promedio del tiempo de los 2 relojes tomados por 2 cronometristas oficiales.
- D) El tiempo debe comenzar apenas el hocico del caballo cruce la línea de largada y terminar cuando el hocico cruce la línea de llegada.
- E) El participante está autorizado a comenzar en carrera. A la señal de largada, el participante correrá hasta el barril n° 1, pasará por su izquierda, y completará una vuelta de 360°, luego correrá hacia el barril n°2, pasará por la derecha y completará una vuelta de un poco más de 360°, seguirá hacia el barril n°3, pasará por la derecha de él y hará otra vuelta de casi 360°. Luego correrá a toda velocidad hacia la línea de llegada, pasando entre los barriles n°1 y n°2. El recorrido de barriles puede hacerse también de la misma forma, pero a la otra mano, empezando por el barril de la izquierda. Por ejemplo, el participante comenzará por el barril n°2, girando hacia la izquierda sobre este barril, luego sobre el barril n°1, doblando hacia la derecha, luego al barril n°3, doblando nuevamente hacia la derecha, seguido de la carrera final a la meta.
- F) Se sumarán 5 segundos de penalidad cada vez que el participante voltee un barril. El no completar el recorrido implica descalificación. Un participante puede tocar el barril con sus manos cuando está compitiendo.

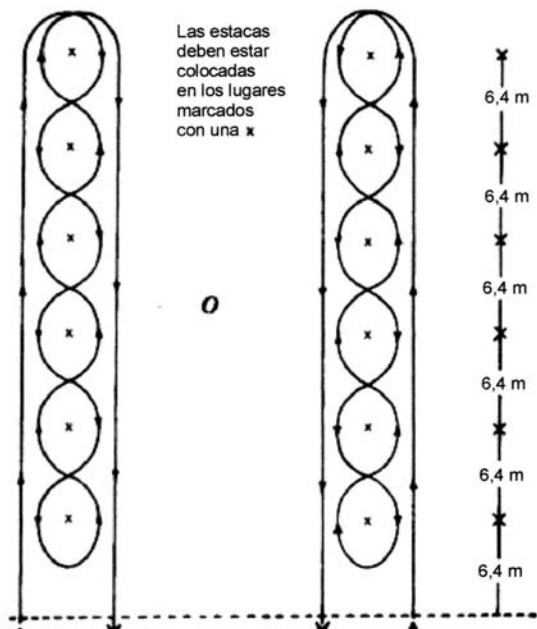
- G) Se cobrará una penalidad de 5 segundos si el sombrero o casco no está sobre la persona del participante durante todo el tiempo en que éste permanezca dentro de la pista en una carrera de barriles.
- H) El juez a su discreción, podrá descalificar a un participante por el excesivo uso de fusta, o castigar delante de la cincha.
- I) En caso de empate, se procederá a desempatar.



Art.41.- CARRERA DE ESTACAS

La carrera de estacas es una prueba por tiempo.

- A) Cada participante debe comenzar en carrera, y el tiempo debe comenzar y finalizar cuando el hocico del caballo cruce la línea de largada. Se debe colocar una línea de largada visible. Se debe usar un cronómetro eléctrico o al menos 2 relojes, siendo el tiempo oficial el indicado por el cronómetro eléctrico o por el promedio de los 2 relojes utilizados por los 2 cronometristas oficiales.
- B) El esquema de estacas consta de correr alrededor de 6 estacas, separadas cada 6,40 metros y la primera a 6,40 metros de la largada. Las estacas deben estar sobre el piso y ser de una altura mínima de 1,80 metros con una base no mayor a 35 centímetros de diámetro.
- C) Un caballo podrá comenzar tanto a la derecha como a la izquierda de la primera estaca, y luego correr de acuerdo a lo que resta del esquema.
- D) Son 5 segundos de penalidad por cada estaca derribada. Es causa de descalificación el no realizar el recorrido correctamente. En la carrera de estacas, un participante podrá tocar con sus manos las estacas.
- E) Se cobrará una penalidad de 5 segundos, si el sombrero o casco no está en la persona del participante durante el tiempo en que permanezca en la pista en una carrera de estacas.
- F) En caso de empate, deberá procederse a un desempate.
- G) El juez a su discreción podrá descalificar a un participante por uso excesivo de la fusta, o castigar delante de la cincha.



Art.42.- COMPETENCIA DE APARTE (CUTTING)

- a) Para esta competencia, los participantes deberán ajustarse a los Reglamentos de la National Horse Association de Estados Unidos. Los participante deberán reunir las condiciones de vestimenta, equipo y conducta establecidos en el reglamento.
- b) La arena deberá tener forma rectangular, siempre que sea posible, con esquinas redondeadas en la cerca del fondo. El piso deberá ser de arena o tierra suelta y trabajada. Las dimensiones serán cercanas a los 32 metros por 64 metros como mínimo, no habiendo disposición alguna para el máximo.
- c) Cada competidor podrá montar hasta 4 caballos, siempre que uno sea puro castrado.
- d) Si en una Exposición se organiza una sola categoría de cutting, está será para todas las edades.
- e) Si se pueden organizar dos categorías, éstas serán: Abierta Junior y Abierta Senior.

Art.43.- Omisiones.

Todos los casos omitidos en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión Directiva de Criadores Argentinos de Caballos Cuarto de Milla, conjuntamente con la Subcomisión de Exposiciones y la Subcomisión de Competencias.

