

REGLAMENTO RODEO INTERNACIONAL

CAPITULO 1

A.1.1 Es requisito para participar en cualquier Rodeo estar afiliado a una Asociación reconocida y al corriente con sus obligaciones, esta disposición abarca tanto a Vaqueros Deportistas como a Contratistas de ganado, Jueces, Directores de Arena, Cronometristas, Locutores, Corraleros, Payasos, Bandereros, Porteros, Secretarios, Auxiliares a Caballo.

A.1.2 Con excepción de los payasos, todos los anteriormente mencionados, deberán presentarse debidamente vestidos con atuendo vaquero completo (sombrero, camisa de manga larga o corta, faja, pantalón vaquero y botas).

A.1.3 Se prohíbe presentarse bajo los efectos del alcohol, droga o cualquier otra sustancia prohibida.

A.1.4 Provocar riñas dentro y fuera de la arena; asumir una conducta antideportiva, se sancionara conforme a los criterios del Estatuto de la ASOCIACIÓN de Rodeo.

A.1.5 Es requisito contar con instalaciones adecuadas y seguras con ambulancia y servicios médicos, aclarando que los rodeos completos (de mas de 4 disciplinas) tendrán que ser en Arenas aprobadas por la Asociación.

A.1.6 Es facultad de cada Asociación el cobrar cuota de inscripción y/o retener porcentajes de inscripciones en cada Rodeo.

A.1.7 Cada Asociación deberá designar un representante por disciplina que será el intermediario entre los concursantes y la asociación, y viceversa.

A.1.8 La Asociación designará sus representantes para el Campeonato Nacional.

A.1.9 Para cada Rodeo oficial los Jueces serán designados por la Asociación de acuerdo a su registro de jueces certificados.

A.1.10 Este reglamento esta sujeto a revisión en la Asamblea Anual de la Asociación de Rodeo.

A.1.11 Las Asociaciones se comprometen a mantener informados sobre resultados de eventos deportivos, legales y sociales.

CAPITULO 2

****CAMPEONATOS OFICIALES ****

A.2.1 Los **únicos campeonatos oficiales** reconocidos por las Federaciones, Campeonatos Nacionales y los Campeonatos Internacionales que corresponden a las Asociaciones.

A.2.2 CAMPEONATO NACIONAL

A.2.2.1 Todas las Asociaciones tienen la obligación de contar con una selección de vaqueros deportistas a participar en el Campeonato Nacional.

A.2.2.3 La Sede del Campeonato Nacional se designará en la Asamblea Anual. Esta designación se hará por mayoría de votos.

A.2.2.4 Todas las Asociaciones tienen el derecho de solicitar la sede para organizar el Campeonato Nacional; la solicitud debe ser por escrito dirigida a la Asamblea reunida en la Asamblea Anual. Dicha solicitud debe describir la propuesta de organización del evento, los ofrecimientos y facilidades para que los participantes asistan al Campeonato Nacional.

A.2.2.5 La ASOCIACIÓN lanzará la convocatoria con un mínimo de 30 días de anticipación, donde se mencionarán las bases acordadas en el Congreso y/o asamblea Anual.

A.2.2.6 El Comité Organizador del Campeonato Nacional, tiene la obligación de informar cada mes, de los avances en la organización en los aspectos de: ganado, premios, servicios, instalaciones, patrocinadores y todo lo que se requiera.

A.2.2.7 Todos los Campeonatos Nacionales se llevarán a cabo en la fecha y lugar determinado. A manera de contingencia, en la Asamblea, se determinará una sede alterna para el Campeonato Nacional.

A.2.2.8 Las inscripciones se deberán de efectuar con al menos 15 días de anticipación, ante el comisionado que para tal efecto haya sido nombrado.

A.2.2.9 Es requisito indispensable para participar en el Campeonato Nacional, que el deportista haya cumplido con su obligación de registrarse, así mismo, es requisito que la Asociación a la que pertenece el deportista, haya cumplido con todas las obligaciones estatutarias.

A.2.2.10 Es importante que puedan participar en el Campeonato Nacional, nuevos deportistas en cada disciplina por cada Asociación, con el fin de fortalecer el Rodeo.

A.2.2.11 Los representantes de cada Asociación que se registren para los Campeonatos Nacionales, deberán contar con el aval de su Asociación reuniendo los siguientes requisitos.

- Llenar formato o cédula de inscripción con sello y firma del Presidente de la Asociación como aval y firma de visto bueno del Delegado.
- Cubrir la cuota de inscripción correspondiente.
- Presentar credencial de la Asociación o en su defecto un documento de identificación expedido por organismo oficial reconocido.

A.2.2.12 La ASOCIACIÓN, designará a un Supervisor Técnico del Campeonato, quien tendrá la obligación de presidir y llevar a cabo la junta previa, la cual se llevará a cabo un día anterior al inicio del Campeonato, en el lugar y hora establecida en la convocatoria, para realizar los sorteos de ganado y aclarar cualquier situación pendiente o con duda.

A.2.2.13 Es obligación del comité organizador otorgar hebillas, al menos a los Campeones Nacionales respectivamente incluyendo al vaquero completo (sólo campeón), así como premios en efectivo conforme al Capítulo 5 de éste reglamento y/o a la convocatoria del evento para todas las disciplinas oficiales del Rodeo.

A.2.2.14 Categorías y edades. La Asociación considera las siguientes categorías basadas en las edades que a continuación se enlistan

- CATEGORIA INFANTIL. Son todas las niñas y niños que cumplan 12 años o menos durante el año calendario de competencia.
- CATEGORIA JUVENIL. Son todos aquellos jóvenes mayores de 12 años y que cumplen 17 años o menos durante el año calendario de competencia.
- CATEGORIA ABIERTA. Todos aquellos concursantes que cumplen 18 años o más durante el año calendario de competencia.
- CATEGORIA MAYOR FEMENIL. Todas aquellas concursantes que cumplan 40 años o mas durante el año calendario de competencia
- CATEGORIA MAYOR VARONIL. Todos aquellos concursantes que cumplan 50 años o más durante el año calendario de competencia.

A.2.2.14.1 Capacidad de competir en diferentes categorías. Los concursantes de las diferentes categorías, podrán competir en una categoría diferente a la de ellos en las siguientes condiciones.

- CATEGORIA INFANTIL. Los concursantes de categoría infantil que así lo deseen podrán competir en las categorías juvenil y abierta. Prevaleciendo antes las restricciones del sistema de competencia del evento, del circuito y la convocatoria.
- CATEGORIA JUVENIL. Los concursantes de categoría juvenil que así lo deseen, podrán concursar en la categoría abierta. Prevaleciendo antes las restricciones del sistema de competencia del evento, del circuito y de la convocatoria
- CATEGORIA ABIERTA. Los concursantes de esta categoría, solo podrán competir en categoría abierta.
- CATEGORIA MAYOR. Los concursantes de categoría mayor, que así lo deseen podrán competir en categoría

abierta. Prevalciendo antes las restricciones del sistema de competencia del evento, del circuito y de la convocatoria.

A.2.2.14.2 Solo una categoría en un evento o rodeo. Ningún concursante podrá competir en un mismo rodeo, en la misma disciplina, en más de una categoría. Sin embargo si podrá competir en 2 categorías diferentes si las disciplinas son distintas. (Ej. Puede montar toros en categoría abierta y lazar en categoría juvenil)

A.2.2.14.3 En lazo por parejas, competir solo una vez por rodeo. Un lazador deberá de competir solo una vez por rodeo en la disciplina de lazo por parejas, aun que sea en diferente posición de lazador de cabeza o pialador. A menos que otro sistema de competencia este previamente aprobado por la asociación, la directiva y el comité organizador de un evento (Ej. Round-robin). Sin embargo las condiciones y oportunidades de competencia siempre deberán de ser las mismas para todos los concursantes inscritos.

A.2.2.14.4 Lazador por parejas calificado a unas finales en ambas posiciones. En caso de que un concursante lazador este calificado a unas finales tanto como cabecero o pialador, deberá elegir en cual de las dos posiciones desea competir. Por ningún motivo podrá hacerlo en ambas.

A.2.3. CAMPEONATO ESTATAL

A.2.3.1 Todos los Clubes y Asociaciones Regionales y/o Municipales afiliadas a una Asociación, tienen la obligación de enviar una selección de vaqueros deportistas a participar en el Campeonato Estatal.

A.2.3.2 La Sede del Campeonato Estatal se designará en el Congreso y/o Asamblea Anual de la Asociación del año anterior a su celebración. Esta designación se hará por mayoría de votos.

A.2.3.3 Todos los Clubes y Asociaciones Regionales y/o Municipales afiliadas a la Asociación tienen el derecho de solicitar la sede para organizar el Campeonato Estatal. La solicitud debe ser por escrito dirigida a la Asamblea reunida en el Congreso y/o Asamblea Anual de la Asociación. Dicha solicitud debe describir la

propuesta de organización del evento, los ofrecimientos y facilidades para que los participantes asistan al Campeonato Estatal.

A.2.3.4 La Asociación lanzará la convocatoria con mínimo de 30 días de anticipación, donde se mencionarán las bases acordadas en el Congreso y/o Asamblea Anual correspondiente.

A.2.3.5 El Comité Organizador del Campeonato Estatal, tiene la obligación de informar mensualmente a la Asociación, sobre los avances de la organización en los aspectos de: ganado, premios, servicios, instalaciones, patrocinadores y todo lo que la Asociación le requiera.

A.2.3.6 Todos los Campeonatos Estatales, se llevarán a cabo en la fecha y lugar determinado en el Congreso y/o Asamblea Anual de la Asociación. A manera de contingencia, en el mencionado Congreso o Asamblea se determinarán una sede alterna para el Campeonato Estatal.

A.2.3.7 Las inscripciones se deberán efectuar con al menos 8 días de anticipación, ante el comisionado que para tal efecto haya sido nombrado por el Presidente de la Asociación.

A.2.3.8 Es requisito indispensable para participar en el Campeonato Estatal, que el deportista haya cumplido con su obligación de registrarse, así mismo, es requisito que el Club o la Asociación Regional ó Municipal a la que pertenece el deportista, haya cumplido con todas las obligaciones estatutarias.

A.2.3.9 En el caso de lugares vacantes para participar en el Campeonato Estatal, estos podrán ser ocupados por los deportistas que ocupen los siguientes lugares de acuerdo a las estadísticas de la Asociación y/o de los mismos Clubes y Asociaciones Regionales o Municipales adscritas a ésta.

A.2.3.10 Los representantes de cada Asociación que se registren para los Campeonatos Estatales, deberán contar con el aval de su Club ó Asociación reuniendo los siguientes requisitos.

- a) Llenar formato o cédula de inscripción con sello y firma del Presidente del Club o Asociación Municipal ó Regional como aval.

- b) Cubrir la cuota de inscripción correspondiente.
- c) Presentar su credencial de la Asociación o en su defecto un documento de identificación expedido por organismo oficial reconocido.

A.2.3.11 La Asociación designará a un Supervisor Técnico del Campeonato, quien tendrá la obligación de presidir y llevar a cabo la junta previa, la cual se llevará a cabo un día anterior al inicio del Campeonato en el lugar y hora establecida en la Convocatoria para realizar los sorteos de ganado y aclarar cualquier situación pendiente o con duda.

A.2.3.12 Es obligación del comité organizador otorgar hebillas con un valor mínimo de \$150 usd (ciento cincuenta dólares americanos) al menos a los Campeones Estatales incluyendo al vaquero completo, y premios en efectivo conforme al Capítulo 5 de éste reglamento y/o a la convocatoria del evento para todas las disciplinas oficiales del Rodeo.

CAPITULO 3

**** SORTEO DE GANADO ****

A3.1 GENERAL.

A.3.1.1 Sorteo. Todo el ganado se tiene que sortear usando fichas o bien, a través del sistema de cómputo desarrollado por la Asociación. El sorteo se tiene que llevar a cabo de tal manera que cualquier competidor pueda observarlo. Un Oficial tiene el derecho de exigir que cualquier individuo se retire del lugar del sorteo al presentar cualquier conducta inadecuada.

A.3.1.1.1 Competir en el mismo Animal. Ningún competidor puede competir en el mismo animal dos veces en el mismo rodeo de la misma disciplina, excepto en el caso de una re-monta de en las disciplinas de jineteo o repetición en las disciplinas de tiempo en la misma ronda.

A.3.1.1.2 Competir en el Ganado Sorteado. Un competidor tiene que competir en el ganado que le fue sorteado a menos que reciba una re-monta o una repetición por los jueces.

A.3.1.2 Cargos de Renta de Ganado por declinación. Si un concursante declina participar sin apego a lo establecido en el Capítulo 7 de éste reglamento, será su obligación cubrir el pago de la renta del animal que se le sorteó.

A.3.1.3 Ronda final. En todas las disciplinas, para la ronda final se sorteara el ganado y se presentarán los competidores en orden ascendente, del menor al mayor calificado.

A.3.1.4 Mal Sorteados.

A.3.1.4.1 Definición de Mal Sorteado. Cualquier animal sorteado para un competidor, que se tiene que reponer, se considerará como mal sorteado.

A.3.1.4.2 Definición de la Lote. En las disciplinas de tiempo, el lote se define como aquellos animales designados antes del inicio de la primera ronda para ser usados en una disciplina. Una vez que haya sido establecido el lote para un rodeo, ningún animal se le puede agregar.

A.3.1.4.3 Definición de Extra. En las disciplinas de tiempo, si se sortean grupos de animales del lote ya designado, se debe sortear por lo menos un animal adicional al número de competidores en caso de un mal sorteado. Después del sorteo de los animales, aquel animal (o animales) que quedan libres se considerarán como extras. En caso de que el extra no se use para esa función o sección de slack, este se juntará con los animales no incluidos en el sorteo de competencia o de grupo, a menos que el subsiguiente grupo termine la corrida del ganado.

A3.1.4.4 Cuatro Mal Sorteados. Si cuatro o más cabezas se sortean mal, todo el ganado no usado se devolverá al lote y se sortearán de nuevo.

A3.1.4.5 Un Mal Sorteo descubierto antes de una Función o Durante el Slack. En el caso de un mal sorteo antes de la función o en cualquier momento durante el slack:

- a) Si hay uno o más extras disponibles, todos los animales no usados abajo del mal sorteado hasta el fin de la corrida del ganado serán elegibles para sortear.
Si al sortear un animal que remplazará a otro, éste ya se encuentra asignado a otro competidor, dicho animal se asignará al nuevo competidor y al competidor que ya le pertenecía, se le asignará el primer re-monta establecido. Todos los demás competidores se quedarán con los animales que les fueron sorteados originalmente.

- b) Si no hay un animal extra disponible, todos los animales no usados serán disponibles para sortear de nuevo. El último animal de éste sorteo será designado como el extra.

A3.1.4.6 Un Mal Sorteo descubierto después del Inicio de la Función. En el caso de que se descubra un mal sorteo después del inicio de una función:

- a) Si hay un extra disponible, se le asignará automáticamente al competidor involucrado, no importa que haya diferencia posible entre las salidas del ganado.
- b) Si no hay un extra disponible, el competidor involucrado no competirá según lo programado, sino más tarde en la función o inmediatamente después. Se sorteará un animal de repuesto de todos los animales que quedan en la corrida. Si un competidor ha sido programado para competir al fin de una corrida y no hay animales disponibles de esa corrida, se le sorteará un animal del lote.

A.3.2 DISCIPLINAS DE JINETEO

A.3.2.1 Declinar. Según lo establecido en el Capítulo 7 de este Reglamento, no se sorteará ganado para un competidor de disciplinas de jineteo, si ha declinado bajo previo aviso a la persona designada para llevar las inscripciones y lo ha hecho antes del sorteo del ganado.

A.3.2.2 Ningún animal puede estar en el sorteo tres veces en el mismo día. En todas las disciplinas de jineteo, el ganado no puede estar en el sorteo tres veces en el mismo día, con la excepción de

los re-montas, a menos que se apruebe por el representante de la disciplina y el representante de la Asociación.

El re-monta designado tiene que ser diferente a los animales de competencia para ese día. La falta de cumplir con este reglamento someterá al contratista de ganado infractor a una sanción establecida por la Asociación.

A.3.2.3 Animales Usados en el Slack. Si un animal de reparo se sortea dos veces en el slack de un rodeo, ese mismo animal tiene que estar incluido en el sorteo de la función por lo menos una vez. Si se usan 15 o más animales en una función, cualquier rodeo puede tener un animal en el slack tres veces antes que tenga que estar en una función.

La falta del cumplimiento de ésta regla, será motivo de sanción al contratista de ganado establecida por la Asociación o ASOCIACIÓN.

A.3.2.4 Notificación del lote de ganado al comité organizador.

A.3.2.4.1 Envío de lista del lote de ganado para eventos de jineteo para un rodeo en particular. El contratista de ganado debe enviar una lista de su lote de ganado al comité organizador, al menos 5 horas antes de llevarse a cabo el sorteo correspondiente. El incumplimiento de esta regla será motivo de sanción al contratista de ganado por el equivalente al costo de una renta de un animal en la primera infracción y de 2 rentas en la segunda infracción en adelante.

A.3.2.5 Sorteo para los Re-montas y la Primera Ronda. El ganado para los re-montas y para la primera ronda se tiene que sortear por completo a más tardar 24 horas antes del principio de la ronda, a menos que sea aprobado por el representante de la disciplina y el representante de la Asociación cuando el rodeo sea sancionado.

A.3.2.5.1 Animales Sorteados para Re-monta. Cualquier animal de reparo sorteado para re-monta, pero no usado en esa ronda, puede ser guardado fuera del sorteo para re-montas en la siguiente ronda junto con los animales seleccionados, luego se devolverá al sorteo de la ronda una vez que hayan sido sacados los re-montas. Un animal puede ser sorteado como re-monta solamente una vez por ronda.

A.3.2.6 Finales.

A.3.2.6.1 Selección. La selección del ganado de cada disciplina para una ronda final debe hacerse de mutuo acuerdo por un representante de cada disciplina, el principal contratista de ganado y un juez designado por el director de arena. Deberán contemplar por lo menos 2 animales extras por disciplina. Los animales designados para las re-montas serán elegidos por el representante del evento o por la persona que él establezca.

A.3.3.3.3 Ganado sorteado para una corrida y una ronda a la vez. El ganado se sorteará para una salida y una ronda a la vez. Todo el ganado de un lote tiene que salir una vez antes que alguno salga dos veces.

A.3.3 DISCIPLINAS DE TIEMPO.

CAPITULO 4

**** ACTIVIDAD DE RODEO ****

A.3.3.1 Declinar. Según lo establecido en el Capítulo 7 de este Reglamento, no se sorteará ganado para un competidor de disciplinas de tiempo, si ha declinado bajo previo aviso a la persona designada para llevar las inscripciones y lo ha hecho antes del sorteo del ganado.

A.4.1 SINCRONIZACIÓN DE COMPETENCIA EN EL GANADO.

A.3.3.2 Lotes de Ganado.

A.4.1.1 Primera sección de una disciplina en el programa. Ningún ganado de cualquier disciplina, excepto para re-montas y repeticiones, se puede tomar en competencia antes de la primera sección de esa disciplina en el programa haya terminado, y ningún ganado de esa disciplina se puede guardar para un competidor a más tardar que el fin de esa disciplina en el programa para la función (excepto por re-montas o repeticiones). Cualquier desviación de este reglamento se tiene que autorizar por un juez, si sea necesario para evitar la demora de la producción a causa de una falla o descompostura en el equipo de parte de las instalaciones.

A.3.3.2.1 Sorteando lotes de ganado. Ningún lote de ganado puede ser sorteado por más de tres días de anticipación. Los lotes de ganado deberán ser sorteados por un juez; cuando un juez no esté disponible para realizar el sorteo, lo podrán realizar la secretaria del evento o en su defecto, el contratista de ganado estando presente un participante de la disciplina como testigo.

A.3.3.2.2 El total del lote de ganado utilizado en el slack, deberá ser sorteado completamente igual en el rodeo.

A.4.1.2 Slack. En el slack, ningún ganado de cualquier disciplina se puede usar antes que se haga esa disciplina según lo programo. Todo el ganado sorteado para esa disciplina tiene que ser usado según lo programado antes de que comience la siguiente disciplina. De la misma manera, ningún ganado se puede guardar más allá del fin de la competencia de ese sorteo, o el fin de la corrida de esa disciplina, según sea el caso.

A.3.3.3 Sorteo.

A.4.2 COMPETIDORES INCAPACITADOS PARA COMPETIR.

A.3.3.3.1 Procedimiento. El ganado se sorteará por un juez de esa disciplina (que no sea competidor de esa disciplina en ese Rodeo) a no más de 72 horas antes de la función o el slack. La secretaria de arena proporcionará al juez una copia exacta del sorteo.

A.4.2.1 Se puede esperar a un competidor. Si un competidor no puede competir en un rodeo debido a una lesión, se le puede

A.3.3.3.2 Ningún Animal se puede guardar. En las disciplinas de tiempo, ningún animal sorteado se puede guardar de una función a otra, de un día a otro o de una ronda a otra, una vez terminada esa disciplina.

esperar hasta el final de la ronda con el consentimiento de ambos jueces y el director de arena. Si se le espera, el competidor no puede participar en otro rodeo hasta que haya competido en la función a la que se le esperó.

A.4.2.2 Disciplinas de Tiempo. En las disciplinas de tiempo, no se esperará a competidores lesionados más allá del final de la corrida de ganado o ronda. Si las disciplinas de tiempo son consecutivas, a ningún competidor se le puede esperar más que el final del grupo en que le fue sorteado.

A.4.3 ANUNCIO DE TIEMPOS O PUNTUACIONES.

Todos los tiempos o puntuaciones, sea para función o slack, tienen que ser anunciados. Cualquier anuncio se considerará extraoficial. El locutor tiene que anunciar precisamente la información recibida de los jueces. Si un juez hace una corrección a un tiempo o una puntuación, la corrección se tiene que anunciar.

A.4.4 LUGAR PARA LOS COMPETIDORES DURANTE EL RODEO.

A.4.4.1 Designación de área para competidores cuando no están programados para competir. Si la administración provee un área específica para los competidores o brinda la oportunidad de asistir un día que no le corresponda competir, la Asociación instan a los competidores que se queden afuera de la arena cuando no están programados para competir.

A.4.4.2 No pueden interferir con la prensa, los fotógrafos, o los espectadores. Los competidores en la arena no pueden interferir en el trabajo de la prensa y los fotógrafos profesionales, ni con la vista de los espectadores. El director de arena y un juez podrán exigir el cumplimiento de ésta regla y tendrán la autoridad para pedir a los competidores que se retiren a un área mas apropiada.

A.4.5 PRESENTACIÓN DE COMPETIDORES Y DESFILES.

A.4.5.1 Participación de miembros. La ASOCIACION obliga a todos los participantes de un Rodeo a que se presenten en la ceremonia de inicio de la función.

A.4.6 ACTOS CONTRATADOS.

A.4.6.1 Excluidos de la arena si no guardan relación al Rodeo. Los actos contratados no pertinentes a un rodeo, serán excluidos de la arena.

A.4.7 CONTRATACIÓN DE PERSONAL.

A.4.7.1 Personal necesario. Para un rodeo, se requiere que haya por lo menos dos payasos para protección de los jinetes de toros y dos Auxiliares a Caballo. Dicho personal deberá estar debidamente identificado como apto para realizar estas tareas.

A.4.7.2 No puede interferir con la competencia. El personal contratado no puede interferir con la competencia. La falta de cumplir con esto resultará en una acción disciplinaria a discreción de la Asociación.

A.4.7.3 Fotógrafos. Al seleccionar a un fotógrafo o fotógrafos para cubrir un rodeo, el Comité organizador de Rodeo seleccionará a fotógrafos miembros, donde dichos fotógrafos han solicitado cubrir el rodeo, antes de seleccionar a fotógrafos que no sean miembros. Este reglamento no se aplica a los fotógrafos de prensa.

A.4.8 CONDICIONES DE LA ARENA.

A.4.8.1 Preparación de la Tierra. La preparación de la tierra debe ser aprobada por el director de arena, la mayoría de los representantes de disciplina presentes, cualquier juez, o el Comité organizador del evento antes de empezar el rodeo. La tierra debe estar plana antes del rodeo, sin suelo profundo. La tierra arenosa tiene que ser regada y rastreada.

A.4.8.2 Cajones de disciplinas de jineteo. Los cajones para disciplinas de jineteo tienen que tener soporte para los pies del competidor cuando está dentro del cajón.

Los anuncios de patrocinadores no pueden impedir al jinete cuando mete los pies entre las rejas. Los anuncios que impiden los pies del jinete tienen que ser modificados inmediatamente.

Los cajones tienen que tener una plataforma atrás que corre lo largo del cajón.

A.4.8.3 Condiciones Peligrosas de la Arena. Si las condiciones de la arena se consideran como peligrosas en cualquier momento por el director de arena, la mayoría de los representantes de disciplina presentes, cualquier juez, o el principal contratista de ganado, se puede detener la competencia hasta que las condiciones se consideren satisfactorias por el individuo o los individuos que inicialmente determinaron que fueran peligrosas.

A.4.8.4 Alumbrado sobre los cajones de competencia. El contratista de ganado y/o el Comité Organizador asegurará que haya alumbrado adecuado sobre los cajones de disciplina de tiempo, de jineteo y en el área de competencia en todos los rodeos techados o de noche. El contratista de ganado y un competidor si lo pide el contratista, avisarán al Comité Organizador de cualquier deficiencia de alumbrado.

A.4.8.5 Reglas de Barrera.

A.4.8.5.1 Altura. La altura de la barrera en las disciplinas de tiempo será de 80 a 90 centímetros, medición tomada al centro del cajón.

A.4.8.5.3 Barrera Lateral. Para las disciplinas de tiempo, la soga collar de la barrera deberá funcionar con una polea ubicada a un costado de la trampa del lazo, del mismo lado en donde esté ubicado el pasador.

A.4.8.5.4 Bandera de Barrera. La bandera de barrera tiene que estar puesta en la barrera y no en la soga de cuello, siempre que sea posible.

A.4.8.6 Trampas de lazo.

A.4.8.6.1 Puertas mecánicas automáticas. Todas las trampas de las disciplinas de tiempo tendrán una puerta mecánica automática con rejas horizontales, a menos que sea aprobado de otra manera por el representante de la Asociación y los representantes de las disciplinas de tiempo.

A.4.8.6.2 Espacio. La trampa de las disciplinas de tiempo debe tener por lo menos 71 centímetros de claro dentro de la trampa incluyendo las puertas abiertas, para el derribe de novillo, lazo por parejas y lazo de becerro.

A.4.8.7 Cinta Métrica. El Comité Organizador asegurará que haya disponible una cinta métrica adecuada para el juez de barrera.

A.4.8.8 Longitud del cajón para disciplinas de tiempo. El cajón para las disciplinas de tiempo deberá ser de por lo menos de 487 centímetros (16 pies) de largo y 304 centímetros (10 pies) de ancho, y ambas cajas deben ser del mismo largo. A menos de que sea aprobado de otra manera por la Asociación.

A.4.9 SLACK Y RODEOS.

A.4.9.1 Slack. El slack se llevará a cabo bajo las mismas condiciones que una función. Se podrá reportar a los responsables por violar esta Regla a discreción de los jueces. La primera infracción consistirá en una amonestación; la segunda y las siguientes infracciones consistirán en un castigo a consideración de la Asociación.

A.4.9.2 Orden de la Función. El orden de las disciplinas sugerido por la ASOCIACION será: Carrera de Barriles, Lazo por Parejas, Lazo Becerro, Baile Llantas, Jineteo de Toros y Team Penning.

En una función no puede ser cambiado una vez que haya empezado una ronda sin el permiso del representante de disciplina, todos los jueces y el Comité Organizador.

Si se cambia el orden y el animal de un competidor sale libre debido al cambio, se le debe asignar al competidor su animal original, si es posible.

A.4.9.4 Carrera de Barriles en Slack y Rodeos. La competencia de carrera de barriles deberá de llevarse a cabo después de todos

los eventos de tiempo amenos de que se apruebe de otra manera por parte de la Asociación. De ser así el piso deberá ser re trabajado de tal forma que prevalezca de manera similar al comienzo del slack o rodeo.

A.4.9.5 Los competidores no pueden hablar con un Juez o Cronometrador. Ningún competidor puede hablar con un juez o cronometrador de ninguna manera durante una disciplina. No se puede dirigir una pregunta a un juez hasta que se haya terminado la disciplina en el rodeo o sección del slack.

A.4.10 CRONOMETRADORES.

A.4.10.1 Deben ser Miembros. Todos los rodeos aprobados por la ASOCIACION deben usar por lo menos dos cronometradores miembros afiliados.

A.4.10.2 Marcando Tiempo. Se tienen que utilizar dos o tres cronómetros digitales de mano en las disciplinas de tiempo. El tiempo oficial será el promedio de los dos tiempos, cuando se utilicen 2 cronómetros digitales, y el tiempo intermedio cuando se utilicen tres cronómetros. Todos los tiempos se registran con centésimas de segundo para los eventos de tiempo y con milésimas para carreras de barriles. Si uno de los cronometradores pierde el inicio o el fin, o se demora al arrancar o parar el reloj, o si el reloj de uno funciona mal, únicamente el tiempo registrado por el otro cronometrador será el oficial.

A.4.10.3 Cronómetros - Marcadores Electrónicos. Cualquier rodeo que utiliza marcadores electrónicos para disciplinas aprobadas por la ASOCIACION tiene que usar un mínimo de dos cronómetros de mano de respaldo.

A.4.10.4 Posición de los Cronometradores. Los cronometradores trabajarán en el mismo lugar durante todo el desarrollo de la competencia.

A.4.10.5 Cambiar Cronometradores. No se puede cambiar los cronometradores para un rodeo una vez que haya empezado la competencia, excepto por razón de incapacidad, por petición de un oficial de la ASOCIACIÓN debido a la incompetencia de parte del

cronometrador; o por acuerdo entre el Director de arena, el Comité organizador del Rodeo y un oficial de la ASOCIACIÓN. Los cronometradores que marcan el tiempo para la primera competencia de una disciplina tienen que marcar el tiempo para esa disciplina durante todo el Rodeo.

A.4.11 LOS JUECES Y SU FUNCIÓN.

A.4.11.1 Cambio de Jueces. No se puede cambiar el juez de barrera, juez de bandera, ni juez de jineteo durante el rodeo, excepto en el caso de incapacidad o por petición de un representante de la Asociación y/o de la ASOCIACIÓN.

A.4.11.2 Puntuaciones. Las puntuaciones en las disciplinas de jineteo se sumarán por ambos jueces, y será verificado por la secretaria de arena. Los jueces publicarán las puntuaciones finales después de cada rodeo.

A.4.11.3 Declinaciones y Exhibiciones. Se requiere que los jueces anoten en sus listas los competidores que renunciaron a participar, los animales que fueron montados de exhibición en disciplinas de jineteo o corridos de exhibición en disciplinas de tiempo. Los jueces reportarán esta información a la secretaria de arena.

A.4.11.4 Penalizaciones de Barrera. Los jueces de barrera guardarán un registro de todas las penalizaciones de barrera y de campo. Se les proporcionará una lista completa de competidores por la secretaria de arena. Después de cada rodeo o sección de slack, los jueces de barrera verificarán que la secretaria de arena haya anotado correctamente las penalizaciones de barrera y de campo.

A.4.11.5 Infracciones al reglamento. Los jueces deberán de informar de las infracciones al reglamento a la secretaria de arena, excepto aquellas cometidas durante la última función. El hecho de no publicar la penalización, no exime la aplicación de la misma.

A.4.11.6 Jineteo de Toro. El juez del lado del cerrojo de la puerta servirá como cronometrador oficial en el jineteo de toro. La lectura del cronómetro del juez se usará para verificación cuando el tiempo de una jineteada sea dudoso. El juez parará su reloj cuando, en su

opinión, el competidor se ha descalificado por cualquier motivo, o cuando oye la chicharra o el silbato, lo que sea primero. En cualquier caso, el juez consultará su reloj para verificar el tiempo de cada jineteada. En el caso donde el tiempo es de ocho segundos o más en el reloj del juez, el competidor tendrá derecho a una puntuación sin penalización. En el caso donde la chicharra suena antes de los ocho segundos, el juez tiene que respetar la chicharra.

A.4.11.7 Carrera de Barriles. En el evento de carrera de barriles, los jueces disponibles podrán ser requeridos para banderear y tomar tiempos de respaldo y aplicar el reglamento de esta disciplina.

A.4.11.8 La decisión del Juez es Irrevocable. Con respecto a los asuntos sobre los cuales la autoridad ha sido delegada específicamente a los jueces por estos Reglamentos, las decisiones de los jueces serán irrevocables. Y no pueden ser revocadas posteriormente por hechos de la ASOCIACIÓN, sus oficiales o directores, o cualquier otra parte, sujeto al Procedimiento Conciliatorio establecido en los Estatutos. Sin embargo, cualquier juez que no lleve a cabo sus deberes de acuerdo con estos Reglamentos, o de otro modo abuse de su posición, estará sujeto a medidas disciplinarias por la ASOCIACIÓN.

A.4.11.9 Autoridad para retirar al individuo que interfiere. Un juez tendrá la autoridad para pedir al Comité Organizador que retiren de la arena a una persona si, a criterio del juez, está interfiriendo con la competencia.

CAPITULO 5

**** PREMIACION ****

A.5.1 CÁLCULO DE PREMIACIÓN.

La premiación de una disciplina en un rodeo de la ASOCIACIÓN se basará en el dinero de las inscripciones de los competidores.

A.5.1.1 Determinación del Número de Competidores. El número de competidores, para propósitos de determinar el total de inscripciones, será el número de los competidores sorteados a

excepción propia de los que se retiran de acuerdo con estos Reglamentos antes de su competencia programada en la primera ronda.

A.5.1.2 Retención de Porcentajes. Las asociaciones Estatales tendrán la facultad de retener un porcentaje del total del premio a excepción de un dinero especial agregado por patrocinios.

A.5.2 DETERMINACIÓN DEL DINERO DE PREMIO PARA CADA RONDA Y/O EL PROMEDIO (RODEO SIN FINAL).

Se debe sumar todo el dinero agregado y las cuotas de inscripción por disciplina, se restará el porcentaje de retención de la Asociación (cuando aplique) y se sumarán los premios especiales (también cuando aplique). Esta cantidad se refiere abajo como el Total. En el lazo por pareja, se divide este total resultante entre dos. Luego la distribución de la bolsa entre rondas y el promedio se puede determinar según lo siguiente:

A.5.2.1 Una Ronda. La bolsa Total se debe usar como premio para la ronda. (Aplica para Pro Rodeo Costa Rica).

A.5.2.2 Dos Rondas y Un Promedio. El Total acumulado se dividirá en 3 porcentajes: 30% para la primera ronda, 30% para la segunda ronda y 40% para el promedio.

A.5.2.3 Tres Rondas y Un Promedio. El premio para el promedio es una vez y media la ronda. El Total se divide entre nueve. Se multiplica el resultado por dos para obtener el premio para cada ronda y por tres para obtener la cantidad de premio para el promedio.

A.5.2.4 Cuatro Rondas y Un Promedio. El premio para el promedio es dos veces la ronda. Se divide el Total entre seis y el resultado va a ser el premio para cada ronda. Dos veces el resultado será el premio para el promedio.

A.5.2.5 Cinco Rondas y Un Promedio. El premio para el promedio es tres veces la ronda. Se divide el Total entre ocho y el resultado será el premio para cada ronda. Tres veces el resultado será el premio para el promedio.

A.5.2.6 Más de Cinco Rondas. El premio para el promedio nunca es más que tres veces la ronda. Se toma el número de rondas que hay, se le agrega tres, y se divide el Total por este número. El resultado es el premio para cada ronda y tres veces el resultado es el premio para el promedio.

A.5.3 COMO SE DETERMINA EL PREMIO PARA CADA RONDA Y/O EL PROMEDIO (RODEO CON FINAL).

A.5.3.1 Premio para Final. La final se considera como otra ronda.

A.5.4 NÚMERO DE LUGARES Y PORCENTAJES DE PREMIO.

El número de lugares y porcentajes de premio distribuido a cada lugar se basará en el total de participantes en cada disciplina inscritos en el rodeo.

A.5.4.1 Repartición según el número de competidores. Para Lazo por parejas y jineteo de Toros se pagará un lugar para cada 10 participantes, de 1 a 10 pagará un lugar, de 11 a 20 pagará dos lugares de 21 a 30 pagará 3 lugares, etc.

En las disciplinas de caballo con montura, caballo con pretal y derribe de novillo se pagará un lugar para cada 5 competidores. De 1 a 5 pagará un lugar, de 6 a 10 pagará 2 lugares, de 11 a 15 pagará 3 lugares, etc.

En las disciplinas de lazo de becerro y carrera de barriles pagará un lugar para cada 8 participantes. De 1 a 8 pagará un lugar, de 9 a 16 pagará 2 lugares, de 17 a 24 pagará 3 lugares, etc.

A.5.5 PREMIACIÓN POR RONDAS.

A.5.5.1 Cantidad de dinero y número de lugares. Se determinará la cantidad de dinero y el número de lugares para cada ronda usando los procedimientos especificados en **A5.2 - A5.4.**

A.5.5.2 Pagos. Los premios serán pagados al terminar la función o depositados en cuentas electrónicas de los participantes.

A.5.5.3 Procedimiento cuando no califican suficientes competidores para los lugares pagados. Si no hay suficientes

competidores que califican para el número de lugares a ser pagados en una disciplina, los lugares restantes se dividirán en partes iguales entre aquellos competidores que sí se calificaron (tuvieron una puntuación o un tiempo). Sin embargo ese dinero se considerará como dinero de campo y no cuenta como dinero ganado para efectos de estadísticas. Si nadie se califica para el premio en una disciplina, el dinero se dividirá en partes iguales entre todos los que compitieron, sin embargo, esta decisión podrá modificarse a criterio de cada Asociación.

A.5.5.4 Procedimiento cuando todos los competidores en una ronda renuncian, se retiran o tienen un descargo médico (Con por lo menos un competidor compitiendo en otra ronda). En el caso donde todos los competidores en una ronda de un Rodeo con múltiples rondas renuncian, se retiran, o tienen descargo médico, y por lo menos un competidor compite en por lo menos otra ronda de ese rodeo, el dinero para la ronda en que nadie compitió se volverá a la liquidación del promedio.

A.5.5.4.1 Procedimiento cuando todos los competidores en una ronda renuncian, se retiran o tienen un descargo médico (sin un competidor compitiendo en otra ronda). En el caso donde todos los competidores en un Rodeo de una sola ronda renuncian, se retiran, o tienen descargo médico, o en el caso donde todos los competidores renuncien, se retiran, o tienen descargo médico de todas las rondas en un rodeo de múltiples rondas, el dinero para esa disciplina se quedará en el Comité Organizador, y las cuotas de inscripción para esa disciplina, junto con cualquier multa aplicable se quedará en la Asociación o la ASOCIACIÓN.

A.5.6.1 Cantidad de dinero y número de lugares. Se determina la cantidad de dinero para ser usado en el promedio. Todos los promedios pagarán el mismo número de lugares como en las rondas anteriores, no importa la cantidad total de dinero en el promedio.

A.5.6.2 Inclusión de los resultados de la final. Cuando hay una final, todas las puntuaciones y/o los tiempos estarán incluidos para propósitos de determinar el promedio.

A.5.6.3 Los Competidores tienen que competir en cada ronda. Un competidor tiene que competir en cada ronda para calificarse

para el promedio. Sin embargo, en el caso donde cada competidor en una disciplina ha renunciado por lo menos una vez, el premio del promedio se dividirá en partes iguales entre aquellos competidores que compitieron el mayor número de veces.

A.5.6.4 Determinación de lugares del promedio. Los lugares del promedio se determinan por la suma de puntuaciones más altas (disciplinas de jineteo) o la suma de tiempos más rápidos (disciplinas de tiempo) para aquellos que recibieron una puntuación o un tiempo, según que sea el caso, en el ganado sorteado para cada ronda.

Se determinara el ganador de acuerdo a la mayor puntuación acumulada en las disciplinas de jineteo, o menor tiempo acumulado en el mayor número de marcas completadas, de acuerdo al número de rondas establecidas en el rodeo.

A.5.6.5 Procedimiento cuando no hay suficientes competidores. Cuando menos competidores hayan competido en cada ronda, o menos competidores se hayan calificado en por lo menos una cabeza de ganado, que el número de lugares en el promedio, los lugares restantes se dividen en partes iguales entre aquellos que sí se califican para el promedio de conformidad con A5.6.4.

A.5.6.6 Parejas de lazadores donde un lazador ha sido reemplazado en la segunda o subsiguientes rondas. Una pareja de lazadores nuevamente establecido en la segunda o subsiguientes rondas de conformidad con A6.4.5 no será elegible para el premio del promedio.

CAPITULO 6

**** RETIROS Y DEVOLUCION DE CUOTA DE INSCRIPCION ****

A.6.1 NO HABRA NINGUNA DEVOLUCIÓN DE CUOTA DE INSCRIPCIÓN UNA VEZ QUE UN COMPETIDOR HAYA COMPETIDO. Si un competidor ha competido una vez en una disciplina durante un Rodeo, por ningún motivo se le devolverá la inscripción a ese competidor. Si un competidor está inscrito en otras

disciplinas en que no puede competir, las cuotas de inscripción para esas disciplinas se le tienen que devolver.

A.6.1.1 Excepción en caso de incapacidad durante primera ronda donde se debe un re-monta o una repetición. Si se lastima un competidor en la primera ronda de una disciplina y no ha sido descalificado hasta el momento de la incapacidad, se le reembolsará su inscripción si se le debe un re-monta o una repetición en esa disciplina.

A.6.3 EVENTOS DE JINETEO.

A.6.3.1 Ausencia del Animal Sorteado. Si al momento que un participante esté listo para su monta, el animal que le fue sorteado no se encuentra en el rodeo, el participante tendrá el derecho de montar el animal designado para el primer re-monta o bien, de que se le devuelva su dinero de inscripción, excepto cuando se le haya notificado al participante oportunamente antes del inicio del rodeo.

A.6.4 LAZO POR PAREJAS.

A.6.4.1 Cambio de lazador antes del sorteo. Un participante de lazo de parejas, no podrá ser sustituido durante el campeonato siempre y cuando sea por recomendación médica. Si el o los participantes cambiaren de pareja, durante el Campeonato, iniciaran como una nueva.

A.6.4.2.2 Notificación a Secretaria de Rodeo. Una pareja o uno de los integrantes de la pareja que no podrá participar deberá notificar oportunamente a la Secretaria de rodeo antes de que se efectúe el sorteo correspondiente, para tener la posibilidad de reembolso de inscripción.

A.6.4.3 La falta de aviso de un compañero de que no participará. Si un compañero de un lazador no notifica a los oficiales apropiados sobre una no participación y no aparece antes del primer round de competencia, será eliminado del evento.

A.6.4.4 Responsabilidad del sustituto de pagar inscripción. No se permite sustituto.

A.6.4.5 Cambio de lazador de lazo por parejas en la segunda o subsiguientes rondas. No se permite.

CAPITULO 7

**** DECLINACIONES, INCAPACIDAD O ENFERMEDAD VISIBLES Y DESCARGOS MEDICOS ****

A.7.2 INCAPACIDAD O ENFERMEDAD VISIBLE.

A.7.2.1 Procedimiento. Un competidor puede renunciar debido a una incapacidad o enfermedad visible, con tal que el aviso de dicha renuncia se autorice por un juez del Rodeo, o se le avise a la Asociación por el competidor a más tardar tres horas antes de la función en que se está renunciando. En el caso de renuncia por una incapacidad visible para ser autorizado por un juez, el juez ha de otorgar el descargo de incapacidad visible solamente si hay una incapacidad o enfermedad obvia; de otro modo, el competidor tiene que presentar una carta de médico verificando la incapacidad o enfermedad. En este caso, el competidor quedará elegible para inscribirse o competir en cualquier Rodeo, después de la función que se está renunciando por causa de una incapacidad o enfermedad visible.

A.7.2.2 Cuotas de Inscripción y sanciones por renuncia. Las inscripciones de los participantes que no participaran por alguna lesión visible o enfermedad, serán devueltas.

A.7.2.3 Ninguna competencia en otro rodeo durante el mismo período. Si un competidor con una incapacidad visible renuncia en un rodeo o sección de slack de un Rodeo, no puede competir en esa disciplina en otro Rodeo durante ese mismo período de tiempo.

A.7.2.4 No Elegible para Premio del Promedio. Un competidor que renuncia en una disciplina debido a una incapacidad o enfermedad visible no estará elegible para cualquier liquidación del promedio en esa disciplina, excepto en el caso donde cada competidor haya renunciado por lo menos una vez.

A.7.3.3 Competencia en otra disciplina. Un competidor que tiene un justificante médico en una disciplina puede competir en otra.

CAPITULO 8

**** GANADO DE RODEO ****

A.8.1 EL GANADO DE COMPETENCIA SERÁ PROPORCIONADO POR CONTRATISTAS DE GANADO.

Todo el ganado para un rodeo de ASOCIACIÓN se tiene que proveer por contratistas de ganado, a menos que se otorgue aprobación específica por el representante de la Asociación y el Representante de disciplina. Para fines de estos Reglamentos Oficiales de Rodeo, los becerros y novillos nuevos son aquellos que nunca han sido usados para competencia.

8.2 ENUMERACIÓN DE GANADO.

A.8.2.1 Marca Permanente. Todo el ganado tiene que ser enumerado por una marca clara y visible y que perdure durante los días del mismo rodeo, a menos que se aplique una excepción delineada en **A8.2.3**.

A.8.2.1.1 Excepciones. Cualquier excepción a la Regla de marca clara y visible, excepto en el caso de números pintados, se tiene que aprobar por el Representante de la Asociación.

A.8.2.2 Ningún número duplicado. No se permiten números duplicados por el mismo contratista de ganado.

A.8.3 IDENTIFICACIÓN DE GANADO PARA DISCIPLINAS DE TIEMPO.

A.8.3.1 Aretes o marca clara y visible. Los becerros se pueden identificar con aretes o marcas claras y visibles.

A.8.3.4 Ganado no identificado propiamente. El ganado para disciplinas de tiempo no correctamente marcado no serán utilizados.

A.8.4. NO SE CAMBIA ENTRE DISCIPLINAS.

Ningún animal puede ser cambiado para otra disciplina a menos que sea aprobado por el representante de disciplina o el Representante de la Asociación.

A.8.5 CORRIDA DE GANADO PARA DISCIPLINAS DE TIEMPO.

Todo el ganado para disciplinas de tiempo tiene que correr por la trampa y a través de la arena, antes de empezar la competencia, donde se permiten las condiciones.

A.8.6 AMARRAR BECERROS.

En todos los rodeos, los becerros frescos o nuevos tienen que haber sido amarrados o entrenados por el ganadero. El Representante de Lazo de Becerro puede aprobar que se amarren los becerros un día antes..

A.8.7 SUMINISTRO DE GANADO PARA DISCIPLINAS DE TIEMPO. Los Contratistas de Ganado y/o el Comité Organizador tienen la responsabilidad de proveer suficiente cantidad de ganado que cumple con estos Reglamentos.

A.8.7.1 Rodeo con cinco o menos funciones. Para cada función será necesario que se cuente con un animal por competidor y el 10% adicional para reposición. En las disciplinas de jineteo el número se aplica el punto **A3.2**.

A.8.7.5 Multas por falta de ganado. En dado caso que falte ganado, se le sancionará al Contratista de Ganado o al Comité Organizador con una multa equivalente a la renta de un animal por el número de animales faltantes.

A.8.8 ANIMALES NO SATISFACTORIOS

Un Representante de disciplina de la Asociación, puede declarar insatisfactorios ciertos animales. Al avisarse, sea por escrito o verbalmente (con el aviso verbal respaldado por un documento), el Contratista de Ganado o el Comité Organizador eliminará tal animal del sorteo de competencia.

Para fines de este Reglamento, "insatisfactorio" se define para disciplinas de jineteo como casos recurrentes en que el animal: es peligroso en el cajón, sale corriendo, pelea contra el cajón, voltea, se echa, tropieza, choca con la cerca, se para, tira la cabeza o tiene

una forma de reparo que es extremadamente peligrosa para el competidor.

El ganado de disciplinas de jineteo se considerará como insatisfactorio cuando siempre resulta en un re-monta para el competidor o su destitución es necesaria para razones benéficas para el animal.

A.8.8.1 Ningún cambio de disciplinas. Si un animal ha sido declarado insatisfactorio para una disciplina, ese animal no puede ser usado en otra disciplina sin la aprobación del Representante de disciplina.

A.8.8.2 Definición de Insatisfactorio en las Disciplinas de Tiempo. Un Representante de disciplina, Representante de la Asociación y/o puede declarar insatisfactorio un animal para disciplina de tiempo, o toda una manada de animales, si el animal: (1) se considera por el Representante como enfermo o no adecuado para competencia, (2) ha causado problemas de seguridad para el competidor o su caballo, (3) podría causar una competencia desigual, si es usado, (4) ha mostrado en el pasado una disposición de portarse en una manera que cause una infracción de estos Reglamentos o problemas humanitarios si usado en una disciplina de tiempo, o (5) no cumple con una o más provisiones de los Reglamentos de la ASOCIACIÓN o si el uso del animal resultará en una infracción de uno o más Reglamentos. En un rodeo, la declaración como insatisfactorio de un animal se tiene que hacer antes de formar el grupo de animales para ese rodeo. En dado caso que todo un lote se declare insatisfactoria de acuerdo a las directrices establecidas arriba, el contratista de ganado tendrá diez (10) días desde la fecha de aviso o reemplazarlo el siguiente Rodeo en el que participe.

A.8.9 ANIMALES CON CUERNOS.

A.8.9.2 El ganado para derribe de novillos, deberá tener cuando menos 20 cms. de largo en cada uno de sus cuernos.

A.8.9.4 Lazo por pareja. Todo el ganado para el lazo por parejas deberá ser protegido con rozaderas alrededor de sus cuernos, preferiblemente.

A.8.9.5 Toros.

A.8.9.5.1 Despuntar Cuernos. Los toros usados para jineteo deberán tener los cuernos despuntados al diámetro de una moneda de un dólar. Según la indicación del Representante de Jineteo de Toro o su designado debidamente nombrado, se pueden acortar los cuernos de cualquier toro al largo que se considere necesario para la competencia. Los animales que no cumplan este requisito no serán sorteados y por lo tanto retirados de la competencia.

A.8.9.5.2 Inspección de Cuernos. Los jueces han de revisar los cuernos de los toros por lo menos dos horas antes de la función. Si no están disponibles los toros a ese momento, se permitirá la revisión hasta el tiempo de la competencia. Si se considera que los cuernos están demasiado puntiagudos, el contratista tiene que despuntarlos o el jinete recibirá la opción de un re-monta.

A.8.10 USO DE ANIMALES.

A.8.10.1 Ningún otro uso excepto que el de las disciplinas de competencia. Un animal usado para competir en un Rodeo no puede ser utilizado de otra forma en el mismo Rodeo, hasta que haya sido usado por la última vez en las disciplinas de competencia de ese Rodeo.

A.8.11.2 Animales lastimados en un rodeo. El contratista de ganado será responsable de notificar al comité organizador o jueces, cuando un animal sorteado este lastimado.

A.8.11.2.1. Periodo de inelegibilidad para animales lastimados. Un animal que a sido declarado como lastimado, no podrá utilizarse en un periodo de 48 horas.

A.8.12 ESPECIFICACIONES Y CARACTERISTICAS DE LOS ANIMALES.

A.8.12.1 Becerros. Todos los becerros para lazo de becerros tienen que ser nativos. El peso de los becerros será un mínimo de 95 kg. y un máximo de 125 kg., con becerros nuevos no pasando un máximo de 115 kg. Cualquier variación se tiene que aprobar por el Representante de Lazo de Becerro o su designado debidamente nombrado. No puede haber una variación de más que 23 kg., entre el becerro más chico y el más grande. Si cualquier becerro no

cumple con estos requisitos, el Representante de Lazo de Becerro o su designado debidamente nombrado tiene el derecho de quitarlo inmediatamente (pero antes que se establezca el "Lote") del lote, con la posibilidad de que el contratista de ganado sea sujeto a una multa por la falta del ganado requerido. Cualquier desviación a esta regla, se tiene que aprobar por el Representante de Lazo de Becerro y el representante de la Asociación o la ASOCIACIÓN.

A.8.12.2 Ganado para Derribe de Novillo. Todos los novillos para el derribe tienen que ser novillos Corrientes. El ganado para derribe tiene que pesar un mínimo de 180 kg, y un máximo de 260 kg por cabeza.

A.8.12.3 Lazo Por Parejas. El peso máximo para los animales que se usarán en el lazo por parejas es de 295 kg y el mínimo es de 160 kg por animal.

A.8.13 SUMINISTRO DE GANADO.

A.8.13.1.1 Prueba de Ganado para Disciplinas de Jineteo. Todos los animales en las disciplinas de jineteo tienen que haber sido probados por lo menos una vez como animal de reparo antes que se meta en el sorteo.

CAPITULO 9

**** TRATO HUMANITARIO DE ANIMALES DE RODEO ****

A.9.0 GENERAL.

Estos reglamentos tienen como propósito asegurar el trato compasivo de los animales de Rodeo y estarán en vigor para todos los eventos aprobados por la ASOCIACIÓN. Ningún animal será maltratado.

A9.1 ANIMALES VISIBLEMENTE ADOLORIDOS, COJOS, ENFERMOS O LASTIMADOS.

Todos los animales de todas las disciplinas estarán revisados antes del sorteo y ningún animal adolorido, rengo, enfermo, lastimado o

con la vista defectuosa, en ningún momento será sorteado. En dado caso que un animal se enferme o se lastime entre el tiempo del sorteo y el programado para ser usado en la competencia, no se usará ese animal en la competencia y otro animal se sorteará para el competidor según lo provisto en este Reglamento.

A.9.1.2 Desalojo de animal lastimado. Una forma de transporte tiene que estar disponible, suministrado por el contratista de ganado, y usada, si es posible, para quitar animales de la arena en caso que se lastimen. Los animales quitados de la arena en consecuencia de esta sección se ubicarán en un lugar tan aislado y cómodo que sea posible para reducir el estrés.

A.9.1.2.1 Tiene que Ser Humanitario. Cualquier animal lastimado tiene que ser quitado de manera humanitaria de la arena antes de continuar con el Rodeo.

A.9.2 RODAJAS.

No se pueden usar rodajas inmóviles, o que se inmovilizan en las espuelas, con caballos para pretal o para montura. Las espuelas tienen que ser sin filo. La infracción de este Reglamento constituirá una sanción equivalente al costo de la inscripción del rodeo donde cometió la falta.

A.9.3 NINGÚN OBJETO CORTANTE EN EL CINCHO, MONTURA, BRAGUERO O VERIJERO. No se permitirán objetos cortantes o afilados en el cincho, el basto, ni los bragueros. Solamente verijeros forrados con piel de borrego o material sintético similar se usarán en ganado de reparo y serán de la forma que se quiten rápidamente, a excepción del jineteo de toros. Los verijeros se colocarán en el animal de tal manera que la porción forrada proteja las verijas y la panza del animal.

A.9.4 CHICHARRAS Y OTROS ESTIMULANTES ARTIFICIALES.

Las chicharras eléctricas normales, se usarán solamente de acuerdo a lo especificado en estos Reglamentos Oficiales de Rodeo. Si se usa una chicharra, se aplicará al animal solamente en el área de la grupa o la paleta. Ningún otro estimulante artificial se usará (con la excepción del equipo de rodeo comúnmente usado y aceptado en las respectivas disciplinas en los Rodeo de la ASOCIACIÓN).

A.9.5 ARENA.

A.9.5.1 Construcción de Cajones. Los cajones se tienen que construir de tal forma que impida que el ganado se lastime. Hombres y equipo de mantenimiento estarán disponibles en los cajones para ayudar a soltar cualquier animal que sea necesario.

A.9.5.2 Condiciones de la Arena. La arena estará lo más limpia posible de piedras, hoyos y obstáculos.

A.9.5.3 Ningún Animal Pequeño. No se permiten animales pequeños o domésticos en la arena, a menos que sean parte de un acto contratado.

A.9.5.4 Desalojo de Ganado después de la Competencia. El ganado tiene que ser quitado de la arena al terminar su entrada en la competencia.

A.9.6 SE TIENE QUE UTILIZAR COLLAR EN EL LAZO DE BECERRO. Los becerros no pueden ser volcados sobre la espalda a propósito. El competidor tiene que ajustar su soga y sus riendas de tal manera que prevenga que el caballo arrastre el becerro. La soga se tiene que quitar del becerro tan pronto que sea posible después de terminar el amarre, a indicación del juez. Los becerros para lazar estarán fuertes y sanos.

A.9.8 ANIMALES EXCESIVAMENTE AGITADOS EN EL CAJÓN.

Cualquier animal que se ponga tan agitado que se tire repetidamente en el cajón, o trata de brincar repetidamente fuera del cajón, o parece correr el peligro de lastimarse, puede ser soltado inmediatamente.

A.9.10 ABUSO DE ANIMAL. Si alguien maltrata un animal por medio de cualquier hecho innecesario competitivo o no competitivo, será descalificado del resto del Rodeo, en su primera ofensa, doblándose esta progresivamente. Los jueces informarán al locutor inmediatamente de que ese competidor ha sido descalificado y el público estará informado de la descalificación debida al maltrato innecesario del ganado.

A.9.11 MALTRATO DE ANIMALES. Cualquier miembro de la ASOCIACIÓN culpable de maltratar el ganado en cualquier lugar de las instalaciones del Rodeo, estará sujeto a una sanción escrita.

A.9.12 BÓSALES CUBIERTOS, todos los bósales metálicos (alambre, cadena, cable, etc.) deberán estar cubiertos.

A.9.13 LESIÓN DE UN ANIMAL DURANTE LA COMPETENCIA, si un animal de jineteo muestra evidencia de lesión infligida por el concursante durante la competencia, se hará acreedor a una sanción.

CAPITULO 10

**** DISCIPLINAS DE JINETEO ****

R.10.1 REGLAS GENERALES PARA TODAS LAS DISCIPLINAS DE JINETEO.

R.10.1.1 Puntaciones. La jineteada y el animal serán calificados por separado. El Jinete será calificado conforme a la postura y destreza del jinete así como también por la calidad y ritmo de su espueleo. Las puntuaciones usadas para calificar las disciplinas de jineteo estarán dentro del rango de 1 a 25 puntos para el animal y de 1 a 25 para el jinete. La calificación será dada por dos jueces para que el total de puntos sumados pueda llegar a una calificación máxima de 100 puntos.

R.10.1.1.1 Cronometraje. Todas las disciplinas de jineteo serán de ocho segundos; ese tiempo empieza cuando el hombro interior del animal rompe el plano de la puerta del cajón. Todos los competidores de disciplinas de jineteo tienen que cumplir los ocho segundos para poder recibir una puntuación.

R.10.1.2 Puntuaciones Oficiales de los Jueces. Los jueces de las disciplinas de jineteo en todos los rodeos de la ASOCIACIÓN entregarán a la secretaría de arena sus puntuaciones para todas las disciplinas inmediatamente al terminar cada función. Estas puntuaciones se nombrarán oficiales una vez verificadas y/o

publicadas por los jueces y no se pueden cambiar una vez entregadas.

R.10.1.3 Uso de Banderas o Pañuelos para Indicar Descalificación. Los jueces de rodeo indicarán una infracción con consecuencia de descalificación. Los jueces también indicarán aquellas infracciones con señas de mano ya establecidas.

R.10.1.4 Animal Sorteado que se Enferma o se Lastima. Si un animal ya sorteado para una disciplina de reparo se enferma o se lastima antes de salir en competencia, el juez deberá comprobar la inhabilidad del animal para ser usado antes que sea quitado o reemplazado en el sorteo.

R.10.1.5 Uso Prohibido de Chicharras, Excepto en el Caso de Titubeo en el Cajón. En las disciplinas de jineteo, el uso de la chicharra u otros aparatos similares, quedará a discreción del contratista de ganado, sin que este abuse del uso. En el caso de un animal que se conoce que titubea al salir, sólo con la aprobación del competidor, del contratista de ganado y el juez, se permitirá el uso de la chicharra al abrirse la puerta del cajón.

R.10.1.6 Agarrar La Puerta. Cualquier competidor de una disciplina de jineteo que agarra la puerta del cajón, así impidiendo que la puerta se abra, después de haber pedido la puerta, será descalificada.

R.10.1.7 Pretales, Cinchos y Látigos. Los competidores pueden jalar pretales, cinchos y látigos desde cualquier lado del cajón en todas las disciplinas de jineteo. El jinete se encargará del braguero de en medio.

R.10.2 REGLAS GENERALES PARA JINETEO DE CABALLOS CON PRETAL Y CON MONTURA.

R.10.2.1 Reglamento de la Marcada. Para calificarse y recibir una puntuación, el jinete de caballo con pretal o con montura tiene que tener las rodajas de las espuelas tocando el caballo en el cuello cuando las patas delanteras del caballo hacen contacto con la tierra por primera vez afuera del cajón.

R.10.2.2 Potro Parado. Si un caballo titubea al salir del cajón, cualquier juez dirá al jinete que quite sus pies del cuello del caballo y la marcada será anulada.

R.10.2.2.1 Descalificación por No Cumplir con El Reglamento. El jinete será descalificado por no seguir las instrucciones del juez para quitar sus pies del cuello de un caballo parado en el cajón según descrito en 10.2.2.

R.10.2.3 Falta en la Puerta. Si, en la opinión de los jueces, el animal comete una falta contra el jinete al salir, se anulará la regla de la marcada.

R.10.2.4 Amarre. El contratista de ganado debe amarrar al caballo si el jinete así lo requiere

R.10.3 RE-MONTA.

R.10.3.1 El Competidor No Puede Influir al Juez. En ningún momento los competidores influirán al juez para pedir una re-monta. La infracción de este Reglamento constituirá una multa equivalente a la inscripción de ese evento.

R.10.3.2 El Juez Informará al Competidor de sus Opciones. Si se otorga una re-monta, el juez avisará al jinete de su puntuación y la opción de una re-monta. El competidor puede rehusar a la re-monta y tomar la puntuación. El competidor tiene que avisar al juez inmediatamente de su decisión de aceptar o rehusar la opción al saber cual animal se usará como re-monta y el momento del re-monta.

R.10.3.3 Circunstancias y situaciones que merecen una Re-monta.

R.10.3.3.1 Discreción del Juez. Las re-montas serán otorgadas conforme a la discreción del juez. Los motivos para posibles re-montas son como lo siguiente: si se para un animal, comete una falta contra jinete, falla el equipo del contratista de ganado, o la ejecución del animal es inferior, o si el contratista de ganado o su encargado de vedijeros admite que no puso correctamente el

vedijero en el animal. No se otorgará un re-monta si falla el propio equipo del competidor.

R.10.3.3.1 Opciones para el Competidor. Si se le otorga una re-monta al competidor según 10.3.3.1, puede tomar el mismo animal de nuevo, a condición de que el contratista de ganado esté de acuerdo. Si el competidor vuelve a tomar el mismo animal, tiene que aceptar la puntuación otorgada en la re-monta, a menos que se cometa una falta contra jinete o hay una falla de equipo de parte del contratista de ganado.

R.10.3.3.1.2 Un Animal de Re-monta ya Sorteado para Otro Competidor. Si un animal ya sorteado para re-monta es sorteado para otro competidor en esa ronda u otra posterior, el competidor con la repetición lo tomará primero.

R.10.3.3.2 Contacto entre Personal de Arena y Animal. Si cualquier persona dentro de la Arena llega a tener contacto con un caballo de pretal o de montura antes del tiempo reglamentario de 8 segundos, el competidor será calificado y recibirá la puntuación con la opción de un re-monta. Si cualquier personal de arena llega a tener contacto con un caballo de pretal o de montura antes que termine el tiempo reglamentario y el competidor no puede completar su monta debido al impacto, el competidor recibirá una re-monta.

R.10.3.3.3 Desempeño Inferior del Animal. Si la ejecución de un animal es inferior y ese animal ya se sorteo para otro jinete, aquel jinete tiene que calificar en ese animal antes que se otorgue una re-monta. Si en la opinión del contratista de ganado y los jueces, aquel animal necesita ser quitado del sorteo, el segundo competidor a quien le tocó recibirá la opción de una re-monta o retirarse de la competencia (si está en la primera ronda).

R.10.3.3.4 Un Animal que Pelea en el Cajón. Si en la opinión de los jueces, un jinete intenta honestamente dos veces salir con un animal que lucha en el cajón y no puede, se le puede otorgar una re-monta.

R.10.3.3.5 Ruptura del verijero en caballos con Pretal. El jinete puede recibir una re-monta en el mismo caballo si se cae o se rompe el verijero, siempre que haya completado una monta calificada.

R.10.3.3.6 Falla de verijero o Almartigón en Caballo con Montura. Si se cae el verijero, el jinete puede recibir una re-monta en el mismo caballo. Si se rompe el almartigón, el jinete puede recibir una re-monta siempre que el almartigón no pertenezca al jinete y en ambos casos cuando se haya completado una monta calificada.

R.10.3.3.7 Animal Que Se Cae Deliberadamente. Si, en la opinión de los jueces, un animal se tira deliberadamente, el jinete tendrá la opción del mismo animal o puede recibir otro sorteado de los animales para re-monta.

R.10.3.3.8 Jinetes de Toro que son Derribados por el Cajón o Caída del Toro. Los jinetes que son derribados por el cajón, o su toro se cae, tendrán el derecho a un animal sorteado, de los animales para re-monta, esto a discreción del juez.

R.10.3.3.9 Se cae el verijero del Toro. Un jinete de toros puede tener la opción de una re-monta, o aceptar la puntuación, si se cae el verijero del animal, siempre que haya completado una monta calificada. La re-monta se puede tomar en el mismo animal, si el contratista de ganado está de acuerdo, o en un animal de re-monta, si el jinete así lo pide.

R.10.3.3.10 Fuerza Ajena Utilizada para hacer reparar un Animal parado. Si un animal de reparo se para después de haber empezado y cualquier ayuda de afuera se utiliza para que repare de nuevo, no se le requerirá al jinete que se califique para que se le otorgue un re-monta.

R.10.3.3.11 Caballo que sale al revés, si un caballo sale al revés del cajón, el jinete tendrá derecho a una re-monta, solamente si el jinete completa su monta.

R.10.3.4 Procedimiento para Sortear una Re-monta.

R.10.3.4.1 Re-monta Designada. En el caso que se lastime algún animal de una disciplina de jineteo después que se haya hecho el sorteo, el ganado de repuesto debe ser el de re-monta designada para esa función en la cual el animal lastimado iba a competir. Cualquier re-monta después de esto se sorteará de los descargos

médicos y renuncias para esa función, con tal que no hayan sido montados. Una re-monta designado como repuesto se debe sortear inmediatamente de entre el ganado renunciado para esa función. Si no lo hay, se utiliza el procedimiento establecido en 10.3.4.3.

R.10.3.4.2 Sorteo de orden de Re-montas. Antes de la función o sección de slack, los jueces sortearán el orden de re-montas, usando la re-monta designada como la primer re-monta. Los animales sobrantes o de descargo médico constituirán el resto de las re-montas para sortear el orden. Los competidores que reciben una re-monta recibirán el animal que corresponde directamente al orden que las re-monta se otorguen.

R.10.3.4.3 Procedimiento para cuando se dan más Re-montas que Animales Disponibles. Si se otorgan más re-montas que animales disponibles en una función o sección de slack, los competidores que no han recibido un animal de re-monta recibirán su animal sorteado de la siguiente función en que compitieron, utilizando el mismo procedimiento en **R10.3.4.1 y R10.3.4.2.**

R.10.3.4.3.1 Ultima Ronda. En el caso de la última función de una ronda, si hay más re-montas que animales disponibles, entonces todos los animales reparados el último día del rodeo estarán exentos, y las re-montas se sortearán de todos los animales de re-monta o sin utilizar en las funciones y las secciones de slack anteriores de esa ronda.

R10.3.4.3.2 Lista de Re-montas disponibles para la última función. En la última ronda, en caso de que todas las re-montas disponibles de las rondas anteriores hayan sido utilizadas, el contratista de ganado deberá proveer a los jueces una lista con todo el ganado disponible para ser utilizado como re-monta. Estos animales deberán ser parte del ganado que se sorteo originalmente para dicho rodeo. El contratista podrá retirar de este lote, hasta 1/3 de su ganado, antes de que el sorteo este hecho.

R10.4 JINETEO DE CABALLOS CON PRETAL.

R.10.4.1 Pretal para Una Mano. La jineteada debe ser con un pretal de grapa para una sola mano.

R.10.4.1.1 Requerimientos del Pretal. El pretal será de piel y no tendrá menos de 10 pulgadas de ancho en la base de la grapa y no más de 6 pulgadas en los extremos donde están las argollas para sujetar los látigos que sujetan el cincho. Los látigos no pueden estar fijos en las argollas. No se permiten pretales “extravagantes.” Solamente cuero crudo se puede usar en el cuerpo de la grapa y en los extremos que sujetan las argollas. Esto no puede estar más de 2 pulgadas de la parte inferior del pretal. El cuerpo del pretal tiene que abrir de 9 pulgadas a 4 pulgadas a cada lado del centro del pretal. Las barras de la grapa abajo del pretal se deben rematar en ¼ de pulgada en las puntas.

R.10.4.1.1.1 Requerimientos de Pretal Modificado.

R.10.4.1.2 Una Sola Capa de Piel Debajo de Grapa. El jinete puede tener una sola capa de piel debajo de la grapa, que se extenderá por lo menos a 1 pulgada a cada lado del centro de la grapa, y se fijará con pegamento.

R.10.4.1.3 Nada de Fibra de Vidrio o Metal en el Pretal o la Grapa. No se permite fibra de vidrio o metal en el pretal ni en la grapa. Sólo se permite piel o cuero crudo para la grapa, con un máximo de 3/4 de pulgada de cuero permitido. Se permiten remaches y/o pijas de cabeza plana, y tuercas de “T” para sujetar la grapa; el único otro metal permitido estará en las argollas.

R.10.4.1.4 Cinchos. Los cinchos para los pretales serán hechos de lana (mohair) o neopreno y tendrán por lo menos 8 pulgadas de ancho en medio, pero se pueden rematar para acomodar las argollas, los látigos deben ser solo de piel.

R.10.4.1.5 Prohibido el uso de cualquier tipo de hebilla. No se permiten hebillas de ningún tipo en los pretales.

R.10.4.2 Cojines. Se requieren cojines o sudaderos para el pretal que cubren por completo la parte inferior del pretal, y tienen que extenderse por lo menos 2 pulgadas atrás del pretal, buscando proteger adecuadamente al caballo, el material de estos deben estar cubierto de piel por ambos lados, se debe de utilizar solamente rellenos de esponja de al menos 2 cms. De espesor y de alta densidad, no se permiten cojines de pelo, en adición el cojín debe tener piel sobre las barras de 3/16 de pulgada extendiéndose al menos ½ pulgada a cada lado y asía atrás de la barra de la

agarradera, en adición al cojín una pieza de piel de un mínimo 3/16 de pulgada y 4 pulgadas cuadradas, deberá ser cocida y pegada al cojín y centrada en referencia al total del largo del cuerpo del pretal. Esta pieza de piel deberá ser colocada de forma que 1/2 pulgada e ella se extienda detrás del pretal y las otras 2 pulgadas estén debajo del pretal

R.10.4.3 Aprobación de Pretales y Cojines. El contratista tendrá el derecho de pedir que los jueces decidan si los pretales y los cojines cumplen con los requerimientos de este reglamento. Los jueces decidirán si los cojines son satisfactorios.

R.10.4.4 Guante del Jinete. El guante del jinete será un guante austero sin faldillas, rollos, cuñas o trucos.

R.10.4.4.1 Uso de un Pedazo de Piel. Se puede usar en el guante una pieza de piel para la mano, la cual tendrá un mínimo de 1 pulgada de ancho y 3 pulgadas de largo, se fijará con pegamento.

R.10.4.5 Uso de Adhesivos. No se puede usar ningún material adhesivo aparte de brea seca usada en el pretal o en el guante del jinete. Se puede usar benjuí.

R.10.4.6 Descalificación del Jinete. Cualquiera de las siguientes situaciones se podrá usar para descalificar al jinete:

- a) Jinetear con las rodajas demasiado afiladas, o fijas;
- b) Caerse antes del tiempo reglamentario;
- c) Tocar el animal, cualquier parte de su equipo, o persona con la mano libre o apoyarse con la mano libre en la estructura de la Arena. Un brazo tiene que estar libre todo el tiempo;
- d) Si se quita el pretal del caballo, sea que se rompa o no;
- e) No marcar reglamentariamente;
- f) El jinete no puede meter sus dedos abajo del borde de la Grapa, envolver sus dedos con ningún objeto, ni usar cinta para los dedos. Los Infractores serán descalificados y también estará sujeto a una multa equivalente al costo de la inscripción de ese evento.
- g) Si han avisado al jinete que es el próximo para salir, no estar arriba del animal con su guante puesto cuando el potro anterior salga de la arena.

R.10.4.6.1 Rodajas de las espuelas. Las rodajas de las espuelas deben tener 5 o más picos, al primer incumplimiento de esta regla, el competidor será advertido y las subsecuentes, serán inhabilitados por 1 rodeo.

R.10.4.7 Incapacidad para sacar o Soltar la Mano. Si, en la opinión de los pick ups y/o el contratista de ganado, un jinete de potro con pretal no puede soltar o sacar su mano del pretal después de una jineteada calificada o después de declararse por agarrarse con dos manos, se hará acreedor a una multa por el equivalente del monto de la inscripción de dicho evento. No se le sancionará al jinete que se caiga antes o después de la chicharra o al que se le cometa una falta. Se requiere que los jueces reporten la infracción.

R.10.5 JINETEO DE CABALLOS CON MONTURA.

R.10.5.1 Especificaciones de las Monturas. El jineteo se hará con monturas que cumplen con las siguientes especificaciones de la ASOCIACIÓN. Los competidores que no cumplan con estas especificaciones serán descalificados y declarados inelegibles para competir durante 3 eventos siguientes, además se harán acreedores a una multa equivalente al costo de la inscripción a dicho evento.

- a) El Aparejo: Doble tres-cuartos; el borde delantero de la argolla "D" se tiene que jalar no más atrás que directamente abajo del punto medio del hombro. Se tiene que usar estándar E-Z o argolla "D" para montura, y no puede exceder una medida exterior de 5 y 3/4 pulgadas de ancho.
- b) Hueco de los Hombros: No más que 2 pulgadas - 1 pulgada en cada lado.
- c) Campana: No menos que 4 pulgadas de ancho en el punto medio del horcado de una montura forrada.
- d) Fuste: La montura se tiene que fabricar con el fuste aprobado por la ASOCIACIÓN y tienen que conformarse a las siguientes especificaciones, con un grosor razonable de 1/2 pulgada para forrar con piel:
 - Horcado 14 pulgadas de ancho
 - Altura 9 pulgadas máximo
 - Campana 5 3/4 pulgadas de ancho
 - Teja 5 pulgadas máximo de altura
 - 14 pulgadas máximo de ancho

- e) Los arcones se tienen que colgar sobre las varas del fuste.
- f) No se permiten monturas extravagantes.
- g) El cincho delantero de las monturas para caballo será de lana (mohair) y tendrán un mínimo de 8 pulgadas de ancho en el centro, pero se pueden rematar para acomodar las argollas.
- h) Los látigos tienen que ser únicamente de piel.

R.10.5.2 Almartigón Normal. Los competidores tienen que proveer sus propios almartigones la condición de ellos esta sujeta a la aprobación de los jueces. Los almartigones tienen que tener una tira ajustable para el hocico. Se tiene que usar un almartigón normal, a menos que haya un acuerdo entre el competidor y el contratista de ganado.

R.10.5.3 Rienda. La rienda y la mano de montar tienen que estar al mismo lado y sujeta al bozal del almartigón en su parte centro de abajo. Par amarrarlo de la garganta tiene que haber acuerdo previo entre el contratista y el jinete.

R.10.5.4 Ensillando del Caballo. Hay que ensillar los caballos dentro del cajón. El jinete puede apretar el cincho de su propia montura. Las monturas no se pueden colocar demasiado adelante sobre la cruz. El contratista de ganado o el competidor tiene el derecho de pedir que los jueces decidan si el caballo está ensillado y con el braguero colocado correctamente para que repare lo mejor que pueda. El braguero es responsabilidad del jinete, pero el contratista puede pedir que el jinete lo ponga atrás de la panza del caballo. El braguero se puede sujetar al cincho a través de una mancuerna.

R.10.5.5 Descalificación del Jinete. Cualquiera de las siguientes situaciones es motivo para descalificar al jinete:

- a) Cambiar de mano la rienda.
- b) Perder o dejar caer la rienda antes del tiempo.
- c) Darle vuelta a la mano con la rienda.
- d) Perder un estribo.
- e) Tocar con la mano libre el animal, cualquier parte de su equipo o tocarse así mismo o apoyarse en la estructura de la arena.
- f) Montar con rodajas inmóviles ó afiladas.
- g) Violar el reglamento de la marcada.

- h) Brea seca se puede usar en las chaparreras y la montura. Quien use cualquier otra sustancia, será descalificado y declarado inelegible para competir durante 1 rodeo; también sujeto a una multa equivalente a la inscripción de ese evento (Los jueces podrán revisar los ajuares y arreos utilizados por los competidores.)
- i) Si un jinete ha sido avisado que es el próximo en salir, el no estar arriba del animal, cuando el caballo anterior salga de la arena.

R.10.6 JINETEO DE TORO.

R.10.6.1 Requerimientos para Montar. El jineteo será a una mano con un pretal con o sin grapa, tejido en materiales de Nylon, Polyester ó Ixtle.

R.10.6.1.1 Ningún Nudo ni Enganche. El pretal no puede tener nudos o enganches que impiden que se caiga del toro cuando se baja el jinete.

R.10.6.1.2 Cencerro. El pretal debe tener un cencerro. El cencerro tiene que estar abajo de la panza del toro.

R.10.6.1.3 Ningún Gancho ni Poste. No se pueden usar ganchos ni postes en el pretal.

R.10.6.1.4 Argolla. Se puede usar una argolla en el pretal, sin embargo, bajo ninguna circunstancia un concursante puede utilizar argolla y darse una vuelta con el pretal en la mano.

R.10.6.2 Requerimientos para Puntuación. Si el jinete hace una jineteada calificada con cualquier parte del pretal en su mano de montar, recibirá una puntuación.

R.10.6.3 El Competidor puede pedir verificar el verijero. El competidor tendrá el derecho de pedir que los jueces determinen si un toro tiene el vedijero correctamente para que repare lo mejor posible.

R.10.6.3.1 La cola del Toro debe estar libre. No se permite meter la cola del toro debajo el vedijero, el contratista que efectué esta falta, será acreedor al monto equivalente a una renta de dicho animal.

R.10.6.3.2 Uso de Verijeros para caballos en la Monta de Toro. Se permite el uso de verijeros para caballos en el jineteo de toro siempre que la punta del verijero no llegue a tocar el suelo una vez apretado.

R.10.6.4 Ninguna Espuela con Filo. El jinete no puede usar rodajas afiladas en las espuelas.

R.10.6.5 Auxilio para apretalar. El jinete puede ser auxiliado por una sola persona para apretalarse.

R.10.6.6 Cuernos despuntados. Ningún toro debe ser sorteado cuando sus cuernos no cumplen las especificaciones establecidas en A8.9.

R.10.6.7 Descalificación del Jinete. Cualquiera de las siguientes situaciones es motivo para descalificar al jinete:

- a) Caerse antes de los 8 segundos.
- b) Tocar con la mano libre al animal, cualquier parte de su equipo, así mismo ó apoyarse en la estructura de la arena.
- c) Usar espuelas filosas, o metiendo las espuelas o las chaparreras debajo del pretal cuando se está apretalando.
- d) No tener un cencerro en el pretal al terminar la monta.
- e) Si han avisado al jinete que es el próximo para salir, no estar arriba del animal con su guante puesto cuando el toro anterior salga de la arena.
- f) Salir del cajón con las espuelas metidas o alojadas a propósito en el pretal.

CAPITULO 11

**** DISCIPLINAS DE TIEMPO ****

R.11.1. REGLAS GENERALES DE EQUIPO.

R.11.1.1 Reglamentos para Barrera.

R.11.1.1.1 Altura. La altura de la barrera en las disciplinas a tiempo será de 80 a 90 pulgadas, medida a la mitad de la caja. Una vez fijada la altura de barrera, es necesario utilizar esa misma medida en todo el rodeo.

R.11.1.1.3 Barrera que jala de Lado. Las barreras en las disciplinas de tiempo tienen que jalar desde el costado de la trampa de lazo con la polea y soga de cuello.

R.11.1.1.4 Bandera de la Barrera. La bandera de la barrera tiene que estar puesta en la barrera y no en la soga de cuello, siempre que sea posible.

R.11.1.1.5 Equipo de Barrera. El consejo de jueces se encargará de proporcionar el equipo adecuado para la barrera.

R.11.1.2 Trampas.

R.11.1.2.1 Puerta mecánica automática. Todos los cajones de disciplinas de tiempo tendrán una puerta mecánica con rejas horizontales, a menos que sea de otro modo aprobado por el representante de la Asociación y los Representantes de disciplinas de Tiempo.

R.11.1.2.2 Espacio. El cajón de disciplinas de tiempo tiene que tener por lo menos 28 pulgadas de ancho adentro del cajón y en la puerta cuando está abierta.

R.11.1.3 Cinta Métrica. El Consejo de Jueces o el Comité Organizador asegurarán que haya disponible una cinta métrica adecuada para el juez de barrera.

R.11.1.4 Longitud de la Caja de Disciplina de Tiempo. A menos que sea aprobado de otra forma por el representante de Asociación, la caja para disciplinas de tiempo tiene que ser por lo menos 16 pies de profunda y ambas cajas tienen que ser de la misma medida.

R.11.1.4.1 Revestimiento para Cajas de Disciplina de Tiempo.

Con el fin de proteger el caballo del competidor, la parte atrás de la caja y el lado opuesto del cajón tendrán una barra o un tubo no menos que 1 metro arriba de la tierra y sin obstrucción desde la tierra hasta la barra, o tiene que revestir desde la tierra hasta un mínimo de 1 metro con un panel sólido (metal o un mínimo de ¾ de pulgada de triplay). También se requieren cojines para cada caja.

R.11.2 RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES.

R.11.2.1 Cambio del Hilo de la Barrera. El juez de barrera es responsable de cambiar el hilo cuando se haya debilitado, o al pedírsele el siguiente competidor.

R.11.2.2 Ajustar La Soga de Cuello. El juez de barrera mantendrá un registro del largo de la soga de cuello para la barrera de cada función, para asegurar la misma distancia para los competidores de cada función y sección de slack. El juez de barrera ajustará el largo de la soga de cuello cuando sea necesario.

R.11.2.3 Inspección del Equipo de Barrera. El equipo de la barrera tiene que ser inspeccionado por el juez antes de cada disciplina de tiempo. Si el equipo está defectuoso, se tiene que reponer. En dado caso que se rompa la barrera en cualquier lugar distinto del punto designado para romperse, el juez determinará si se rompió a causa del competidor. Si el competidor obviamente se adelanta a la barrera o se rompe la soga de la barrera y el hilo no, el juez de barrera puede agregar 10 segundos al tiempo cronometrado.

R.11.2.4 Arranque por Bandera. Si un juez de barrera utiliza una bandera para marcar el inicio de la corrida, marcará el inicio cuando el hocico del animal cruza la línea de partida.

R.11.2.5 Prevenir Manipulación del Equipo de Barrera. El juez de barrera asegurará que nadie pueda pararse cerca de la barrera u otro equipo para manipularlo.

R.11.2.6 Ubicación del Juez de Bandera. El juez de bandera se ubicará en el lazo de becerro al otro extremo de la arena, permitiéndole acercarse de frente al lazador. En el derribe de novillo

y lazo por parejas, el juez de bandera se ubicará al lado derecho del cajón.

R.11.3 REGLAMENTOS DE COMPETENCIA.

R.11.3.1 Línea de tiempo. Cualquier línea de tiempo más de 18 pies se tiene que aprobar por el representante de la Asociación al aprobarse el rodeo.

R.11.3.2 Romper la Barrera. Los competidores empezarán atrás de la barrera. Se agregarán 10 segundos al tiempo cronometrado por romper o adelantar a la barrera.

R.11.3.2.1 Romper el Plano de la Barrera. Un competidor tiene que estar en su caballo y su caballo tiene que romper el plano de la barrera del cajón, y su animal el plano de la línea de tiempo antes que le sea permitido lazar.

R.11.3.3 La Bandera de la Barrera tiene que Funcionar. Para que el tiempo se considere como oficial, la bandera de la barrera tiene que funcionar.

R.11.3.4 Falla de la Barrera. Si falla la barrera pero la bandera funciona correctamente y se registra el tiempo, entonces el competidor o pareja recibirá ese tiempo. Se anulará el castigo de 10 segundos a menos que sea obvio el rompimiento de la barrera por parte del competidor.

R.11.3.5 Falla al Arrancar el Tiempo Oficial. Si el tiempo oficial no haya empezado, el competidor o la pareja volverá a recibir ese animal si se califica con el animal en la arena. Si es obvio el rompimiento de la barrera, el castigo de 10 segundos se aplicará en la repetición.

R.11.3.6 Falta Contra El Competidor.

R.11.3.6.1 Falta Por La Barrera. Si en opinión del juez de barrera, el competidor es estorbado por la barrera, se permitirá una

repetición con el mismo animal sorteado siempre que esto sea declarado inmediatamente.

R.11.3.7 Animal que Escapa de la trampa o corral. Durante cualquier función o sección de slack, si un animal en una disciplina de tiempo escapa del cajón o los corrales antes que se pida por el competidor, o si falla la bandera y se devuelve el animal, el competidor tiene que tomar el mismo animal de nuevo, durante o inmediatamente después de esa función o sección de slack.

R.11.3.8 Animal Sorteado Se Enferma o Se Incapacita. Si un animal sorteado en un corral para una disciplina de tiempo se enferma o se lastima antes de salir en esa disciplina, un juez tiene que decidir de la inhabilidad del animal para ser usado antes que se pueda quitar o reponer en el sorteo. En ese caso, ese animal se tiene que quitar del sorteo (o del la lote) para el resto del rodeo. Si el animal se lastima antes de la competencia pero la herida no se detecta hasta que la corrida haya empezado, el competidor tiene que declararse inmediatamente y no debe competir en ese animal. El competidor recibirá una repetición en otro animal.

R.11.3.9 Animal que Escapa de la Arena. En cualquier disciplina de tiempo, si un animal escapa de la arena, se caerá la bandera y se pararán los relojes. El competidor volverá a recibir el animal con un arranque sin barrera. Cualquier tiempo ya acumulado se agregará al tiempo usado para terminar.

R11.3.9.1 Animal que Escapa de la Arena con soga Puesta (lizado). Si la soga está en el animal cuando este escapa de la arena, el lazador recibirá el mismo animal sin barrera, con la soga puesta en el animal dentro del cajón. Cualquier tiempo ya acumulado se agregará al tiempo usado para terminar. Si el tiempo no se registra, el competidor recibirá una multa de 10 segundos para cualquier salto o soga tirada.

R11.3.10 El Competidor tiene que hacer esfuerzo obvio para realizar un Segundo Lazo o Salto. El competidor tiene que hacer un esfuerzo obvio para a un segundo lazo o salto o recibirá no-tiempo. Una vez que un competidor haya sido descalificado por la bandera, no volverá a recibir más ganado.

R11.3.11 El Tiempo no es registrado para un Competidor que tiene derecho a otro Lazo o Salto. Si no se registra el tiempo cuando el juez de bandera descalifica a un competidor que tiene derecho a un segundo lazo o salto, el competidor tiene la opción de volver a tomar el animal, sin barrera, con 10 segundos agregados al tiempo nuevo.

R11.3.12 Devolver Animales. Cuando se tiene que devolver un animal, esto será notificado por el director de arena a los corraleros. Hay que traer un mínimo de tres animales juntos. La decisión de cuándo hacer la repetición será del director de arena.

R11.3.13 Petición de cambio en Orden de Función. Cualquier cambio en el orden de competencia se tiene que aprobar por un juez. Si un competidor no está en el lugar del rodeo o si es necesario compartir caballos y el competidor desea pedir un cambio en el orden de competencia, tal petición se tiene que hacer con la secretaria de arena o el director de arena para disciplinas de tiempo. Los competidores pueden ser cambiados solamente para facilitar el cambio del caballo. Si el competidor aparece en el lugar del Rodeo antes de la competencia donde el animal puede ser corrido según la lista original, el competidor tiene que competir en su posición original.

R11.3.13.1 Competir en el Orden Sorteado. En las disciplinas de tiempo, se tiene que mantener el orden original de presentación, a menos que los competidores estén montando el mismo caballo, en tal caso, el primer competidor sorteado en una posición que no está montando el caballo compartido, subirá a la posición de separación, a menos que los jueces autoricen una mayor separación debido a las condiciones de la arena.

R11.3.13.2 Ninguna Corrida consecutiva en el mismo Caballo. Con el objeto de dar continuidad y agilidad a los eventos, en las disciplinas de tiempo, no se permitirán corridas consecutivas en el mismo caballo, a menos que el director de arena lo apruebe.

R11.3.14 El Competidor puede retirar a Individuos del Cajón. Dentro de la caja para disciplinas de tiempo, es el privilegio del competidor despedir a alguien o tener hasta tres personas para ayudarlo. Puede pedir al juez que retire o permita personas en la caja.

R.11.3.14.1 Ayudante para Ganado. El individuo que empuja el ganado en las disciplinas de tiempo no puede salir por la puerta del cajón hasta que el animal haya pasado la línea de arranque del tiempo ó sujetarlo para disminuir su salida, el incumplimiento de esta regla el competidor se hará acreedor al monto de inscripción de dicho evento.

R.11.3.14.2 Sonar el Cajón. Un competidor de disciplina de tiempo no puede pedir que alguien suene el cajón.

R.11.3.14.3 Caballos permitidos en el Cajón. Solamente los caballos necesarios durante la competencia de la disciplina se permitirán en los cajones durante cualquier disciplina de tiempo.

R.11.3.15 Lazo Tirado. En disciplinas de lazo, cuando al lazador se le cae su soga se le considera como un lazo tirado.

R.11.3.16 Sogas de cuello se tienen que amarrar con Hilo. Las sogas de cuello se tienen que amarrar con hilo. Ningún broche metálico, liga elástica, o fierro se usará en la soga de cuello para disciplinas de tiempo. Un nudo corredizo se usará en cada soga de cuello para el ganado usado en las disciplina de tiempo.

R.11.3.17 Alineadores o Sombra. Hay que utilizar un alineador o sombra a pie en el lazo de becerro y derribe de novillo. El alineador tiene que mantener la misma posición para todos los competidores.

R.11.3.18 Jueces y Cronometradores. Habrá por lo menos dos cronometradores, un juez de barrera y un juez de bandera. El tiempo debe arrancar con el movimiento de la bandera de la barrera y debe concluir con la indicación del juez de bandera

R11.3.19 La Competencia tiene que ser desde la misma Caja. Todos los competidores de disciplinas de tiempo tienen que competir desde la misma caja designada para su disciplina, a menos que otra situación sea aprobada por el Representante de disciplina y el representante de la Asociación antes del Rodeo:

- a) Lazo por Parejas – Cabecero tiene que empezar de la caja izquierda (vista desde el cajón hacia la arena); Pialador tiene que empezar del cajón derecho.

- b) Derribe de Novillo – Derribador tiene que empezar del cajón izquierdo; arreador tiene que empezar de la cajón derecho.
- c) Lazo de Becerro – Se tiene que usar el cajón derecho.

R11.3.20 Cuando un animal falla al jalar el collar de la barrera.

En los eventos de tiempo, si un animal falla al romper la cuellera y el tiempo fue iniciado de manera oficial por el concursante ese animal ya esta compitiendo. De cualquier manera si el tiempo ya es iniciado para el animal y el concursante mantiene detrás del plano de la barrera, ese animal deberá ser considerado no apto y tendrá otra oportunidad.

R11.4 PERSONAL DE ARENA.

R11.4.1 Corraleros. Se requiere que el Comité Organizador disponga de un equipo de corraleros responsable para las disciplinas de tiempo, compuesto al menos de cinco personas.

R11.4.2 Interferencia por Personal de Arena. Si cualquier personal de arena interfiere en alguna ejecución de competencia de tiempo, el competidor puede, a discreción del juez, recibir una repetición con tal que haya hecho una corrida calificada o no hasta el momento de la interferencia y el competidor lo solicite en ese momento.

R11.5 LARGO DE LA BARRERA DE TIEMPO.

R.11.5.1 Longitud de Línea de Tiempo. Las longitudes de línea de tiempo se fijan por los Jueces y/o el Director de Arena, de acuerdo a este Reglamento. El Representante de disciplina puede solicitar y/o aprobar el cambio de línea de tiempo, antes de empezar el sorteo, por no más de 1 pie sobre las medidas de este Reglamento. Una vez que se fija la línea de tiempo, no se cambiará en ese Rodeo, ni se cambiará el largo del cajón. En todos los casos, el largo de la línea de tiempo de 18 pies o más se tiene que determinar al aprobarse el Rodeo.

R.11.5.2 Lazo de Becerro. En el lazo de becerro, en rodeos techados, la distancia de la línea de tiempo será el largo de la caja menos 3 pies. La distancia mínima de la línea de tiempo en los rodeos no techados será el largo de la caja de lazo menos 2 pies.

R.11.5.3 Derribe de Novillo. En el derribe de novillo, la línea de tiempo no puede ser más larga que el largo de la caja para el derribador menos cinco pies y medio en el caso de una caja para derribe que es menos de o igual a 18 pies. Cuando la caja para el derribador tenga una longitud mayor a 18 pies la línea de tiempo será seis pies menos que la longitud de la caja.

R.11.5.4 Lazo por parejas. El mínimo largo de la línea de tiempo para el lazo por parejas será el largo de la caja menos 2 pies.

R.11.6 LAZO DE BECERRO.

R.11.6.1 Requerimientos Generales. El competidor tiene que lazar el becerro, bajarse, y tumbarlo a mano, cruzar y amarrar tres de sus patas. Para calificarse como un amarre, tiene que haber por lo menos una vuelta alrededor de las tres patas y una media vuelta de cabo. Si el becerro está tirado cuando lo alcanza el lazador, tiene que levantar el becerro a sus pies y tumbarlo a mano. Si la mano del lazador está en el becerro cuando este caiga, se considera el becerro como tumbado a mano. La sogla tiene que estar tocando el becerro hasta que el lazador lo toque. Tres patas tienen que quedar cruzadas y amarradas por seis segundos, según indicación del juez, desde el momento en que el caballo toma su primer paso adelante después que el lazador haya montado, hasta que sea aprobado por el juez. El lazador no debe tocar el becerro después de hacer su señal de "tiempo" hasta que el juez haya terminado su inspección. La sogla tiene que quedar floja hasta que el juez haya aprobado el amarre, a menos que sea instruido por el juez a hacerlo, se descalificará el lazador por quitar la sogla del becerro después de marcar tiempo, hasta que el amarre haya sido aprobado por el juez de bandera. En dado caso que la sogla del competidor no esté en el becerro después de terminar el amarre, el periodo de seis segundos ha de empezar cuando el lazador se libre del becerro. El juez de bandera tiene que fijarse en el becerro durante el periodo de seis segundos y parará el cronómetro cuando el becerro se libere pateando, usando el tiempo del cronómetro para determinar si el becerro quedó amarrado suficiente tiempo para calificar. Si el amarre llega a ser suelto por las patadas del becerro, o el becerro se pone de pie antes que el amarre haya sido aprobado, se descalifica la ejecución y a el lazador no se le otorga tiempo.

R.11.6.2 Dos Lazos Permitidos. Se permitirán dos sogas, en el caso que el lazador falle con las dos, se descalificará la ejecución. No se permite lazar el becerro sin soltar la lazada. Si el lazador se propone usar dos lazos, tiene que cargar dos sogas y tiene que usar la segunda para el segundo lazo. Si se usa un segundo lazo, la primera soga tiene que ser quitada de la montura o del becerro.

R.11.6.3 Límite de Tiempo. Habrá un límite de tiempo de 25 segundos en el lazo de becerro. El cronometrador sonará un silbato indicando el término de los 25 segundos. Cuando exista castigo por romper la barrera el tiempo de la ejecución puede resultar mayor a 25 segundos tomando en cuenta el tiempo de castigo.

R.11.6.4 No Arrastrar al Becerro. El competidor tiene que ajustar la soga y las riendas de tal manera que impida que el caballo arrastre el becerro. El competidor no puede recibir ayuda ajena, de cualquier forma, si el caballo arrastra excesivamente el becerro, el juez de bandera puede parar el caballo, si el caballo arrastra el becerro mas de 1.5 metros será aplicada una multa equivalente al costo de la renta del becerro, mas de 3 metros al doble de la renta del becerro, si el arrastre es intencionalmente el costo de tres rentas del becerro y/o la descalificación a criterio del juez.

R.11.7 DERRIBE DE NOVILLO.

R.11.7.1 Requerimientos Generales. Después de agarrar el novillo, el derribador tiene que cambiar la dirección o parar el novillo y derribarlo. Si se cae el novillo por casualidad o tirado porque el derribador mete los cuernos del animal en la tierra, hay que pararlo sobre las cuatro patas antes de tumbarlo. El novillo se considerará tumbado solamente cuando está tirado sobre su costado, o su espalda, con las cuatro patas y la cabeza en la misma dirección. El derribador tiene que tener su mano en el novillo para que se caiga la bandera. La correcta ejecución de agarrar y tumbar el novillo será determinada por el juez de bandera.

R.11.7.2 Novillo que se le escapa. Si se suelta o escapa el novillo después que el derribador ha saltado del caballo, el derribador no puede tomar más que un paso para agarrar nuevamente a el novillo.

R.11.7.3 Proporcionar Arreador y Caballos. El competidor tiene que presentarse con su propio compañero arreador y sus respectivos caballos. El novillo tiene que ser agarrado desde el caballo. Se permite solamente un arreador.

R.11.7.4 Ninguna Ayuda. El arreador no puede dar ninguna ayuda al competidor mientras el competidor está trabajando con el novillo. La falta de cumplir con este Reglamento descalificará al competidor. El competidor y el arreador tienen que usar los mismos caballos con que salieron del cajón respectivamente.

R.11.7.5 Agregado de Novillos Nuevos a la manada. Se pueden agregar novillos nuevos al lote después que hayan sido agarrados desde caballo y derribados. Antes de hacer el sorteo es responsabilidad de los concursantes derribadores tumbar el ganado en el momento acordado con el comité organizador y el contratista de ganado.

R.11.7.6 Límite de Uso para Ganado de Derribe de Novillo. El ganado utilizado para lazo por parejas u otras disciplinas no puede ser usado para el derribe de novillos en la misma función.

R.11.7.7 Después del derribe. Se requiere que el competidor enderece la cabeza del novillo para que pueda pararse una vez registrado el tiempo.

R.11.7.8 Límite de Tiempo. Habrá un límite de tiempo transcurrido de 60 segundos en el derribe. El cronometrador sonará un silbato indicando el término de los 60 segundos. Cuando exista castigo por romper la barrera el tiempo de la ejecución puede resultar mayor a 60 segundos tomando en cuenta el tiempo de castigo.

R.11.7.9 Novillos Nuevos no derribados En la Competencia. Si los competidores fallan y no derriban a los nuevos novillos en la competencia, hay que derribarlos inmediatamente después de la función en que fueron sorteados. Dichos novillos serán derribados una sola vez por una persona designada por el Representante de la disciplina.

R.11.8 LAZO POR PAREJAS.

R.11.8.1 Requerimientos Generales. Cada competidor estará permitido a cargar solamente una soga. Si hay más de dos rondas, cada pareja puede tirar un total de tres veces. En todos los rodeos de una y dos rondas, solamente se permiten dos sogas (tiros) por pareja (una por participante). Lazar los novillos sin soltar la lazada se considerará como lazo ilegal. El cabecero tiene que lazar, amarrar a cabeza de silla cruzando la soga y cambiar la dirección del novillo. Cualquier pialador con 50 años o más de edad puede fijar la soga en la montura. Sujeto a los términos del Reglamento **A6.4.1** sobre el reemplazo de una pareja, el premio para cabecero se dará al competidor que se inscribió como cabecero; del mismo modo, el premio para pialador se dará al competidor que se inscribió como pialador.

R.11.8.1.2 Barreras. Todos los cabeceros empezarán atrás de la barrera. Se agregará un castigo de 10 segundos por romper o adelantarse a la barrera.

R.11.8.2 Requerimientos para Lazar. El juez de bandera bajará su bandera cuando el novillo esté lazado de la cabeza y pialado de una o las dos patas traseras, que ambos caballos estén de frente hacia el novillo con las sogas amarradas a cabeza de montura y tensas. (Amarrar significa dar al menos una vuelta completa con la soga a la cabeza de la montura y cruzarla sobre la misma soga). Las patas delanteras del caballo tienen que estar en la tierra y los lazadores a caballo para que se caiga la bandera. El novillo tiene que estar de pie cuando sea lazado por la cabeza y las patas.

R.11.8.3 Lazando las Patas. Hay que cambiar la dirección del cuerpo del novillo antes que se pueda tirar el pial en las patas. Sin embargo, si se detiene el novillo, solamente tiene que estar moviéndose hacia adelante para que sea legal el lazo de las patas. Cualquier lazo tirado a las patas antes o en el cambio de dirección se considerará como ilegal y no se registrará el tiempo.

R.11.8.4 Novillo Lazado de un Cuerno. Si el novillo es lazado por un cuerno, no se permite que el lazador use sus manos para colocar la soga sobre el otro cuerno o la cabeza.

R.11.8.5 Pialador que Laza Una Mano. Si el pialador laza una o dos manos, esto es una lazada sucia. Ninguno de los dos competidores puede quitar a mano la soga de una o dos de las

manos. Sin embargo, el lazo es válido cuando al estirar la soga se salen las manos para quedar un pial de una o dos patas.

R.11.8.6 Lazadas Legales de Cabeza. Hay solamente tres lazadas legales de la cabeza:

- A) Alrededor de ambos cuernos.
- B) Media cabeza.
- C) Alrededor del cuello.

R.11.8.7 Lazadas Ilegales. Lo siguiente son lazadas ilegales:

- a) Si la hondilla se mete en la punta de un cuerno.
- b) Si la lazada se cruza en la cabeza.
- c) Si la lazada está en la boca del novillo.
- d) Si la lazada sujeta ambos cuernos pasando por debajo de la cabeza del novillo.

R.11.8.8 Piales.

R.11.8.8.1 Atrás de Ambas Paletas (patas delanteras). Cualquier lazada de patas atrás de las paletas es legal si el lazo sube por las patas traseras.

R.11.8.8.2 Una Sola Pata Trasera. Por sujetar una sola pata trasera recibe un castigo de cinco segundos.

R.11.8.9 Inspección de Lazadas. Cualquier cuestión en cuanto a las lazadas en esta competencia se decidirá por los jueces. Si un juez de bandera le dice al cabecero que detenga el novillo para inspeccionar el lazo y no lo hace, a la pareja se le podrá descalificar su ejecución y no se le otorgará tiempo.

R.11.8.10 Límite de Tiempo. Habrá un límite de tiempo transcurrido de 30 segundos en el lazo por parejas. El cronometrador sonará un silbato indicando el término de los 30 segundos. Cuando exista castigo por romper la barrera el tiempo de la ejecución puede resultar mayor a 30 segundos tomando en cuenta el tiempo de castigo.

CAPITULO 12

**** CARRERA DE BARRILES ****

A.12.9.2 INFRACCIONES

Las siguientes situaciones constituyen una infracción de este reglamento y son motivo de sanción según el criterio de acuerdo a este, estas serán de la siguiente manera, de acuerdo a los oficiales y el representante de la disciplina.

Faltas menores y el monto de la multa:

- a) Declinación notificada previo al evento.
- b) Declinación no notificada.
- c) Tirar el sombrero, se hará acreedora a 5 segundos más a su tiempo.
- d) Rudeza innecesaria en contra de su caballo, durante la competencia y dentro de las instalaciones de la arena.
- e) Correr fuera de su orden de sorteo.
- f) Practicar después de que el piso de la arena este trabajado.
- g) Estorbar en la entrada de la arena.
- h) Cualquier competidora que se niegue a competir durante un rodeo cuando se encuentre presente, capaz y sana.
- i) Cuando un familiar o no familiar de la competidora, interfiera en la competencia o se queje ante cualquier oficial del rodeo.
- j) Todos los bajadores, bósales de material metálico (cadena, alambre, cable, etc.).

A.12.9.2.3 Cuando no hay un pasillo central, la competidora puede tomar su lugar dentro de la arena, y arrancar con un máximo de una vuelta o pivote.

A.12.9.2.4 El **entrenamiento intencional** durante la carrera de competencia no es permitido.

A.12.9.2.20 Mover los marcadores o hacer cualquier cosa con el propósito de poner a una competidora en posición favorecida será causa de sanción.

A.12.9.2.21 No es permitido hablar con el juez de bandera o los cronometradores durante la competencia.

A.12.9.3 Vestimenta autorizada. Pantalones vaqueros, botas vaqueras, sombrero vaquero y blusas vaqueras (con o sin botones), estas tienen que ser de manga larga, la apariencia de las competidoras debe de ser limpia, ordenada y profesional.

A.12.12.1 CARRERA DE BARRILES

A.12.12.1.1 La carrera de barriles es una disciplina de tiempo, utilizando barriles de acero de 200 litros y pintados con colores brillantes o contrastantes. La concursante deberá dar vuelta a los barriles en forma de trébol, 2 vueltas a la derecha y una a la izquierda o viceversa. Solo 2 vueltas están permitidas. Si un barril es derribado, ese barril debe de ser rodeado.

A.12.12.1.2 Ambos extremos del barril tienen que estar cerrados.

A.12.12.1.3 Se prohíbe el uso de barriles de hule o de plástico y cojines de protección en los barriles.

A.12.12.2.1 Sin excepción, habrá sólo un caballo de competencia a la vez durante la carrera de barriles dentro del área de competencia.

A.12.12.3.1 El portón de arranque y salida siempre será el mismo durante todo el rodeo.

A.12.12.3.2 La línea de arranque y de meta y la posición de los barriles, tiene que marcarse de manera permanente para todo el rodeo.

A.12.12.3.2.1 La línea de arranque esta definida como el plano que cruza la arena completamente de cerca a cerca, sin importar la posición de los relojes electrónicos. Cruzar la línea de arranque/meta en cualquier momento, antes de que el caballo rompa el rayo eléctrico para iniciar la carrera, es un motivo de descalificación.

A.12.12.3.3 Si un portón de la arena va a ser usado como portón central y las competidoras sean requeridas para correr a través de el, el patrón de los barriles deberá de ser situado de tal forma que,

este centrado al portón, con el centro de la distancia entre el primero y segundo barril al centro del mismo.

A.12.12.4.1 El tiempo de competencia iniciará cuando la competidora cruce la línea de arranque.

A.12.12.6.1 A las competidoras se les agregará una pena de cinco segundos por derribar un barril antes de cruzar la línea de meta, se les permite tocar el barril con la mano para evitar tumbarlo.

A.12.12.7.1 En caso que se derribe barril un barril y éste se para sobre el extremo opuesto, se agregará la pena de cinco segundos.

A.12.12.7.2 Si un barril es movido debe ser re posicionado en su lugar, por un oficial designado.

A.12.12.8.1 Si se mueve el barril, hay que colocarlo de nuevo sobre la marca.

A.12.12.9 JUECES

A.12.12.9.1 Habrá dos (2) jueces para la carrera de barriles.

A.12.12.9.1.1 Los jueces deben asegurar que los barriles y las marcas estén en sus lugares antes de cada función.

A.12.12.9.1.2 El juez de bandera debe tomar como referencia el hocico del caballo para indicar los tiempos del recorrido en la línea de arranque y meta.

A.12.12.9.1.3 El juez tendrá el derecho de parar la Carrera de Barriles durante una función o el slack debido a las "malas condiciones" de la tierra.

A.12.12.10 REPETICION (segunda oportunidad)

A.12.12.10.1 Una repetición no puede ser otorgada en forma individual a una competidora dadas las condiciones del piso. Si las condiciones del piso son tales que una repetición tenga que ser otorgada, la carrera de barriles deberá ser detenida y a todas las

competidoras de la sección del evento, les será otorgada una repetición por un juez, en cuando las condiciones del piso sean corregidas. Cada competidora deberá tener la opción de tomar su oportunidad de repetición o mantener su tiempo marcado. Ninguna penalización será trasladada hacia la repetición. Los oficiales harán todo lo posible en notificar a las competidoras de la repetición. De cualquier forma el no haberles notificado no cambiará los resultados.

A.12.12.10.1.1 Cuando una repetición es dada, el tiempo deberá ser marcado por el juez, la sección correrá en el orden en que originalmente fue sorteado. La repetición se le brindará al final de la sección.

A.12.12.11 Si por alguna razón los barriles o los relojes no están colocados en las marcas y el oficial de bandera no se encuentra en el lugar correcto, las cosas deben de ser puestas en el orden correcto y todos las competidoras deberán volver a correr sin ninguna penalización agregada, sin embargo si es en desventaja de la concursante, entonces le será permitido ya sea, correr o tomar su tiempo inicial.

A.12.12.11.1 La decisión de que los barriles no estuvieron en las marcas será tomada por un oficial, de ser así, las competidoras y los demás jueces deberán ser notificados y el director de arena fijara el horario para la repetición.

A.12.12.11.2 Si en un evento de 1 o más días, los barriles, los relojes y oficiales de bandera se encuentran fuera de la posición correcta y todas las competidoras no pueden ser notificadas y las condiciones del piso no puedan ser corregidas y no puedas otorgar una repetición, el rodeo deberá de ser realizado nuevamente.

A.12.12.11.3 Si una competidora siente que a sido fauleada durante su carrera de competencia debe inmediatamente declarárselo a los oficiales (por ejemplo frenando su caballo), para tener la opción a una repetición. Esto no aplica para condiciones inseguras del piso. Los oficiales determinaran si el foul que la competidora esta declarando la hace acreedora a una repetición.

A.12.12.11.4 Las penalizaciones cometidas no serán trasladadas a la carrera de repetición.

A.12.12.14 DESCALIFICACIONES

A.12.12.14.1 La competidora será descalificada por no estar lista cuando sea le llama. Por el juez y el locutor.

A.12.12.14.2 La competidora será descalificada por hacer su recorrido incorrectamente, el cual consiste en una forma de trébol, una vuelta a la derecha y dos a la izquierda, o viceversa.

A.12.12.14.3 La descalificación consiste en dar dos vueltas a un barril o dar más de tres vueltas durante el recorrido o cruzar la línea de meta antes de terminar el recorrido.

A.12.12.14.4 La competidora debe de estar montada en su caballo cuando cruce la línea de meta.

A.12.12.14.5 Si una competidora entra por una puerta que no es la designada para la competencia será descalificada.

A.12.12.14.6 Los oficiales deberán registrar el tiempo aunque sea descalificación por cualquier causa.

A.12.12.15 PREPARACIÓN DE TIERRA

A.12.12.15.1 Al comité organizador se le pide que prepare la tierra de la arena para dejarla en las mismas condiciones durante todo el evento.

A.12.12.15.2 El número de competidoras durante una función no debe excederse de 20.

A.12.12.15.3 En el slack, la tierra alrededor de los barriles se debe rastrear inmediatamente antes de la carrera de barriles y después que haya competido el mismo número de competidoras sorteadas para el rodeo.

A.12.12.15.4 Cuando no hay una función de rodeo que sirva de referencia, se sugiere rastrear la tierra alrededor de los barriles inmediatamente antes de la carrera de barriles y después que no más de doce (20) competidoras hayan corrido.

Si en un rodeo hay más de 20 concursantes por un error de oficina o cualquier otra causa, el uso de rastrillos manuales es aceptable.

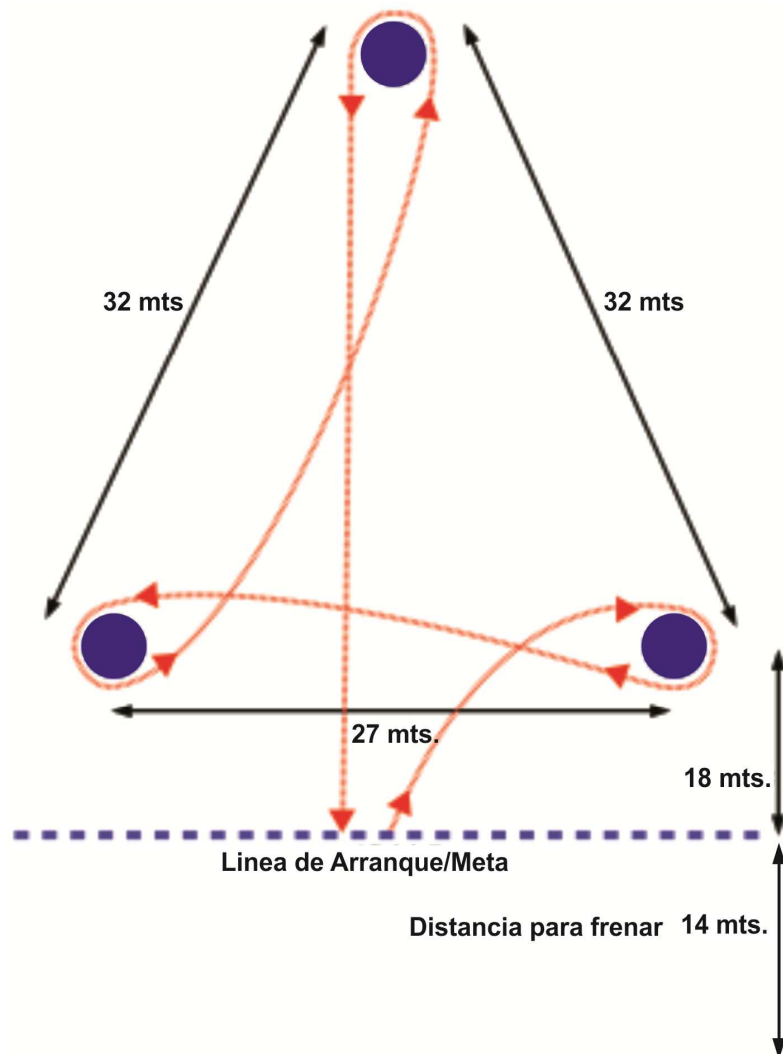
A.12.12.15.5 Si hay una corrida de slack antes de la primera función del rodeo, es obligatorio rastrear y regar la tierra para dejarla en las mismas condiciones que se tendrán para la función.

A.12.12.15.6 El número de competidoras para el rastreo de la tierra, se incluye el número de competidoras sorteadas, aun no hayan corrido por cualquier causa (cada categoría se contare independientemente).

A.12.12.15.7 Condiciones inseguras de una arena. Si las condiciones de una arena son declaradas inseguras, los oficiales y/o el comité organizador, podrán detener el rodeo, hasta el momento en que sea las condiciones de la arena se declaren satisfactorias por el individuo o individuos que inicialmente determinaron que las condiciones de la arena eran inseguras. Si las condiciones de la arena no pueden ser cambiadas y mejoradas para hacerlas seguras, el evento puede ser cancelado por los oficiales o el comité organizador.

A.12.12.15.8 De ser posible y para garantizar una competencia con condiciones mas parejas para todas las concursantes, habrá una persona de arena, pegada al perímetro de la arena, enseguida de cada barril y acondicionara el piso alrededor del mismo para cada barrilera y en el momento inmediato en que la barrilera anterior haya terminado de pasar por ese barril. Dicha persona no deberá intervenir, hacer movimientos, hacer indicaciones, influir o tratar de influir en ningún momento en el desempeño de la concursante.

A.12.12.16 DISTANCIAS DEL PATRÓN DE BARRILES



A.12.12.16.1 Las distancias sugeridas por la ASOCIACIÓN para la Carrera de Barriles son:

A.12.12.16.2 Entre los barriles 1 y 2 (27 Mts).

A.12.12.16.3 Entre los barriles 1 y 3 y los barriles 2 y 3 (32 Mts).

A.12.12.16.4 Habrá (18 Mts) desde los barriles 1 y 2 a la línea de arranque y meta (relojes electrónicos). La línea de arranque y meta debe estar por lo menos a 14 Mts del extremo de la arena.

A.12.12.16.5 La distancia máxima será de (32 mts) entre los barriles 1 y 2, y (36 mts) entre los barriles 2 y 3, y 1 y 3. La línea de arranque nunca debe ser más que (27 mts). Estas medidas son para arenas muy grandes.

A.12.12.28.1 Lo siguiente se usará en arenas pequeñas.

A.12.12.28.1.1 Por ningún motivo la distancia para detener el caballo será menor a 14 mts. Sin embargo un pasillo de entrada/salida podrá ser incluido como parte de la distancia de parado.

A.12.12.28.1.2 El pasillo de entrada/salida deberá ser de mínimo 3 mts de ancho, sin obstáculos y cubierto de tierra, cualquier objeto que cruce este pasillo por encima deberá estar cuando menos 3.6 mts. De altura libre, contará con iluminación suficiente y libre de personas y caballos.

A.12.12.28.1.2 Los barriles 1 y 2 tienen que estar por lo menos a (5 mts) de los lados de la arena.

A.12.12.28.1.3 El barril 3 debe estar por lo menos a (11 mts) del extremo de la arena, nunca menos de (7 mts). En arenas angostas, el barril 3 debe estar por lo menos a (5 mts) más lejos que entre los barriles 1 y 2.

A.12.12.28.1.4 Si el tamaño de la arena lo permite, los barriles deben estar separados por un mínimo de (18 mts).

A.12.12.28.1.5 En las arenas pequeñas, se recomienda que las distancias se reduzcan proporcionalmente a las medidas sugeridas.

A.12.12.28.1.6 Las marcas deberán ser señaladas con una estaca enterrada en el suelo y un pedazo de soga o cadena amarrada al extremo. Solo la soga o cadena podrán estar expuestas.

A.12.12.28.1.7 Las marcas deberán ser enterradas en el lugar de cada barril de tal forma que los barriles siempre estarán en el mismo lugar durante cada ronda completa.

A.12.12.28.1.8 Los relojes electrónicos deberán tener también marcas permanentes. Marcadores aéreos de rayo laser podrán ser utilizados para marcar el patrón de los barriles.

A.12.12.28.1.9 Es responsabilidad de los jueces asegurarse de que el patrón sea colocado de acuerdo al reglamento de ASOCIACIÓN antes del primer slack o rodeo.

A.12.12.28.1.10 Una vez que el patrón está colocado cualquier cambio al mismo deberá ser aprobado por los jueces, siempre y cuando se haya concluido una ronda. Los jueces agregaran una nota donde expliquen la causa del cambio.

A.12.12.28.1.11 Los jueces deberán publicar una copia del patrón con sus medidas y entregar una a la secretaria del rodeo.

A.12.12.28.1.12 Al colocar los barriles en las marcas estas deben de quedar en la orilla del barril por el lado de afuera del patrón, la soga o cadena sobrante se pone oculta con tierra pegada al barril.

PARA TOMAR EL TIEMPO

A.12.12.29.1 Se recomienda que se use un reloj electrónico y dos relojes manuales de respaldo. En caso de que el reloj electrónico falle se promediaran los relojes manuales y se agregara un cero para que el resultado este con milésimas.

De no haber reloj electrónico se tomara el tiempo con 3 cronómetros manuales y se considerara tiempo oficial el reloj de en medio. En el caso de que ningún reloj funcione se le otorgara una repetición y no cargara con penalizaciones de la carrera original.

A.12.13 SLACKS

A.12.13.1 Si se va a realizar más de una ronda por competidora en un slack, se deben de otorgar al menos 60 minutos entre las carreras.

CAPITULO 13

****RESTRICCIONES DE CONDUCTA Y ACCIONES DISCIPLINARIAS****

A.13.0 GENERAL

Cualquier miembro que ha violado estas reglas, las reglas oficiales de rodeo de ASOCIACIÓN o cualquier rodeo avalado por ASOCIACIÓN puede ser sujeto a reprimenda, multa, inelegibilidad, suspensión, suspensión de privilegios de ASOCIACIÓN, expulsión de ASOCIACIÓN de conformidad con las penas fijadas en este capitulo.

Las penas serán determinadas por el consejo directivo o cualquier oficial o comité designado por el consejo directivo.

A.13.0.1 Multas progresivas. No aplica para Campeonato 2013.

A.13.0.2 Lista de inelegibles. Ningún miembro podrá participar en un rodeo avalado por ASOCIACIÓN si su nombre esta en la lista de inelegibles. Un miembro no será retirado de esta lista hasta que sus obligaciones con ASOCIACIÓN hayan sido cumplidas.

A.13.1 FALTAS CLASE I

Estas faltas son sancionadas económicamente y hasta con la descalificación de un rodeo, a menos que algo más se haya establecido.

A.13.1.1 No cumplir con el código de vestimenta no podrá participar

A.13.1.2 No utilizar el número de concursante No aplica.

A.13.1.3 Incapacidad para sacar la mano en caballos con pretal reportado por los jueces No Aplica

A.13.1.4 No hacer un esfuerzo honesto

A.13.1.5 Disputas en la arena en la primera ofensa y se castigara.

A.13.1.6 No estar listo a la hora que se le llama a competir puede ser descalificado.

A.13.1.7 Declinaciones No haber avisado antes del sorteo se hará acreedor a una multa equivalente al costo de la renta del animal en el que competiría.

A.13.1.7.5 Declinar cuando se esté presente, capaz y sano. Descalificación de todas las demás disciplinas en las que se encuentre inscrito y se hará acreedor a una multa equivalente al costo de la inscripción para la primera ofensa y se duplicará en la segunda y subsecuentes además de un rodeo de suspensión.

A.13.1.9 Cruzar la arena Durante o antes de un rodeo obtendrá una llamada de atención.

A.13.1.12 Presencia injustificada en los corrales de ganado. Descalificación inmediata

A.13.2 Faltas Clase II

Estas faltas serán sancionadas con la descalificación de un rodeo, a menos que algo más se haya establecido.

A.13.2.1 Inscribirse a un evento y no pagar la inscripción del mismo. La multa será igual al valor de la inscripción.

A.13.2.2 Pagar con cheques que no tengan fondos. No aplica..

A.13.3 Faltas Clase III

Estas faltas serán sancionadas inelegibilidad, suspensión, suspensión de privilegios de ASOCIACIÓN, expulsión de ASOCIACIÓN, a menos que otra cosas sea establecido.

A.13.3.2 Pelearse en la arena Descalificación.

A.13.3.3 Influnciar a un oficial de ASOCIACIÓN, intentar influenciar, sobornar, intimidar en cualquier momento dentro o fuera de la arena, o hablar con un juez cuando una disciplina esta en proceso, descalificación.

A.13.3.4 Amenazar, intentar provocar, acosar, intimidar a un oficial de la ASOCIACIÓN, espectador, representante o empleado de ASOCIACIÓN o cualquier miembro, descalificación.

A.13.3.5 Fraude, utilizar cualquier documento o información fraudulenta en cualquier relación con la ASOCIACIÓN o sus asociaciones. Descalificación.

A.13.3.6 Conducta, lenguaje o apariencia que dañe la imagen publica de la ASOCIACIÓN o del deporte del rodeo. Amonestación escrita.

A.13.3.7 Ser arrestado o convicto por un delito serio. Que haya estado involucrado en asalto, uso y portación de armas peligrosas, distribución o tráfico de sustancias prohibidas. Suspensión o expulsión.

A.13.3.8 Huelga. Promover y/o involucrarse en cualquier huelga, boicot, manifestación o protesta de cualquier tipo, que involucren cualquier rodeo de ASOCIACIÓN

A.13.3.9 Cambio de orden de salida en el rodeo. Los competidores que cambien su orden de salida o su ganado sorteado en un rodeo, sin autorización previa del director de arena o el comité organizador. Suspensión.

A.13.3.10 Reincidir. El reincidir en las ofensas de clase I y clase II, se convertirá en una ofensa clase III.

A.13.3.11 Alcohol o drogas. Estar bajo la influencia de licor o cualquier droga ilícita en la arena, consumir alcohol o drogas ilícitas en la arena. Expulsión.

A.13.3.12 Maltrato al Ganado, referirse a la parte 9 de reglamento de la ASOCIACIÓN.

A.13.3.13 Hacer trampa, engañar o intentar hacer trampa descalificación según el reglamento.

A.13.3.14 No tener al menos 2 payasos peleadores y dos auxiliares a caballo. No aplica.

A.13.4 FALTAS CLASE IV

Las siguientes faltas se consideraran como faltas clase IV, y serán sancionadas con la descalificación del rodeo en cuestión (si aplica), suspensión automática por 2 rodeos.

A.13.4.1 Agredir físicamente o golpear a un oficial de la ASOCIACIÓN, un espectador, cualquier representante o empleado de la ASOCIACIÓN dentro de la arena.

A.13.4.2 Atentar el arreglo ilegal o influir de manera impropia en una disciplina, rodeo o competencia y que esto afecte o influya en los resultados del rodeo o la competencia misma.

A.13.5 FALTAS CLASE V

A.13.5.1 Indisciplina extrema

En circunstancias donde la conducta, acciones y comportamiento del acusado, sean extremadamente dañinas a la imagen de la ASOCIACIÓN, sus miembros y el deporte del Rodeo, la mesa directiva, puede suspenderle indefinidamente o aplicar una suspensión que puede ser no mayor a 5 años.

A.13.6 PROCEDIMIENTOS DISCIPLINARIOS

A.13.6.1 Descalificación de un rodeo. Un participante puede ser descalificado de un rodeo en conformidad con estas leyes o los reglamentos del rodeo, solo con un acuerdo unánime de los jueces del rodeo.

A.13.6.2 Autoridad del Consejo directivo. El consejo directivo de la ASOCIACIÓN y la Asociación, serán responsables de aplicar las multas y castigos, y tendrán la autoridad de delegar esta facultad, a sus directivos. Previendo que sean personas con la autoridad moral y la imparcialidad requeridas para llevar a cabo estas diligencias. Los encargados y responsables de supervisar estas acciones.

También la Asociación será la propietaria de los recursos que de aquí se generen.

A.13.6.3 Aviso de sanción. El directivo encargado de aplicar las sanciones, será responsable de avisar por escrito o por cualquier medio electrónico al acusado sobre la penalización a que fue acreedor.

A.13.6.4 Alegato o defensa del acusado. Si el acusado en cuestión desea responder o establecer una queja o alegato al respecto, tendrá la oportunidad de hacerlo por los mismos medios no antes de haber pasado 15 días hábiles después de haber recibido la notificación.

A.13.6.4 La persona acreedora a una multa y que este en proceso de alegato, no podrá competir hasta que la resolución sea dada o hasta que haya hecho un depósito por el valor del 50% de la multa asignada.

A.13.6.5 La persona que haya sido acreedora a cualquier, sanción, multa, suspensión, expulsión, etc. También podrá ser acreedora a que se le retiren los puntos acumulados o ganados en el circuito o sistema de competencia.

TEAM PENNING

REGLAS GENERALES

1. Todo el ganado que será usado durante el día del evento podrá ser asentado previo a la hora de comienzo de la misma, bajo la supervisión y aprobación de la Mesa Técnica, de manera que pueda salir de los corrales a la cancha listo para la competencia
2. Un Equipo de tres debe separar del lote y encerrar tres cabezas de ganado con el numero idéntico asignado (el mismo). El tiempo más rápido gana.
3. Los números y orden de trabajo serán asignados por la Asociación antes de empezar el mismo.

4. Todo el ganado deberá ser agrupado en el lado del ganado de la línea de inicio antes que el tiempo comience.

5. Debe haber 2 auxiliares con bandera, uno a la entrada del corral y uno en la línea de inicio/falta. El juez debe estar ubicado en la línea de inicio/falta, y podrá o no a su discreción tomar la posición del auxiliar con la bandera en esa posición. Deberá haber por lo menos dos cronometristas. El primero deberá ser el tiempo oficial y el segundo será un tiempo de respaldo, en el caso que el primero pierda el tiempo o su cronometro falle. Podrá utilizarse reloj electrónico.

6. El auxiliar de la bandera levantará la bandera para indicar cuando la pista está lista.

7. A los competidores se les dará el número de los animales a encerrar cuando el auxiliar de la bandera baje la misma en el momento que la nariz del primer caballo cruce la línea de inicio. Los montadores están comprometidos una vez que cruzan la línea de inicio.

8. Una vez comprometidos con el ganado, el equipo es responsable de los animales. Es responsabilidad del equipo, antes de trabajar el ganado, de dar a conocer y pedir la decisión del juez si, en su opinión, hay un animal lesionado o inutilizable entre los del número que les corresponde trabajar. Una vez que el ganado ha sido trabajado no se aceptan excusas.

9. Si por alguna razón un equipo no participa después del orden asignado, el número de su ganado será asignado y anunciado en el momento que el equipo tenga su turno. El número asignado no será usado en ese set de equipos. Esto podrá evitar cambiar el orden de trabajo para los otros competidores.

10. Se inscribirán solo en la categoría Abierta.

11. Un filete o jáquima (hackamore) puede ser usado no importa la edad del caballo y deberá usarse las dos manos. Un freno podrá ser usado en un caballo de cualquier edad, pero deberá ser montado a una mano.

12. El número de rondas a jugar serán determinadas por la ASOCIACION en cada evento.

A.14 MEDIDAS

A.14.1 Los números deben tener un mínimo de 15 cm de alto. Los números deben ser colocados a ambos lados del animal, en la parte alta de cada lado, cerca de la línea del lomo del animal entre los hombros y la grupa o en el cuello del mismo.

A.14.2 El número óptimo de ganado por lote es 30; sin embargo, un máximo de 45 y un mínimo de 21 son permitidos por lote inclusive si hay menos de siete equipos. Todo el ganado en un lote debe ser numerado en grupos de tres.

A.14.2.1 Debe haber tres cabezas de ganado (números idénticos) asignado por equipo en el lote cada vez que un nuevo equipo inicie su partida.

A.14.2.2 Siempre debe haber el mismo número de ganado en cada uno de los lotes usados en cada ronda.

A.14.3 La línea de inicio y falta debe ser designada por marcas localizadas en la baranda de la pista, y de fácil visibilidad por el juez de línea y los competidores. La línea de falta debe estar entre 30% y 35 % del largo total de la pista desde el lado del ganado de la pista, y la línea de falta debe estar determinada y dada a conocer como tal por el Organizador de Evento. El portón de entrada del corral debe estar situado 25% de la distancia desde la pared de atrás de la pista, pero no podrá ser menos de 17 metros desde la pared de atrás de la pista.

A.14.4 COMPETIDORES

A.14.4.1 Un competidor solo podrá participar en un equipo. En caso de que, por cualquier razón, falte uno de los competidores, los otros dos podrán salir a competir. En ningún caso podrá salir uno solo. Si el equipo no ha participado en la competencia, entonces podrán realizar los cambios pertinentes, a menos que ocurran las siguientes circunstancias:

A.14.4.2 Enfermedad sobrevenida o lesión corporal ocurrida durante el desarrollo de la competencia que impida física o mentalmente al competidor realizar la actividad.

A.14.4.3 Muerte del competidor.

A.14.4.4 Cualquier otra excusa que represente un hecho grave comprobable por el cual deba ausentarse el competidor será sometida a consideración de la ASOCIACION para aceptar o no el cambio solicitado.

A.14.4.5 Todo cambio deberá ser solicitado por escrito ante la mesa técnica y firmado por el resto del equipo colocando la causa de la solicitud del mismo; en ninguno de los casos mencionados se podrá cambiar más de un (01) competidor por equipo por válida. Ningún cambio será aceptado en la última vuelta y/o final.

A.14.5 TIEMPO

A.14.5.1 Los encargados del evento deben usar tiempos límite de 90 segundos para cada división, pero deben de dejarlo claro.

A.14.5.2 Un aviso será dado al equipo trabajando el ganado a 30 segundos, previo al final del tiempo.

A.14.5.3 Para parar el tiempo, un montador debe pararse en la puerta del corral y levantar la mano para la bandera. La bandera caerá cuando la nariz del caballo pase la puerta y el montador pida el tiempo.

A.14.5.4 El tiempo continúa hasta que todo el ganado sin encerrar esté completamente en el lado del ganado atrás de la línea de inicio.

A.14.6 PENALIDADES

A.14.6.1 Todas las penalidades cometidas serán adjuntadas a una corrida calificada inclusive si el tiempo de penalización excede el tiempo límite.

A.14.6.2 REPETIR LACORRIDA

A.14.6.2.1 En el caso que el aviso de los 30 segundos no se dé, se debe repetir la corrida a petición del equipo. Si el equipo pide repetir la corrida, el ganado debe ser asentado y la repetición será dada usando el mismo número o color de ganado, con una penalidad de 60 segundos.

A.14.6.2.2 En ningún caso el resultado o tiempo de la repetición del recorrido será menor al tiempo en que debió haber sido dada la advertencia. Si en un reclamo por agotamiento de tiempo con ganado en el corral de encierro, se determina que hubo falla técnica, se dará al equipo el encierro efectivo en 90 segundos, según sea el caso.

A.14.6.2.2.1 Si el animal abandona la pista, sea sobre o a través de la baranda, el equipo puede ya sea ser descalificado por rudeza innecesaria, o se le puede otorgar la repetición de la corrida, dependiendo en la decisión del juez. Si la repetición es dada, debe ser dada al final de ese set de ganado.

A.14.6.2.2.2 Si no hay ganado fresco para una repetición, el ganado a usarse será determinado por el organizador del evento y el juez. Si más de una repetición es dada en una ronda, deberán ser tomadas en orden de lo ocurrido. Si el ganado debe reutilizarse un ganado fresco adicional es necesario, el ganado usado debe mezclarse con el ganado fresco y debe ser reenumerado. Todo intento debe hacerse para asegurar que cada equipo trabaje el mismo número de ganado fresco y usado.

A.14.6.2.2.3 Si a un equipo se le da un número que ya ha sido usado en ese lote, una repetición debe ser dada inmediatamente, usando el número correcto en ese mismo lote. Cuando el error se descubre después que el lote ha sido retirado de la pista, entonces la repetición se dará al final de todas las rondas usando el mismo lote.

A.14.6.2.2.4 En el caso que más o menos de tres animales (con números idénticos) asignados son descubiertos en un lote, el equipo con más o menos de tres animales asignados deben tener una

repetición al final de ese set de ganado. Los tiempos para todos los equipos con un lote disperejo se mantendrán iguales.

A.14.6.2.2.5 El ganado no puede ser reutilizado en una ronda de una división excepto a como se especifica en la regla de arriba para repeticiones de corrida.

A.14.6.3 NO TIME (sin tiempo)

A.14.6.3.1 Será dado si un animal es volcado o cortado en el encierro después que el tiempo ha sido detenido.

A.14.6.3.2 Si un animal escapa del encierro, cuando el equipo está pidiendo para detener el tiempo.

A.14.6.3.3 Si el animal escapa del encierro, cuando el equipo está pidiendo para detener el tiempo antes de tiempo cuando todo el ganado sin encerrar está en el lado del ganado de la línea de inicio. Un animal escapado es aquel con cualquier parte de él afuera de la abertura del encierro.

A.14.6.3.4 Si el equipo pide tiempo con cualquier animal equivocado dentro del encierro.

A.14.6.3.5 Si el equipo demuestra cualquier tipo de rudeza innecesaria hacia el animal.

A.14.6.3.6 Uso excesivo de la fusta, sogas, coyundas o riendas en cualquier parte del caballo.

A.14.6.3.7 Si más de tres (3) cabezas de ganado pasan la línea de inicio/falta al mismo tiempo. Cualquier parte del cuarto animal que pase la línea invocará un no time.

A.14.6.3.8 Cualquier recorrido cuyo tiempo esté por encima del designado por el organizador (90 segundos), se tendrá como no válido y no tendrá tiempo.

A.14.6.4 DESCALIFICACION

A.14.6.4.1 Cualquier atraso por los participantes para empezar.

A.14.6.4.2 Contacto con el ganado con las manos, sombreros, sogas, romals o cualquier otro equipo. Ningún maltrato con fustas, sombreros o sogas está permitido.

A.14.6.4.3 Innecesaria rudeza al ganado o a los caballos o conducta antideportiva.

A.14.6.4.4 Caída del caballo y/o del montador no eliminará la entrada; sin embargo cualquier intento de un montador desmontado de trabajar el ganado antes de montarse de nuevo resultará en su descalificación.

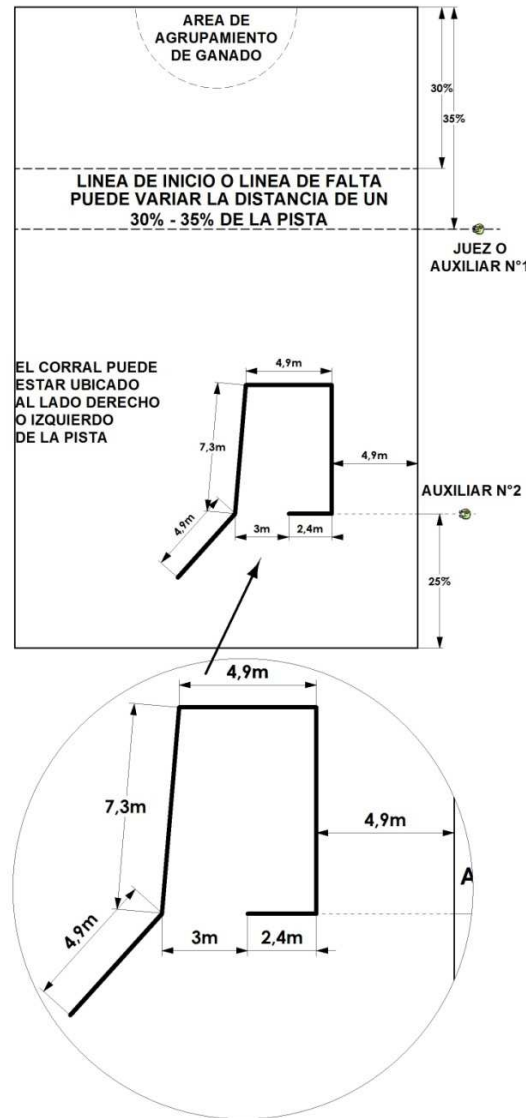
A.14.6.4.5 Descalificación de un miembro del equipo resultará en la descalificación del equipo completo.

A.14.6.5 POSICIONES/EMPATES

A.14.6.5.1 Un equipo podrá pedir por tiempo con solo uno o dos animales encerrados de los asignados. Sin embargo, equipos que encierran tres cabezas de ganado se posicionan más alto que con dos, y dos más alto que con uno, sin importar el tiempo. En competencias de múltiples rondas, equipos que encierran en cada ronda derrotarán a equipos que fallaron en encerrar en una ronda, sin importar el número de ganado encerrado o el tiempo. En una competencia de múltiples rondas, los equipos deberán encerrar para avanzar. En competencias de múltiples rondas, tiempos y cuenta de ganado son acumulados para determinar las posiciones.

A.14.6.5.2 En el caso de un empate afectando las posiciones, a cada equipo se le será permitido encerrar un animal numerado. Mejor tiempo quiebra el empate.

TEAM PENNING



BAILE DE LAS LLANTAS

A.14.6 ASPECTOS GENERALES

A.14.6.1 Los participantes correrán sin detenerse a velocidad constante alrededor de las llantas, limitadas en los extremos por barriles.

A.14.6.2 Se inicia la carrera cuando el juez lo indique y acompañado de la música (sonido ambiente). Cuando la música se detenga, los jinetes se bajarán de sus caballos, introduciendo uno de sus pies en una de las llantas, sin soltar su mano del sobrante del cabresto. De no haber música se hará con el silbato del juez, su inicio y parada.

A.14.6.3 Cada vez que se detenga la música quedará un participante sin llanta, el cual se eliminará de la prueba. Antes de reiniciar la carrera se quitará una de las llantas y así sucesivamente hasta quedar solamente uno que será el vencedor.

A.14.6.4 El participante que adelante a su compañero inmediato será eliminado, excepto si la música se ha detenido. También si algún jinete obstruye la carrera del participante posterior se eliminará.

A.14.6.5 El jinete que toque con la mano o derribe uno de los barriles aunque se haya detenido la música, será descalificado, de igual forma si se sujeta de cualquier parte de la montura mientras este corriendo.

A.14.6.6 El participante que se baje antes de detenerse la música o no se haya sonado el silbato, será retirado de la carrera. Cuando queden únicamente los dos participantes de la final, iniciarán su carrera a la altura de la llanta por laterales opuestos.

A.14.6.7 Si uno de los competidores bota un barril, empuja o patea una de las llantas, para que algún otro competidor se dificulte lograr el objetivo, se le retirará de la prueba.

A.14.6.8 El sobrante del cabresto o gamarrón, no podrá ser más largo de los 3.50 metros.

A.14.6.9 Así mismo, el competidor no deberá soltar el sobrante del mecate para tomar su llanta (podrá soltarlo si hubiere algún enredo entre participantes y caballos, para evitar un accidente). Los jueces decidirán a cual participante adjudican la llanta que pretendan dos competidores a la vez. No se permitirá el uso de espuelas en esta carrera.

A.14.6.10 La persona encargada de detener la música estará de espaldas a los competidores.

BREAKAWAY ROPING

A.14.7 ASPECTOS GENERALES

A.14.7.1 Disponible solo para amateur, esto es un evento cronometrado con un minuto de tiempo límite.

A.14.7.2 El caballo debe iniciar desde atrás de la barrera. Una penalidad de 10 segundos será aplicada al tiempo por romper la barrera. Deben usarse terneros.

A.14.7.3 Se permitirán dos lazos. Una o dos sogas estarán amarradas a la montura por una cuerda gruesa, de tal manera que permita a la soga ser soltada del pico cuando el ternero alcanza el final de la soga. Un paño o bandera visible debe amarrarse del final de la soga amarrada del pico para facilitarle al juez ver cuando se suelta.

A.14.7.4 Si el lazador porta una soga y el lazador decide usar un segundo lazo, él deberá usar la misma soga si esta todavía se encuentra atada al pico de la montura. Si la soga ya no está atada al pico de la montura después que el lazador ha tirado el primer lazo, no podrá reutilizarse para un segundo lazo. Si el lazador porta dos sogas deberá usar el segundo lazo si todavía está atado al pico de la montura. Si la segunda soga se suelta no podrá ser usada.

A.14.7.5 El lazador deberá soltar la primera soga de la montura después de un fallo, antes de usar su segunda soga si así desea.

A.14.7.6 El lazador no recibirá tiempo si suelta la soga con su mano o si toca la soga después de realizar el lazo. Si la soga tarda o no se suelta después del lazo efectivo, el lazador no recibirá tiempo.

A.14.7.7 El tiempo comenzará al caer la bandera de la barrera hasta que se suelte la soga del pico de la montura. Un lazo legal es cuando el lazo entra por la cabeza del ternero y amarra cualquier parte de este para causar que la soga se suelte del pico de la montura. Lazar el ternero y no soltar la soga de la mano no se permite.

A.14.7.8 El lazador no deberá intentar lazar el ternero antes que la bandera en la barrera caiga. Cualquier intento del competidor de colocar su caballo detrás de la barrera, permitiéndole al lazador amarrar el ternero sin salir de la caja ni pasar la barrera será considerado una descalificación.

A.14.7.9 La soga no deberá pasar a través del freno, bajador, soga del cuello o ningún otro dispositivo.

A.14.7.10 Un juez debe, a su discreción, usar al ring steward o a otros oficiales del show para que lo asistan como jueces de barrera y ayudar a determinar los lazos legales o alguna infracción del reglamento.

A.14.7.11 Se recomienda, cuando sea posible, que el juez juzgue con bandera en mano montando a caballo.