



“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”

REGLAMENTO DE ESCARAMUZAS 2017

Artículo 1.-Las escaramuzas que compiten en el ***“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”*** son invitadas por el Comité Organizador y la cantidad de participantes se define de acuerdo al número de evento(s) de cada día.

Artículo 2.-Son calificadas con el Reglamento de Escaramuzas propio del Comité Organizador del ***“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”***, el cual queda establecido en la correspondiente Convocatoria; así como las Reglas Deportivas, si las hubiera.

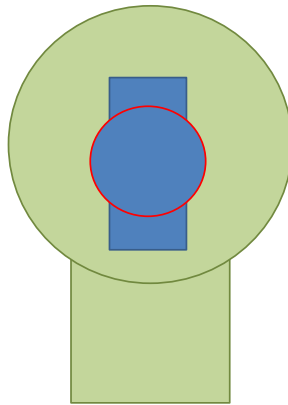
Artículo 3.-El jurado calificador será integrado por el número de jueces damas que defina e invite el Comité Organizador del mismo ***“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”***.

Artículo 4.-Todos los grupos de Escaramuzas asisten y participan bajo su propio riesgo en la **categoría LIBRE**. Es su responsabilidad el traslado y cuidado de sus cabalgaduras. El Comité Organizador solo pone a disposición de las participantes un contacto de servicios médicos y veterinarios.

FORMATOS DE CALIFICACIÓN PARA ESTE CAMPEONATO: El Campeonato Millonario cuenta con sus propias Hojas Oficiales de Calificación, de Croquis y Carta Responsiva para esta competencia, mismos que toda escaramuza deberá presentar de manera obligatoria para poder competir.

Artículo 5.-Las competencias del **“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”** se celebrarán en el lienzo charro reglamentario de Rancho Santa María, ubicado en Tlajomulco de Zúñiga, Jalisco, con las siguientes adecuaciones:

A) Para cada actuación de las escaramuzas, se dibujará en el ruedo un rectángulo centrado, de 6 metros de ancho por 20 metros de largo, entre los 70 y 90 metros, eliminando la línea para entrar al rectángulo (como se hace para la presentación de puntas), con la adecuación de que sobre este rectángulo se dibujará una circunferencia de 16 mts. de diámetro que servirá exclusivamente como referencia para toda la rutina, tanto para competidoras como para jueces. *(Ver dibujo anexo)*



B) Es obligatorio señalar o marcar en la pared del ruedo los “MEDIOS” con unos círculos de 20cms. de diámetro cada uno; y los “OCTAVOS” con una “X” de igual dimensión a los círculos, señalamientos que deberán ir perfectamente fijos y visibles. Pueden ser en color rojo y/o blanco, de acuerdo al contraste del muro, ya que deben ser notorios.

Artículo 6.- En el momento en que una escaramuza confirma por escrito su participación al **“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”** queda sujeta a este reglamento de competencia; así como a la correspondiente convocatoria.

Artículo 7.-La escaramuza deberá participar después del coleadero, antes de cerrar las puertas del ruedo; o en algún otro momento cuando por alguna causa se justifique y el Comité Organizador le otorgue un horario y espacio distinto al antes señalado.

Artículo 8.-Las “Hojas de Calificación”, “Hojas de Croquis” y “Carta Responsiva” serán las que se señalan en el presente Reglamento.



Esta documentación debe entregarse en “Tiempo” y “Forma” a la persona responsable, quedando establecido lo siguiente:

1.- Tiempo: Será un día antes de su competencia, de 10 AM a 6 PM exclusivamente, a la Directora de Jueces en el lienzo sede.

2.- Forma: Las “Hojas de Calificación” y “Hojas de Croquis” deben estar completamente llenas en todos sus espacios requeridos.

- Se pueden dibujar los ejercicios de manera impresa o elaborarlos a mano, mismos que deben ilustrar el momento preciso de la ejecución, tanto en la Hoja de Croquis, como en la de Calificación.
- Además la capitana deberá adjuntar la “Carta Responsiva” por su equipo debidamente firmada por ella misma.

Cuando se tenga que hacer el cambio de la papelería rechazada, la escaramuza debe cumplir nuevamente con el tiempo y forma de entrega.

Corrección: La corrección de papelería rechazada por las jueces debe hacerla la capitana en las oficinas del Comité, quedando estrictamente prohibido retirar dichas hojas de las oficinas generales, solo se permitirá que la capitana cambie unas hojas por otras; o podrá corregirlas ahí mismo.

COMISIÓN DEPORTIVA:

Artículo 9.- El Comité Organizador asignará esta función directamente a una persona que será quien haga las funciones de Comisión Deportiva.

A) Deberá coordinarse con la dirección de jueces, con el jurado calificador, con la Comisión Deportiva Varonil y con las escaramuzas competidoras.

B) Sus funciones inician cuando cada escaramuza llega al reconocimiento de lienzo y concluyen al terminar la competencia de cada día.

C) Sus funciones son:

- Que el terreno esté disponible en el horario programado para el reconocimiento de terreno asignado y marcado como corresponde.
- Verificar que las condiciones del terreno para realizar los reconocimientos y la competencia sean óptimas.
- Que el rol de reconocimientos se siga de acuerdo a lo programado.
- Autorizar algún cambio de horario de reconocimiento de terrero por alguna causa de fuerza mayor, sin afectar a otra escaramuza, ni al sector varonil.



- Que previamente disponga lo necesario para que el jurado esté en las posiciones de evaluación designadas.
- Reportar al jurado de cualquier impedimento para iniciar la competencia.
- Apoyar a las participantes y al caporal con las indicaciones de Comisión Deportiva.
- Auxiliar al jurado en cualquier indicación que le asignen.
- Reportar al jurado todas las contingencias presentadas ya sea antes de la competencia, al término de la misma; o en el momento que lo considere pertinente, según sea el caso.

Artículo 10.-Las escaramuzas NO podrán repetir integrantes entre equipos competidores dentro del Campeonato Millonario y todas deben cumplir con las especificaciones de la Convocatoria; así como respetar los acuerdos del Comité Organizador.

Artículo 11.-Cuando el equipo femenino se vea en la necesidad de posponer su presentación, el Comité Organizador en acuerdo con los jueces, verificarán la gravedad de la causa y si así lo consideran, se les permitirá participar en el mismo evento, en el momento seleccionado por las partes involucradas, en coordinación con Comisión Deportiva.

En este caso, tanto el cronómetro como la calificación, se reanudarán cuando la escaramuza reinicia su “segunda” oportunidad, conservando las sanciones cometidas. Si el equipo repite algún ejercicio ya ejecutado, las sanciones permanecen y se acumulan.

Artículo 12.-La escaramuza charra, en su versión de equipo de competencia, está compuesta por ocho damas charras (jineteras).

A) Es requisito que todas las escaramuzas participantes, capitanas y entrenadores conocerá través de los medios de su publicación el presente Reglamento de Escaramuzas del **“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”**; así como estudiarlo e interpretarlo de manera correcta.

B) El presentar la Rutina Obligatoria de Competencia con más o menos de OCHO jineteras es motivo de descalificación.

C) La Rutina Obligatoria de Competencia se debe presentar con música tradicional mexicana, interpretada con mariachi, grupo regional o con banda, de lo contrario se sancionará a la escaramuza con menos -6 puntos. La música NO será en vivo, sino en un CD que entregará directamente la capitana en el equipo de sonido.



Artículo 13.-Ni la escaramuza, su capitana, instructor(a), o familiares pueden oponerse a la asignación de jueces, ya que si lo hacen, pierden su derecho de participar.

Artículo 14.-Ninguna escaramuza puede retirarse de una competencia sin que haya terminado su presentación; de hacerlo así, el equipo queda descalificado; exceptuando el retirarse de la competencia por algún percance, mismo que es evaluado por el jurado y el Comité Organizador.

Artículo 15.-Las escaramuzas competidoras pueden compartir sus caballos sin ser sancionados; excepto la cabalgadura que presenten en su punta, misma que NO se podrá compartir; ya que el puntear un mismo caballo con dos escaramuzas dentro de este campeonato es motivo de descalificación de ambas puntas: de la que presentó primero la cabalgadura en punta y quien lo hizo de manera posterior, con la misma cabalgadura.

CAPITANA:

Artículo 16.-La escaramuza debe nombrar a su capitana para representar al equipo en todo momento y será la única autorizada ante el jurado calificador a la hora de la revisión de videos y de la entrega de sus hojas descalificación.

A) La capitana debe competir con su escaramuza; de no ser así, NO puede realizar ningún trámite. Además, solo ella representa a su equipo para todos los trámites en los que debe comparecer por su equipo.

B) La capitana debe entregar la documentación que indica los artículos del presente reglamento.

C) Solo la capitana está autorizada para hacer los cambios que crea necesarios, tanto de jinetes como de ejercicios, previo aviso a las jueces.

D) Es su responsabilidad y obligación revisar las sumas en sus hojas cuando éstas le sean entregadas, verificando que éstas sean correctas, ya que una vez firmadas, NO se hace ninguna modificación.

E) Únicamente la capitana puede solicitar las aclaraciones de su calificación y debe solicitarlas dentro del momento en que se está llevando a cabo la revisión de sus



videos, en presencia de las jueces, con pleno conocimiento de causa y con el debido respeto hacia las mismas.

F) Ninguna capitana, jinete de escaramuza, familiar, instructor(a) o personas allegadas al equipo, pueden pedir explicaciones o cuestionar la calificación de otra escaramuza, el hacerlo así será motivo de **descalificación del equipo**.

G) La capitana está obligada a aceptar la decisión de las jueces. Si hubiera alguna inconformidad con respecto a su calificación, debe manifestarlo en la parte de la hoja de calificación destinada para tal efecto y se turnará al Comité Organizador. NO está permitido hacer uso de este espacio para inconformidades de otra escaramuza.

H) La capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza que falte al respeto al jurado calificador, ocasiona que su escaramuza sea descalificada.

I) La capitana NO podrá recibir la calificación cuando se presente en algún estado inconveniente (ejemplo: estado de ebriedad, etc.); de ser así, su equipo será descalificado.

JURADO CALIFICADOR:

Artículo 17.-El jurado calificador lo designará exclusivamente el Comité Organizador del ***“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”***.

- A)** Para ser juez del Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja se requiere:
- a. Ser mujer.
 - b. Ser mayor de edad.
 - c. Ser Juez Femenil de Escaramuzas.
 - d. Contar con 5 años de experiencia compitiendo en escaramuzas.
 - e. Presentar solicitud de dama Juez de Escaramuzas al Comité Organizador.
 - f. Cursar la capacitación teórica y práctica que se requiera.



- B) El jurado es la máxima autoridad en las competencias del **“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”** y es quien tiene la facultad de resolver cualquier contingencia que surja en base al **“Reglamento de Competencia para Escaramuzas Charras del Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”**. Su decisión debe ser respetada, es indiscutible e inapelable.
- C) Las jueces se colocarán en la tribuna en el lugar que les asigne el Comité Organizador, que cuidará que estos espacios sean respetados por el público.
- D) Solo la juez central es la responsable principal de evaluar las puntas con el apoyo íntegro de los jueces varones y una juez femenil de piso, quien será la encargada de verificar el llamar a rienda con una sola mano y el saludo charro de la competidora.
- E) La juez central es la única autorizada para usar en ese momento su micrófono para preguntar y cerciorarse de los metros que mencione el juez de piso, en caso de ser necesario.
- F) Al terminar la punta, todas las jueces se reunirán con la juez central quien les dará su evaluación y suma de la punta, rectificando lo observado por la juez de piso; entonces todas las jueces podrán anotar dicha suma en sus respectivas hojas de calificación.
- G) Cada juez deberá estar ubicada al término de la suerte del coleadero en el lugar donde le corresponde calificar a la escaramuza y tendrá la misma posición durante todo el Campeonato Millonario, a efecto que sea el mismo punto de observación para todas las escaramuzas.
- H) **NO se mencionarán calificaciones previas por micrófono al público.**
- I) Al terminar la participación de cada escaramuza en competencia, la Coordinadora de Jueces recogerá a cada juez sus hojas y se las entrega a las mismas ya en cabina, donde se reunirán para vaciar y cerrar hojas en presencia de la capitana.
- J) La calificación oficial será hasta que la capitana y las jueces firmen sus hojas.



REVISIÓN DE VIDEOS:

Artículo 18.-La revisión del video se dará una vez ya reunidas la coordinadora, las juezes y la capitana.

Se procede a la revisión oficial de videos de la siguiente manera:

- A) Se usarán los videos de las 4 cámaras de circuito cerrado de TV, mismas que pueden ser fijas o móviles.
- B) El sistema de vídeo proporcionará a las damas juezes cuando lleguen a cabina, los videos de la actuación de la escaramuza que recién compitió para iniciar su revisión.
- C) Para la revisión de vídeos se podrán usar todas las cámaras, ya sea en lo individual o hasta 4 a la vez, mismas que cubren el ruedo desde diferentes ángulos y se pueden mostrar en los cuadrantes del monitor al mismo tiempo, o de manera individual.
- D) Con el objeto de unificar los criterios de calificación, apoyadas en evidencias de los vídeos, las juezes oficiales comentarán en cabina las sanciones graves y definitivas de cada equipo ejecutadas en el ruedo, antes de recibir a la capitana.
- E) Solamente la capitana de la escaramuza en turno tiene derecho de entrar a la revisión de sus hojas de calificación y video, quien deberá presentarse en la cabina inmediatamente al terminar su actuación, con un tiempo máximo de 15 minutos de espera por parte de las juezes.
- F) EL TIEMPO MÁXIMO PARA LA REVISIÓN SERÁ DE 30 MINUTOS POR ESCARAMUZA.
 - Las juezes serán flexibles con el tiempo de dicha revisión con el objeto de que todas las involucradas queden conformes.
- G) Si la juez tiene duda en algún ejercicio ejecutado, ya sea por su diseño o complejidad, debe revisar el video en presencia de la capitana primero (especialmente en el combinado y/o en el compuesto), para aclarar dicha duda.



En los videos se podrá verificar lo siguiente:

- ❖ Descalificación de puntas
- ❖ Distancias en ejecución total del ejercicio; así como en el cuaje.
- ❖ Choque(s); ya sea en preparación, o en ejecución.
- ❖ Defectos de ejecución en todos los ejercicios:
 - Destiempo, Abierto, Lateral, Desplazamiento, “C” ó “V”
- ❖ Rehúse(s) y/o Paro de manos.
- ❖ Descalificación de ejercicios.
- ❖ Caída con caballo.
- ❖ Revisión de grados girados especificados; así como cuando giren menos de los 180° grados que deben girar obligatoriamente como mínimo.
- ❖ Cambios de dirección al momento de la ejecución total del ejercicio. (Entradas, cuajes y salidas de cada movimiento).

Lo anterior en cada ejercicio y en las hojas de cada una de las juezes, de la siguiente manera:

- 1) Cada juez deberá demostrar con el video, las distancias de ejecución y cuaje, los defectos de ejecución, rehúse, choques, descalificaciones y/o cualquier motivo que haya marcado en su hoja; mismas sanciones que deberán estar debidamente marcadas en el dibujo de la hoja de calificación, señalando a la jinete o jinetes que cometieron el error.
- 2) Si una juez marca alguna de estas tres sanciones: choque, rehúse, paro de manos y/o descalificación de algún ejercicio, y las otras juezes NO lo hayan marcado, se revisará éste en el video y si se comprueba que existió, las juezes que no lo marcaron lo deben marcar en presencia de la capitana.
- 3) Todas las demás sanciones deberán revisarlas en los videos y en caso de NO poder demostrarlas; y/o de NO existir en dicho video; y/o de NO estar debidamente marcadas en el lugar que sucedió, la juez que lo haya sancionado en su hoja tendrá que retirar dicha infracción y procede a corregir su hoja con tinta roja.
- 4) Para la revisión, las juezes se pueden apoyar en las tomas de todos los videos y de los diferentes ángulos (*excepto en el ejercicio del “Abanico”, ya que debido a la vuelta obligatoria que la escaramuza debe dar, una vez iniciado el ejercicio, los errores marcados en el “abanico” deben observarse desde la cámara de la juez que los señaló, con el fin de que sea desde la misma posición de observación que cuando la escaramuza da su vuelta completa ejecutando dicho movimiento*).



- 5) Si una vez cerrada la hoja, la juez o la capitana se percatan de que hay alguna sanción que NO está anotada en el recuadro correspondiente, ésta ya NO puede sumarse.
- 6) Una vez revisado el video, la calificación final será el promedio de las hojas de todas las juezes, misma que se hará oficial cuando la capitana y las juezes firmen las hojas.
- 7) Tanto las juezes como la capitana deben escribir claramente su nombre completo y firmar dichas hojas.
- 8) La Coordinadora llevará un concentrado de calificaciones por cada escaramuza que compita, descargando la información de cada hoja de calificación en el Sistema de Registro Interno.

CAPORAL:

Artículo 19.-En caso de ser necesario, el Comité Organizador podrá nombrar una Caporal para que esté presente en las competencias de escaramuzas.

Las funciones de la caporal para escaramuzas son:

1. Tener conocimiento del *“Reglamento para Escaramuzas del Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”*.
2. Presentarse debidamente vestida como lo indica el reglamento de damas charras.
3. Coordinar su labor con la Comisión Deportiva, con la Coordinadora de Jueces y con el personal de apoyo.
4. Presentarse en el lienzo charro por lo menos una hora antes de la competencia directamente con la Coordinadora, así como con juezes para recibir indicaciones.
5. Estar montada media hora antes del inicio de cada charreada.
6. Invitar a las capitanas a realizar su registro entregando su hoja de croquis al Cuerpo de Locutores; así como su CD en el equipo de sonido.
7. Vigilar que el lienzo esté en condiciones de comenzar la competencia:
 - ◆ Que los puntos de referencia del ruedo estén debidamente marcados.
 - ◆ Que el rectángulo y la circunferencia estén bien pintados.
 - ◆ Verificar la presencia de los juezes varones para medición de las puntas.
 - ◆ Que manga y ruedo no tengan ningún obstáculo para iniciar la competencia.
 - ◆ Verificar que el sonido y locutores estén preparados.



8. Tener montada de manera puntual, a la escaramuza en turno, afuera de la manga del lienzo, para que cuando lo indique Comisión Deportiva, las damas entren a formarse antes que de inicio su competencia, ya que la escaramuza deberá desfilarse con 7 integrantes en el horario establecido en el programa, frente a los equipos de charros. (La jinete que presentará punta debe quedarse fuera de la manga del lienzo)
9. Supervisar que se desocupe y limpie el rectángulo de cala para dar entrada a la única jinete que dará punta por la escaramuza en turno, cuando la juez y Comisión Deportiva lo indiquen.
10. Vigilar que se desocupe totalmente el ruedo cuando termine el coleadero.
11. Estar atenta a la señal de la juez oficial, para dar entrada a la escaramuza en turno y pueda iniciar su competencia.
12. La Caporal NO puede tomar decisiones propias, sin antes haberle notificado a la Coordinadora, o a las juezes, quienes le deberán autorizar lo consultado.
13. Notificar a la Coordinadora y a las juezes si existe alguna imposibilidad de la escaramuza para competir, previo a su participación.
14. Estar en contacto entre la Coordinadora, las juezes y participantes mientras dure la competencia.

INSTRUCTOR (A):

Artículo 20.- Se entiende por instructor(a) toda aquella persona que establece una asesoría práctica, a pie o a caballo; ya sea prolongada o efímera; remunerada o gratuita hacia la escaramuza charra. Dicho instructor(a) puede, o no, montar con el equipo que esté instruyendo.

Además:

1. Debe conducirse de acuerdo a los lineamientos de este reglamento.
2. No puede intervenir dando instrucciones a la escaramuza durante cualquier momento de la competencia.
3. No puede estar presente, ni intervenir durante la revisión de video de su equipo.
4. Debe abstenerse de hacer comentarios negativos en contra del Comité, de la Coordinadora, del jurado o de otras escaramuzas.
5. No puede intervenir a favor o en contra de cualquier otro equipo femenino en competencia, ante las juezes y/o el Comité Organizador, ya que se descalificará a su escaramuza de este Campeonato.



COMPETENCIA:

Artículo 21.- Se entiende por competencia a la participación deportiva de la escaramuza charra y comprende lo siguiente:

- DESFILE
- UNA PUNTA
- ENTRADA
- RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA
- SALIDA

1.- El tiempo total de participación de cada escaramuza es de máximo 8 minutos, sin tolerancia.

Este tiempo incluye: Punta y rutina.

El tiempo inicia a correr cuando la jinete que da punta entra al lienzo completamente y realiza su punta y se detiene cuando sale del rectángulo por la parte de enfrente. Posteriormente, se reanuda el cronometro, cuando las 8 competidoras entran a la manga del lienzo para dar inicio a la ejecución de su Rutina Obligatoria de Competencia.

El tiempo se detiene al momento que las ocho jinetes hacen alto total en cualquier parte del ruedo o manga y saludan al estilo charro.

Si la escaramuza excede el tiempo límite permitido se sanciona con 5 puntos por cada minuto o fracción que exceda.

2.- La escaramuza cuenta con un (1) minuto para entrar a la manga de manera conjunta e iniciar su competencia. Este corre a partir que comisión deportiva o el/la caporal en turno, le indica que el terreno está listo. De NO hacerlo así, se sanciona con -2 puntos.

DESFILE:

La escaramuza deberá desfilas con 7 integrantes al inicio de su charreada, al frente de los contingentes charros.

La integrante que dará punta debe mantenerse afuera del partidero para presentar su punta al momento que se lo indiquen.

De NO desfilas la escaramuza con 7 elementos al inicio de la charreada tendrá una sanción de menos - 6 puntos, excepto por causas de fuerza mayor.



ENTRADA:

Se considera entrada, desde el momento en que la escaramuza entra al lienzo, arrancando el cronometro cuando la primer jinete entra al lienzo completamente.

Las 8 jinetes deben entrar agrupadas e iniciar a galopar a partir de los 20 mts. del lienzo; haciendo alto total en cualquier parte del ruedo.

En caso de NO hacer alto total en la entrada es motivo de descalificación del equipo.

La “entrada” termina, cuando la escaramuza arranca al galope para ejecutar el primer ejercicio.

Todo lo que suceda en la entrada, mientras el cronómetro está detenido, NO se sanciona.

Los conceptos de calificación que NO se sancionan en la entrada son:

Distancias, defectos de ejecución; velocidad o cambio de ritmo; NO entrada o NO salida del ejercicio; NO mantener el circulo en la coladera; así como NO señalar giros en tablas; NO señalar grados a girar; NO señalar cambios de dirección; NO señalar preparaciones; NO indicar los ejercicios en dos tiempos o alternados. Ni tampoco se sanciona en la entrada, la descalificación de ejercicio por choque u otro motivo, solo el choque en NO ejecución, o el choque en entrada, que en caso de suceder causa una sanción de menos – 10 puntos.

PUNTA:

Se permite cambio de caballo utilizado en la punta para entrar con otro en la rutina.

- ◆ La ÚNICA punta se presentará antes de los caladores varones, al inicio de la competencia de los equipos charros.
- ◆ Las puntas adicionales a la reglamentaria son descalificadas.

Se entiende por punta cuando la jinete hace la demostración de la buena rienda de su caballo, de la siguiente manera:

Sobre parado el caballo al fondo del partidero, la jinete debe arrancar al galope de su cabalgadura o al paso de la misma (máximo tres pasos). Dicho galope puede ser suave e incrementar la velocidad a los 20mts.; o arrancar al galope largo desde el inicio.



Este galope lo debe detener la competidora dentro del rectángulo, llamando a su cabalgadura con la rienda y su caballo debe detenerse sobre los cuartos traseros.

- ◆ No se podrá hacer sombra en ningún momento a quien que va a dar punta; de hacerlo así, es motivo de descalificación.
- ◆ La punta comienza cuando la jinete en dar punta entra al lienzo y termina cuando su caballo sale completamente por el frente del rectángulo, después de haber hecho alto total y saludar.
- ◆ El rectángulo debe estar limpio y rastreado para poder apreciar correctamente las líneas marcadas por los cuartos traseros del caballo.
- ◆ El cronómetro se detiene cuando la jinete sale por el frente del rectángulo y el tiempo de la punta se suma al tiempo de la ejecución de la rutina.
- ◆ La juez del centro es la única encargada de calificar la punta desde las gradas y tendrá como apoyo a los jueces varones.
- ◆ El juez varón es quien mide y determina los tiempos de cada punta, así mismo será el encargado de mencionar en el micrófono los metros de la punta. Este juez también tiene la facultad de descalificar a la competidora que le falte el respeto; así como a su escaramuza, en caso de que sea la porra, amigos, familiares o entrenador quienes lo hagan.
- ◆ Únicamente el entrenador(a) vestido de charro(a) o Adelita podrá acercarse al rectángulo, sin entrar al mismo, así como a los jueces varones para verificar los metros de la punta. Si la competidora se acerca a los jueces varones para verificar sus metros, se acerca o trata de entrar al rectángulo, su punta será descalificada.

ADICIONALES EN LA PUNTA:

La punta parte de cero (0) y su valor puede ser desde (1) UNO hasta (11) ONCE puntos o más, teniendo adicionales base por los siguientes motivos:

Poner en mano	+ 1
Línea recta	+ 1
Velocidad	+ 1
Dentro del rectángulo	+ 1



Jalar a una mano	+ 1
Saludar al estilo charro	+ 1

ADICIONALES EN LA PUNTA: Estos se obtienen de la siguiente forma:

a) PONER EN MANO: +1 PUNTO

Se debe poner en mano al caballo al fondo del partidero, sosteniéndolo de frente al rectángulo, NO necesariamente en el centro, pudiendo mover manos y patas, sin desplazarse.

La cabalgadura puede estar separada de la pared del fondo del partidero hasta UN metro de distancia como máximo; rebasar esta distancia es motivo de perder este adicional.

Solo en la “puesta en mano” es el único momento en el que se permite a la jinete abrir o manquear la rienda durante la punta.

b) LÍNEA RECTA:+1 PUNTO

Se considera línea recta cuando la jinete galopa paralela a la manga del lienzo, desde el partidero hacia el ruedo, en línea recta, desde el momento que arranca hasta el momento en que entra al rectángulo, no importando si está cargada a la izquierda o a la derecha en referencia al rectángulo, siempre y cuando mantenga la línea paralela a las bardas de la manga del lienzo de principio a fin. (La línea recta NO se califica dentro del rectángulo).

c) VELOCIDAD: +1 PUNTO

La velocidad se evalúa a partir de los 20 metros y debe mantenerse hasta ser llamado el caballo de la rienda para dar la punta.

Está permitido que después de ponerse en mano, el caballo camine uno, dos ó hasta tres pasos antes de arrancar. Si se dan más de tres pasos, la velocidad se pierde.

A partir de los 20 metros, la competidora debe imprimir mayor velocidad.

Si se baja la velocidad en cualquier momento después de los 20 metros y/o antes de comenzar a rayar, la jinete NO obtiene este adicional.

d) DENTRO DEL RECTANGULO: +1 PUNTO

La jinete debe rayar su caballo dentro de las líneas del rectángulo de cala.

Si comienza a rayar su caballo antes de entrar al rectángulo, NO obtiene este adicional.

Así como tampoco si la jinete se sale rayando por el frente del rectángulo si es que no tiene un mínimo de 6 mts. de raya dentro de éste.

Se elimina el piquete preparatorio como sanción.

La punta NO se descalifica por comenzar a rayar antes del rectángulo, siempre y cuando raye dentro de éste. (Pisar raya NO es motivo de descalificación).



e) JALAR A UNA MANO: +1 PUNTO

La jinete obtiene este adicional siempre y cuando el jalar a una mano sea claro desde el inicio del jalón.

La vara debe estar tomada por ambos extremos de la misma; o bien por solo un extremo.

La mano que sostiene la vara debe estar notablemente separada de la mano que sostiene la rienda. (Ej.: vara a la altura del hombro, vara levantada, o hacia un lado).

f) POR SALUDAR: +1 PUNTO

El saludo debe ser al estilo charro, tocando el ala de su sombrero con el dorso de su mano derecha, estando aún de frente al público y después de haber hecho alto total.

g) POR RAYAR MÍNIMO 6 METROS EN 1, 2 ó 3 TIEMPOS: +5, +4 ó +3 PUNTOS

La punta debe presentar como mínimo 6 metros de largo y estar en 3 tiempos como máximo.

Adicionales por los metros recorridos en la punta:

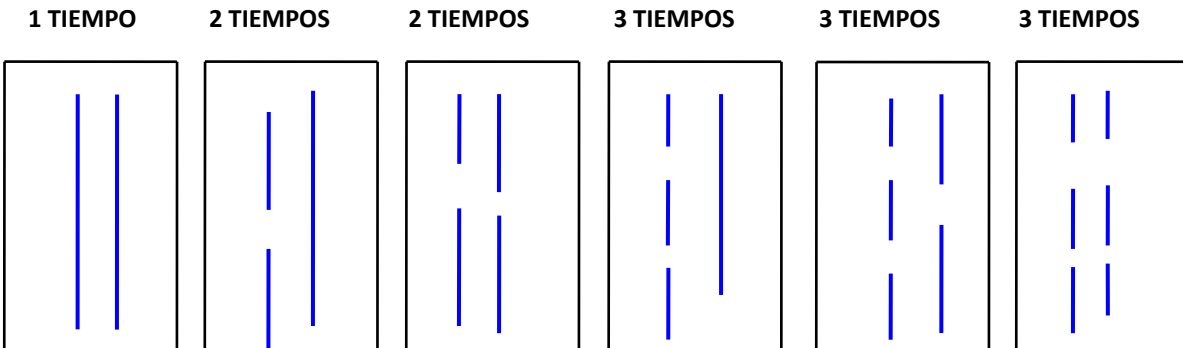
Si la jinete logra que su cabalgadura raye más de 6 metros dentro del rectángulo; ya sea en uno, en dos o en tres tiempos, pueden adicionarle los siguientes puntos, haciendo la medición en la huella más larga que deje su cabalgadura:

- + 5 puntos: por rayar más de 6 metros en UN tiempo, más un punto adicional por cada metro extra que raye, a partir del séptimo metro.
- + 4 puntos: por rayar más de 6 metros en DOS tiempos, más un punto adicional por cada metro extra que raye, a partir del séptimo metro.
- + 3 puntos: por rayar más de 6 metros en TRES tiempos, más un punto adicional por cada metro extra que raye, a partir del séptimo metro.

Los metros adicionales se miden basándose en la siguiente regla:

- De 0.01 cms. a 5.99 mts. = no tiene los 6 mts.
 - De 6.00 mts. a 6.50 mts. = a 6 mts.
 - De 6.51 mts. a 7.00 mts. = a 7 mts.
-
- El valor máximo posible de la punta, sin adicionales extras por más de 6 metros, es de 11 puntos.

Si al dar punta la cabalgadura deja una marca más larga de los (6) seis metros obligatorios, se le dará un (1) punto adicional por cada metro extra recorrido. *(Ej: Una punta presentada de 10 metros tendrá 4 puntos extras, independientemente de los adicionales regulares de: puesta en mano, línea recta, etc.).*



- Se miden sólo las marcas de la huella más larga, de un mismo lado y que estén dentro del rectángulo. (NO se miden los huecos entre las marcas).
- Si con una pata se marcan 4 tiempos o más, NO se dan estos adicionales; aún y cuando con la otra se marquen menos tiempos.
- Si la primera marca dentro del rectángulo mide .50 centímetros o menos, NO se toma como tiempo, ni como medida para las marcas de huellas de raya.
- Si con una pata marca 3 tiempos y con la otra marca 2, se dan los adicionales correspondientes al mayor número de tiempos, o sea: 3 tiempos.
- Se elimina el piquete preparatorio, aunque éste exista, ya NO se medirá. NO es motivo para perder el adicional de dentro del rectángulo. Este adicional se pierde en caso de que la jinete llame a la rienda a su caballo antes de entrar al rectángulo.
- ◆ Además, la punta presentada hasta en 4 tiempos tendrá puntos extras por longitud de la misma, siempre y cuando rebase los 12 (doce) metros.
 - En esta punta se medirá la marca dejada por las patas de la cabalgadura a partir del metro 12 (doce) y los subsecuentes, para sumar 1 (un) punto por metro en este concepto; más no se darán los adicionales por los



tiempos.(Del metro 12 al metro 13 = UN punto; del metro 12 al 14 = DOS puntos; y así sucesivamente).

Para obtener el resultado final de la punta se suman los puntos adicionales y se restan las infracciones correspondientes, que son las siguientes.

INFRACCIONES EN LA PUNTA:

La jinete que da punta se hace acreedora a las infracciones que ella misma cometa, cada vez que ocurran y éstas se restan al valor de su punta y pueden ser por las siguientes causas:

Por perder algún arreo	-2
Por trotar	-1
Por montarse a horcajadas	-4
Por castigar innecesariamente a su caballo	-4
Por NO arrancar al primer intento. (NO confundir con rehúse)	-2
Cuando la jinete de la escaramuza que da punta, se salga del lienzo, habiendo entrado completamente. ***	-6

****Está permitido salirse de la manga en algún caso fortuito cuando la jinete está poniendo en mano, como por: la entrada de algún toro o yegua; o que se sienta mal la jinete. En estos casos, Comisión Deportiva será la encargada de hacérselo saber a la juez para tomar una determinación sobre la ejecución de la misma.*

- ◆ El resultado de la punta se suma a la puntuación general de los ejercicios.

DESCALIFICACIONES EN LA PUNTA:

La punta de la jinete se descalifica por las siguientes causas, conservando además las infracciones que haya acumulado:

- Por realizar cualquier punta adicional a la reglamentaria.
- Por hacer sombra o acompañar dentro del lienzo a la que va a dar la punta, aunque sea por otra competidora del equipo.
- Por NO arrancar al primer intento.
- Por regresar al caballo, o este se regrese, después de iniciada la carrera.



- Por arrancar sin esperar a que el rueda esté desocupado en el área del rectángulo, en referencia a las bardas de la manga (en el radio de visibilidad de la que va a dar la punta).
- Por salirse del rectángulo por alguno de sus costados al estar rayando.
- Porque la cabalgadura NO haga ALTO TOTAL; es decir, que trote o camine, después de dar punta (terminado ésta).
- Por NO rayar dentro del rectángulo.
- Por sacar el caballo más de una extremidad habiendo ya rayado y antes de salir del rectángulo. (Dos, tres o cuatro extremidades).
- Por NO salir por el frente del rectángulo al terminar la punta. (Ej.: salirse caminando por alguno de los costados o por atrás del rectángulo).
- Por rehúse del caballo en cualquier momento de la realización de la punta.
- Porque el caballo NO raye; es decir, NO meta las patas al dar la punta.
- Porque el caballo pare con las manos, o por picar.
- Por NO parar al ser llamado de la rienda.
- Por caída de la jinete, con o sin caballo; incluso cuando quede colgando; o por perder el asiento.
- Por pararse de manos el caballo en cualquier momento durante la realización de la punta. (Se considera como tal, cuando el caballo apoyando francamente los cuartos traseros, levante las manos de la mitad hacia arriba del cuerpo del mismo).
- Porque la jinete se devuelva hacia el rectángulo y cuestione a los jueces la decisión sobre la medición de la punta.

RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA:

Se entiende por Rutina Obligatoria de Competencia a los 12 ejercicios que presenta una escaramuza al galope en su participación.

- Si la escaramuza tiene más de 12 ejercicios, éstos deben señalarse en la “Hoja de Croquis” y son calificados como preparaciones, siendo acreedores a las sanciones que se cometan en éstas.
- Si ejecutan preparaciones (movimientos) con más de 6 integrantes juntas, previos a la ejecución de un ejercicio, deben dibujarlos como preparatorios tanto en la “Hoja de Calificación” como en la “Hoja de Croquis”; de no ser así, se sanciona como defecto de ejecución con -6 puntos por cada una de estas preparaciones que se hayan omitido señalar en los dibujos.



Artículo 22.- La Rutina Obligatoria de Competencia debe incluir por lo menos un ejercicio de cada uno de los siguientes **CONCEPTOS OBLIGATORIOS:**

- ♠GIRO
- ♠COLADERA
- ♠CRUCE
- ♠ESCALERA
- ♠ABANICO (de 26 puntos)
- ♠UN COMBINADO (conformado por dos ejercicios: uno seguido del otro).
- ♠UN LIBRE (de 28 puntos) Que puede ser: coladera, escalera o cruce.
- ♠ UN COMPUESTO (de 28 puntos).

TODOS LOS MOVIMIENTOS TIENEN 3 TIEMPOS DE EJECUCIÓN PARA SU EVALUACIÓN:

- 1) **ENTRADA:** Que es caballo y medio antes del cuaje del ejercicio.
- 2) **CUAJE:** Es la ejecución al momento exacto del ejercicio.
- 3) **SALIDA:** Caballo y medio después del cuaje del movimiento.

CAMBIO DE DIRECCIÓN:

QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDO HACER CAMBIO DE DIRECCIÓN DENTRO DE LA CIRCUNFERENCIA SEÑALADA EN EL RUEDO.

TODOS LOS EJERCICIOS(EXCEPTO LAS FLORES) DEBEN EJECUTARSE CON LA ENTRADA LINEAL (RECTA), DESDE QUE SE ESTÁ ENTRANDO AL CÍRCULO Y DURANTE LOS 3 TIEMPOS DEL EJERCICIO (entrada, cuaje y salida del movimiento), Y NO PUEDEN CAMBIAR DE DIRECCIÓN HASTA SALIR DE LA CIRCUNFERENCIA; DE LO CONTRARIO LA ESCARAMUZA TENDRÁ LA SANCIÓN CORRESPONDIENTE SEÑALADA EN EL PRESENTE REGLAMENTO. SOLO PUEDEN HACER CAMBIO DE DIRECCIÓN FUERA DE DICHO CÍRCULO DIBUJADO.

El concepto de los ejercicios debe corresponder a su diseño, de no ser así es descalificado el ejercicio. Los dibujos son diseños generales que guían la ejecución y la forma en que se puede ver desde el exterior.

Los giros, coladeras, cruces, escaleras y flores pueden repetirse como máximo tres veces, incluyendo para el conteo los dos ejercicios del combinado; así como el concepto compuesto para el conteo de los giros.

En ningún ejercicio se permite el cambio de dirección en el cuaje, solo en el segundo del combinado siempre y cuando su 2º ejercicio sea giro en parejas, cumpliendo con todas las especificaciones de este movimiento.



Artículo 23.- Los 12 ejercicios de los cuales consta la Rutina Obligatoria de Competencia, son de los siguientes **VALORES:**

- ♠ Un ejercicio de 16 puntos
- ♠ Dos ejercicios de 20 puntos
- ♠ Dos ejercicios de 26 puntos. (Uno de éstos debe ser el “abanico”)
- ♠ Cinco ejercicios de 28 puntos. (Incluye “Compuesto” y “Libre”)
- ♠ Un **combinado**, que es un concepto independiente y obligatorio formado por dos ejercicios: un ejercicio de 28 puntos y un ejercicio de cualquier valor (16, 20, 26 ó 28 puntos) llamado “Complementario”.

Artículo 24.- El valor máximo posible de una rutina, antes de puntas y sin adicionales, es de 304 puntos.

El ejercicio combinado es el que determina el total de la suma base y se puede presentar en solo una de las siguientes formas:

- ❖ Combinado de 28 con 28 = **304**
 - Valor máximo posible de una rutina con este combinado.
- ❖ Combinado de 28 con 26 = **302**
 - Valor máximo posible de una rutina con este combinado.
- ❖ Combinado de 28 con 20 = **296**
 - Valor máximo posible de una rutina con este combinado.
- ❖ Combinado de 28 con 16 = **292**
 - Valor máximo posible de una rutina con este combinado.

El valor máximo posible de adicionales que puede tener una rutina es de 42 puntos.

- Los adicionales son el resultado de los puntos otorgados de la siguiente manera:
 - Dos (2) giros de 28 puntos de 360° (individuales o de parejas) = +10 puntos c/u.
 - Un (1) compuesto = +10 adicionales.
 - Tres (3) movimientos de 28, ya sean escalera, coladera, cruce = +3 puntos c/u.
 - Un (1) el movimiento libre con valor de 28 puntos = +3 puntos.

El valor inicial de los ejercicios, se comprueba al momento de verificar el croquis y se confirma al momento de la ejecución de cada ejercicio.

Tanto en la “Hoja de Croquis” como en la “Hoja de Calificación” deben coincidir los dibujos de los ejercicios; de NO ser así, se toma en cuenta el que está en la “Hoja de Croquis”. En caso de que NO coincidan en ambas hojas, se descalifica el movimiento en el que suceda.



Artículo 25.- Obligatoriamente las ocho jinetes de la escaramuza deben realizar los 12 ejercicios, mostrando con claridad la entrada, ejecución y salida de cada uno.

- Una buena colocación de los movimientos en el lienzo durante la ejecución de sus diferentes momentos, permite un mejor juzgamiento y por ende una mayor claridad en el otorgamiento de puntos por parte del jurado.
- En tanto que la escaramuza cumpla con los conceptos y los valores de los ejercicios formando una Rutina Obligatoria de Competencia, está en libertad de diseñar la rutina como más le convenga.

DESCALIFICACIÓN DE LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA:

Se descalifica la Rutina Obligatoria de Competencia de una escaramuza cuando ésta incurra en cualquiera de los siguientes motivos:

- Por presentar más, o menos de 12 ejercicios.
- Por realizar faenas NO especificadas en el reglamento oficial del **“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”**,; como actos circenses o de otra índole. (Ejemplo: Ir aplaudiendo en el abanico, arrojar recuerditos al público, etc.)
- Por hacer entrega de un reconocimiento en cualquier momento de la competencia, sin autorización del jurado.
- Por presentar una Rutina Obligatoria de Competencia que exceda la suma base máxima permitida de 304puntos.

Artículo 26.- EJERCICIOS DE ACUERDO A SU CONCEPTO

Ejecutar dos ejercicios con el mismo diseño, únicamente invirtiendo los sentidos, NO se toman como diferentes.

Ejercicio, es cada uno de los 12 movimientos que constituyen una Rutina Obligatoria de Competencia.



De acuerdo a su DISEÑO, los ejercicios pueden ser de los **TIPOS** que a continuación se definen:

a) AGRUPACIONES: 16 PUNTOS

Son formaciones horizontales, paralelas, diagonales, medios abanicos o circulares, de cuatro y ocho jinetes.

- En el caso de ejercicios circulares deben dar por lo menos una vuelta completa, ya formados.

- Los medios abanicos deben completar media vuelta, después de estar formados.

En este concepto NO pueden tener más de un caballo de distancia entre las jinetes que ejecuten una agrupación.

- Las filas indias de ocho jinetes y las de cuatro jinetes, ya sea paralelas o encontradas, NO son agrupaciones, pases ni rebases. Éstas se consideran preparaciones, por lo tanto NO tienen valor.

b) FLORES: 16 y 20 PUNTOS

Son movimientos de ocho jinetes que tienen entrada o salida radial, ya sea de la periferia al centro o viceversa, en donde hay un cambio de dirección. Está prohibido hacer apoyo en los cuartos traseros al hacer el cambio de dirección.

Las 8 jinetes deben estar en el diseño en el momento de la ejecución.

El valor de las flores depende del número de jinetes que cambien de dirección simultáneamente:

- Si la flor es de 16 puntos, únicamente dos de las jinetes deben cambiar de dirección al mismo tiempo.
- Si es de 20 puntos, entonces cuatro jinetes mínimo deben cambiar de dirección al mismo tiempo.

c) ABANICO: 16 y 26 PUNTOS

Es una agrupación diagonal de cuatro u ocho jinetes.

Es obligatorio que den una vuelta completa en el ruedo, una vez que se ha conformado en su totalidad el abanico de 26 puntos (ocho jinetes) y es la única agrupación que entra en un concepto obligatorio llamado “abanico”.

Para los abanicos de 16 puntos o “medios abanicos” es obligatorio dar mínimo media vuelta al ruedo, una vez armados los mismos.



d) CRUCES: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS

Son movimientos con una o más intersecciones que se realiza perpendicular o diagonalmente, por dos o más jinetes que crucen simultáneamente.

Su valor depende de los márgenes de distancia permitidos para cada categoría, así como del número de jinetes que lo realicen simultáneamente y también del número de sentidos en que se realice el mismo.

- Los de 16 puntos involucran dos jinetes, con distancia NO mayor a tres caballos.
- Los de 20 puntos se realizan por cuatro jinetes y luego las otras cuatro, con una distancia NO mayor a dos caballos.
- Los de 26 puntos los ejecutan ocho jinetes, en solo DOS SENTIDOS, con distancias NO mayores a un caballo y medio.
- Los de 28 puntos los realizan ocho jinetes simultáneamente, en tres o más sentidos, con distancias NO mayores a un caballo y medio.

No se considera cruce si coinciden tres o más jinetes en el centro del ejercicio, aunque vayan en el mismo o diferentes sentidos, siendo este un ejercicio no especificado y por lo tanto sin valor.

Las intersecciones perpendiculares y diagonales con respecto de las que cruzan, se toman como diferentes.

e) ESCALERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS

Son ejercicios con una sola columna formada por una fila de un solo sentido, que puede estar integrada por dos, tres o cuatro jinetes, a la cual cruzan el resto de las competidoras.

Su valor depende del número de jinetes que la cruzan simultáneamente; así como de los márgenes de distancia permitidos para cada valor y también del número de sentidos en que se realiza.

- Las escaleras de 16 puntos cruzan de una en una al mismo tiempo, con hasta tres caballos de distancia, esto en una sola columna de dos, tres o cuatro jinetes.
- Las de 20 puntos deben cruzar dos o cuatro jinetes al mismo tiempo, con hasta 2 caballos de distancia; esto en una sola columna de dos, tres o cuatro jinetes.
- En las de 26, las ocho jinetes cruzan al mismo tiempo con hasta caballo y medio de distancia en solo dos sentidos, en una sola columna de tres o cuatro jinetes.
- Las de 28 puntos, deben cruzar los ocho jinetes al mismo tiempo, en tres o más sentidos y hasta con caballo y medio de distancia, en una sola columna de tres o cuatro jinetes.



La escaramuza está en libertad de elegir el diseño de sus escaleras en tanto cumpla con lo anterior, teniendo que cruzar por todos los huecos de la columna.

No pueden ir dos caballos pegados hocico-cola en la columna, en ninguna escalera.

Si la escalera es de 16 ó 20 puntos, las filas pueden ir una después de la otra o paralelas en el mismo sentido; o incluso en sentidos contrarios, o incluso en diferente ubicación, siempre y cuando sean del mismo diseño las dos.

La escaramuza tiene la obligación de señalar con “2T” si ejecuta la escalera en dos tiempos y con “A” si las ejecuta alternadas, en diferente posición, paralelas o en diferentes sentidos; respetando el concepto de escalera.

O bien, señalar con 2T/A si ejecuta la combinación de las dos especificaciones anteriores. De no ser así, se sanciona con -2 puntos.

f) COLADERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS

Son ejercicios con cruces donde el eje principal es circular.

El círculo debe estar formado obligatoriamente por cuatro jinetes, mientras que los otros cuatro deben cruzarlo de manera lineal, sin cambio de dirección, entrando y saliendo; o sólo entrando, o sólo saliendo de éste.

- Por el diseño propio de la coladera las que cruzan podrán seguir su circunferencia de trayectoria y su salida en línea recta.
- Para las coladeras de 16 puntos el cruce en el círculo debe ser de una en una y la distancia máxima permitida es hasta tres caballos de distancia.
- Para las de 20 puntos, el cruce en el círculo debe ser de dos en dos y hasta con dos caballos de distancia máximo.
- Para las coladeras de 26, estas deben ser con 4 jinetes al mismo tiempo y son solo entrando o solo saliendo del círculo, con distancias máximas permitidas de un caballo y medio.
 - Si el círculo da más de una vuelta completa al formarlo y antes de ejecutarla, se tomará como movimiento preparatorio en caso de NO señalarlo y se sancionará con -6 puntos.
 - Cuando se arman en círculos de ocho jinetes para ejecutar las coladeras de 26 puntos, las cuatro deben cruzar atravesando el círculo antes de salir de la misma.
 - Por el diseño propio de la coladera de 26, las que cruzan podrán seguir su circunferencia de trayectoria y su salida debe ser en línea recta.
 - Si no tienen entrada o salida del ejercicio, se sanciona con -2 puntos.



- Para las coladeras de 28 puntos las 4 jinetes deben cruzar de manera lineal entrando y saliendo al mismo tiempo, con distancias máximas de hasta caballo y medio.

En todas las coladeras, independientemente de su valor, el círculo inicial debe estar formado durante un caballo y medio antes de la ejecución, y mantenerlo un caballo y medio después de ésta, conservando las distancias de ejecución, sin cerrarlo, abrirlo o deshacerlo durante este tiempo. De no hacerlo así se sanciona con -2 puntos.

g) GIROS: 16, 20 y 28 PUNTOS

Los giros son ejercicios donde los caballos apoyan su tren posterior para dar vuelta sobre su eje manteniendo un radio igual al largo del caballo.

El caballo debe mantener la secuencia y tiempos en el movimiento de sus manos.

NO debe moverse hacia atrás o hacia alguno de sus lados, ya que esto se considera desplazamiento.

- Se permiten giros de 180º, 270º y 360º únicamente.
- Los giros deben ser presentados por las ocho jinetes.
- Las jinetes pueden girar de parejas (4 parejas) o individualmente (8), quedando prohibido el combinarlos.
- Si se ejecutan giros con diferentes grados, sólo se pueden presentar dos variantes de los tres grados permitidos. (Ejemplo: 180º con 270º; ó 270º con 360º; ó 180º con 360º; o viceversa, en cualquiera de los 3 ejemplos).
- Si una o más integrantes NO cumplen con los grados especificados al girar, es decir, girar menos o más grados, se perderán los adicionales.
- Si una o varias integrantes giran menos de 180º es motivo de descalificación del ejercicio.
- Cuando la escaramuza presenta giros en diferentes grados, deben comenzar a girar al mismo tiempo las 8 jinetes; y la salida de éstos, depende de los grados que hayan ejecutado.

Se permiten los giros hacia derecha e izquierda simultáneamente, si la escaramuza cumple con los siguientes requisitos:

- 1) Marcar con tinta roja y tinta verde en los dibujos de las hojas de Croquis y de Calificación, a los elementos que giran hacia la izquierda y a los que giran a la derecha, respectivamente.
- 2) Solo pueden girar cuatro hacia un lado y las otras cuatro hacia el otro.
- 3) Todas deben girar la misma cantidad de grados.



En todos los giros se tiene que respetar la característica de: entrada de caballo y medio lineal; cuaje; y caballo y medio lineal en la salida.

En caso de NO cumplir con lo lineal y de NO respetar la circunferencia sin hacer cambios de dirección dentro de ésta, se sanciona con -6 por ejecutar un cambio de dirección NO permitido, también se pierden los adicionales y además -2 puntos por NO cumplir con la entrada o con la salida del ejercicio.

- Los giros deben de estar especificados tanto en la “Hoja de Croquis” como en la “Hoja de Calificación” de la siguiente manera, de NO hacerlo así la sanción es de -2 puntos:
 - Los grados a ejecutar (180°, 270° ó 360°)
 - Los diferentes grados en un giro, si es que los hacen así. (Ejemplo: señalar las 4 que giran 180° y las otras cuatro que giran 270°, exactamente en donde suceda).
 - Los giros a ejecutar en tablas o en la bocamanga.
 - Dibujar el contorno del ruedo en donde se ejecutan los giros.

El valor de los giros depende de las jinetes que las realicen al mismo tiempo y/o los márgenes de distancia permitidos para cada valor:

- Los de 16 puntos deben hacerlos de una en una, de 2 en 2, de 4 en 4, o todas al mismo tiempo, con hasta tres caballos de distancia máximo.
- Los de 20 puntos deben ejecutarlos de 4 en 4, o las ocho jinetes, con hasta dos caballos de distancia máximo.
- Los de 28 deben realizarlos las ocho al mismo tiempo, con hasta caballo y medio de distancia máximo.

Cuando los giros se realizan en parejas, la distancia NO puede ser mayor a medio caballo lateral con relación a la compañera con la que se está girando. Esta distancia se toma en cuenta desde el momento de colocarse en posición paralela y cada dos jinetes están ubicadas “a hombros” con la compañera con la que va a girar y hasta marcar la salida del giro definido claramente en la ejecución.

Los grados que realicen en parejas deben iniciar en el momento en que los caballos se encuentran paralelos y las jinetes a hombros para comenzar a girar. De NO ser así, se sancionará con defecto de destiempo por empezar a girar antes o después de estar a hombros.

Cuando las parejas giren colas con colas de sus cabalgaduras; así como girar menos de 180°, será motivo de descalificación.



h) PEINES: 26PUNTOS

Son ejercicios que se realizan en grupos de ocho jinetes en trayectoria paralela y encontrada, donde cuatro pasan de frente a las otras cuatro, de manera intercalada.

i) CARGA DE CABALLERÍA: 26 PUNTOS

Son formaciones paralelas de ocho jinetes en una sola dirección.

j) COMBINADO: UNO 28 PUNTOS CON OTRO DE CUALQUIER OTRO VALOR:

Está conformado por un ejercicio de 28 puntos, ejecutado con otro de cualquier valor y se califican por separado.

- Pueden ejecutarse en orden indistinto, donde se usan ambos ejercicios para el conteo de los conceptos obligatorios.
- NO se puede repetir el diseño de cualquier ejercicio de la rutina, en ninguno de los dos movimientos que conforman el combinado.
- Deberá ejecutarse claramente la entrada, cuaje y salida del primer ejercicio (el diseño de la intersección NO podrá utilizarse en la salida) y avanzar mínimo medio caballo lineal conservando la trayectoria y como máximo caballo y medio, para enlazar la ejecución del segundo ejercicio.
- Se permite Cambio de Dirección para enlazar el complementario, **siempre y cuando sea giro en parejas.**
- NO se permite realizar un cambio de dirección en el combinado cuando los giros sean individuales.
- Si realizan el segundo ejercicio cuando aún NO se ha terminado la ejecución del primero y NO avanzan como mínimo medio caballo lineal, será descalificado el primer ejercicio.
- Si se realiza el segundo ejercicio del combinado después de caballo y medio del primero y hasta con dos caballos de distancia, se sanciona el primer ejercicio con defecto de abierto, dependiendo el concepto.

En caso de que el segundo ejercicio del combinado sea diseñado en la “Hoja de Calificación” y/o presentado al momento de la ejecución para hacerse a más de dos caballos de distancia entre sí, NO se considera combinado, por lo tanto se califican cada uno por separado y se sanciona con -25 puntos por NO cumplir con la Rutina Obligatoria de Competencia.



k) **LIBRE: 28 PUNTOS** (En el cual se darán 3 puntos adicionales).

Es un ejercicio en el que se permitirá hacer el concepto de cruce, o de escalera, o una coladera, con las características y especificaciones obligatorias de éstos.

Puede repetirse un cuarto concepto de los obligatorios, más no su diseño (debe ser diferente el diseño, aún y cuando, el concepto sea el mismo).

Debe señalarse en la hoja de calificación y de croquis como concepto “LIBRE”.

l) **COMPUESTO: 28PTS.** (En el cual se darán 10 puntos adicionales por cualquier número de grados que se gire).

Es un concepto obligatorio que entra al conteo de concepto de giros y NO podrá utilizarse este concepto en el combinado.

- Debe ser realizado por cuatro jinetes que giran en pareja y cuatro que giran individualmente y en cuya ejecución deben intervenirlas ocho jinetes simultáneamente.
- Los giros deben ser ejecutados hacia un mismo sentido e iniciar su ejecución al mismo tiempo.
- Podrán utilizar dos diferentes grados al girar, pudiendo elegir 180º, 270º ó 360º, ejecutando los mismos grados entre las jinetes que giran de manera individual y los mismos grados entre las jinetes que giran en pareja.
- Deberán empezar a girar al mismo tiempo y la salida de estos es dependiendo los grados a ejecutar.
- Obtendrán 10 adicionales en cualquiera de los grados a girar.
- La distancia permitida NO debe ser mayor a UN caballo y medio.

Si el diseño de algún ejercicio tiene cambio de dirección en la preparación del ejercicio, éste deberá ser antes de ingresar a la circunferencia señalada en el ruedo.

El cuaje debe ser lineal y conservar su salida, también lineal, hasta salir de dicho círculo.

Artículo 27.- **DESCRIPCIÓN DE LOS EJERCICIOS SEGÚN SU VALOR**

Los ejercicios se clasifican en cuatro **CATEGORÍAS** de acuerdo a su **VALOR** y/o distancias permitidas y todos deben realizarse por las ocho jinetes.

Todos los ejercicios, de cualquier valor, tienen que mostrar claramente la entrada, el cuaje y salida del movimiento.



EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

- ◆ Cruce de dos en dos jinetes.
- ◆ Giros de dos en dos jinetes.
- ◆ Giros individuales con distancia máxima de tres caballos entre las ocho jinetes.
- ◆ Coladeras donde 4 cruzan de una en una en un círculo de 4 jinetes.
- ◆ Flores donde solo dos jinetes cambian de sentido simultáneamente.
- ◆ Rebases de cuatro jinetes.
- ◆ Agrupaciones de cuatro u ocho jinetes.
Escaleras donde cruza una jinete a la vez.

Estos ejercicios deben realizarse con tres caballos de distancia como máximo.

EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

- ◆ Cruce de cuatro y cuatro jinetes.
- ◆ Giros de cuatro y cuatro jinetes.
- ◆ Coladeras donde cruzan dos jinetes simultáneamente dentro del círculo y luego las otras dos.
- ◆ Flores donde mínimo cuatro jinetes cambian de sentido simultáneamente.
- ◆ Escaleras donde cruzan dos, tres o cuatro jinetes a la vez en la columna.

Estos deben realizarse con dos caballos de distancia como máximo.

Los ejercicios de 20 puntos que se ejecuten en dos tiempos, uno primero y otro después, a NO más de 2 caballos uno del otro, deben ser del mismo diseño los dos, aunque se realicen en diferente ubicación, momento, en distinta dirección o alternados.

La escaramuza tiene obligación de señalar cuando se ejecuta en dos tiempos (2T) de lo contrario se sanciona con (-2) pts.

EJERCICIOS DE 26 PUNTOS:

- ◆ Cruce de ocho jinetes simultáneamente, con dos sentidos.
- ◆ Coladeras donde cuatro jinetes que cruzan simultáneamente el círculo, sólo lo hacen de entrada; o de salida.
- ◆ Escaleras con dos sentidos como máximo, donde cruzan las otras jinetes a la vez, simultáneamente.
- ◆ El “abanico” con 8 integrantes; así como la “carga de caballería” y el “peine” entran dentro de este valor, como excepciones.



Estos ejercicios deben realizarse con un caballo y medio de distancia como máximo; a excepción del peine, del abanico y de la carga de caballería, que por ser agrupaciones lineales, paralelas y/o asimétricas, su distancia NO debe ser mayor a un caballo entre cada jinete.

EJERCICIOS DE 28 PUNTOS:

- ◆ Cruces con tres sentidos o más de las ocho competidoras al mismo tiempo.
- ◆ Giros de ocho jinetes simultáneamente (de parejas o individuales).
- ◆ Coladeras donde las cuatro jinetes que cruzan el círculo, entran y salen al mismo tiempo del mismo.
- ◆ Escaleras con más de dos sentidos, donde las jinetes cruzan en la columna a la vez; o sea, simultáneamente.
- ◆ Libre con 8 jinetes ejecutando el movimiento simultáneamente.
- ◆ Compuesto donde cuatro giran en parejas y cuatro de manera individual simultáneamente y hacia un mismo sentido.

Estos ejercicios deben realizarse con un caballo y medio de distancia como máximo.

Artículo 28.- DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS

- a) Por ejecutar dos veces el mismo ejercicio, además de que se toman en cuenta los errores cometidos para la calificación general y todas las sanciones que se especifican en este reglamento.
- b) Los dos ejercicios que componen el combinado NO deben ser iguales. De hacerlo así, es motivo de descalificación del segundo.
- c) Por la falta de ejecución de algún ejercicio de los sujetos a calificación, de acuerdo con su hoja.
- d) Por alterar el orden de ejecución de los ejercicios con respecto a sus dibujos.
- e) Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.
- f) Por NO corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.
- g) Por chocar durante la entrada, cuaje o salida de algún ejercicio.
- h) Por intervención de persona ajena en cualquier momento del ejercicio.
- i) Por ejecutar cualquier ejercicio en la manga del lienzo.
- j) Por NO cumplir con la salida de medio caballo lineal en el primer ejercicio del combinado.



- k) Por ejecutar los giros con un valor menor de 180° grados, por cualquiera de las jinetes (una o varias).
- l) Cuando por cualquier motivo, una o más jinetes abandonen el lienzo y/o ruedo y el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho jinetes.
- m) Cuando existan dos ejercicios con el mismo diseño y únicamente invierten los sentidos.
- n) Por ejecutar en más de TRES OCASIONES un mismo concepto (excepto el libre), se descalifica el ejercicio que sea el cuarto o quinto, o más.
- o) Por agrupar 3 o más integrantes en el cuaje del ejercicio, aunque sea en diferentes sentidos.
- p) Cuando en la ejecución de la escalera NO se crucen por todos los huecos de la columna. NO podrán ir dos caballos o más pegados hocico-cola.

Además de la descalificación del ejercicio porque suceda cualquiera de los puntos anteriores, se pierden los adicionales y se acumulan las infracciones que ocurran antes de la descalificación; aplicándose también todas las sanciones que estipula este reglamento.

Artículo 29.- EXCEPCIONES A LA DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS.

- ◆ Cuando una persona ajena entra al ruedo por desconocimiento del reglamento.
- ◆ Cuando uno o varios charros NO han salido, o entran durante la presentación de la escaramuza y esto NO sea inherente a la escaramuza.
- ◆ Cuando alguien entra al ruedo a recoger basura o algún otro artículo que ponga en peligro a las jinetes.
- ◆ Cuando en el paro opcional se requiere de persona ajena para auxiliar a la jinete.
- ◆ Cuando algún toro o yegua, o cualquier otro animal, invada el ruedo, ya que puede ocasionar un accidente.
- ◆ Cuando alguna puerta se abra, o se cierre, poniendo en riesgo a las jinetes.

En los casos anteriores, la presentación puede detenerse sin sanción y la juez detiene el cronómetro hasta continuar la presentación.

Cualquier persona puede intervenir dando aviso a la escaramuza, en caso de que alguna o varias jinetes corran peligro.



SALIDA DE RUTINA:

Artículo 30.- Se entiende por salida de rutina cuando termina la ejecución del último ejercicio y hasta que las ocho jinetes hacen alto total en cualquier parte del ruedo y saluden al estilo charro, momento en el cual se detiene el cronómetro.

Todo lo que suceda en el transcurso de este tiempo y hasta que el cronómetro es detenido, es calificado.

Lo que ocurra después de saludar y hacer alto total NO está sujeto a calificación.

Si las jinetes salen sin saludar o sin detenerse, se sanciona al equipo con -5 puntos y NO se detiene el cronómetro hasta que salgan del lienzo, evaluándose todo lo que sucede y con el riesgo de que se pasen del tiempo límite permitido para realizar su Rutina Obligatoria de Competencia.

Después de haber hecho alto total y saludar al finalizar su rutina, el equipo completo debe salir a galope hasta el final del partidero, de lo contrario se sanciona con -2 puntos, aún y cuando el cronómetro esté detenido.

Artículo 31.- CONCEPTOS DE CALIFICACIÓN

VELOCIDAD:(+2) PUNTOS

Se entiende por velocidad al galope que lleva el equipo femenino durante su rutina, el cual NO debe ser corto o sostenido. O también, es cuando existe un cambio de velocidad al momento de la ejecución del ejercicio.

Se otorgan dos (+ 2) puntos adicionales a cada ejercicio en el que la escaramuza mantenga el galope constante, no sostenido, durante su rutina; o cuando realice cambio de velocidad, aumentándola y manteniéndola durante la entrada, cuaje y salida del ejercicio (sin exagerar y/o sin perder el control sobre su cabalgadura). Este cambio debe notarse claramente.

El galope durante la preparación NO debe ser demasiado corto, o muy lento.

Caer al trote durante las preparaciones NO quita estos puntos extras, sin embargo si se sanciona el trote.

NO se otorgarán éstos adicionales cuando exista el trote en la ejecución del ejercicio (entrada, cuaje y salida del mismo).

Tampoco se darán los dos (+2) puntos cuando la escaramuza presente todo momento un galope muy lento o demasiado corto.



DISTANCIA:(- 2) PUNTOS

Se entiende por distancia, la medida en caballos que existe entre las que cruzan o giran; y/o en relación a su eje; y/o a las demás jinetes que ejecutan un movimiento, ya sean paralelas o lineales.

La sanción por pérdida de distancia tiene tres momentos de observación:

- a) En la entrada y salida de cada ejercicio.
- b) Durante el cuaje de cada ejercicio.
- c) En la salida de la rutina, antes de hacer alto total.

Los errores de distancia son acumulativos, se suman cuantas veces ocurran en cada ejecución.

DISTANCIA EN EJECUCIÓN:(- 2) PUNTOS

Se entiende por zona de ejecución, caballo y medio antes del cuaje de un ejercicio, a lo que se le llama “entrada”. Procede el “cuaje” que es el momento exacto del movimiento. Y por último, la “salida” del ejercicio, que es caballo y medio después de dicho cuaje.

Las distancias que ocurran en este trayecto se consideran “distancia en ejecución” así:

- En ejercicios de 16 puntos la distancia máxima permitida es de tres (3) caballos.
- En las agrupaciones la distancia máxima permitida entre las jinetes es de un (1) caballo.
- En los ejercicios de 20 puntos la distancia máxima permitida es de dos (2) caballos.
- En los ejercicios de 26 y 28 puntos la distancia máxima permitida es de un caballo y medio.
- En giros de parejas la distancia máxima permitida es de medio caballo lateral con relación a la jinete con la que está girando.

La escaramuza tiene una sanción de -2 puntos cuando NO respete los márgenes de distancia permitidos para cada valor durante la entrada, cuaje y salida de cada ejercicio, cuantas veces ocurra y por cada jinete que los cometa, siempre que NO exceda el margen permitido, ya que entonces se marca “defecto de ejecución”.

TROTE / PASO (DE UNA O VARIAS INTEGRANTES): (- 2) PUNTOS

Se sancionará con menos – 2 cuando:

- Una o varias competidoras troten.(T)
- Cuando una o varias jinetes bajen al paso o paren. (P)



No debe confundirse con el cambio de mano.
La sanción se aplica por ejercicio, NO por integrante u ocasión.

El trote NO conlleva automáticamente a NO dar los puntos extras por velocidad.

En caso de que exista un trote, solo se marca éste, y si por este motivo la jinete baja la velocidad, NO se darán los puntos extras por velocidad.

Estas infracciones se marcan en cualquier momento de la rutina y solo una vez por ejercicio; incluso en la entrada y/o salida de la rutina.

MONTARSE A HORCAJADAS:(-4) PUNTOS

Cuando alguna jinete tiene que montarse a horcajadas sin bajarse de su cabalgadura, se sanciona a la escaramuza con (-4) puntos en cada ejercicio que suceda.

Cuando hay paro opcional y el cronómetro está detenido, NO se aplica esta sanción, siempre y cuando al momento de reanudar la actuación y se reanude el cronómetro, la jinete ya esté montada a mujeriegas.

PERDIDA DE ARREO:(-2) PUNTOS

Se considera pérdida de arreo cuando una o varias de las jinetes pierda cualquiera de los cuerajes, textiles, vara, accesorios extras, vestimenta, adornos de la jinete o de la cabalgadura, inclusive cuando el artículo que se caiga quede colgando, sin caer al suelo. A excepción de la rasgadura de los olanes o encajes; y el que se rompa la vara y la jinete conserve una parte de ésta en la mano.

Los protectores de patas y manos sólo se sancionan cuando se caigan o queden colgando; NO cuando se rompa una de las correas o hebillas sin que afecte la colocación de los mismos.

La sanción se aplica en el momento que suceda o cuando la juez se percate de la pérdida de arreo.

CAERSE CON CABALLO:(- 4) PUNTOS

Se sanciona con -4 puntos en cualquier momento que ocurra, ya sea en preparación o ejecución.



Se entiende como caída con caballo aquella en la que la cabalgadura rinde cualquier parte de su cuerpo (no confundir con tropiezo), siempre y cuando NO sea a consecuencia de un choque.

Si a consecuencia de la caída, hubiera paro de actuación, éste no se sanciona. Permanecen todas las demás infracciones a las que se hayan hecho acreedoras antes de la caída.

Cuando en las puntas, estando en suerte la jinete, tiene caída con caballo, la punta es descalificada.

SALIDA DEJINETE: (-6) PUNTOS

Se impone una sanción de (-6) puntos cuando cualquier jinete de la escaramuza se salga del lienzo habiendo entrado completamente, en cualquier momento de la rutina y durante las puntas.

NO se detiene el cronómetro y acumula las sanciones a las que se haya hecho acreedora. Si una vez dentro del lienzo, el caporal da instrucciones a la escaramuza de que salga, por razones NO imputables a ella, NO se aplica la sanción.

CASTIGO INNECESARIO: (- 4) PUNTOS

Se considera castigo innecesario, el golpear excesivamente con la vara la cabeza o cualquier otra parte del caballo. Se sancionará con menos -4puntos cada vez que esto suceda, en cualquier parte de la rutina, incluyendo puntas. (NO confundir con hacer sombra).

*Así como también se considera castigo innecesario cuando se use el castigo con vara, con la espuela, o cualquier otro instrumento que ayude a golpear el caballo externando un enojo evidente de la competidora, sin necesidad.

PARO OPCIONAL: SIN SANCIÓN

Se realiza por decisión de la escaramuza y con autorización del jurado; y se justifica cuando corra peligro alguna integrante o cabalgadura.

Es considerado por los siguientes motivos:

- ❖ Cuando se reviente cualquier parte del freno: cadenillas, barbada, cabezada y rienda; cualquier parte de la albarda, cincho, pecho-pretal, cabestro, bozalillo, bozal, bajador, o el sombrero; también los accesorios de patas y manos del caballo.



- ❖ Cuando algún caballo o jinete se encuentre evidentemente indispuerto para continuar.
- ❖ Cuando existe un paro opcional, el cronómetro se detiene hasta la reanudación de la rutina y NO se marca ninguna sanción; a excepción de alguna jinete que NO estuvo involucrada en el percance que provocó el paro, aprovecha para ser auxiliada por una persona ajena. **En este caso, de ser auxiliada quien no está involucrada en el percance, se sanciona al equipo con -6 pts.**
- ❖ Cuando se ladea la albarda evidentemente y la jinete necesita ser auxiliada para no caerse.
- ❖ Cuando se ven en la necesidad de cambiar una albarda o cualquier arreo utilizado por la cabalgadura y ponga en peligro la integridad del jinete.
- ❖ Aplica cuando el jurado lo requiera por alguna contingencia de monta peligrosa o situación externa que ponga en riesgo al equipo.

MONTA PELIGROSA O INADECUADA: (-6) PUNTOS

No se debe competir con caballos lastimados o dopados; y menos aún con jinetes dopadas, en estado de ebriedad o bajo los efectos de alguna sustancia que modifique su desempeño deportivo.

Se considera monta peligrosa o inadecuada:

- ❖ Cuando NO pueden seguir su competencia, jinetes o caballos, que por motivo de un accidente en la misma, hayan perdido el conocimiento, estén fracturados, visiblemente lastimados, o imposibilitados de alguna parte de su cuerpo.
- ❖ Ejecutar maniobras a velocidad extrema y sin control evidente.
- ❖ Por competir con yeso o férula en cualquier parte del cuerpo, sin presentar una autorización médica por escrito.
 - Si la jinete decide competir será bajo su propio riesgo y entregando una carta responsiva a las jueces y se hará acreedora a la sanción de -6 puntos.
 - De no entregar la carta responsiva o la autorización médica, NO tendrá autorización de competir.

PARO DE ACTUACIÓN:(-6) PUNTOS

Se refiere a interrumpir la presentación sin justificación alguna y sin autorización del jurado; como cuando se equivocan en la rutina y detiene la actuación.

El cronómetro NO se detiene y se sanciona lo que suceda.

NO se sanciona a la escaramuza si el lienzo es invadido por alguna gente extraña, toro, yegua, o cualquier otro animal.

Tampoco se sanciona si se deben detener a causa de algún choque, o caída con o sin caballo.



REHÚSE y/o PARO DE MANOS: (-6) PUNTOS

Se dice que un caballo se rehúsa cuando se niega a cumplir una orden (mando) de su jinete.; o NO continúa el sentido de la ejecución de un ejercicio de manera renuente y/o insistente.

Así como también cuando se para de manos la cabalgadura en cualquier parte de la rutina.

Cuando el rehúse o paro de manos ocurre durante la punta, ésta es descalificada. (Si el paro de manos en la punta ocurre en el momento que esta rayando por el mismo impulso del caballo, no se descalifica. Si el caballo termina de rayar y después se para de manos, entonces SI se descalifica).

CAÍDA SIN CABALLO: MENOS EL 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO

Esta se considera cuando la jinete pierde el asiento de su montura, cayendo al suelo sin caballo; o cuando quede colgada de la albarda; o atorada en el caballo, en cualquier momento de la rutina. NO se sanciona el paro de actuación, ni la intervención de persona ajena; más si las demás infracciones que se cometan antes y durante la caída, o antes del alto total.

Se aplica en cualquier momento de la rutina.

Si es en la entrada de la rutina, se descalifica el primer ejercicio; y si es en la salida de la rutina se descalifica el último ejercicio.

El cronómetro se detiene y se reanuda al reiniciar la rutina.

Solamente la o las jinetes afectadas por el incidente pueden ser auxiliadas.

Cuando la caída sin caballo sea en cualquier momento durante la punta, está es descalificada.

PERDIDA DE ASIENTO: (-10) PUNTOS

La pérdida de asiento sólo se sancionará cuando conlleve a un paro de actuación y se sanciona como caída sin caballo.

PORQUE UNO DE LOS EJERCICIOS SEA EJECUTADO SOLO POR 7 JINETES:(- 10) PUNTOS

Esta sanción se dará cuando solo una jinete NO ejecuta un movimiento (ej.: una integrante que no gire, o que no cruce, o que pase por fuera de cualquier ejercicio).

La sanción se aplica en el ejercicio en el que se cometa el error.

No se pierden los adicionales, si el ejercicio es de 28 puntos.

Si dos o más integrantes no giran, o no cruzan, etc., el ejercicio será descalificado.



ROCE:(-2) PUNTOS

Se considera roce a un contacto ligero sin desplazamiento de cabalgaduras.
El contacto con los olanes, sombreros, colas o vestido NO se tomará como roce.

CAMBIO DE DIRECCIÓNNO PERMITIDO:(-6) PUNTOS / (-) MENOS LOS ADICIONALES / Y (- 2) POR NO ENTRADA Y/O NO SALIDA DEL EJERCICIO:

Se sancionará con menos (6) puntos por hacer un cambio de dirección no permitido, o sea dentro de la circunferencia dibujada en el ruedo; así como también se perderán los adicionales del ejercicio, cuando éste sea de 28 puntos. Además, se sancionará con(-2) si al hacer un cambio de dirección no se cumple con la entrada y/ocon la salida de cada ejercicio.

CHOQUE EN PREPARACIÓN, ENTRADA Y/O SALIDA DE LA RUTINA:(-10) PUNTOS

Se considera choque cuando, a consecuencia del contacto de dos o más caballos, ocurra lo siguiente:

- ❖ Cuando exista un impacto con desplazamiento y/o impacto notorio.
- ❖ Cuando a consecuencia del contacto, una o más jinetes caen, con o sin caballos.
- ❖ Cuando se para la actuación a consecuencia del choque.
- ❖ Cuando en la preparación del ejercicio hay contacto con desplazamiento de los caballos.
- ❖ Cuando se pierde la continuidad de la preparación a consecuencia del choque.
- ❖ Cuando en la entrada hacen un ejercicio preparatorio y chocan en cualquier momento, antes de iniciar la rutina.
- ❖ Cuando algún caballo sea estrellado en la barda, en cualquier parte del ruedo o manga.

CHOQUE EN ENTRADA, EJECUCIÓN Y SALIDA DE CADA EJERCICIOS:-100% DEL VALOR

Se considera choque cuando, a consecuencia del contacto de dos o más caballos, ocurra lo siguiente:

- ❖ Cuando exista impacto con desplazamiento y/o pérdida de continuidad del ejercicio.
- ❖ Cuando se pare la actuación a consecuencia del choque.
- ❖ Cuando durante la entrada, ejecución o salida del ejercicio, hay contacto con desplazamiento de los caballos.



- ❖ Cuando una o más jinetes caen, con o sin caballos, debido al choque.
- ❖ Cuando NO se ejecute un ejercicio, debido a la colisión.
- ❖ Cuando en los giros de pareja hay contacto impacto con desplazamiento; o se enganchen o se quedan pegadas las jinetes o sus caballos, perdiendo la continuidad.

Cuando el choque sea durante la entrada, cuaje o salida del ejercicio, éste se sanciona eliminando el valor real del movimiento; además pierde los adicionales del ejercicio en el que suceda.

Las infracciones que se cometan antes del choque, permanecen.

Cualquier choque que suceda sin desplazamiento, sin pérdida de trayectoria y/o sin pérdida de continuidad, de cualquier integrante en cualquier ejercicio, se sanciona como ROCE.

INTERVENCIÓN DE PERSONA AJENA: MENOS 100% del VALOR del EJERCICIO y/o PUNTA

- ◆ Dar instrucciones a la escaramuza por parte del entrenador(a), o cualquier otra persona en cualquier momento, ya sea durante la puesta en mano y hasta terminar de dar punta; además de en cualquier momento de la rutina y desde cualquier lugar, ya sea con gritos, señas, chiflidos, aparatos electrónicos, etc., así como pasar una vara, un celular, agua, pañuelos desechables, o cualquier otra cosa.
- ◆ Contacto directo, físico y verbal, de cualquiera de las jinetes, con una persona ajena o su entrenador (a) durante la rutina.
 - Cuando la intervención se da durante la entrada, se descalifica el primer ejercicio de la rutina.
- ◆ Se permite el contacto verbal de la jinete que da la punta con el público (ej: recibir felicitaciones o elogios, etc.); excepto NO con el entrenador(a).

NO CUMPLIR CON LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA: (-25) PUNTOS

- ◆ Por la falta de algún valor especificado.
- ◆ Por la falta de algún concepto obligatorio.
- ◆ Por ejecutar más de TRES veces alguno de los conceptos señalados.
- ◆ Cuando en el combinado se avance más de DOS caballos para la realización del segundo ejercicio.

Por todo lo anterior, se aplica el *“NO cumplir con Rutina Obligatoria de Competencias”* y se sanciona con (-25) puntos.



NO ENTRADA O NO SALIDA DE LOS EJERCICIOS: (-2) PUNTOS

Se sanciona con menos -2 puntos a los ejercicios de cualquier valor y concepto que NO cumplan con caballo y medio de distancia en las entradas y salidas del mismo, al estar ya los caballos en línea recta para efectuar la ejecución del ejercicio y no mantengan esta línea recta hasta caballo y medio después de salir del ejercicio.

Cuando en los círculos de las coladeras NO recorran caballo y medio antes y después de la ejecución; además de que cierren, abran, o desbaraten el círculo inmediatamente después del cruce, ya que debe ser hasta que salgan caballo y medio las que cruzaron.

NO MARCAR GIROS, NI LOS GRADOS; y/o NO INDICAR DOS TIEMPOS O ALTERNAS EN LAS ESCALERAS; y/o NO INDICAR CAMBIO DE DIRECCION EN EL COMBINADO:(-2) PUNTOS

Se debe señalar en la “Hoja de Calificación” y en la de “Croquis” lo siguiente:

- ◆ Los grados a ejecutar, pudiendo ser solo dos variantes de grados como máximo, en un mismo ejercicio.
- ◆ Los giros que se ejecuten en la barda o bocamanga.
- ◆ Indicar con línea roja punteada del cambio de dirección solo para enlazar el segundo ejercicio del combinado, siempre y cuando sea giros en parejas.

En caso de NO indicar claramente uno o varios de los señalamientos anteriores se aplica la sanción de menos -2 puntos por cada concepto.

DEFECTO DE EJECUCIÓN: DE (-4) PUNTOS

Este término significa sancionar los **GIROS (excepto el del compuesto por su salida)** cuando esté ejecutado evidentemente a destiempo e imperfecto.

Se aplica por cada uno de los motivos que marca éste párrafo, aún y cuando sea en un mismo ejercicio.

Los puntos adicionales en los ejercicios de 28 puntos NO se pierden si se comete defecto de ejecución.

➤ **ABIERTO:** Se indica en el recuadro con la letra “A”.

Es cuando los giros están abiertos o en bloques a más de la distancia que permite su valor; o se abre por más de un caballo y medio en relación a las demás ejecutantes.

Se señalan a la(s) jinete(s) que cometen este error; sin embargo esta sanción se suma una sola vez por ejercicio.



➤ **DESTIEMPO:** Se indica en el recuadro con la letra “D”.

Cuando en la ejecución una o más jinetes realizan el o los giros a destiempo.

NO hay tolerancia para sancionar el destiempo en los giros.

Se define como destiempo, el momento en el que los caballos cambian la alineación recta marcada simultáneamente.

Se señalan a la(s) jinete(s) que cometen este error; sin embargo esta sanción se suma una sola vez por ejercicio.

➤ **LATERAL:** Se indica en el recuadro con la letra “L”.

Cuando entre dos compañeras que giran de parejas tienen más de medio caballo lateral.

Se señalan a la(s) jinete(s) que cometen este error; sin embargo esta sanción se suma una sola vez por ejercicio.

➤ **DESPLAZAMIENTO:** Se indica en el recuadro con la letra “Z”.

- Cuando una o varias jinetes NO ejecuten el giro apoyando el tren posterior de su cabalgadura para girar.
- Cuando una o varias hagan una media vuelta en lugar de un giro.
- Cuando el caballo gira en sus manos.

Estos conceptos aplican tanto en los giros de parejas, como en los individuales.

En los giros de parejas, se marca desplazamiento, cuando una integrante gire alrededor de su pareja que se queda apoyando el giro en el mismo lugar.

Además de todas las sanciones en las que se incurran.

Se señalan a la(s) jinete(s) que cometen este error; sin embargo esta sanción se suma una sola vez por ejercicio.

DEFECTO DE EJECUCION: DE (-6) PUNTOS

Este término significa sancionar cada ejercicio cuando éste es ejecutado evidentemente imperfecto por cada uno de los motivos que marca éste apartado, aún y cuando sea en un mismo ejercicio.

Se sanciona con menos -6 puntos a los cruces, coladeras, escaleras, abanicos, flores, agrupaciones y todos los demás ejercicios de cualquier valor y concepto (**excepto los giros**), que tengan errores de ejecución y destiempo de un caballo en el momento de la realización del mismo.



En todos los casos se aplican además las otras sanciones que ocurran.

El defecto de ejecución se aplica cuando al ser realizados los ejercicios NO cumplan con alguna de las siguientes condiciones:

EN EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

- Cuando una o más jinetes lleven más de TRES caballos de distancia en cualquiera de sus ejercicios o huecos.
- Cuando los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de TRES caballos de distancia entre sí.
- Cuando en las coladeras abran el círculo más de TRES caballos.
- Cuando en la ejecución del ejercicio una o más jinetes marquen el destiempo con más de UN caballo.
- Cuando en los agrupaciones circulares NO completen una vuelta después de formados.
- Cuando en las agrupaciones paralelas o diagonales rebasen UN caballo de distancia lateral entre sí.

EN EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

- Cuando una o más jinetes lleven más de DOS caballos de distancia en cualquiera de sus ejercicios o huecos.
- Cuando los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de DOS caballos de distancia entre sí.
- Cuando en las coladeras abran el círculo a más de DOS caballos.
- Cuando en la ejecución del ejercicio una o más jinetes marquen el destiempo con más de UN caballo.

EN EJERCICIOS DE 26 y DE 28 PUNTOS:

- Cuando una o más jinetes abran más de CABALLO y MEDIO de distancia cualquiera de sus ejercicios y huecos.
- Cuando los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de UN CABALLO y MEDIO de distancia entre sí.
- Cuando el círculo de la coladera lo abran a más de UN CABALLO y MEDIO de distancia.
- Cuando en la ejecución de un ejercicio una o más jinetes marquen el destiempo con más de UN caballo.



ADEMÁS, EL DEFECTO DE EJECUCIÓN SE SANCIONA POR LAS SIGUIENTES RAZONES: (De acuerdo a su concepto)

➤ **GIROS: (-4) Puntos**

- Cuando entre dos jinetes que giran de parejas tengan más de medio caballo lateral.
- Cuando en la ejecución, una o más jinetes los realicen a destiempo. **NO hay tolerancia para marcar el destiempo.**
- Cuando una o varias jinetes NO ejecuten los giros apoyando el tren posterior de su cabalgadura para girar, haciendo un círculo en lugar de un giro.

➤ **COLADERAS:(-6) Puntos**

- Cuando el círculo se abra a más de CABALLO y MEDIO; y/o cuando en el círculo se forma una "C".
- Cuando la coladera se forma con dos círculos al mismo tiempo, el círculo de 4 jinetes que marca el eje principal para cruzarla NO puede tener más de CABALLO Y MEDIO de distancia entre ellas 4.
- Cuando en la ejecución, una o más jinetes marcan el destiempo con más de UN caballo.

➤ **ESCALERAS: (-6) Puntos**

- Cuando en la ejecución, una o más jinetes marquen el destiempo con más de UN caballo.
- Cuando las distancias de los huecos de la columna se abran, rebasando los límites permitidos para cada valor.
- Cuando en la ejecución, NO crucen por todos los huecos de la columna. NO pueden ir dos o más caballos pegados hocico-cola.

➤ **CRUCES:(-6) Puntos**

- Cuando las distancias de los huecos se abran rebasando los límites permitidos para cada valor.
- Cuando en la ejecución, una o más jinetes marquen el destiempo con más de UN caballo.

➤ **ABANICO: (-6) Puntos**

- Por NO completar una vuelta, después de estar formado.
- Cuando en los medios abanicos NO completen media vuelta cada uno, después de formados.
- Cuando en la ejecución, una o más jinetes marquen el destiempo con más de UN caballo.



➤ **GENERALIDADES:**

También es motivo de defecto de ejecución lo siguiente:

- Cuando en cualquier ejercicio, de cualquier valor y concepto, las distancias de los huecos con relación a las parejas o jinetes hacia adelante, atrás o laterales, NO respeten los márgenes permitidos para cada valor, excepto las distancias entre bloques de cuatro y cuatro.
- Cuando den más de una vuelta de preparación en cualquier ejercicio, de cualquier valor.

Artículo 32.- PUNTOS ADICIONALES

Se otorgan solo a los ejercicios de 28 puntos que aquí se mencionan, por ser los de mayor grado de dificultad, siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:

- 1) Estos ejercicios se tienen que preparar desde la barda al centro del ruedo, las ocho jinetes y sin ejercicio intermedio; es decir, directamente de la barda del ruedo al lugar de la ejecución.
- 2) A los ejercicios combinados se les otorgan los adicionales si cumplen también con lo siguiente:
 - a) Al primer ejercicio, si es de 28 puntos y desprenden desde la barda del ruedo las ocho jinetes.
 - b) Al segundo ejercicio, si es de 28 puntos.
 - c) Cuando los dos ejercicios son de 28 puntos y se combinan con giros, NO importando el orden de ejecución.

LOS PUNTOS ADICIONALES SE OTORGAN DE LA SIGUIENTE MANERA:

CONCEPTOS	ADICIONALES	
COLADERA	+ 3	
ESCALERA	+ 3	
CRUCE	+ 3	
LIBRE	+ 3	
GIROS de 180°	+ 6	Giros individuales o de parejas
GIROS de 270°	+ 8	Giros individuales o de parejas
GIROS de 360°	+ 10	Giros individuales o de parejas
COMPUESTO	+ 10	

En caso de presentar giros de diferentes grados, individuales o de parejas, en un mismo ejercicio, se otorgan los adicionales que le corresponden al giro de menos grados del ejercicio en cuestión.

Cuando se aplica la sanción por defecto de ejecución, NO se pierden los adicionales.

SI se pierden los adicionales cuando se descalifica un ejercicio.



Artículo 33.- **DECIMALES Y DESEMPATES**

DECIMALES:

Cuando un resultado final arroje decimales, éstos no se cierran.
La puntuación de la escaramuza conserva los decimales.

DESEMPATES:

Los desempates se resuelven en el siguiente orden:

- ❖ Primero:
 - Otorgando el triunfo a la escaramuza que en su hoja de calificación tenga menos infracciones en su rutina.
- ❖ De continuar el empate:
 - Gana la escaramuza que tenga más adicionales en sus giros de 28 puntos, sin considerar los adicionales del compuesto.
- ❖ De persistir el empate:
 - Es triunfadora la escaramuza que tenga la suma más alta en la suma total de su punta.

“Campeonato Millonario Tequila Hacienda Vieja”

REGLAMENTO DE ESCARAMUZAS 2017