



REGLAMENTO DEPORTIVO DE RODEO FMR

CAPITULO I

A.1 .1 Es requisito para participar en cualquier Rodeo sancionado por FMR estar afiliado a la misma a través de una Asociación Estatal 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, Puerteros, 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, pantalón vaquero, botas y cinto).

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

A.1.4 Provocar riñas dentro y fuera de la arena, asumir una conducta antideportiva se sancionara conforme a los criterios de los Estatutos de la Asociación Estatal.

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 Estatal.

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

A.1.7 Cada Asociación Estatal deberá designar un representante por disciplina.

A.1.8 La Asociación Estatal designará sus representantes para el Campeonato Nacional obteniéndolos en su Campeonato Estatal.

A.1.9 Para cada Rodeo oficial los Jueces serán designados por el Delegado Estatal del Consejo Nacional de Jueces de Rodeo.

A.1.10 Este reglamento esta sujeto a revisión en la Asamblea Anual del Consejo Nacional de Jueces de Rodeo, a realizarse previa a la Asamblea Nacional de la Federación Mexicana de Rodeo.

A.1.11 Las Asociaciones Estatales se comprometen a mantener informada a la FMR sobre resultados de eventos deportivos legales y sociales.

CAPITULO 2

**CAMPEONATOS OFICIALES **

A.2.1. Los únicos campeonatos oficiales reconocidos por la FMR son: El Campeonato Nacional y los Campeonatos Estatales que corresponden a las Asociaciones Estatales afiliadas a la FMR.

A.2.2. Campeonato Nacional

A.2.2.1. Todas las Asociaciones Estatales Afiliadas a la FMR tienen la obligación de enviar una selección de vaqueros deportistas a participar en el Campeonato Nacional.



A.2.2.3. La Sede del Campeonato Nacional se designará en el Congreso Anual de la FMR del año anterior a su celebración. Esta designación se hará por mayoría de votos.

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

A.2.2.5. La FMR lanzará la convocatoria con 30 días de anticipación, donde se mencionarán las bases acordadas en el Congreso Anual de la FMR.

A.2.2.6. El Comité Organizador del Campeonato Nacional, tiene la obligación de informar cada tres meses a la FMR, de los avances en la organización en los aspectos de: Ganado, Premios, Servicios, Instalaciones, Patrocinios y todo lo que la FMR le requiera.

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

A.2.2.8. Las inscripciones se deberán de efectuar con al menos una semana de anticipación, ante el comisionado que para tal efecto haya sido nombrado por el Presidente de la FMR.

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

A.2.2.10. En el caso de lugares vacantes para participar en el Campeonato Nacional, estos podrán ser ocupados por deportistas de varios Estados afiliados, tomando en cuenta las políticas y criterios acordados en el Congreso Anual de la FMR.

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.

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

A.2.2.12 La FMR, 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 de valor considerable al menos a los Campeones Nacionales y premios en efectivo a los 3 primeros lugares de todas las disciplinas oficiales del Rodeo.

A.2.3. Campeonato Estatal

A.2.3.1. Todas los Clubes y Asociaciones Regionales y/o Municipales Afiliadas a una Asociación Estatal tienen la

obligación de enviar una selección de vaqueros deportistas a participar en el Campeonato Estatal.

A.2.3.3. La Sede del Campeonato Estatal se designará en el Congreso Anual de la Asociación Estatal del año anterior a su celebración. Esta designación se hará por mayoría de votos.

A.2.3.4. Todos los Clubes y Asociaciones Regionales y/o Municipales afiliadas a la Asociación Estatal 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 Anual de la Asociación Estatal, dicha solicitud debe describir la propuesta de organización del evento, los ofrecimientos y facilidades para que los participantes asistan al Campeonato Estatal.

A.2.3.5. La Asociación Estatal lanzará la convocatoria con 30 días de anticipación, donde se mencionarán las bases acordadas en el Congreso Anual correspondiente.

A.2.3.6. El Comité Organizador del Campeonato Estatal, tiene la obligación de informar cada tres meses a la Asociación Estatal, de los avances en la organización en los aspectos de: Ganado, Premios, Servicios, Instalaciones, Patrocinios y todo lo que la Asociación Estatal le requiera.



A.2.3.7. Todos los Campeonatos Estatales, se llevarán a efecto en la fecha y lugar determinado en el Congreso Anual de la Asociación Estatal, a manera de contingencia en el mencionado Congreso se determinará una sede alterna para el Campeonato Estatal.

A.2.3.8. Las inscripciones se deberán de efectuar con al menos una semana de anticipación, ante el comisionado que para tal efecto haya sido nombrado por el Presidente de la Asociación Estatal.

A.2.3.9. Es requisito indispensable para participar en el Campeonato Estatal, que el deportista haya cumplido con su obligación de registrarse en SIREN, así mismo es requisito que el Club ó o la Asociación Regional ó Municipal a la que pertenece el deportista haya cumplido con todas las obligaciones estatutarias.

A.2.3.10. En el caso de lugares vacantes para participar en el Campeonato Estatal, estos podrán ser ocupados por deportistas de varios Clubes del Estado afiliados, tomando en cuenta las políticas y criterios acordados en el Congreso Anual de la Asociación Estatal.

A.2.3.11. 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.

- d) Llenar formato o cédula de inscripción con sello y firma del Presidente del Club o Asociación Municipal ó Regional como aval.
- e) Cubrir la cuota de inscripción correspondiente.
- f) Presentar su credencial de la Asociación Estatal o en su defecto un documento de identificación expedido por organismo oficial reconocido.

A.2.3.12 La Asociación Estatal, 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.2.3.13 Es obligación del comité organizador otorgar hebillas de valor considerable al menos a los Campeones Estatales y premios en efectivo a los 3 primeros lugares de todas las disciplinas oficiales del Rodeo.



CAPITULO 3

**** SORTEO DE GANADO ****

A3.1 General.

A3.1.1 Sorteo. Todo el ganado se tiene que sortear usando fichas. El sorteo se tiene que llevar a cabo de tal manera que cualquier competidor pueda observar el sorteo, con tal que un juez puede exigir que se vaya del lugar cualquier individuo que no se porta de manera profesional.

A3.1.1.1 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 un re-ride en las disciplinas de jineteo o repetición en las disciplinas de tiempo en la misma ronda.

A3.1.1.2 Competir en el Ganado Sorteado. Un competidor tiene que competir en el ganado que le fue sorteado a menos que reciba un re-ride o una repetición por los jueces.

A3.1.3 Ronda final. En las disciplinas de tiempo y de jineteo, la ronda final se sorteara el ganado y se presentarán los competidores en orden ascendente, del menor calificado al mejor calificado.

A3.1.4 Mal Sorteados.

A3.1.4.1 Definición de Mal Sorteado. Cualquier animal sorteado para un competidor que se tiene que reponer se considerará como un mal sorteado.

A3.1.4.2 Definición de la Manada. En las disciplinas de tiempo, la manada se define como aquellos animales designados antes del inicio de la primera ronda para ser usados en una disciplina. Una vez que haya sido establecida una manada para un rodeo, ningún animal se le puede agregar a la manada.

A3.1.4.3 Definición de Extra. En las disciplinas a tiempo, si se sortean grupos de animales de la manada ya designada, 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 considerará el extra(s). 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 volverá al sorteo y se sortearán de nuevo.

A3.1.4.5 Mal Sorteado Descubierta Antes de una Función o Durante el Slack. En el caso de un mal sorteado 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. Un animal se sortea, aquel siendo el animal asignado al competidor con el mal sorteado. Se le asignará el extra al competidor que originalmente tenía ese animal. Todos los demás competidores se quedarán con los animales que les fueron sorteados originalmente.

- b) Si no hay un extra disponible, todos los animales no usados abajo del mal sorteado hasta el fin de la corrida del ganado serán elegibles para sortear, con el último animal sorteado no usado en esa corrida designado el extra.

A3.1.4.6 Mal Sorteado Descubierta Después del Inicio de la Función. En el caso que se descubra un mal sorteado después del inicio de una función:

- a) Si hay un extra disponible, al competidor involucrado se le asignará automáticamente el

extra, no importa que haya diferencia posible entre las corridas 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 de la manada.



A3.2 Disciplina de Jineteo

A3.2.1 Renuncio. No se sorteará ganado para un competidor de disciplinas de jineteo si ha avisado a la organización que realiza la función de Inscripciones antes del sorteo del ganado que va a renunciar en esa ronda (según definido en la Parte 7 de estos Reglamentos Oficiales de Rodeo).

A3.2.2 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-rides, a menos que se apruebe por el representante de la disciplina y el Representante de la Asociación Estatal o de la FMR. El re-ride designado tiene que ser diferente a los animales de competencia para ese día. La falta de cumplir con este reglamento someterá al ganadero infractor a una sanción establecida por la Asociación Estatal o la FMR.

A3.2.3 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 de cumplir con este reglamento será motivo de sanción establecida por la Asociación Estatal o Federación.

A3.2.5 Sorteo para los Re-rides y la Primera Ronda. El ganado para los re-rides y para la primera ronda se tiene que sortear, por completo, a más tardar 2 horas antes del principio de la ronda, a menos que de otro modo sea aprobado por el Representante de disciplina y el Representante de la Asociación Estatal o de la FMR cuando el rodeo sea aprobado.

A3.2.5.1 Animales Sorteados para Re-ride. Cualquier animal de reparo sorteado para re-ride, pero no usado en esa ronda, puede ser guardado fuera del sorteo para re-rides 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-rides. Un animal puede ser sorteado como re-ride solamente una vez por ronda.

A3.3 Disciplinas de Tiempo.

A3A3.3.2 Grupos de Ganado.

A3.3.3 Sorteo.

A3.3.3.1 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 2 horas antes de la función o el slack. La secretaria de arena proporcionará al juez una copia exacta del sorteo.

A3.3.3.2 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.

A3.3.3.3 Ganado Sorteado Para Una Corrida y Una Ronda A La Vez. El ganado se sorteará para una corrida y una ronda a la vez. Todo el ganado en una manada se tiene que correr una vez antes que alguno se corra dos veces.



CAPITULO 4

**** ACTIVIDAD DE RODEO ****

A4.1. Sincronización de Competencia en el Ganado.

A4.1.1 Primera Sección de una Disciplina en el Programa. Ningún ganado de cualquier disciplina, excepto para re-rides y repeticiones, se puede tomar en competencia antes de la primera sección de esa disciplina en el programa, 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-rides 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.

A4.1.2 Slack. En el slack, ningún ganado de cualquier disciplina se puede tomar antes que se haga esa disciplina según lo programa. Todo el ganado sorteado para esa disciplina tiene que ser corrido según lo programado antes 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.



A4.2 Incapacidad de un Competidor para Competir.

A4.1.2 Se Puede Aguardar a Un Competidor. Si un competidor no puede competir en un rodeo debido a una lesión, se le puede aguardar hasta más tarde en la ronda con el consentimiento de ambos jueces y el contratista de ganado. Si se le aguarda, el competidor no puede competir en ningún otro rodeo hasta que haya competido en la función a que fue guardado.

A4.2.2 Disciplinas de Tiempo. En las disciplinas de tiempo, no se les aguardará a competidores lesionados más allá del final de la corrida de ganado. Si las disciplinas de tiempo son consecutivas, a ningún competidor se le puede aguardar a más tardar que el final del grupo en que le fue sorteado.

A4.3 Anuncio de Tiempos o Puntuaciones. Todos los tiempos o puntuaciones, sea para función o slack, tienen que ser anunciados. Cualquier anuncio se considerará extraoficial hasta que se manifieste. 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.

A4.4 Lugar para los Competidores Durante el Rodeo.

A4.4.1 Asientos para Competidores Cuando No Están Programados Para Competir. Si la administración provee asientos satisfactorios para los competidores, la FMR insta a los competidores que se queden afuera de la arena cuando no están programados para competir.

A4.4.2 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 puede exigir cumplimiento con este reglamento y tendrán la autoridad para pedir a los competidores que tomen cualquier medida necesaria para eliminar tal interferencia.

A4.5 Presentación de competidores y Desfiles.

A4.5.1 Participación de Miembros. La FMR obliga que todos los participantes de un Rodeo a que se presenten en la ceremonia de inicio de la función.

A4.6 Actos de Contratistas y Peleas de toros.

A4.6.1 Excluidos de la Arena Si No Guardan Relación al Rodeo. Los actos de contratista que no guardan relación al rodeo estarán excluidos de la arena.

A4.6.2 Peleas de toros. Ninguna competencia de peleas de toro no sancionada por la FMR no se considerará como parte de un rodeo FMR. Los toros de pelea que normalmente salen en una función se consideran como parte del rodeo.

A4.7 Personal Contratista.

A4.7.1 Personal Necesario. Para un rodeo sancionado por la FMR, se requiere que haya por lo menos dos payasos para protección de los jinetes de toros y dos Auxiliares a Caballo. Para propósitos de esta regla, Solamente a aquellas personas que fueron contratadas específicamente y están dedicadas activamente en la pelea de toros para proteger a los jinetes se les considerará para cumplir con los requisitos de esta regla.

A4.7.2 No Puede Interferir Con la Competencia. El personal contratista no puede interferir con la competencia. La falta de cumplir con esto resultará en acción disciplinaria a la discreción de la Consejo Directivo de la Asociación Estatal o la FMR.



A4.7.3 Fotógrafos. Al seleccionar a un fotógrafo o unos fotógrafos para cubrir un rodeo sancionado por la FMR, el Comité organizador de Rodeo seleccionará a Fotógrafos Miembros, donde dichos Fotógrafos han solicitado cubrir el rodeo, antes de seleccionar a fotógrafos que no son miembros. Este reglamento no se aplica a los fotógrafos de prensa.

A4.8 Condiciones de la Arena.

A4.8.1 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 Principal Contratista de Ganado antes de empezar el rodeo. La tierra debe estar plana antes del rodeo, sin suelo profundo. La tierra arenosa tiene que ser regada y comprimida.



A4.8.2 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.

A4.8.3 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.

A4.8.4 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.

A4.8.5 Reglas de Barrera.

A4.8.5.1 Altura. La altura de la barrera en las disciplinas de tiempo será de 32 a 36 pulgadas, medición tomada al centro del cajón.

A4.8.5.3 Barrera Que Jala De Lado. Las barreras en las disciplinas de tiempo tienen que jalar desde el lado con la polea y soga de cuello jalando desde el lado del cajón.

A4.8.5.4 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.

A4.8.6 Cajones.

A4.8.6.1 Puertas mecánicas. 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 Estatal o la FMR y los Representantes de las disciplinas de tiempo.

A4.8.6.2 Espacio. El cajón de disciplina de tiempo tiene que tener por lo menos 28 pulgadas de espacio adentro del cajón, y en la puerta cuando está abierta para el derribe de novillo, lazo por parejas y lazo de becerro.

A4.8.7 Cinta Métrica. El Consejo Nacional de Jueces o el Comité Organizador asegurarán que haya disponible una cinta métrica adecuada para el juez de barrera.

A4.8.8 Longitud de la Caja de Disciplina a Tiempo. A menos que de otro modo sea aprobado por el Representante de la Asociación Estatal o la FMR, la caja para disciplinas de tiempo tiene que ser por lo menos 16 pies de largo, y ambas cajas tienen que ser del mismo largo.

A4.9 Slack y Disciplina.

A4.9.1 Slack. El slack se llevará a cabo bajo las mismas condiciones que una función. Se puede reportar al contratista de ganado por violar esta Regla a la discreción del juez o los jueces. La primera infracción constituirá una amonestación; la segunda y siguientes infracciones constituirán un castigo a consideración de la Asociación Estatal o la FMR.

A4.9.2 Orden de la Función. El orden de las disciplinas sugerido por la FMR será: caballos con pretal, lazo de becerro, caballos con montura, derribe de novillo, lazo por parejas, carrera de barriles y jineteo de toros. 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.

A4.9.5 Competidor No Puede Hablar Con Juez o Cronometrador. Ningún competidor puede hablar con un juez o cronometrador en cualquier manera durante una disciplina. No se puede dirigir una pregunta a un juez hasta que se haya terminado la disciplina para esa función o sección de slack. Cualquier competidor que viola esta regla será reportado por los jueces a la Asociación Estatal o a la FMR.

A4.10 Cronometradores y Marcando Tiempo.

A4.10.1 Tienen Que Ser Miembros. Todos los rodeos aprobados por la FMR tienen que usar por lo menos dos cronometradores miembros afiliados.

A4.10.2 Marcando Tiempo. Se tiene que utilizar dos cronómetros digitales de mano en las disciplinas de tiempo. Se ignoran los dígitos menores a décimos de segundo. El tiempo oficial será el promedio de los dos tiempos, ignorando cualquier dígito más allá de los décimos. Todos

los tiempos se registran con décimos de segundo. Si uno de los dos 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.

A4.10.3 Cronómetros-Marcadores Electrónicos. Cualquier rodeo que utiliza marcadores electrónicos para disciplinas aprobadas por la FMR tiene que usar un mínimo de dos cronómetros de mano de respaldo.



A4.10.4 Posición de los Cronometradores. Los cronometradores trabajarán desde el mismo lugar durante toda la competencia.

A4.10.5 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 FMR 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 FMR. 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.

A4.11 Jueces y Juceo.

A4.11.1 Cambiar 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 del Consejo Nacional de Jueces o representante de la FMR.

A4.11.2 Puntuaciones. Las puntuaciones en las disciplinas de jineteo se sumarán por ambos jueces, verificado por la secretaria de arena. Los jueces manifestarán las puntuaciones finales después de cada función.

A4.11.3 Renuncias 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 esto en total a la secretaria de arena.

A4.11.4 Penas de Barrera. Los jueces de barrera guardarán un registro de todas las penas de barrera y de campo. Se les proporcionará una lista completa de competidores por la secretaria de arena. Después de cada función o sección de slack, los jueces de barrera verificarán

que la secretaria de arena haya anotado correctamente las penas de barrera y de campo.

A4.11.5 Infracciones al reglamento. Los jueces han de manifestar las infracciones al reglamento a la secretaria de arena, excepto aquellas cometidas durante la última función. No se permitirá ninguna destitución de infracción si ésta no ha sido manifestada.



A4.11.6 Jineteo de Toro. El juez del lado del pasador 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 pena. En el caso donde la chicharra suena antes de los ocho segundos, el juez tiene que respetar la chicharra.

A4.11.8 la Decisión del Juez es Irrevocable. Respecto a 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 FMR, sus oficiales o directores, o cualquier otro partidario, sujeto al Procedimiento Conciliatorio establecido en los Estatutos. Sin embargo, cualquier juez que no lleva a cabo sus deberes de acuerdo con estos Reglamentos, o de otro modo abusa de su posición, estará sujeto a medidas disciplinarias por el Consejo Nacional de Jueces de la FMR. La pena para tal conducta impropia será una multa mínima igual al sueldo del juez para una función de ese rodeo y/o la inelegibilidad del juez.

A4.11.9 Autoridad Para Sacar Al Individuo Que Interfiere. Un juez tendrá la autoridad para pedir al Comité

Organizador sacar de la arena a una persona si, a criterio del juez, está interfiriendo con la competencia.

CAPITULO 5

**** PREMIACION ****

A5.1 Cálculo de Premiación. La premiación de una disciplina en un rodeo de la FMR se basará en el dinero agregado más las inscripciones de los competidores.

A5.1.1 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 retiren de acuerdo con estos Reglamentos antes de su competencia programada en la primera ronda.

A5.2 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. 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:

A5.2.1 Una Ronda. La bolsa Total se debe usar como premio para la ronda.

A5.2.2 Dos Rondas y Un Promedio. El promedio es igual a cada ronda. Se divide el Total entre tres. El resultado es el premio para el promedio y cada ronda.

A5.2.3 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.

A5.2.4 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.

A5.2.5 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.

A5.2.6 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.

A5.3 Determinación del Premio para Cada Ronda y/o el Promedio (Rodeo Con Final).

A5.3.1 Premio para Final. La final se considera como otra ronda.

A5.4 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 dinero pagado por cada ronda.

5.4.1 Repartición según el número de competidores. 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, derribe de novillo y carrera de barriles se pagará un lugar para cada 6 competidores. De 1 a 6 pagará un lugar, de 7 a 12 pagará 2 lugares, etc.

A5.5 Premiación en Rondas.

A5.5.1 Cantidad de Dinero y Número de Lugares. Se determina la cantidad de dinero y el número de lugares para cada ronda usando los procedimientos especificados en **A5.2 - A5.4**.

A5.5.2 Pagos. Los premios serán pagados al terminar la función.

A5.5.3 Procedimiento Cuando No Califican Suficientes Competidores para Los Lugares Pagados. Si no hay suficientes competidores se califican el número de lugares para 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), pero ese dinero se considerará como dinero de campo y no cuenta como dinero ganado. Si nadie se califica para el premio en una disciplina, el dinero se dividirá en partes iguales entre todos los que compitieron.



A5.5.4 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.

A5.5.4.1 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 renuncian, 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 Estatal o la FMR.

A5.6 Liquidación del Promedio.

A5.6.1 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.

A5.6.2 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.

A5.6.3 Competidor Tiene 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.

A5.6.4 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. Si no reciben una puntuación o un tiempo, según que sea el caso, en todo el ganado sorteado para ellos igual al número de lugares para ser pagados, se volverá a esos competidores que todavía no tienen lugar en el promedio quienes tienen la suma de puntuaciones más altas, o de tiempos más rápidos, en una cabeza de ganado menos que el número de rondas. Se repite este proceso hasta que el número de competidores elegibles para la liquidación iguale el número de lugares del promedio. Si un competidor compite en todas las rondas pero no logra recibir una puntuación o un tiempo, según sea el caso, en una ronda, no estará elegible para la liquidación del promedio, a menos que ningún competidor haya recibido una puntuación o un tiempo, en tal caso el dinero se dividirá entre todos los competidores que compitieron en todo el ganado sorteado para ellos.

A5.6.5 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**.

A5.6.6 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 **

A6.1 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, no se le devolverá la inscripción de 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.

A6.1.1 Excepción En Caso de Incapacidad Durante Primera Ronda Donde Se Debe Un Re-Ride 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-ride o una repetición en esa disciplina .

A6.4 Lazo por Parejas.

A6.4.5 Cambio de lazador de Lazo por Parejas en la Segunda o Subsiguientes Rondas. Si la pareja de un lazador no puede competir en la segunda o subsiguientes rondas debido a una incapacidad visible o descargo médico, el lazador puede conseguir una pareja de reemplazo de los competidores inscritos en ese rodeo que no están inscritos en el lazo por parejas. Este equipo nuevamente establecido no estará elegible para el premio del promedio. Según esta Regla se permitirá solamente un cambio de pareja por rodeo. La pareja de reemplazo no será responsable por la cuota de inscripción.

CAPITULO 7

** RENUNCIAS, INCAPACIDAD O ENFERMEDAD VISIBLE Y DESCARGOS MEDICOS **

A7.2 Incapacidad o Enfermedad Visible.

A7.2.1 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 Estatal 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 de FMR después de la función que se está renunciando por causa de una incapacidad o enfermedad visible.



A7.2.2 Cuotas de Inscripción y sanciones por renuncia. Si un competidor no asiste a una función después de estar inscrito y no presenta carta de la Asociación Estatal especificando el motivo de la renuncia, será sancionado de acuerdo a los estatutos de la misma FMR.

A7.2.3 Ninguna Competencia en Otro Rodeo Durante el Mismo Período. Si un competidor con una incapacidad visible renuncia en una función o sección de slack de un

Rodeo, no puede competir en esa disciplina en otro Rodeo durante ese mismo período de tiempo.

A7.2.4 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 se haya renunciado por lo menos una vez.

A7.3.3 Competencia en Otra Disciplina. Un competidor que tiene un descargo médico en una disciplina puede competir en otra.

CAPITULO 8

** GANADO DE RODEO **



A8.1 Ganado Será Proporcionado por Contratistas de Ganado. Todo el ganado para un rodeo de FMR se tiene que proveer por contratistas de ganado miembros de la FMR, a menos que se otorgue aprobación específica por el representante de la Asociación Estatal o la FMR 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.

A8.2 Enumeración de Ganado.

A8.2.1 Marca Permanente. Todo el ganado tiene que ser enumerado por una marca permanente a menos que se aplique una excepción delineada en **A8.2.3**.

A8.2.1.1 Excepciones. Cualquier excepción a la Regla de marca permanente, excepto en el caso de números pintados, se tiene que aprobar por el Representante de la Asociación Estatal o la FMR.

A8.2.2 Ningún Número Duplicado. No se permiten números duplicados por el mismo contratista de ganado. Números duplicados resultaran en una multa según el criterio de la Asociación Estatal.

A8.2.3 Números Pintados. En las disciplinas de jineteo, se puede usar números pintados en un máximo de tres rodeos FMR, a menos que de otro modo sea aprobado por el Representante de la Asociación Estatal o la FMR. Se le sancionará según el criterio de la Asociación Estatal al contratista de ganado que utilice un número pintado en más de tres rodeos, sin la aprobación del Representante de la Asociación Estatal o la FMR.

A8.3 Identificación de Ganado para Disciplinas de Tiempo.

A8.3.1 Aretes o Marca Permanente. Los becerros se pueden identificar con aretes permanentes.

A8.3.4 Ganado No Identificado Propiamente. El ganado para disciplinas de tiempo no correctamente marcado resultará en una multa según la Asociación Estatal o la FMR, a menos que de otro modo sea aprobado antes de la competencia para ese uso por el Representante de disciplina .

A8.4.1 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 Estatal o de FMR.

A8.5 Corrida de Ganado para Disciplinas de Tiempo. Todo el ganado para disciplinas de tiempo tiene que correr por los cajones y a través de la arena, antes de empezar la competencia, donde se permiten las condiciones.

A8.6 Amarrar Becerros. En todos los rodeos, becerros nuevos tienen que ser amarrados a más tardar dos horas antes de la función o sección de slack en que están programados para ser usados. El Representante de Lazo de Becerro puede aprobar que se amarran los becerros un día antes. Esto será supervisado por el juez de ese rodeo y/o el Representante de Lazo de Becerro o su designado debidamente nombrado. Los becerros se deberán amarrar en el horario y lugar designado por el Representante de Lazo de Becerro o su designado debidamente nombrado. Este tiene la autoridad para preparar adecuadamente los becerros, amarrándolos no más que tres veces a menos que de otro modo sea aprobado por el contratista de ganado y/o el juez.

A8.7 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. La falta de proveer el número adecuado de ganado resultará en una multa contra el responsable de proveer el ganado (el contratista de ganado o el Comité Organizador) según el criterio del Representante de la Asociación Estatal.

A8.7.1 Rodeo Con Cinco o Menos Funciones. Para cada función será necesario que se cuenta con un animal por competidor y el 10% adicional para reposición. En las disciplinas de jineteo el numero se aplica el punto **3.2.A8**

A8.7.4 Multas por Falta de Ganado. En dado caso que falte ganado, se le sancionará al Contratista de Ganado o al Comité Organizador según la Asociación Estatal o la FMR.

A8.8 Animales Insatisfactorios. Un Representante de disciplina , Representante de la Asociación Estatal y/o FMR y/o Consejo Nacional de Jueces 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. El uso continuado de dicho animal después del aviso resultará en una multa según el criterio de la Asociación Estatal o la FMR. Cualquier competidor en las disciplinas de jineteo tendrá la opción de un re-ride si le toca un animal

ya declarado como insatisfactorio. Si se declara un animal insatisfactorio y tal eliminación causa que le falte ganado al contratista de ganado, dicho contratista estará sujeto a la multa apropiada. Los animales insatisfactorios se pueden reintegrar con la aprobación del Representante de disciplina. 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-ride para el competidor o su destitución es necesaria para razones benéficas para el animal.

A8.8.1 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.



A8.8.2 Definición de Insatisfactorio en las Disciplinas de Tiempo. Un Representante de disciplina, Representante de la Asociación Estatal y/o FMR y/o Consejo Nacional de Jueces 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 FMR 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 toda una manada 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.

A8.9 Animales con Cuernos.

A8.9.1 Recortar Cuernos. Se espera que el Contratista de Ganado o el Comité Organizador coopere al recortar los cuernos de novillos que no pueden pasar por el callejón.

A8.9.2 Ganado para Derribe de Novillo. Los cuernos del ganado para el derribe se tienen que despuntar al tamaño de una moneda de un peso Mexicano. La falta de cumplir

con esto puede resultar en una multa al contratista de ganado según el criterio de la Asociación Estatal.

A8.9.4 Lazo Por pareja. Todo el ganado para el lazo por parejas doble deberá ser protegido con rosaderas alrededor de sus cuernos.

A8.9.5 Toros.

A8.9.5.1 Despuntar Cuernos. Los toros usados para jineteo y peleas de payasos deberán tener los cuernos despuntados al diámetro de una moneda de diez pesos Mexicanos. 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.

A8.9.5.2 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-ride. Si no se despunta el toro inmediatamente, habrá una multa según el criterio de la Asociación Estatal.

A8.10 Uso de Animales.

A8.10.1 Ningún Otro Uso Más Que Las Disciplinas De Competencia. Un animal usado en las disciplinas competitivas de un Rodeo FMR no puede ser usado de otra forma, sino en la forma de las disciplinas competitivas de ese Rodeo, hasta que haya sido usado por la última vez en las disciplinas competitivas de ese Rodeo, a menos que de otro modo sea aprobado por el Representante de disciplina. La falta de cumplir con este Reglamento resultará en una multa según el criterio de la Asociación Estatal contra el Contratista de Ganado o el Comité organizador de Rodeo.

A8.12 Especificaciones de Animales.

A8.12.1 Becerros. Todos los becerros para lazar tienen que ser nativos, Cebú, o de una mezcla similar. El peso de los becerros será un mínimo de 100 kg y un máximo de 130 kg, con becerros nuevos no pasando un máximo de 120 kg. Cualquier desviación se tiene que aprobar por el Representante de Lazo de Becerro o su designado debidamente nombrado. No puede haber una desviación de más que 25 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 la "manada") de la manada, con la posibilidad de sujetar al contratista de ganado a una multa por la falta de ganado requerido. Cualquier desviación de esto se tiene que aprobar por el Representante de Lazo de Becerro y el representante de la Asociación Estatal o la FMR.

A8.12.2 Ganado para Derribe de Novillo. Todos los novillos para el derribe tienen que ser novillos Corrientes

Mexicanos. El ganado para derribe tiene que pesar un mínimo de 200 kg, y un máximo de 340 kg por cabeza.

A8.12.3 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 200 kg por animal.

A8.13 Suministro de Ganado.

A8.13.1.1 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. La falta de cumplir con esto sujetará al contratista de ganado a una multa según el criterio de la Asociación Estatal.



CAPITULO 9

** TRATO HUMANITARIO DE ANIMALES DE RODEO **

A9.0 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 FMR. Ningún animal será maltratado.

A9.1 Animal Adolorido, Cojo, Enfermo o Lastimado. 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.

A9.1.2 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. La camilla tiene que ser suficientemente grande para sacar un caballo o un toro. Los becerros lastimados se quitarán de la arena atrás en una camioneta o en una camilla para becerros. 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.

A9.1.2.1 Tiene Que Ser Humanitario. Cualquier animal lastimado tiene que ser quitado de manera humanitaria de la arena antes de continuar con el Rodeo.

A9.2 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 según el criterio de la Asociación Estatal.

A9.3 Ningún Objeto Cortante en el Cincho, Montura, Braguero o Berjero. No se permitirán objetos cortantes o afilados en el cincho, el basto, ni los bragueros. Solamente berjeros 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 berjeros se colocarán en el animal de tal manera que la porción forrada proteja las berijas y la panza del animal.

A9.4 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 cadera o el hombro. 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 FMR).

A9.5 Arena.

A9.5.1 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.



A9.5.2 Condiciones de la Arena. La arena estará lo más limpia posible de piedras, hoyos y obstáculos.

A9.5.3 Ningún Animal Pequeño. No se permiten animales pequeños o domésticos en la arena, a menos que sean parte de un acto de contratista.

A9.5.4 Desalojo de Ganado Después de la Competencia. El ganado tiene que ser quitado de la arena al terminar su entrada en la competencia.

A9.6 Se Tiene Que Usar Soga de Cuello en el Lazo de Becerro. En el lazo de becerro, se tiene que usar una soga de cuello. 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. Los becerros para lazar estarán fuertes y sanos.

A9.8 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.

A9.10 Abuso de Animal. Si alguien maltrata un animal por medio de cualquier hecho innecesario competitivo o no competitivo, será descalificado del resto del Rodeo y sancionado según el criterio de la Asociación Estatal. 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.

A9.11 Maltrato de Animales. Cualquier miembro de la FMR culpable de maltratar el ganado en cualquier lugar de las instalaciones del Rodeo, estará sujeto a una sanción según el criterio de la Asociación Estatal.

CAPITULO 10

**** DISCIPLINAS DE JINETEO ****

R10.1 Reglas Generales para Todas Las Disciplinas de Jineteo.

R10.1.1 Puntuaciones. La jineteada y el animal serán calificados por separado. La jineteada será calificada 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 uno a 25 puntos para el animal de y de uno 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.



R10.1.1.1 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.

R10.1.2 Puntuaciones Oficiales de los Jueces. Los jueces de las disciplinas de jineteo en todos los rodeos de la FMR entregarán a la secretaria de arena sus puntuaciones para todas las disciplinas inmediatamente al terminar cada función. Estas puntuaciones se designarán puntuaciones oficiales al manifestarse y/o verificarse por los jueces y no se pueden cambiar una vez entregadas.

R10.1.3 Uso de Banderas para Indicar Descalificación. Los jueces de rodeo indicaran una infracción con consecuencia de descalificación. Los jueces también indicarán aquellas infracciones con señas de mano ya establecidas.

R10.1.4 Animal Sorteado 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.

R10.1.5 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 titubear 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.

R10.1.6 Agarrar La Puerta. Cualquier competidor de una disciplina de jineteo que agarra la puerta del cajón, así prohibiendo que la puerta se abra después de haber pedido la puerta, será motivo de descalificación a criterio del Juez.

R10.1.7 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.

R10.2 Reglas Generales para Jineteo de Caballos con Pretal y con Montura.

R10.2.1 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.

R10.2.2 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.

R10.2.2.1 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**.

R10.2.3 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.

R10.3 Re-rides.

R10.3.1 Competidor No Puede Influenciar al Juez. En ningún momento los competidores influenciarán al juez por pedir un re-ride. La infracción de este Reglamento constituirá una sanción según el criterio de la Asociación Estatal.

R10.3.2 Juez Informará al Competidor de Sus Opciones. Si se otorga un re-ride, el juez avisará al jinete de su puntuación y la opción de un re-ride. El competidor puede rehusar al re-ride 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-ride y el momento del re-ride.

R10.3.3 Circunstancias que Merecen un Re-ride.

R10.3.3.1 Discreción del Juez. Los re-rides serán otorgados conforme a la discreción del juez. Los motivos para posibles re-rides 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 berijeros admite que no puso correctamente el berijero en el animal. No se otorgará un re-ride si falla el propio equipo del competidor.

R10.3.3.1.1 Opciones para el Competidor. Si se le otorga un re-ride 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 el re-ride, a menos que se cometa una falta contra jinete o hay una falla de equipo de parte del contratista de ganado.

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

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-ride. 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 un re-ride.

R10.3.3.3 Ejecución Inferior del Animal. Si la ejecución de un animal es inferior y ese animal ya se sorteó para otro jinete, aquel jinete tiene que calificar en ese animal antes que se otorgue un re-ride. 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 un re-ride o echarse atrás (si está en la primera ronda).

R10.3.3.4 Animal que Pelea en el Cajón. Si en la opinión de los jueces, un jinete intenta sinceramente dos veces salir con un animal que lucha en el cajón y no puede, se le puede otorgar un re-ride.



R10.3.3.5 Se Rompe Berijero en caballos con Pretal. El jinete puede recibir un re-ride en el mismo caballo si se cae o se rompe el berijero, siempre que haya completado una monta calificada.

R10.3.3.6 Falla de Berijero o Almartigón en Caballo con Montura. Si se cae el berijero, el jinete puede recibir un re-ride en el mismo caballo. Si se rompe el almartigón, el jinete puede recibir un re-ride siempre que el almartigón no pertenezca al jinete y en ambos casos cuando se haya completado una monta calificada.

10.3.3.7 Animal Se Tira 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-ride.

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, tendrá el derecho a un animal sorteado de los animales para re-ride.

R10.3.3.9 Se Cae el Berijero del Toro. Un jinete de toros puede tener la opción de un re-ride, o aceptar la puntuación, si se cae el berijero del animal, siempre que haya completado una monta calificada. El re-ride se puede tomar en el mismo animal, si el contratista de ganado está de acuerdo, o en un animal de re-ride, si el jinete así lo pide.



R10.3.3.10 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-ride.

R10.3.4 Procedimiento para Sortear un Re-ride.

R10.3.4.1 Re-ride Designado. 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 re-ride designado para esa función en la cual el animal lastimado iba a competir. Cualquier re-ride después de esto se sorteará de los descargos médicos y renunciadas para esa función, con tal que no hayan sido montados. Un re-ride 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.

R10.3.4.2 Sorteo de Orden de Re-rides. Antes de la función o sección de slack, los jueces sortearán el orden de re-rides, usando el re-ride designado como el primer re-ride. Los animales renunciados o de descargo médico constituirán el resto de los re-rides para sortear el orden. Los competidores que reciben un re-ride recibirán el animal

que corresponde directamente al orden que los re-rides se otorguen.

R10.3.4.3 Procedimiento Cuando Se Dan Más Re-rides Que Animales Disponibles. Si se otorgan más re-rides que animales disponibles en una función o sección de slack, los competidores que no han recibido un animal de re-ride 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**.

R10.3.4.3.1 Última Ronda. En el caso de la última función de una ronda, si hay más re-rides que animales disponibles, entonces todos los animales reparados el último día del rodeo estarán exentos, y los re-rides se sortearán de todos los animales de re-ride que no se usaron en las funciones y las secciones de slack anteriores de esa ronda.

R10.4 Jineteo de Caballos Con Pretal.

R10.4.1 Pretal para Una Mano. La jineteada debe ser con un pretal de grapa para una sola mano.

R10.4.1.1 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 puede 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.

R10.4.1.1.1 Requerimientos de Pretal Modificado.

R10.4.1.2 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.

R10.4.1.3 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.

R10.4.1.4 Cinchos. Los cinchos para los pretales serán hechos de mohair y tendrán por lo menos 8 pulgadas de ancho en medio, pero se pueden rematar para acomodar las argollas.

R10.4.1.5 Prohibido el uso de cualquier tipo de hebilla. No se permiten hebillas de ningún tipo en los pretales.

R10.4.2 Cojines. Se requieren cojines o suaderos para el pretal que cubren por completo la parte inferior del pretal, y tienen que extender por lo menos 2 pulgadas atrás del pretal, buscando proteger adecuadamente al caballo.

R10.4.3 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.

R10.4.4 Guante del Jinete. El guante del jinete será un guante austero sin faldillas, rollos, cuñas o trucos.

R10.4.4.1 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.

R10.4.5 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.

R10.4.6 Descalificación del Jinete. Cualquiera de las siguientes situaciones se podrán 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 estarán sujetos a una sanción.
- 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.

R10.4.7 Inhabilidad de 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 su mano del pretal después de una jineteada calificada o después de declararse por agarrar con dos manos, se le sancionará según con el criterio de la Asociación Estatal. 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.

R10.5 Jineteo de Caballos Con Montura.

R10.5.1 Especificaciones de Montura. El jineteo se hará con monturas que cumplen con las siguientes especificaciones de la FMR. Los competidores que no cumplan con estas especificaciones serán descalificados y declarados inelegibles para competir durante 30 días, además estarán sujetos a una multa.

- 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 FMR y tienen que conformarse a las siguientes especificaciones, con un grosor razonable de ½ pulgada para forrar con piel:
 - e) Horcado 14 pulgadas de ancho
 - f) Altura 9 pulgadas máximo
 - g) Campana 5¾ pulgadas de ancho
 - h) Teja 5 pulgadas máximo de altura
 - i) 14 pulgadas máximo de ancho
 - j) Los arcones se tienen que colgar sobre las varas del fuste.
 - k) No se permiten monturas extravagantes.
 - l) El cincho delantero de las monturas para caballo será de mohair, y tendrán un mínimo de 8 pulgadas de ancho en el centro, pero se pueden rematar para acomodar las argollas.

R10.5.2 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.

R10.5.3 Rienda. La rienda y la mano de montar tienen que estar al mismo lado.



R10.5.4 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 berijero colocado correctamente para que repare lo mejor que pueda. El barriguero es responsabilidad del jinete, pero el contratista puede pedir que el jinete lo ponga atrás de la panza del caballo. El barriguero se puede sujetar al cincho.

R10.5.5 Descalificación del Jinete. Cualquiera de las siguientes situaciones son 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) Tocarse 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 30 días; también sujeto a una multa según el criterio de la Asociación Estatal. (Los jueces podrán revizar los ajuares y arreos utilizados por los competidores.)
- i) Si han avisado al jinete que es el próximo para salir, no estar arriba del animal, cuando el caballo anterior salga de la arena.

R10.6 Jineteo de Toro.



R10.6.1 Requerimientos de Montar. El jineteo será a una mano con un pretal con o sin grapa, tejido en materiales de Nylon, Polyester ó Ixtle.

R10.6.1.1 Ningún Nudo ni Enganche. El pretal no puede tener nudos o enganches que impiden que se caiga del toro cuando se baja el jinete.

R10.6.1.2 Cencerro. El pretal debe tener un cencerro. El cencerro tiene que estar abajo de la panza del toro.

R10.6.1.3 Ningún Gancho ni Poste. No se pueden usar ganchos ni postes en el pretal.

R10.6.1.4 Argolla. Se puede usar una argolla en el pretal.

R10.6.2 Requerimientos para Puntuación. Si el jinete hace una jineteada calificada con cualquier parte del pretal en su mano, recibirá una puntuación.

R10.6.3 Competidor Puede Pedir verificar el berijero. El competidor tendrá el derecho de pedir que los jueces determinen si un toro tiene el berijero correctamente para que repare lo mejor posible.

R10.6.3.1 La cola del Toro debe estar libre. No se permite meter la cola del toro debajo el berijero.

R10.6.3.2 Uso de Berijeros Para caballos en la Monta de Toro. Se permite el uso de berijeros para caballos en el jineteo de toro siempre que la punta del berijero no llegue a tocar el suelo una vez apretado.

R10.6.4 Ninguna Espuela Con Filo. El jinete no puede usar rodajas afiladas en las espuelas.

R10.6.5 Auxilio para apretalar. El jinete puede ser auxiliado por dos personas para apretarse.

R10.6.6 Cuernos despuntados. Ningún toro debe ser sorteado cuando sus cuernos no cumplen las especificaciones establecidas en A8.9.

R10.6.7 Descalificación del Jinete. Cualquiera de las siguientes situaciones son 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 apretando.
- 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 ****

R11.1. Reglas Generales de Equipo.

R11.1.1 Reglamentos para Barrera.

R11.1.1.1 Altura. La altura de la barrera en las disciplinas a tiempo será de 32 a 36 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.

R11.1.1.3 Barrera Que Jala De Lado. Las barreras en las disciplinas de tiempo tienen que jalar desde el lado con la polea y soga de cuello jalando desde el lado del cajón.

R11.1.1.4 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.

R11.1.1.5 Equipo de Barrera. El consejo de jueces se encargará de proporcionar el equipo adecuado para la barrera.

R11.1.2 Cajones.

R11.1.2.1 Puerta mecánica. 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 Estatal o la FMR y los Representantes de disciplinas de Tiempo.

R11.1.2.2 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.

R11.1.3 Cinta Métrica. El Consejo de Jueces o el Comité Organizador asegurará que haya disponible una cinta métrica adecuada para el juez de barrera.

R11.1.4 Longitud de la Caja de Disciplina de Tiempo. A menos que de otro modo sea aprobado por el representante de Asociación Estatal o de la FMR, 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.

R11.1.4.1 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. La falta de esto resultará en una multa según el criterio de la Asociación Estatal.

R11.2 Responsabilidades de los Jueces.

R11.2.1 Cambio del Hilo de la Barreara. El juez de barrera es responsable de cambiar el hilo cuando se haya debilitado, o al pedirselo el siguiente competidor.

R11.2.2 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.

R11.2.3 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 gana 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.

R11.2.4 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.

R11.2.5 Prevenir Manipulación del Equipo de Barrera. El juez de barrera asegurará que nadie pueda pararse cerca de la barrera u otro equipo para manipularlo.

R11.2.6 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.

R11.3 Reglamentos de Competencia.

R11.3.1 Línea de tiempo. Cualquier línea de tiempo más de 18 pies se tiene que aprobar por el representante de la Asociación Estatal o la FMR al aprobarse el rodeo.

R11.3.2 Romper la Barrera. Los competidores empezarán atrás de la barrera. Se agregarán 10 segundos al tiempo cronometrado por romper o ganar a la barrera.

R11.3.2.1 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 con su animal rompiendo el plano de la línea de tiempo antes que sea permitido soltar su lazo.

R11.3.3 Bandera de la Barrera Tiene Que Funcionar. Para que el tiempo se considere como oficial, la bandera de la barrera tiene que funcionar.

R11.3.4 Falla de 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.

R11.3.5 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.



R11.3.6 Falta Contra El Competidor.

R11.3.6.1 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.

R11.3.7 Animal Escapa del Cajón 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.

R11.3.8 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 de la manada) 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.

R11.3.9 Animal 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 Escapa de la Arena Con Soga Puesta. Si la soga está en el animal cuando 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 Competidor Tiene Que Hacer Esfuerzo Para Un Segundo Lazo o Salto. El competidor tiene que hacer un esfuerzo 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 No Registrado El Tiempo Para 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 tienen 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 Competidor Puede Despedir a Individuos de la Caja. 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 despida o permita personas en la caja.

R11.3.14.1 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.

R11.3.14.2 Sonar el Cajón. Un competidor de disciplina de tiempo no puede pedir que alguien suene el cajón.

R11.3.14.3 Caballos Permitidos en la Caja. Solamente los caballos necesarios durante la competencia de la disciplina se permitirán en las cajas durante cualquier disciplina de tiempo.

R11.3.15 Lazo Tirado. En disciplinas de lazo, cuando a el lazador se le cae su lazada se le considera como un lazo tirado.

R11.3.16 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 ganado usado en las disciplina de tiempo.

R11.3.17 Alineadores o Sombra. Hay que usar 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.

R11.3.18 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 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 Estatal o la FMR 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 de la caja derecha.
- b) Derribe de Novillo – Derribador tiene que empezar de la caja izquierda; arreador tiene que empezar de la caja derecha.
- c) Lazo de Becerro – Se tiene que usar la caja derecha.

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. A la discreción del juez, se puede reportar a el contratista de ganado por no cumplir con este requerimiento.



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 calificadora hasta el momento de la interferencia y el competidor lo solicite en ese momento.

R11.5 Línea de Tiempo.

R11.5.1 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 de la caja. En todos los casos, el largo de la línea de tiempo de 18 pies o más se tiene que determinar al aprobarse el Rodeo.

R11.5.2 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.

R11.5.3 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.

R11.5.4 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.

R11.6 Lazo de Becerro.

R11.6.1 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 permitir que el becerro se levante a sus pies y tumbarlo a mano. Si la mano del lazador está en el becerro cuando se caiga, se considera el becerro como tumbado a mano. La sogas tiene que estar tocando el becerro hasta que el lazador lo toque. Tres patas tienen que quedar cruzadas y amarradas por seis segundos, según marcado por el juez, desde el momento 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 sogas tiene que quedar floja hasta que el juez haya aprobado el amarre. A menos que sea instruido hacerlo por el juez, se descalificará el lazador por quitar la sogas del becerro después de señalar tiempo, hasta que el amarre haya sido aprobado por el juez de bandera. En dado caso que la sogas 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 ilícito 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.

R11.6.2 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 de la mano la honda. 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 sogas tiene que ser quitada de la montura o del becerro.

R11.6.3 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.

R11.6.4 No Arrastrar El Becerro. El competidor tiene que ajustar la sogas 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.

R11.7 Derribe de Novillo.

R11.7.1 Requerimientos Generales. Después de agarrar el novillo, el derribador tiene que cambiar la dirección o parar el novillo y torcerlo abajo. Si se tumba 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.



R11.7.2 Novillo Soltado. Si se suelta 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.

R11.7.3 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.

R11.7.4 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 dos caballos con que salieron del cajón.

R11.7.5 Adición de Novillos Nuevos. Se pueden agregar novillos nuevos a la manada después que hayan sido agarrados desde caballo y derribados. Antes de hacer el sorteo es responsabilidad de los derribadores tumbar el ganado en el momento acordado con el comité organizador y el contratista de ganado.

R11.7.6 Límite de Uso para Ganado de Derribe de Novillo. El ganado usado para lazo por parejas u otras disciplinas no puede ser usado para el derribe de novillos en la misma función.

R11.7.7 Después de Corrida. Se requiere que el competidor voltee la cabeza del novillo para que pueda pararse una vez registrado el tiempo.

R11.7.8 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.

R11.7.9 Nuevos Novillos Fallados En la Competencia. Si los competidores fallan y no tumban los nuevos novillos en la competencia, hay que tumbarlos inmediatamente después de la función en que fueron sorteados. Dichos novillos serán tumbados una sola vez por una persona designada por el Representante de la disciplina.

R11.8 Lazo por Parejas.

R11.8.1 Requerimientos Generales. Cada competidor estará permitido cargar solamente una soga. Si hay más de tres rondas, cada pareja puede tirar un total de tres veces. En todos los rodeos de una, dos y tres rondas, solamente se permiten dos sogas 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.

R11.8.1.2 Barreras. Todos los cabeceros empezarán atrás de la barrera. Se agregará un castigo de 10 segundos por romper o ganar la barrera.

R11.8.2 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 y que ambos caballos estén de frente hacia el novillo con las sogas amarradas a cabeza de silla cruzando la soga y

tensadas. 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 detenido cuando esta lazado por la cabeza y las patas.

R11.8.3 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 para el novillo, solamente tiene que estar moviéndose hacia adelante para que sea lícito 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.

R11.8.4 Novillo Lazado por 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.

R11.8.5 Pialador Laza Una Mano. Si el pialador laza una o dos manos, esto es una lazada sucia. Ninguno de los dos competidores pueden quitar a mano la soga de una o dos de las manos. Sin embargo es válido cuando al estirar se salen las manos para quedar un pial de una o dos patas.

R11.8.6 Lazadas Legales de Cabeza. Hay solamente tres lazadas legales de la cabeza:

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

R11.8.7 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.

R11.8.8 Piales.

R11.8.8.1 Atrás de Ambas Paletas. Cualquier lazada de patas atrás de las paletas es legal si el lazo sube por la patas.

R11.8.8.2 Una Sola Pata Trasera. Por sujetar una sola pata trasera recibe un castigo de cinco segundos.

R11.8.9 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 la lazada y no lo hace, a la pareja se le podrá descalificar su ejecución y no se le otorgará tiempo.

R11.8.10 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 ****

A12.9.2 Infracciones

Las siguientes situaciones constituyen una infracción de los reglamentos y son motivo de sanción según el criterio de la Asociación Estatal.

A12.9.2.1 La competidora tiene la obligación de montar en la presentación de participantes de la función en que va a competir. Se puede hacer excepción si viene llegando de otro Rodeo.

A12.9.2.2 No se puede entrenar el caballo en el recorrido oficial con o sin los barriles puestos antes de la función.

A12.9.2.2.1 Una vez que la tierra haya sido rastreada para la función o el slack, no se permite practicar.

A12.9.2.3 No se puede recorrer la arena con el caballo. Si se puede hacer el caballo girar una vez en cualquier dirección. Cuando no se puede que las competidoras entren y salgan corriendo, tienen que seguir moviéndose hacia el primer barril antes de cruzar la línea de arranque y meta.

A12.9.2.4 El entrenamiento intencional durante la corrida de competencia no es permitido.

A12.9.2.5 Cualquier competidora que se niegue a competir durante un Rodeo cuando está presente, capaz y suficientemente sana para competir será sancionada.

A12.9.2.9 A la competidora que pierda su sombrero dentro de la arena durante la carrera de barriles podrá ser sancionada.

A12.9.2.15 Una competidora puede ser sancionada, cuando alguna persona familiar o no familiar de la competidora interfiera la competencia o se queje ante

cualquier oficial del Rodeo para apoyar o perjudicar a alguna de las competidoras.

A12.9.2.19 No se permite ayuda a las competidoras cabestreando su caballo para entrar a la arena.

A12.9.2.20 Mover los marcadores o hacer cualquier cosa con el propósito de poner a una competidora en posición favorecida será causa de sanción.

A12.9.2.21 No es permitido hablar con el juez de bandera o los cronometradores durante la competencia.

A12.9.2.22 A criterio del Juez abusar del caballo a la vista del público, será sujeta a una sanción.

A12.12.1 Carrera de Barriles

A12.12.1.1 La carrera de barriles es una disciplina de tiempo, utilizando barriles de acero de 200 litros y pintados

A12.12.1.2 Ambos extremos del barril tienen que estar cerrados.

A12.12.1.3 Se prohíbe el uso de barriles de hule o de plástico y cojines de protección en los barriles.

A12.12.2.1 Sin excepción habrá un sólo caballo de competencia a la vez durante la carrera de barriles dentro del área de competencia.

A12.12.3.1 El portón o los portones de arranque siempre serán los mismos durante todo el rodeo.

A12.12.3.2 La línea de arranque y de meta tiene que marcarse de manera permanente para todo el rodeo.

A12.12.3.3 Cuando el portón central garantice una entrada y salida seguras a la competidora se le requerirá entrar y salir corriendo, entrar y/o salir de otra manera deberá tener aprobación de la autoridad.

A12.12.4.1 La línea de arranque y meta siempre será la misma.

A12.12.5.1 Empezará el tiempo en el momento que la competidora cruce la línea de arranque.

A12.12.6.1 A las competidoras se les agregará un pena de cinco segundos por tumbar un barril y se les permite tocar el barril con la mano para evitar tumbarlo.

A12.12.7.1 En caso que se tumbe un barril y éste se para sobre el extremo opuesto, se agregará la pena de cinco segundos.

A12.12.8.1 Si se mueve el barril, hay que colocarlo de nuevo sobre la marca.

A12.12.9 Jueces

A12.12.9.1 Habrá dos (2) jueces para la carrera de barriles.



A12.12.9.1.1 Los jueces deben asegurar que los barriles y las marcas estén en sus lugares antes de cada función.

A12.12.9.1.2 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.

A12.12.9.1.3 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.

A12.12.10 Repeticiones

A12.12.23.1 No se dará ninguna repetición en un rodeo cuando se cae un caballo.

A12.12.24 Descalificación

A12.12.24.1 La competidora será descalificada por no estar lista cuando le llaman. A la competidora se le llamará tres (3) veces por el locutor y si no se presenta para competir en el orden originalmente sorteado, será descalificada.

A12.12.24.2 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.



A12.12.24.3 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.

A12.12.26 Preparación de Tierra

A12.12.26.1 Al comité organizador se le pide que prepare la tierra de la arena para dejarla en las mismas condiciones durante todo el evento.

A12.12.26.2 El número de competidoras durante una función no debe exceder de 12.

A12.12.26.3 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 una función.

A12.12.26.5 Cuando no hay una función de rodeo que sirva de guía, se sugiere rastrear la tierra alrededor de los barriles inmediatamente antes de la carrera de barriles y después que no más de doce (12) competidoras hayan corrido.

A12.12.26.6 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.

A12.12.27 Distancias de Barriles

A12.12.27.1 Las distancias sugeridas por la FMR para la Carrera de Barriles son:

A12.12.27.1.1 Entre los barriles 1 y 2 (27 Mts).

A12.12.27.1.2 Entre los barriles 1 y 3 y los barriles 2 y 3 (32 Mts).

A12.12.27.1.3 Habrá (18 Mts) desde los barriles 1 y 2 a la línea de arranque y meta. La línea de arranque y meta debe estar por lo menos a 5 Mts del extremo de la arena.

A12.12.27.1.4 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.

A12.12.28.1 Lo siguiente se usará en arenas pequeñas.

A12.12.28.1.1 La línea de arranque y meta debe estar por lo menos a (14 mts) desde el extremo de la arena, a menos que haya una entrada central o el tamaño no lo permita.

A12.12.28.1.2 Los barriles 1 y 2 tienen que estar por lo menos a (5 mts) de los lados de la arena.

A12.12.28.1.3 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.

A12.12.28.1.4 Si el tamaño de la arena lo permite, los barriles deben estar separados por un mínimo de (18 mts).

A12.12.28.1.5 En las arenas pequeñas, se recomienda que las distancias se reduzcan proporcionalmente a las medidas sugeridas.

CORTESÍA DE CUERNOS CHUECOS RODEO.