

PARTE 1. REGLAS DE COMPETENCIA

SECCIÓN 1. INFORMACIÓN Y REGLAS GENERALES

1.1. Introducción

La disciplina de Equitación de Trabajo (ET) fue creada para reconocer y promover las técnicas ecuestres empleadas en países que usan el caballo para trabajo en el campo. El objetivo es preservar y perpetuar no solamente el estilo de equitación de cada país sino también las variadas tradiciones, atalaje y atuendo para montar que constituyen parte intrínseca de la tradición de cada país.

El deporte está ganando gran popularidad en muchos países alrededor del mundo. La Asociación Mundial de Equitación de Trabajo (WAVE por sus iniciales en inglés- World Association for Working Equitation) gobierna el deporte internacionalmente y mantiene un reglamento para las competencias internacionales. Sin embargo, cada país tiene sus propias reglas domésticas de competencia.

1.2 Pruebas

Hay cuatro pruebas que hacen parte de una competición de Equitación de Trabajo. Las tres primeras (Adiestramiento, Manejabilidad y Velocidad) son obligatorias para un evento completo de Equitación de Trabajo. La cuarta prueba, la prueba de la Vaca, se incluye cuando las instalaciones permiten la prueba por equipos.

- a. Prueba de Adiestramiento. Lecciones de Adiestramiento prescritas para cada nivel. Cada movimiento es calificado con una nota numérica y se adjudican notas de conjunto para Aires, Impulsión, Sumisión, Posición y Eficacia de ayudas del Jinete y Presentación General. Los movimientos en la lección de Adiestramiento equivalen al tipo y dificultad de movimientos requeridos en la prueba de Manejabilidad. Requisitos para la Prueba de Adiestramiento se encuentran en la Sección 5 y las lecciones están en el Apéndice A.
- b. Prueba de Manejabilidad. Obstáculos son distribuidos para simular las dificultades que jinete y caballo pueden encontrar en el campo. Cada obstáculo es calificado con una nota numérica y se adjudican notas de conjunto para Transiciones/Conducción, Aires, Impulsión, Sumisión, Jinete y Presentación. Los obstáculos son numerados en el orden en que se ejecutan. Requisitos para la Prueba de Manejabilidad se encuentran en la Sección 6. Los obstáculos se describen en el Apéndice B.
- c. Prueba de Velocidad. Obstáculos son ejecutados a velocidad. El objetivo es negociar el recorrido sin errores, en el orden correcto, tan rápida y eficientemente posible. No hay restricciones de aires, a menos que se hayan impuesto por la administración del evento por razones de seguridad (por clima y condiciones del piso). Puntajes individuales se basan en el tiempo del recorrido adicionando penalidades o sustrayendo bonos como se describe en la Sección 7.
- d. Prueba de la Vaca. Esta prueba evalúa la habilidad de jinete y caballo de trabajar con ganado individualmente y como equipo. La prueba se realiza en equipos de 3 o 4 binomios. El objetivo es para cada binomio, sortear y separar de la manada una vaca preseleccionada y después llevarla de la zona confinada con la manada a otra zona demarcada, con ayuda del resto del equipo. Esta es una prueba contra el tiempo, con penalidades por errores. Requisitos para la Prueba de la Vaca se encuentran en la Sección 8.

1.3 Categorías de Jinetes

El Comité Organizador de cada evento puede escoger para ofrecer cualquiera de las siguientes categorías de Jinetes:

- a. Juventud - Abierta para jinetes entre 8 y 17 años de edad, desde el 1ro de enero del año calendario. Esta categoría se divide en las siguientes:
 1. Infantiles - Jinetes de 8 a 13 años de edad. Jinetes en esta sub-categoría utilizan la lección de Adiestramiento de Infantiles
 2. Juveniles - Jinetes de 14 a 17 años de edad. Jinetes en esta sub-categoría pueden competir en todos los niveles ofrecidos para la Categoría Juventud.
- b. Amateur - Jinetes tienen que estar en conformidad con el artículo USEF GR1306. Esta categoría no es restringida por edad. Un jinete de esta categoría también puede competir en la Categoría Abierta y en la División de Caballos Jóvenes.
- c. Abierta - Todos los jinetes.

Nota: A menos que se distinga claramente en el listado de precios de un evento, una clase es de Categoría Abierta por predeterminación.

1.4 División de Caballos Jóvenes

El Comité Organizador puede optar por ofrecer la División para Caballos Jóvenes de 4 o 5 años, compitiendo en su primer año. El dueño / jinete debe poder validar estos criterios.

Caballos en esta División pueden ser competidos únicamente en Niveles 1, 2 y 3 (Introducción, Novatos A y B). Pueden competir por sólo un año.

1.5 Requisitos para caballos

- a. El término "caballo" es usado en este Reglamento refiriéndose a cualquier miembro de la familia equina. Cualquier caballo, con excepción del caballo miniatura, es elegible para competir.
- b. Todos los caballos inscritos deben estar servicialmente sanos, no mostrar ninguna señal de cojera, incomodidad o dolor y estar en buena condición.
- c. Un caballo debe tener mínimo 4 años al inicio del año competitivo, para participar en Infantiles, Niveles 1, 2 y 3 (Introducción, Novatos A y B)
- d. Un caballo debe tener mínimo 5 años al inicio del año competitivo, para participar en Niveles 4 y 5 (Intermedia A y B)
- e. Un caballo debe tener mínimo 6 años al inicio del año competitivo, para participar en Niveles 6 y 7 (Avanzada y Masters)

Nota: Manteniendo la tradición, un caballo es considerado de 1 año de edad el 1ro de enero siguiente a su año de nacimiento. Como el año competitivo empieza oficialmente el 1ro de diciembre, un caballo puede participar en una competencia en diciembre en la categoría de acuerdo con la edad que alcanzará el 1ro de enero del año siguiente.

- f. Caballos que han perdido la vista en un ojo o que tienen visión limitada, pueden competir en todas las pruebas. Caballos que son completamente ciegos no podrán participar.
- g. El Presidente del Jurado puede descalificar cualquier caballo, antes o durante la competencia, que crea que no es apto para participar.

1.6 Niveles de Competencia

El comité Organizador puede ofrecer las siguientes clases en cualquiera de los siguientes niveles - divisiones:

- a. Infantiles. Este nivel es limitado a jinetes de 8 a 13 años de edad. Hay una lección especial de Adiestramiento y de manejabilidad para este nivel. Paso y trote únicamente. Trote levantado o sentado. No hay prueba de Velocidad en este nivel.
- b. Nivel 1 - Introducción. Es un nivel diseñado para binomios nuevos, así como para caballos jóvenes. No hay prueba de Velocidad en este nivel. Paso y trote son requeridos en Adiestramiento y Manejabilidad (galope no es permitido). Trote levantado o sentado es permitido. Trote es requerido entre obstáculos en Manejabilidad. Dos manos pueden ser usadas en las riendas. Puede ser ofrecido para las categorías Juventud, Amateur o Abierta, así como Caballos Jóvenes.
- c. Nivel 2 - Novatos A. Este nivel está diseñado para binomios que están empezando a desarrollarse en ET. Galope es requerido en Adiestramiento y entre obstáculos en Manejabilidad. Cambios de mano se harán a través de trote. Obstáculos deben ser trotados, a menos que se pida o permita paso. Trote levantado o sentado es permitido. Dos manos pueden ser usadas en las riendas. Puede ser ofrecido para las categorías Juventud, Amateur y Abierta, así como para Caballos Jóvenes.
- d. Nivel 3 - Novatos B. Trote sentado es requerido en Adiestramiento. Galope es requerido entre y durante los obstáculos. Cambios de mano se harán a través de trote. Dos manos pueden ser usadas en las riendas. Puede ser ofrecido para las categorías Juventud, Amateur y Abierta, así como para Caballos Jóvenes.
- e. Nivel 4 - Intermedia A. Este nivel está diseñado para binomios progresando en su desarrollo en ET. Trote sentado es requerido en Adiestramiento. Cambios de pie sencillo a través de paso, son requeridos. Dos manos se pueden usar en las riendas. pueden ser usadas en las riendas. Puede ser ofrecido para las categorías Juventud, Amateur y Abierta.
- f. Nivel 5 - Intermedia B. Trote sentado es requerido en Adiestramiento. Cambios de galope al aire son requeridos (volantes). Dos manos pueden ser usadas en las riendas. Puede ser ofrecido para las categorías Juventud, Amateur y Abierta.
- g. Nivel 6 - Avanzada. Trote sentado es requerido en Adiestramiento. Cambios de galope en el aire (volantes) son requeridos. Una sola mano debe ser usada en las riendas. pueden ser usadas en las riendas. Puede ser ofrecido para las categorías Juventud, Amateur y Abierta.
- h. Nivel 7 - Masters. (Nivel Internacional) Trote sentado es requerido en Adiestramiento. Cambios de galope en el aire (volantes) son requeridos. Una sola mano debe ser usada en las riendas. Ofrecido para categoría Abierta solamente.

Resumen de requisitos por Nivel de Competencia

Nivel	Trote	Galope/ Cambio de mano	Manos	Velocidad
Infantiles	Sentado o levantado	No	1 o 2	No
N1 - Introducción	Sentado o levantado	No	1 o 2	No
N2 - Novatos A	Sentado o levantado	Si / a través de trote	1 o 2	Si
N3 - Novatos B	Sentado	Si / a través de trote	1 o 2	Si
N4 - Intermedia A	Sentado	Si / a través de paso	1 o 2	Si
N5 - Intermedia B	Sentado	Si / Volante	1 o 2	Si
N6 - Avanzada	Sentado	Si / Volante	1	Si
N7 - Masters	Sentado	Si / Volante	1	Si

1.7 Requisitos para inscripción

- El binomio caballo-jinete es considerado una inscripción.
- Un binomio sólo puede competir en un Nivel / Categoría por evento.
- Una vez un binomio ha competido en un nivel, no puede competir en un nivel más bajo (ver Sección 1.8 d)
- En Concursos B, un caballo puede ser competido un máximo de dos veces con diferentes jinetes; los jinetes deben estar en diferentes categorías o niveles. Para Concursos A, un caballo puede ser competido por dos diferentes jinetes, únicamente si uno de esos jinetes compete en categorías Infantil o Juvenil.

1.8 Requisitos para Avanzar

- Al iniciar la temporada, un jinete va a seleccionar el nivel inicial en que el/ella cree que es más apropiado participar como binomio con su caballo. Esto establece el nivel de competencia al que se le aplicarán los siguientes criterios de ascenso.
- Un binomio puede escoger avanzar al siguiente nivel adyacente. Una vez hayan obtenido porcentajes combinados en Adiestramiento y Manejabilidad de 62% en el nivel más alto en tres competencias por lo menos bajo dos diferentes jueces, serán establecidos en ese nivel, efectivo inmediatamente se obtenga el tercer porcentaje calificativo. Hasta que no se obtenga ese tercer porcentaje calificativo, el binomio puede optar por volver al nivel previo.

Nota: Este parámetro aplica también al nivel inicial en que se registró el binomio

- En concursos A y B, Campeonatos Regionales y Nacionales (ver Sección 2 para definición de los concursos), los resultados de Adiestramiento y Manejabilidad se promediarán para otorgar puntos de ascenso. Una vez un binomio ha alcanzado 30 puntos, de acuerdo a la fórmula a continuación, tendrá que avanzar al siguiente nivel de arriba en el siguiente año de competencia.

$$(1) 57.500\% \text{ a } 59.999\% = 1 \text{ punto}$$

REGLAMENTO DE EQUITACIÓN DE TRABAJO

- (2) 60.000% a 62.499% = 2 puntos
 - (3) 62.500% a 64.999% = 3 puntos
 - (4) 65.000% a 67.499% = 4 puntos
 - (5) 67.500% a 69.999% = 6 puntos
 - (6) 70.000% para arriba = 7 puntos
- d. Una vez un binomio ha competido en un determinado nivel, ese caballo o jinete no podrán competir en un nivel más bajo, con las siguientes excepciones:
- (1) Jinetes podrán competir en un nivel más bajo con un caballo que no ha competido más alto que ese nivel.
 - (2) Caballos pueden competir en un nivel más bajo con jinetes que no han competido más arriba de ese nivel
 - (3) Binomios que obtengan 57.499% o menos en el nivel de competencia registrado para el año, en Adiestramiento o Manejabilidad en tres competencias con al menos dos jueces diferentes, pueden elegir bajar al nivel inmediatamente inferior.

1.9 Atalaje, Vestuario y Equipo permitido

1.9.1 Atalaje y Vestuario

La responsabilidad por el correcto atalaje y vestuario reside en el competidor. En este momento, no se especificará ningún atalaje y vestuario específico para concursos A, B, Campeonatos Regionales o Nacionales. (*ver Sección 2 para definición de los concursos*) Sin embargo, se aplican los siguientes requisitos:

- a. Atalaje debe incluir una silla, estribos y bridón o bozal.
- b. Bridones con bocado, sin bocado y sidepulls (tipo de bridón sin bocado) están permitidos. Hackamores naturales o auténticos bozales con permitidos.
- c. Cualquier cavesson / muserola debe ajustarse de tal forma que permita el ancho de dos dedos puestos lateralmente.
- d. Cualquier bocado es permitido, sin importar la tradición o disciplina. Los siguientes bocados NO son permitidos:
 - Hackamores mecánicos
 - Bocados Gag (tipo de elevadores)
 - Bocados retorcidos o de alambre
 - Elevadores
 - Bocados combinados
 - Palancas que excedan 8.5 pulgadas, distancia medida desde donde se agarra la cabezada hasta donde se agarran las riendas.
 - Bocados con un puente más alto de 3.5 pulgadas, incluyendo bocados Spade (palanca de vaquería)
 - Cualquier bocado considerado por el juez como inhumano.
- e. Jinetes deberán usar pantalones largos, breeches o falda de montar; camisa de manga larga o corta con cuello y sombrero o casco. No se permiten camisas sin mangas ni camisetas de tirantes. Atuendo adicional como chaquetas, chalecos, guantes, armitas, chaps, polainas, bufandas, son permitidos.
- f. Jinetes deben usar calzado apropiado para competir en la tradición en que están vestidos. Botas con tacón son lo normal, aunque se permitirá el uso de otro tipo de calzado si la tradición del vestuario así lo exige.
- g. Atalaje y vestuario debe estar limpio y bien presentado. Debe ser consistente con la tradición y esto se reflejará en la nota de Presentación. Adornos (plata, lentejuelas, gemas, etc.) deben ser mínimas y no contarán sobre un buen atuendo de trabajo.
- h. Inscripciones deben usar el mismo atalaje y vestuario durante todas las pruebas. Cambios en ropa son autorizados si se mantiene la misma tradición estilo durante toda la competencia.
- i. No hay penalidad por el uso de casco o chaleco protector en ninguna prueba. Todos los jinetes menores de 18 años deben usar un casco aprobado (ASTM/SEI approved safety helmet)
- j. Trenzar es opcional.
- k. Si el Comité Organizador distribuye números, estos deben ser puestos en el caballo todo el tiempo, cuando es montado o ejercitado.

Atalaje y vestuario para competencias nacionales e internacionales se define en el Apéndice D.

1.9.2 Equipo Permitido

- a. Botas para cascos (es decir, a cambio de herraduras) son permitidas.
- b. Campanas y botas protectoras son permitidas para Manejabilidad, Velocidad y Prueba de la Vaca.
- c. Uso de la fusta es permitido en Nivel 1, 2, 3, 4 y 5 (Infantiles, Novatos A y B, Intermedia A y B). La fusta no debe exceder 120 cm (47.2 pulgadas) en longitud, incluyendo el látigo. La fusta no tiene que ser llevada en todas las pruebas. Lo siguiente aplica para Niveles 6 y 7 (Avanzada y Masters) solamente: jinetes poder llevar una fusta si es consistente con la tradición del atalaje y vestuario utilizados. La fusta debe ser mantenida verticalmente en la mano libre y no puede ser usada como ayuda para instruir el caballo.
- d. Protectores de moscas (sobre las orejas) son permitidos para proteger los caballos contra insectos. Deben ser discretos y no deben cubrir los ojos de los caballos. Después de completar la prueba, el jinete o representante es responsable de remover el protector y presentar al Auxiliar de Paddock para inspección. El Auxiliar de Paddock revisará visualmente si hay tapones para los oídos. (Estos no son permitidos)
- e. Una malla para la nariz es permitida si el caballo ha sido diagnosticado por un veterinario de Head Shaking Syndrome. Una carta del veterinario debe ser incluida en las inscripciones.
- f. El siguiente equipo no es permitido:
 - Fijadores
 - Lenguas amarradas
 - Martingalas
 - Cabezales con cuerda
 - Serretas
 - Rendas Bearing (tipo de Gogue), riendas de pliegue, riendas alemanas o de balance
 - Anteojerías
 - Tapones para oídos
 - Hackamores o muserolas metálicas
 - Cadenas de barbilla con tacos o puntas metálicas
 - Vendas de colas
- g. Equipos de comunicación electrónica, auriculares, equipos de entretenimiento, etc. son prohibidos en el área de competencia. Uso de ese equipo o similar será motivo de eliminación. Esos equipos pueden usarse en el área de calentamiento.

1.10 Ayuda Externa

Competidores no pueden recibir ayuda externa durante las pruebas. Ayuda externa/entrenamiento será severamente penalizada bajo la discreción del Juez, que puede incluir también descalificación. Penalidades pueden incluir 10 puntos negativos en Adiestramiento y Manejabilidad o 10 segundos adicionales en Velocidad, por cada ocurrencia. Cualquier asistencia externa en Nivel 6 y 7 (Avanzada y Masters) será descalificación del binomio.

Competidores pueden recibir clarificaciones o asistencia durante el calentamiento o después de finalizar las pruebas. La excepción es en Infantiles, Nivel 1, 2 y 3 (Introducción, Novatos A y B)

pueden tener un ayudante posicionado afuera del rectángulo en B o en E, leyendo la lección de Adiestramiento en voz alta. Leer las lecciones no es permitido en ningún otro nivel o en ninguna otra prueba durante la competencia.

1.11 Uso de las Manos

Caballos pueden ser montados a una o dos manos en todos los niveles hasta Nivel 5 (Intermedia B)

Todas las pruebas en Niveles 6 y 7 (Avanzada y Masters) deben ser ejecutadas con las riendas en una sola mano. Competidores son libres de escoger cuál mano va a sostener las riendas, pero no podrán, bajo riesgo de descalificación, cambiar de manos o usar la otra mano en las riendas durante las pruebas. Competidores serán descalificados si su mano libre toca la rienda en frente de la mano que tiene la rienda o provee cualquier tipo de asistencia. Se permite ajustar las riendas, pero debe ser una acción de momento, con la mano libre tocando detrás de la mano con rienda. Mantener el exceso de riendas en la mano libre no es permitido durante la prueba (excepción: jinetes de tradición western usando riendas romal o riendas divididas de nudo / conectadas pueden mantener el exceso de rienda sin tensión, con la mano libre)

Competidores pueden usar la mano izquierda o derecha cuando estén ejecutando los obstáculos en las pruebas de Manejabilidad y Velocidad; sin embargo, la misma mano debe ser usada consistentemente en cada obstáculo, bajo pena de descalificación.

1.12 Razones Generales de Descalificación

1.12.1 Definiciones

- a. **Descalificación:** (descalificar, descalificado) = descalificación de la prueba. Inscritos descalificados de una prueba pueden competir en otras pruebas y todavía son elegibles para premios.
- b. **Eliminación:** (eliminar, eliminado) = eliminación de la competencia. Inscritos eliminados de la competencia no son elegibles para ningún premio.

1.12.2 Descalificación

- a. Entrar en la arena de prueba antes de que la campana haya sonado o de haber sido dirigido por el Asistente de Puerta
- b. Tomar más de 60 segundos para entrar en la arena después de que el Juez haya tocado la campana o que el Asistente de Puerta ha indicado.
- c. Tomar más de 60 segundos para empezar la prueba después de que la campana ha sonado.
- d. Caballo muestra signos de sangre en cualquier parte del cuerpo causado por heridas no curadas (*Nota 1, Nota 2*)
- e. Caballo da muestras de cojera, dolor o malestar severo (*Nota 1, Nota 2*)
- f. Jinete maltrata al caballo (*Nota 1*)
- g. Caballo es peligroso (*Nota 1*)
- h. Tener dos manos en las riendas por más largo de lo necesario para ajustarlas (Niveles 6 y 7; otros niveles si jinete está montando a una mano)

- i. Tocar o rozar el cuello del caballo o las riendas con la mano libre, en frente de la mano con la rienda; o usar la mano libre para proveer cualquier tipo de asistencia. (Niveles 6 y 7)
- j. Tocar el caballo con la fusta o usar la fusta para proveer cualquier tipo de asistencia (Niveles 6 y 7) (*Nota 3*)
- k. Asistencia externa (Niveles 6 y 7). Puede resultar en penalidades o descalificación en los otros niveles, dependiendo de la severidad.
- l. Uso de atalaje, vestuario y/o equipo no permitido.
- m. Caída del jinete o del caballo.
- n. Cambiar de mano. Cuando se usa una sola mano en las riendas, la misma mano debe ser utilizada durante toda la competencia. Infantiles tienen 0 (cero) por esta infracción.
- o. No usar el mismo atalaje y/o vestuario durante la competencia. El mismo atalaje debe ser usado en la misma forma durante todas las pruebas. Esto incluye usar la(s) misma(s) riendas cuando se usa un Pelhalm o doble brida; por ejemplo, jinetes no pueden dejar de usar una de las riendas si han usado todas en las previas. Competidores de Niveles 6 y 7 no están incluidos en esta restricción.
- p. Desmontar y guiar el caballo por cualquier porción del recorrido.
- q. Gran falta de respeto o falta de conducta por un competidor (*Nota 1*)

1.12.3 Eliminación

- a. Caballo muestra signos de sangre en cualquier parte del cuerpo causada por el bridón, espuelas o fusta, o cualquier tipo de heridas aparentemente de abuso o maltrato.
- b. Uso / aplicación de cualquier sustancia externa o cáustica sobre o dentro del caballo que puedan alterar o influenciar su postura, movimiento o comportamiento normal.

Nota:

- 1. El Juez, Delegado Técnico o Administrador del show pueden descalificar al inscrito. Puede ser motivo de Eliminación, dependiendo de la severidad.
- 2. No hay opción de Apelación en el caso de Descalificación o Eliminación por sangre o cojera
- 3. Uso excesivo de la fusta en cualquier nivel será penalizado o resultará en una Descalificación o Eliminación a discreción del Juez.

PARTE II. ORGANIZACIÓN Y MANEJO DE COMPETENCIAS

SECCIÓN 2. NIVELES DE COMPETENCIA Y REGIONES

Nota: El año de competencia corre desde el 1ro de diciembre hasta el 30 de noviembre

2.1 Concursos de Entrenamiento (Schooling shows)

Schooling shows están pensados para ser oportunidades de baja presión para que jinetes y caballos ganen experiencia, practiquen lecciones y recorridos de obstáculos, y adquieran experiencia en competición. Proveen una oportunidad valiosa para competidores y jueces para ganar experiencia. Schooling shows no están gobernados o licenciados por ninguna asociación. Participación en ellos no tiene impacto en los requisitos para avanzar definidos en la Sección 1.8, no se obtienen puntos de avance en Schooling shows.

2.2 Concursos B

Concursos B son las competencias promedio ofrecidas alrededor de todo el país. Los puntajes obtenidos en Concursos B dan puntos requeridos para avanzar. Estos puntajes también se usan para determinar elegibilidad para Campeonatos Nacionales. Concursos B pueden desarrollarse durante uno o más días. Pueden ofrecer dinero como premio.

2.3 Concursos A

Un Concurso A es la competencia de alto nivel. Puntajes obtenidos en Concursos A resultan en puntos requeridos para avanzar. Estos puntajes también se usan para determinar elegibilidad en Campeonatos Nacionales. Concursos A pueden desarrollarse durante dos o más días. Concursos A pueden dar dinero como premio.

2.4 Campeonatos Regionales

Campeonatos Regionales pueden ser organizados en cualquiera de las regiones definidas. Un binomio es elegible de competir en Campeonatos Regionales si ha participado en por lo menos un Concurso B de la región en cuestión, dentro de ese mismo año competitivo. En ese evento calificativo, el binomio debe haber participado en el nivel en que desea clasificarse, haber terminado todas las pruebas organizadas para el nivel y haber obtenido un mínimo de 58% en las pruebas de Adiestramiento y Manejabilidad. El Comité Organizador puede requerir calificativas adicionales de resultados o puntos acumulados.

Resultados obtenidos en Campeonatos Regionales se convierten en puntos que se acumulan para ascenso de nivel. Resultados obtenidos en Campeonatos Regionales se usarán para determinar elegibilidad para competir en el Campeonato Nacional. Campeonatos Regionales pueden tener lugar durante dos o más días. Se pueden otorgar premios en dinero. Cualquier binomio que haya Ganado un Campeonato Regional 3 veces en el mismo nivel, no es elegible de participar en ese nivel o menor, en Campeonatos futuros. El Nivel 7 (Masters) se excluye de esta regla.

Regiones se definen de la siguiente manera:

1	NW	Northwest	Alaska, Washington, Oregon, Idaho, Montana
2	SW	Southwest	California, Nevada, Utah, Arizona, Hawaii, U.S. territories in the Pacific
3	NGP	Northern Great Plains	Wyoming, North Dakota, South Dakota, Nebraska, Kansas, Colorado
4	SGP	Southern Great Plains	New Mexico, Texas, Oklahoma, Arkansas, Louisiana
5	GL	Great Lakes	Minnesota, Iowa, Missouri, Wisconsin, Illinois, Michigan, Indiana, Ohio, Kentucky
6	NE	Northeast	New York, Vermont, New Hampshire, Maine, Massachusetts, Rhode Island, Connecticut, New Jersey, Pennsylvania, Delaware, Maryland, Virginia, West Virginia, District of Columbia
7	SE	Southeast	Tennessee, Mississippi, Alabama, North Carolina, South Carolina, Georgia, Florida, U.S. territories in the Atlantic

2.5 Campeonatos Nacionales

Campeonatos Nacionales se organizan una vez al año, al final del año competitivo. Para ser elegible de participar en un Campeonato nacional, un binomio debe por lo menos, haber participado en un Concurso A o Concurso B dentro del año competitivo en cuestión. En esa competencia calificativa, el binomio debe haber podido terminar todas las pruebas programadas para su nivel y haber obtenido como mínimo un porcentaje de 58% en las pruebas de Adiestramiento y Manejabilidad. Elegibilidad del jinete se hará basada en el año competitivo en cuestión, sin importar que el Campeonato Nacional se desarrolle después del final de su finalización. Esto también aplica para los límites de edad de jinetes y caballos.

Resultados obtenidos en Campeonatos Nacionales se convertirán en puntos válidos para ascenso de nivel. Campeonatos Nacionales se pueden desarrollar durante dos o más días. Se pueden otorgar premios en dinero.

Cada binomio que haya ganado un Campeonato Nacional tres veces en un mismo nivel, no es elegible de participar en Campeonatos Nacionales en ese nivel o uno inferior en años siguientes. Esta regla no aplica para Nivel 7 (Masters).

SECTION 3. OFFICIALES Y PERSONAL

3.1 Administrador del Concurso

El Administrador del Concurso es responsable del manejo de la competencia de Equitación de Trabajo. Asegura que todo el personal necesario esté en su puesto y tenga el entrenamiento y preparación adecuada, diseña (o aprueba el diseño) de las pistas de Manejabilidad y Velocidad, y está presente durante todo el evento para facilitar su desarrollo.

El Administrador del Concurso es responsable de aplicar y cumplir con los requisitos de la licencia de competencia. Todos los Administradores de Concurso tienen la obligación de proveer buenas condiciones técnicas, deportivas y humanas para el desarrollo fluido de la competencia.

3.2 Delegado Técnico

Un Delegado Técnico con conocimiento comprensivo de estas reglas debe estar presente en todas las pruebas para asegurarse que se cumplan. El Delegado Técnico trabaja en colaboración con el Juez o Presidente de Jurado. El Delegado Técnico debe ser imparcial en el desarrollo de sus funciones.

El Delegado Técnico:

- Es responsable de supervisar el desarrollo de las pruebas y asegurar que se cumplan las reglas, en colaboración con el Juez.
- Debe tener el libro completo de reglas disponible durante la competencia.
- Debe estar presente durante las inspecciones veterinarias.
- Controla las inscripciones (y registros) de los caballos, sus respectivas identificaciones y otros documentos como certificados de vacunación y prueba negativa de Anemia Infecciosa Equina.
- Recibe todas las quejas hechas por los competidores, se asegura que sean transmitidas al Comité de Apelaciones, e informa a los competidores sobre las decisiones de este Comité.
- Es responsable, junto con el Secretario del Concurso, por el sorteo del orden de salida de las Pruebas de Adiestramiento y de la Vaca.
- Produce el reporte final (después de la finalización de todas las pruebas) para ser usado en caso de aclaraciones.

Un Delegado Técnico no podrá competir en ningún evento donde esté contratado. El Juez puede servir de Delegado Técnico en Concursos B. Más de un Delegado Técnico puede ser contratado, para asegurarse que ningún individuo oficie cuando haya algún conflicto de interés con caballo o jinete.

3.3 Secretario de Concurso

El Secretario de Concurso maneja todas las funciones administrativas y mantiene récords para la competencia.

El Secretario de Concurso recibe las inscripciones, prepara la lista de pruebas y mantiene los resultados de los competidores en la base de datos.

El Secretario de Concurso publica los órdenes de salida para todas las pruebas y los mapas de recorridos para las pruebas de Manejabilidad y Velocidad.

El Secretario de Concurso publica los resultados individuales y rankings dentro de las 2 horas siguientes a la finalización de las pruebas. Las planillas de calificación estarán disponibles para los competidores no más tarde de 2 horas de finalizar las pruebas (los originales serán entregados después de finalizada la competencia total). Para concursos de un día, los resultados se deberán publicar no más tarde de dos horas después del último binomio del día. El Juez y/o el Delegado Técnico deben aprobar los resultados y planillas antes de ser publicados. El Secretario de Concurso debe mantener cualquier planilla original no recogida por el competidor, por un período de 8 días después de la competencia. Copias de las planillas y resultados deben ser mantenidos en archivo por un período de 12 meses para todos los eventos. Anotadores pueden asistir al Secretario de Concurso calculando los resultados de las planillas y verificando su exactitud.

El Secretario de Concurso provee la información al Anunciador del Concurso para mantener a los participantes y al público informados y es responsable de instruir al Anunciador, o Manejador de Sonido cuándo poner a correr la música durante las pruebas de Adiestramiento de Nivel 7 (Masters).

3.4 Juez

Puede haber más de un Juez por prueba; sin embargo, el mismo Juez (Jueces) deben ser usados para el mismo nivel / división durante todas las pruebas.

Un grupo de Jueces se llama Jurado. Un Juez será identificado como Presidente de Jurado y actuará como el director. Los otros miembros del Jurado serán llamados simplemente Jueces o Jueces Oficiales.

Las categorías de Jueces son:

- Juez Senior (S): puede juzgar en Concursos B y A, Campeonatos Regionales y Nacionales en cualquier nivel.
- Juez Registrado (R): puede juzgar en Concursos B y A y Campeonatos Regionales en cualquier nivel.
- Juez Grabado (r - del inglés "recorded"): puede juzgar en Concursos B desde Infantiles hasta Nivel 5 (Intermedia B)
- Juez Aprendiz (l - del inglés "Learner"): No puede juzgar ningún concurso oficial. Se aconseja a los organizadores de Schooling Shows usar Jueces L para poder darles la experiencia necesaria para avanzar en su entrenamiento y credenciales.

El mismo Juez o Jurado debe juzgar cada clase en todas las pruebas. El número de Jueces requerido por tipo de concurso es el siguiente:

- Concurso B: Un Juez es típico
- Concurso A: Un Juez es permitido, pero múltiples Jueces hasta un máximo de cinco es recomendado.
- Campeonatos Regionales y Nacionales: Un mínimo de dos hasta un máximo de cinco Jueces son requeridos.

Cuando dos o más jueces ofician en una competencia, los resultados son promediados para determinar el resultado oficial para la prueba. Si más de tres Jueces están presentes, el resultado más alto y el más bajo se descartan y el resto de los resultados se promedian para determinar el resultado oficial.

Si el Presidente del Jurado no está en capacidad de ejecutar sus obligaciones por cualquier razón de fuerza mayor, el Juez con más experiencia dentro del grupo tomará su puesto. Si por alguna razón un Juez dentro de un grupo no es capaz de cumplir con sus obligaciones, el resultado que se dará para ese Juez, será el promedio de notas dadas por los otros Jueces.

En competencias más grandes, varias arenas con varios Jurados pueden ser usadas. Cada Jurado será responsable por las clases asignadas por el Comité Organizador. Cada Jurado deberá tener un Presidente de Jurado independiente.

Un Secretario deberá asistir a cada Juez durante las pruebas.

Todos los Jueces y en particular el Presidente del Jurado, debe asegurarse que las reglas sean seguidas claramente. El Presidente del Jurado es la autoridad máxima de la competencia y es responsable de asegurar que se cumplan todas las condiciones técnicas y deportivas requeridas para el desarrollo fluido de todas las pruebas.

Un Juez no puede competir en ningún evento donde esté juzgando. Un caballo de propiedad de o en lease por el Juez, no puede competir en ninguna prueba que ese Juez está juzgando.

Los siguientes individuos no podrán competir bajo un Juez:

- Una persona de relación personal cercana al Juez (Miembro de familia, compañero de vida, socio de trabajo, etc.)
- Un empleado o empleador del Juez
- Quien haya comprado un caballo o vendido un caballo al Juez dentro de los 90 días previos a la competencia.
- Quien haya hecho un lease de un caballo con el Juez dentro de los 90 días previos a la competencia.

Un Juez debe notificar al Comité Organizador sobre cualquier conflicto de interés que se pueda generar.

Excepción: Reglas de conflicto de interés no aplican si el jinete aplica para competir *Hors de Concours* (como entrenamiento). El Juez calificará al jinete, pero éste no estará oficialmente compitiendo y, por lo tanto, no podrá obtener premios. El jinete podrá recibir su planilla de calificaciones, pero su resultado no será expuesto al público. (El Comité Organizador podrá negar las solicitudes de *Hors de Concours*, si el número de jinetes que hagan este requerimiento se conviertan en una carga para la competencia).

El Juez tiene la autoridad y la responsabilidad de descalificar a cualquier competidor cuyo caballo tenga muestras de sangre en cualquier parte (ejemplo: boca, patas, flancos). El final de cada prueba, si el Veterinario, Delegado Técnico y/o Asistente de Paddock detectan señas de sangre en el caballo, el binomio debe permanecer en el área para examinación y el Juez será informado de esta ocurrencia. El Juez analizará la situación y si considera justificable, descalificará al competidor de la prueba. (Ver Secciones 3.11, 4.5)

El Juez puede autorizar al Asisten de Paddock o al Veterinario de determinar si la descalificación por evidencia de sangre es justificada. En esos casos, el Asistente de Paddock (o Veterinario) levantará una bandera roja, para indicar que el caballo ha sido descalificado.

3.5 Jinetes

Todos los jinetes tienen derecho a gozar de buenas condiciones técnicas, humanas y deportivas para presentarse en esta disciplina y competir en estas pruebas.

Todos los jinetes que sean ciudadanos de Estados Unidos tienen derecho a aplicar por un lugar en el equipo representando a Estados Unidos en competencias internacionales de Equitación de Trabajo.

Los Jinetes tienen derecho a recibir sus planillas de resultados al final de las pruebas de Adiestramiento y Manejabilidad, si estos resultados han sido anunciados.

Un padre, un custodio o representante legal, como se define en la hoja de inscripción, debe representar jinetes menores de 18 años.

Jinetes están obligados a registrarse correctamente, bajo pena de no ser permitido de participar en ese evento; debe cumplir con las Reglas y aceptar todas las decisiones del Jurado, Delegado Técnico, Asistentes de Paddock y Comité de Apelaciones.

Jinetes tienen derecho a investigación, protesta y apelación de casos cubiertos por estas Reglas, como se define en la Sección 4.9

3.6 Entrenadores y Manejadores

Entrenadores son las personas que dan clases o consejos técnicos al competidor y/o instruyen el caballo o binomio en cuestión. Manejadores son las personas que asisten en el cuidado y preparación del caballo para la competencia.

Cada jinete tiene derecho a traer un Manejador y un Entrenador quien podrá estar presente en las zonas adyacentes a la arena (área de establos y calentamiento – paddock), con la condición de tener identificación adecuada y haber firmado un formato de liberación de responsabilidad (incluido en el formato de inscripciones). Durante el reconocimiento de pista, el Entrenador puede acompañar a su Jinete. Los Jinetes menores de 18 años pueden ser acompañados por sus padres o representantes, si el Entrenador no está presente.

Entrenadores y Manejadores no podrán, bajo ninguna circunstancia, hablar con los Jueces u Oficiales durante el desarrollo de las Pruebas.

3.7 Herrero

Un Herrero es requerido en el sitio en Concursos A y Campeonatos. Se recomienda lo mismo para Concursos B. Un Herrero debe estar en llamada si no está presente en el sitio.

3.8 Personal de Emergencia Médica

Se recomienda tener presente Personal de Emergencia Médica en todos los Concursos A y Campeonatos. En Concursos B el número de contacto para Emergencias Médicas debe estar publicado.

3.9 Veterinario

Un Veterinario con licencia es requerido en Concursos A y Campeonatos. Se recomienda para Concursos B. Si no está presente en el sitio en Concursos B, debe estar en llamada.

El Veterinario es responsable del bienestar de los caballos durante las pruebas. Si detecta algún problema clínico en algún caballo, el Veterinario debe informar al Presidente del Jurado y/o al Delegado Técnico. Cualquier caballo retirado o descalificado de una prueba por un problema clínico, puede volver a entrar a la arena de competencia con la autorización del Veterinario.

El Veterinario es responsable por la inspección veterinaria regulada en las Secciones 4.3 y 4.5.

Un Veterinario puede ser llamado para ejercer obligaciones de Paddock Steward.

El Veterinario no puede competir en ningún Concurso A o Campeonato donde esté oficiando.

3.10 Escribiente (Secretario de Juez)

Cada Juez debe tener un Escribiente para cada prueba de la competencia. El Escribiente debe documentar los comentarios y notas del Juez en la planilla de evaluación de cada prueba de Adiestramiento y Manejabilidad, así como anotar tiempos para las pruebas de Velocidad y de la Vaca.

3.11 Auxiliar de Paddock y de Puerta

Un Auxiliar de Paddock y uno de Puerta son requeridos en todos los Concursos A y Campeonatos. Una misma persona puede oficiar las dos funciones en un Concurso B. Deben coordinar la entrada de los competidores a la arena, de acuerdo con el listado de participación.

Inspeccionan cada competidor antes y después de cada prueba, verificando que el equipo, atalaje y vestuario estén correctos de acuerdo con la información publicada en los requisitos del concurso y Reglas. Competidores con equipo/atalaje inapropiado tendrán la oportunidad de corregir cualquier deficiencia y serán puestos al final del listado de participación. La autorización final sobre el atalaje, vestuario y condición del caballo es obligación del Juez y/o Delegado Técnico. La responsabilidad sobre el atalaje y vestuario correcto recae sobre el competidor. Cualquier chequeo de bocado requiere un guante desechable por caballo. Cuando hay preocupación por una enfermedad contagiosa, el Delegado Técnico debe aprobar cualquier desviación que se haga al protocolo de inspección de atalaje.

Auxiliar de Paddock y de Puerta inspeccionan la condición del caballo antes y después de cada prueba. Si detectan sangre en el caballo, sea antes o después de la competencia, el Auxiliar de Paddock debe informar al Juez y al Delegado Técnico inmediatamente, o, si previamente autorizado por el Juez, personalmente descalificar al caballo. (*ver Secciones 3.4, 4.5*)

Otras tareas incluyen:

- Monitorear caballos y jinetes en el Paddock para asegurar un ambiente seguro para el calentamiento.
- Controlar el número de los competidores.
- Asegurar que no se utilicen métodos de fuerza coercitiva y/o actos de abuso contra los caballos.

El Auxiliar de Paddock debe notificar al Juez / Presidente del Jurado, directamente o a través del Delegado Técnico, de cualquier irregularidad o incumplimiento de las Reglas y sólo podrá informar al competidor de la decisión, después de que el Juez / Presidente del Jurado haya tomado una decisión.

Una vez las pruebas han terminado, el Auxiliar de Paddock complete un reporte sobre la conducción del evento, citando específicamente cualquier acto que haya resultado en descalificaciones o eliminaciones. El Delegado Técnico incluye este informe en su reporte final.

Un Auxiliar de Paddock no puede competir en ningún Concurso A o Campeonato donde esté oficiando.

Un Auxiliar de Paddock no puede, bajo ninguna circunstancia, ser responsable por cualquier falla u omisión cometida por cualquier competidor.

3.12 Personal de campo

Personal de Campo (típicamente dos o más individuos) están presentes en la arena para reemplazar varas, anillos, etc. durante cada prueba, así como mover obstáculos (si es necesario) entre las pruebas. Asisten también a los Jinetes de Categoría Infantil y Nivel 1 (Introducción) que hayan botado artículos en la arena.

3.13 Cronometradores

Durante la Prueba de Velocidad, cronómetros automáticos serán requeridos en Concursos A y Campeonatos. Son recomendados en Concursos B. Cuando se cuenta con cronómetros electrónicos, se deberá contar con uno manual como respaldo, pero los tiempos no serán promediados. Si no hay cronómetros automáticos disponibles, dos personas con cronómetros manuales deberán registrar el tiempo de cada competidor. El promedio de los dos tiempos será el resultado oficial, cuando se usen cronómetros manuales.

Durante la Prueba de la Vaca, dos individuos con cronómetros deben registrar el tiempo que cada competidor toma en llevar la vaca designada al corral. Los tiempos serán registrados por el Escribiente en la planilla de resultados.

3.14 Corredores

Corredores llevan las planillas de resultados del Escribiente al Secretario de Concurso o Auxiliar de Cómputo después de cada prueba.

3.15 Juez de Línea

En la Prueba de la Vaca, un Juez es colocado en la línea de penalidad, donde pueda ver sin obstrucciones, para identificar jinetes y/o ganado que cruce la línea inapropiadamente.

3.16 Diseñador de Pista

El Diseñador de Pista diseña las pistas para las Pruebas de Manejabilidad y Velocidad, de acuerdo con los requisitos definidos en las Secciones 5 y 6. El Diseñador de Pista coordina por adelantado con el Organizador del Concurso la disponibilidad de obstáculos. Se deberá obtener aprobación del Delegado Técnico (si éste no es el diseñador) o del Juez, previo a la iniciación de la competencia. El Juez puede ser el Diseñador de Pista.

El Diseñador de Pista no podrá competir en ningún concurso con licencia para el que haya diseñado las pistas. El diseño de pista debe ser mantenido confidencial hasta que se publique para todos los competidores.

3.17 Anunciador

El Anunciador mantiene a los competidores y público informado sobre horarios y resultados proporcionados por el Secretario del Concurso o el Auxiliar de Cómputo. En coordinación con el Auxiliar de sonido, el Anunciador pone la música para las Pruebas de Adiestramiento del Nivel 7 (Masters).

SECTION 4. REQUISITOS GENERALES DE COMPETENCIA

4.1 Reglas de Paddock

El Paddock es un área designada para el calentamiento, donde los jinetes preparan sus caballos antes de entrar a la arena de competencia y para enfriar o relajarlos después de las pruebas. Un Auxiliar de Paddock controla esta zona.

Todos los competidores deben ser respetuosos en su trato con el Auxiliar de Paddock y responder a sus órdenes.

Competidores que no estén a caballo no podrán estar presentes en el Paddock. La presencia temporal o extendida de cualquier persona en el Paddock, diferente de competidores, entrenadores o manejadores de caballos que están siendo preparados, es también prohibida. El Paddock es una zona para ejercicios de calentamiento y concentración. Por esta razón, competidores saliendo de la arena deben respetar a aquellos competidores que todavía no han competido. Están prohibido cualquier movimiento exuberante o juego del caballo que pueda perjudicar otros competidores.

El Auxiliar de Paddock debe informar al Juez y/o Delegado Técnico inmediatamente de cualquier falta o incumplimiento de las Reglas de Paddock. El competidor es responsable por cualquier penalidad disciplinaria.

Se sugiere a jinetes con preocupaciones de seguridad usar un chaleco naranja en el Paddock. El Auxiliar de Paddock puede exigir a este tipo de jinetes usar un chaleco naranja si consideraciones de seguridad apoyan esta decisión.

4.2 Orden de Participación

El Delegado Técnico y el Secretario del Concurso sortean números para determinar el orden de participación. Una vez finalizado, el Secretario del Concurso publicará el sorteo por lo menos con dos horas de anticipación al inicio de cada prueba. Mapas de las pistas de las pruebas de Manejabilidad y Velocidad deben ser publicadas al mismo tiempo. Si es posible, es mejor para la organización de la competencia, así como para los participantes y el público, publicar un horario general con un día o más de anticipación, junto con el sorteo de la primera prueba. Para competencias donde las pruebas se realizan en diferentes días, el orden de participación de las Pruebas de Manejabilidad y Velocidad será el orden inverso a los resultados en el momento de las pruebas. El Secretario de Concurso mantendrá el orden de participación y ajustará de acuerdo con lo necesario si hay conflictos con jinetes que participen varios caballos. El orden de participación podrá ser el mismo para pruebas que se desarrollen en el mismo día.

Cada jinete que compita múltiples caballos debe tener un mínimo de cinco (5) competidores entre cada uno de sus caballos en la prueba de Adiestramiento, y siete (7) competidores en el caso de las pruebas de Manejabilidad y Velocidad. Si no hay número suficiente de competidores para poder garantizar este requisito, el competidor tiene derecho a por lo menos 20 minutos entre sus caballos durante Adiestramiento y por lo menos 15 minutos durante Manejabilidad y Velocidad.

Un competidor inscribiendo tres (3) o más caballos en el mismo Nivel/División, cede el derecho de tener tiempo mínimo entre sus montas. El comité Organizador deberá tratar de darle el mayor tiempo posible entre competidores.

Horarios específicos no son requeridos en el orden de participación. Si el Secretario del Concurso incluye horarios específicos, éstos deben ser considerados tentativos. Es obligación del Jinete conocer el orden de participación y monitorear el progreso de la prueba para asegurar que estén listos en la puerta cuando sean llamados. Competidores tienen 60 segundos para aparecer en la puerta después de ser llamados, o serán descalificados.

4.3 Inspección Veterinaria

En un Concurso A y en Campeonatos, el Veterinario debe inspeccionar cada caballo a su llegada a sitio del evento, para evaluar su condición general y documentos de identificación y vacunación. Inspecciones iniciales pueden ser conducidas también en Concursos B. (*Ver Sección 2 para definición de los niveles de competencias*)

El Juez, Delegado Técnico, Auxiliar de Paddock o Veterinario pueden también requerir inspecciones adicionales antes y/o después de las pruebas. Inspecciones realizadas después de las pruebas serán desarrolladas en una manera y ubicación discreta. El Veterinario debe informar al Presidente del Jurado / Juez del resultado de los exámenes.

Si se encuentra alguna irregularidad, un caballo puede ser descalificado o eliminado de la competencia de acuerdo con las reglas y a discreción del Presidente del Jurado / Juez. El competidor será notificado por el Juez o Delegado Técnico.

4.4 Control de drogas

Ningún caballo o pony podrá participar en ninguna competencia si se le ha administrado cualquier sustancia prohibida como se define en el artículo USEF GR409 o ningún exceso de sustancia terapéutica definida en el artículo USEF GR410. Es deber de todos los competidores, dueños, entrenadores y/o personal de soporte, asegurar que esta regla sea seguida estrictamente. Cualquier control de drogas, si es conducido por el comité Organizador, será llevado de acuerdo con las Reglas de USEF. Si el caballo en el que un jinete va a competir, o ya lo hizo, es seleccionado para examinar, la persona responsable debe asegurar que el caballo cumpla con todos los requisitos del procedimiento de examinación.

4.5 Evidencia de Sangre

El Juez tiene la autoridad y la responsabilidad de descalificar cualquier competidor cuyo caballo muestra señas de sangre en cualquier parte (ejemplo: boca, flancos, patas). Auxiliares de Paddock y Puerta deben inspeccionar la condición del caballo antes y después de cada prueba. Si se detecta sangre en el caballo, antes o después de la competencia, el Juez y el Delegado Técnico deben ser informados inmediatamente. El jinete debe permanecer en el área de examinación. El Juez debe analizar la situación, y de considerarse justificado, ordenará la descalificación del competidor de la prueba. Si la sangre es causada por el bridón, espuelas, fusta o cualquier herida que sean generadas por aparente abuso o maltrato del competidor a su caballo, éste debe ser eliminado de la competencia. (*Ver Secciones 1.12.2, 1.12.3, 3.4 y 3.11*)

4.6 Bienestar del Caballo

Las organizaciones que han acordado acatar estas Reglas, acuerdan asegurar que todos los caballos sean tratados siempre humanamente, con dignidad, respeto y compasión. Las Reglas están establecidas e impuestas para requerir que dueños, entrenadores y competidores sean continuamente responsables por el bienestar y el trato humano de los caballos que ellos tienen en su cuidado. Sobre todo, el bienestar del caballo debe considerarse por encima de cualquier otra consideración; el desarrollo continuo de procedimientos que garanticen el tratamiento humano del caballo y todos los animales involucrados en eventos de Equitación de Trabajo. Los dueños serán responsables por actos de sus entrenadores, agentes, empleados y representantes. Individuos pueden recibir amonestaciones, descalificaciones, multas y expulsiones del sitio del evento y ser suspendidos de competencias futuras. El parámetro bajo el cual se medirá el manejo o el tratamiento de un caballo, será aquél de una persona razonable, informada y experimentada en el cuidado equino en general, entrenamiento y competición o parámetros veterinarios. El Código de Conducta FEI para el Bienestar del Caballo también aplica; se incluye en el Apéndice E.

4.7 Premios

Los Premios se distribuyen a discreción del Comité Organizador. Las especificaciones deben ser incluidas en la lista de precios y/o formato de inscripción del evento. El monto y la distribución de dinero como premio no debe ser alterado de aquél definido en las publicaciones del evento. Los organizadores del evento pueden optar por ofrecer diferentes premios adicionales a divisiones o niveles, basados en un criterio demográfico adicional. Se recomienda a Comités Organizadores ofrecer premios cuando el número de participantes garanticen una clasificación competitiva razonable. El criterio debe ser claramente descrito en la lista de precios o en el formato de inscripción y debe estar bajo un nivel o división establecido. No se pueden ofrecer divisiones o niveles adicionales. El criterio no puede duplicar una división o nivel existente.

4.8 Resultados y cómputo de puntos

4.8.1 Calificación

Movimientos en Adiestramiento y Manejabilidad se califican en una escala de 10 (más alto) a 0 para permitir la distribución correcta y lógica de los puestos de los competidores de una prueba. Cuando dos o tres Jueces ofician una competencia, los resultados son promediados para determinar el resultado final oficial por la prueba. Si más de tres Jueces ofician, el resultado más alto y el más bajo se descartan y los resultados restantes se promedian para determinar el resultado final oficial. Medios puntos son permitidos. Las notas se interpretan generalmente de la siguiente manera:

10	Excelente	Ejecuta correctamente los movimientos y cumple con los requisitos con una alta calidad en la ejecución
9	Muy bien	
8	Bien	
7	Casi bien	Ejecuta correctamente los movimientos y cumple con los requisitos del movimiento y juzgamiento con calidad en la ejecución
6	Satisfactorio	
5	Suficiente	No hay mayores problemas en la ejecución, pero no hay calidad en la ejecución del movimiento y/o criterio de juzgamiento
4	Insuficiente	Por lo menos un problema en el movimiento o pobre calidad de ejecución.
3	Pobre	Problemas serios y/o múltiples en las bases del movimiento y/o criterio de juzgamiento
2	Mal	
1	Muy mal	
0	No ejecutado	

La Prueba de Velocidad es computada por el tiempo total que transcurre, con el tiempo ajustado por bonificaciones y penalidades.

El ganador de la prueba de Adiestramiento por cada nivel es el competidor que recibe el porcentaje más alto en la ejecución de su lección. El ganador de la prueba de Manejabilidad es el competidor que recibe el porcentaje más alto al haber completado el recorrido de obstáculos. El ganador de la prueba de Velocidad es el competidor que termina su recorrido en el menor tiempo ajustado.

4.8.2 Computando Puntos Individuales

Puntos son dados por cada prueba basados en el puesto y el número de competidores en cada prueba/nivel.

- 1^{er} puesto = $N + 1$
- 2^{do} puesto = $N - 1$
- 3^{er} puesto = $N - 2$
- 4^{to} puesto = $N - 3$ etc.

donde N = el número de competidores en la prueba/nivel.

El total de número de puntos acumulados por cada competidor determina el puesto general para cada nivel. Para ser considerado en los puestos generales, los competidores deben participar en todas las pruebas del nivel. Jinetes que han completado exitosamente menos pruebas no pueden quedar por encima en puestos de jinetes que han completado exitosamente más pruebas.

Competidores que se han retirado o han sido descalificados en cualquier prueba o eliminados de la competición, no tendrán puntos adjudicados por esa prueba, sin embargo, serán incluidos en el número de competidores cuando se computan los puntos por esa prueba. Competidores que se retiran o son descalificados de una prueba, pueden participar en otras pruebas y acumular puntos para la competencia en esas otras pruebas.

Manejando empates:

- a. Si el empate ocurre en la prueba de Adiestramiento, las notas de conjunto se usan para romper el empate. Si estas notas son iguales, los inscritos se mantienen emparados y a cada uno le serán otorgados los puntos asociados con el puesto en que están empatados.
- b. Si un empate ocurre en la prueba de Manejabilidad, el jinete que incurre en un 0 será puesto por debajo del jinete que no tenga. Si el empate persiste, las notas de conjunto se usarán para romper el empate. Si éstas son iguales, los inscritos mantendrán el empate ya cada uno se le otorgarán los puntos asociados con el puesto en que están empatados.
- c. Empates en la prueba de Velocidad se decidirán por el menor número de penalidades de tiempo. Si estos valores son iguales, los inscritos mantendrán el empate y a cada uno le serán otorgados los puntos asociados con el puesto en que están empatados.
- d. En el evento en que haya un empate por campeón en cualquier nivel, el competidor que tenga el mejor promedio entre las pruebas de Adiestramiento y Manejabilidad será el que tenga el puesto más alto. Si persiste el empate, el competidor con el mayor porcentaje en la prueba de Manejabilidad será puesto más arriba. Si todavía persiste el empate, el tiempo más veloz en la prueba de Velocidad será el que tenga el puesto más alto.

4.8.3 Computar Puntos por Equipos

El total de puntos de un equipo es obtenido adicionando los puntos de los tres más altos jinetes de cada prueba más los puntos acumulados en la prueba de la Vaca. Los Equipos serán clasificados de acuerdo con el total de puntos de cada uno.

4.8.4 Correcciones a la planilla de juzgamiento y puntos no adjudicados

Un Juez debe poner sus iniciales en cada corrección o arreglo hecho en su planilla de notas. Si esto no se ha hecho, el Secretario del Concurso o el Auxiliar de Cómputo no deberán registrar ninguna nota hasta que el Juez no la haya validado.

En el evento de puntos no adjudicados en algún movimiento o ejercicio, el Secretario del Concurso o Auxiliar de Cómputo mandará la planilla de vuelta al Juez para que éste la complete.

Jueces debe ser unánimes cuando se adjudique un cero (0). Si este no es el caso, el Secretario de Concurso o el Auxiliar de Cómputo informará al Presidente del Jurado, quien llamará a una reunión de jueces para aclarar la situación o determinar la validez del cero (0) a su discreción.

4.9 Consultas, Protestas y Apelaciones

4.9.1 Consultas

El jinete, uno de sus padres o representante legal de un jinete menor de 18 años de edad, el dueño de un caballo o el agente del dueño, podrán hacer Consultas sobre cualquier irregularidad o equivocación percibida en las calificaciones durante el transcurso de la competencia. Estas Consultas deben ser dirigidas al Delegado Técnico para su decisión.

4.9.2 Protestas

Un Comité de Protestas será designado para todas las competencias. El Comité de Protestas está conformado por el Delegado Técnico, el Juez o Presidente del Jurado y el Organizador del Concurso.

El jinete, un padre o guardián de un jinete menor de 18 años, el dueño de un caballo o su agente autorizado por escrito, tienen autorizada para presentar una Protesta. Las Protestas serán dirigidas al Delegado Técnico, quien entregará al Secretario del Concurso. La Protesta debe estar por escrito, firmada y acompañada de una cuota de \$75, pagable a la organización que haya adjudicado la licencia. La cuota será devuelta si la protesta (o la subsiguiente apelación) será confirmada.

Protestas deberán ser registradas dentro de los siguientes tiempos límites:

- a. Concerniente a la elegibilidad de un caballo o competidor, no más tarde de una hora antes de iniciar la competencia.
- b. Concerniente a la condición del rectángulo de Adiestramiento, no más tarde de una hora antes de empezar la prueba.
- c. Concerniente a un obstáculo, la longitud de la pista, la condición de la pista, etc. para las pruebas de Manejabilidad y Velocidad, no más tarde de 15 minutos antes de la prueba correspondiente.
- d. Concerniente a incidentes o irregularidades durante la competencia, o resultados (exceptuando errores como se indica abajo), tan pronto como sea posible y no más tarde de 30 minutos después de publicados los resultados de la prueba en cuestión.
- e. Concerniente a un error matemático o de transcripción, no más tarde de una hora después de ser publicados los resultados. La publicación de resultados debe ser anunciada.

El Comité de Protestas debe emitir una decisión sobre la Protesta dentro de las dos horas siguientes a la entrega de la Protesta. Si la Protesta es confirmada, el Comité de Protestas publicará una declaración al respecto y corregirá cualquier publicación afectada por la decisión. Si la Protesta es confirmada en una parte, pero negada en otras porciones, la Protesta será considerada aceptada hasta el límite establecido en la decisión y el depósito de \$75 se regresará al apelante. Si la Protesta es negada, el apelante perderá el depósito de \$75.

El Delegado Técnico documentará la Protesta en el reporte de competencia, incluyendo la documentación sometida por la persona registrando la Protesta, la decisión del Comité y cualquier otra documentación que ayude a aclarar la decisión y las razones detrás de ella.

4.9.3 Apelaciones

El jinete, el representante designado si el jinete es menor de 18 años de edad, el dueño de un caballo o su agente autorizado por escrito, tienen derecho a apelar una decisión del Comité de Protestas. La Apelación debe ser por escrito, firmada, acompañada por una cuota de \$150 pagables a la organización que haya asignado la licencia y enviada por correo a la organización que ha asignado la licencia dentro de los próximos 7 días calendario a la conclusión de la competencia.

El Comité de Apelaciones debe publicar una decisión dentro de los 45 días después de recibida. El Comité puede solicitar información adicional del apelante, de cualquier oficial de la competencia, voluntarios o de otros testigos de la competencia en cuestión.

Si la Apelación se confirma, se regresarán ambas cuotas al apelante: la de la Protesta y la de la Apelación. Cualquier resultado afectado por esta decisión, deberá ser corregido. Cualesquiera premios en especie y en dinero deberán ser corregidos.

El Comité de Apelación puede revisar los resultados de cualquier competencia sin necesidad que una Apelación haya sido registrada. Si hay discrepancias en cálculos o errores de transcripción, el Comité de Apelaciones informará al Comité Organizador y publicará los resultados corregidos. Cualesquiera premios en especie o dinero deberán ser corregidos por el Administrador del Concurso.

4.10 Disposiciones disciplinarias y multas

El Delegado Técnico, el Administrador del Concurso y el Juez / Presidente del Jurado son responsable de hacer cumplir las Reglas contenidas en este Reglamento. Cualquier oficial de concurso, competidor o sus representantes que comita una violación seria a estas Reglas, podrá ser sometido a disposiciones disciplinarias y/o multas definidas por la organización que da la licencia al evento. El Delegado Técnico puede referir cualquier violación seria de las Reglas directamente al Comité de Apelaciones. Este Comité revisará el problema y determinará las medidas disciplinarias o el peso de la multa de acuerdo con las guías de la organización que da licencia al evento.

PARTE III. LAS PRUEBAS

SECTION 5. PRUEBA DE ADIESTRAMIENTO

5.1 Objetivo

La prueba de Adiestramiento prepara los jinetes para los retos presentados en los obstáculos encontrados en el trabajo en el campo. La meta es desarrollar la maleabilidad del caballo y mejorar la regularidad y corrección de sus aires. Gran consideración será dada a la liviandad, energía, relajación, encajamiento, arqueamiento y redondez de la línea superior. En esta fase el caballo de Equitación de Trabajo debe aparecer calmado, relajado, confiado, responsivo y dispuesto, demostrando armonía y entendimiento de su jinete. Estas cualidades serán documentadas en las Notas de Conjunto de cada lección.

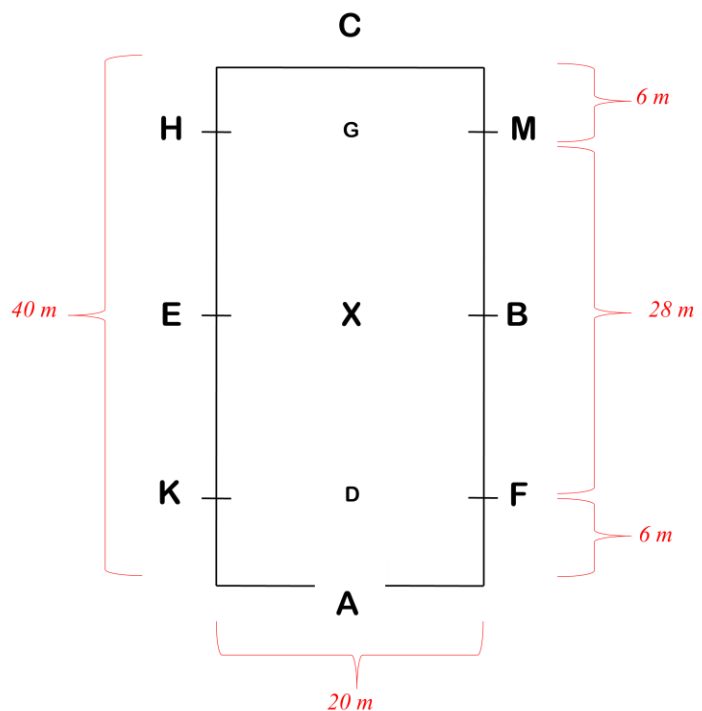
5.2 Arena

Las lecciones de Adiestramiento serán montadas en una arena de 20m x 40m (65 ft 7.5 in. x 131 ft. 2.75 in.), que se miden por dentro de la valla. Para todos los niveles, la arena debe estar marcada con letras de acuerdo con los requisitos FEI mostrados en el diagrama. La entrada a la arena se ubicará en A y será de aproximadamente 2 m de ancho (6.5-ft). No hay obligación de cerrar la entrada a la arena.

La superficie debe ser plana, libre de piedras y apropiada para propósitos ecuestres. Puede ser pasto, arena, tierra o una superficie especializada, siempre que no sea muy dura o resbalosa.

El Juez se posicionará en C (centro). Si hay un número múltiple de Jueces compone un Jurado, el Presidente del Jurado estará en C y los otros Jueces se colocarán en la pista corta de la arena, cerca de las esquinas adyacentes a H y a M, y después en la pista larga en E y B.

En concursos A y Campeonatos, la arena debe ser demarcada por una valla de 30 a 50 cm de alto (1- a 1.6-ft). Una valla es altamente recomendada para Concursos B y Schooling Shows, pero no es requerida. Si no se provee una valla, las esquinas de la arena deben ser marcadas en la esquina actual y extendida 2 metros a cada lado.



Si la prueba es llevada a cabo en interiores, el lado de la arena puede coincidir con la pared de cerramiento.

Cuando sea posible, debe haber una distancia mínima de 5m (16 ft) entre los espectadores y la arena. Si esto no es posible, los espectadores deben ser dispuestos a la mayor distancia posible. Debe haber un paddock (arena de calentamiento) lo más cercano y parecido posible a la arena de competencia, particularmente en términos de su superficie y donde se pueda oír el sistema de sonido público. La pista, paddock y área de establos deben estar equipadas por el mismo equipo de sonido en Concursos A y Campeonatos, y será recomendado para Concursos B.

5.3 Lecciones

Lecciones de Adiestramiento se incluyen en el Apéndice A. Un resumen de movimientos y ejercicios requeridos para cada nivel se encuentra en la Tabla 5-1.

5.4 Ejecución de la Prueba

Competidores en todos los niveles hasta Nivel 6 (Avanzada) ejecutan los movimientos en el orden y punto en la arena especificado. En el Nivel 7 (Masters), los movimientos tienen que ser montados en el orden especificado, pero es escogencia del jinete en qué punto de la arena los ejecutará.

El Delegado Técnico y el Secretario del Concurso sortean números para determinar el orden de salida, como se describe en la Sección 4.2. El Juez tocará una campana (o soplará un silbato) para dar permiso al competidor de entrar a la arena. Después del sonido de la campana, el binomio tiene 60 segundos para entrar a la arena. La prueba empieza y termina con el saludo al Juez. Omitir el saludo al Juez significará una penalidad de 5 puntos por cada ocurrencia. El caballo debe permanecer inmóvil en el saludo al Juez. Los jinetes masculinos deben quitarse el sombrero con la mano que no está sosteniendo las riendas, en caso de estar montando a una sola mano, o con su mano derecha en caso de estar montando a dos manos. Las jinetes y cualquiera usando casco protector, saludan al juez con un pequeño gesto de la cabeza y un barrido del brazo que no está controlando las riendas, o el brazo derecho en caso de estar montando a dos riendas.

Jinetes de Infantiles, Nivel 1 (Introducción, Nivel 2 (Novatos A) y Nivel 3 (Novatos B) pueden tener una persona leyendo la lección en voz alta, posicionada fuera de la arena cerca de B o de E. No se permite persona leyendo en ningún otro nivel. Se leerán únicamente los movimientos como están escritos y sólo una vez. Excepción: Si el Juez manda al Jinete de vuelta a una letra debido a un error de recorrido, el lector puede repetir ese movimiento una vez más. El lector no puede dar ninguna información distinta a lo que está incluido en la columna de EJERCICIO / MOVIMIENTO en la lección.

Cuando una lección pide trote, el trote puede ser ejecutado levantado o sentado para Infantiles, Nivel 1 (Introducción) y Nivel 2 (Novatos A). Trote sentado es requerido en todos los otros niveles.

Jinetes de Infantiles y Nivel 1 a Nivel 5 pueden usar una o dos manos en las riendas. Jinetes de Nivel 6 (Avanzada) y Nivel 7 (Masters) deben ejecutar todas las fases con una sola mano en las riendas. La misma mano debe ser usada durante toda la prueba.

Tabla 5-1. Resumen de ejercicios y movimientos requeridos por nivel

Ejercicio - Movimiento	Infantil	N1 Intro	N2 Nov A	N3 Nov B	N4 Inter A	N5 Inter B	N6 Avan	N7 Masters
Alto desde paso	√			√			√	√
Alto desde trote		√	√	√	√		√	√
Alto desde galope					√	√	√	√
Alto desde galope extendido							√	√
Paso mediano	√	√	√	√	√	√	√	
Paso reunido				√	√	√	√	
Paso extendido							√	
Paso libre	√		√					
Trote de trabajo	√	√	√	√				
Trote mediano					√	√	√	√
Trote reunido					√	√	√	
Galope de trabajo			√	√				
Galope mediano					√	√	√	√
Galope reunido					√	√	√	√
Galope extendido							√	√
Galope desde trote			√	√		√		
Galope desde paso					√			
Galope desde alto								√
Galope desde retroceder							√	√
20m círculo o medio círculo	√	√	√		√		√	√
15m círculo o medio círculo				√	√	√	√	√
10m círculo o medio círculo		√		√	√	√	√	√
8m círculo o medio círculo							√	
5m círculo o medio círculo		√						
Ceder a la pierna				√	√	√		√
Apoyar						√	√	√
Serpentina a la línea de cuarto			√					
Serpentina 3 bucles								√
Serpentina 4 bucles							√	√
Retroceder 3-5 pasos		√	√	√				
Retroceder 6-10 pasos					√		√	√
Giro en los posteriors				√	√			
Media pirueta						√	√	
Pirueta complete							√	√
Cambio de galope por trote				√				
Cambio de pie sencillo					√			
Volante						√	√	√

En el evento de un error de recorrido, el Juez puede sonar la campana y notificar al competidor sobre el error. Un error es definido como un cambio en la secuencia de movimientos, que altera el recorrido de la lección. Un movimiento ejecutado en un aire incorrecto no es un error de recorrido, pero resultará en una nota negativa para ese movimiento. Un error o incumplimiento de algún elemento de la lección no descalificará al Jinete hasta la tercera ocurrencia. Cinco (5) puntos se sustraerán por cada uno de los dos primeros errores o incumplimiento en la ejecución de un ejercicio/movimiento. El tercer error resultará en descalificación. El Juez deberá registrar el error para que éste sea contado como penalidad o descalificación.

Competidores que usan ayudas verbales serán penalizados 2 puntos por cada ocurrencia.

La lección de Nivel 7 (Masters) tiene un tiempo límite de 8 minutos. El tiempo de la prueba se cuenta desde que el Jinete hace alto para saludar al Juez al entrar a la arena y termina con el saludo final. El Presidente del Jurado debe sonar la campana para indicar la finalización del tiempo de la lección; después de esto, los otros Jueces no evaluarán más ejercicios/movimientos.

Las lecciones de Nivel 7 (Masters) serán ejecutadas a música que será proveída por lo Jinetes con gran anticipación para asegurarse que esté lista para sonar en el momento de su prueba. La música debe estar en armonía con el desarrollo y tempo del movimiento. Jinetes, desde afuera de la arena, deberán señalar levantando la mano cuando quieran que empiece la música.

Después de cada lección, cuando el Juez ha completado las Notas de Conjunto, las planillas serán llevadas al Secretario de Concurso / Asistente de Cómputo para aplicar los correspondientes coeficientes y obtener el resultado.

5.5 Resultados

Las pruebas de Adiestramiento se califican en una escala de 10 (más alto) a 0 para permitir la correcta ubicación d cada competidor en la clase. Medios puntos son permitidos. Las notas se pueden interpretar como sigue:

10 9 8	Excelente Muy bien Bien	Ejecuta correctamente los movimientos y cumple con los requisitos con una alta calidad en la ejecución
7 6	Casi bien Satisfactorio	Ejecuta correctamente los movimientos y cumple con los requisitos del movimiento y juzgamiento con calidad en la ejecución
5	Suficiente	No hay mayores problemas en la ejecución, pero no hay calidad en la ejecución del movimiento y/o criterio de juzgamiento
4	Insuficiente	Por lo menos un problema en el movimiento o pobre calidad de ejecución.
3 2 1	Pobre Mal Muy mal	Problemas serios y/o múltiples en las bases del movimiento y/o criterio de juzgamiento
0	No ejecutado	

Cinco (5) puntos se sustraen por cada uno de los dos primeros errores; el tercer error significará descalificación.

Las Notas de Conjunto se darán para:

- a. Aires: Corrección, libertad y regularidad.
- b. Impulsión: Voluntad de mover hacia adelante; elasticidad de los pasos; flexibilidad del dorso; encajamiento de los posteriores.
- c. Sumisión: Voluntad de cooperar; armonía, atención y confianza; aceptación del contacto; rectitud, liviandad de los anteriores; facilidad de los movimientos.
- d. Jinete: Posición y asiento del jinete; uso correcto y efectividad de las ayudas.
- e. Presentación: Presentación, vestuario y atalaje completo y apropiado.

Cuando dos o tres Jueces ofician en una competencia, los resultados serán promediados para determinar el resultado oficial de la prueba. Si más de tres Jueces están presentes, el puntaje más alto y el más bajo se descartan y los restantes se promedian para dar el resultado oficial de la prueba.

El número de puntos obtenido por cada competidor se publicará y anunciará por sistema de sonido público. Los competidores deben tener acceso a sus planillas de resultados después de que se han realizado los cómputos, o cuando el Presidente del Jurado lo autorice.

5.6 Penalización / Razones para Descalificación

Penalización

- a. No saludar al Juez (5 puntos por cada ocurrencia)
- b. Uso de la voz (2 puntos por cada ocurrencia)
- c. Ayuda externa (10 puntos por cada ocurrencia)
- d. Error de recorrido (5 puntos por cada uno de los dos primeros errores)

Descalificación

- a. Salir por cualquier lado de la arena con las 4 patas
- b. No poder avanzar por 15 segundos
- c. Tres errores de recorrido

SECCIÓN 6. PRUEBA DE MANEJABILIDAD

6.1 Objetivo

La prueba de Manejabilidad está diseñada para representar las dificultades que un binomio puede encontrar trabajando en el campo. El objetivo es demostrar cómo ambos jinete y caballo ejecutan los obstáculos con calma, precisión, estilo y regularidad, demostrando armonía entre los dos. Esta prueba no es contra el tiempo.

6.2 Arena

La arena ideal para una prueba de Manejabilidad tiene una dimensión mínima de 70m x 40m (aprox. 230 ft x 130 ft). Debe ser plana, libre de piedras u objetos que puedan poner en peligro al competidor y su caballo. El piso no debe ser duro o resbaloso.

La distancia mínima requerida entre obstáculos sucesivos en la pista es de 10mt (30 ft).

La distancia óptima con el público no debe ser menor de 5mt (15 ft).

Los marcadores de entrada y salida del recorrido deben estar puestas dentro del perímetro de la arena. Deben tener por lo menos 3mt de ancho (10 ft).

Debe haber una arena de calentamiento de superficie similar lo más cerca posible y estar conectada al sistema de sonido público. Un mínimo de dos obstáculos debe ser proveído en la arena de calentamiento.

6.3 Obstáculos

La Tabla 6-1 contiene una lista de obstáculos y el resumen de los requisitos básicos para cada nivel. Obstáculos del 1 al 19 son los que están incluidos en el Reglamento WAVE y son usados en competencias internacionales. Obstáculos 20 a 23 son adicionales representativos de las tradiciones de manejo de ganado en Estados Unidos y otros países. Obstáculos 20 a 23 no son usados en competencias WAVE.

Cualquier referencia a aire en la Tabla 6-1 es para la prueba de Manejabilidad solamente; cualquier aire es aceptable durante la prueba de Velocidad (a menos que el Comité Organizador haya indicado de otra forma por motivos de seguridad de jinete y caballo, debido a condiciones climáticas o preocupaciones por el piso)

Ver Apéndice B para descripciones de cada obstáculo, lo mismo que requisitos de ejecución y criterios de evaluación.

Tabla 6-1. Resumen de Requisitos por Obstáculos

(Ver Apéndice B para descripción de obstáculos, ejecución y criterios de juzgamiento)

Obstáculos	Infantil	N1 Intro	N2 Nov A	N3 Nov B	N4 Inter A	N5 Inter B	N6 Avanz	N7 Masters
Mínimo requerido	8	10	10	10	11	11	11	15
Aire entre obstáculo	P o T	T	G	G	G	G	G	G
1. Puente de madera	P	P	P	P	P	P	P	P
2. Figura de 8 entre barriles	P o T	P o T	T	G, GxT	G, GxP	G, Gv	G, Gv	G, Gv
3. Corral	P	P	P o T	P o T	P o G	P o G	G	G
4. Jarra de Barro								
5. Sacar vara (garrocha) de barril	P	P o T	T	G	G	G	G	G
6. Usar vara (garrocha) para ensartar aro	P	P o T	T	G	G	G	G	G
7. Colocar una vara (garrocha) en un barril	P	P o T	T	G	G	G	G	G
8. Cambiar un vaso de un poste a otro	P	P o T	T	G	G	G	G	G
9. Campana al final de un corredor	P	P	P o T	P o T	P o G	P o G	P o G	G
10. Retroceder en "L"			P o T	P o T	P o G	P o G	P o G	G
11. Rodear varios obstáculos o postes			P o T	P o T	P o G	P o G	G	G
12. Slalom entre postes en línea recta	T	T	T	G, GxT	G, GxP	G, Gv	G, Gv	G, Gv
13. Slalom entre postes paralelos	T	T	T	G, GxT	G, GxP	G, Gv	G, Gv	G, Gv
14. Puerta	P	P	P	P	P	P	P	P
15. Saltar sobre pacas de heno			T o G	G	G	G	G	G
16. Movimiento lateral sobre un tronco			P o T	P o T	P o G	P o G	P o G	P o G
17. Atravesar la acequia con agua (ría, pozo)			P	P	P	P	P	P
18. Banca			T o G	G	G	G	G	G
19. Barriles	P o T	P o T	T	G, GxT	G, GxP	G, Gv	G, Gv	G, Gv
Obstáculos Adicionales NO - WAVE								
20. Mover un saco	P	P	P o T	P o G	G	G		
21. Arrastrar objeto			P	P	P	P		
22. Piso variado	P	P	P	P	P	P		
23. Arrear Animales								

Notas:

1. *La numeración de estos obstáculos es para referencia únicamente, no es indicación de orden secuencial.*
2. *P = Paso; T = Trote; G = galope; GxT = cambio de Galope por Trote; GxP = cambio de pie sencillo (por paso); Gv = Volante.*
3. *Cada referencia a aires (ej.: Paso en el Puente) se refiere a la prueba de Manejabilidad únicamente. No hay restricción de aires para ningún obstáculo en la prueba de Velocidad, a menos que haya sido designado por el Comité Organizador por razones de seguridad para jinete y caballo.*
4. *Si hay opción entre aires, el Jinete será calificado de acuerdo con el grado de dificultad. El resultado será más alto si se escoge el aire más difícil, asumiendo que se ejecute correctamente.*
5. *Obstáculos ejecutados en un aire incorrecto darán una nota negativa.*
6. *Obstáculos deben ser enfrentados por el lado del número.*

6.4 Diseño de Pista

Un mínimo de 8 obstáculos es requerido en Nivel Infantil; 10 obstáculos para Nivel 1 (Introducción), Nivel 2 (Novatos A) y Nivel 3 (Novatos B); 11 obstáculos para Nivel 4 (Intermedia A), Nivel 5 (Intermedia B), Nivel 6 (Avanzada) y 15 obstáculos para Nivel 7 (Masters). Algunos de los obstáculos pueden ser combinados en una serie que cuenta como un sólo obstáculo (ej.: Sacar vara de barril, ensartar aro y colocar vara en barril).

Un obstáculo puede ser usado dos veces en una prueba si la segunda vez se ejecuta en dirección opuesta a la primera y si hay otro obstáculo en medio de las dos.

Obstáculos serán numerados por el lado derecho, indicando el orden en que se encontrarán en el recorrido. Los números indican la dirección de aproximación cuando no hay marcadores presentes.

Algunos obstáculos tendrán marcadores de entrada rojos y blancos (ej.: banderas, conos) para indicar la dirección correcta de recorrido interno (marcadores rojos a la derecha, blancos a la izquierda). Algunos obstáculos podrán tener marcadores de salida también. Los marcadores indican también la transición hacia y desde el paso, si se aplica para el obstáculo.

Cualquier obstáculo puede ser construido, adornado o ser parte de la decoración/publicidad, si está de conformidad con el espíritu de la prueba.

Un mapa del recorrido debe ser publicado por lo menos con 2 horas de anticipación al inicio de la clase.

6.5 Recorrido de la Pista

Antes de empezar esta prueba, los competidores de todos los niveles pueden recorrer la arena para examinar los obstáculos, durante un Recorrido de Pista prescrito. El Delegado Técnico puede estar en la pista durante el recorrido. Jueces pueden caminar la pista con los competidores y el Diseñador de Pista, si está disponible, para responder cualquier pregunta. Entrenadores pueden acompañar a sus Jinetes, sin embargo, éstos no pueden hacer preguntas, a menos que estén representando un Jinete Joven. Se recomienda al Comité Organizador dar 15-30 minutos para el Recorrido de Pista. El Juez o Delegado Técnico deberá dar la señal para abrir y cerrar la arena.

Vestuario de competencia es requerido para los competidores que entren a la arena. Chaquetas, polainas, sombreros, etc. no son requeridos para el Recorrido de Pista. Los entrenadores acompañando a sus Jinetes deben vestirse adecuadamente.

Ningún competidor podrá permanecer en la arena después de haberse dado la señal de cierre. Las clases empezarán no antes de 15 minutos después del cierre. Cambios en el recorrido durante el tiempo del Recorrido, sólo se pueden hacer si todos los competidores son notificados del cambio y se les ha dado la oportunidad de recorrer la parte afectada con el cambio. No se podrán hacer cambios una vez cerrada la pista después del Recorrido.

6.6 Ejecución de la Prueba

Competidores entran a la pista de acuerdo con el Orden de Participación (ver Sección 4.2). El Juez indica el inicio oficial de cada participante a través del toque de campana. Después de la campana, el competidor tiene 60 segundos para saludar al Juez fuera de los marcadores de entrada y después pasar por la línea de inicio; competidores que fallen en pasar por el tiempo límite establecido, serán descalificados. Cuando la pista es terminada, el Jinete pasará por los marcadores de salida y enfrentará al Juez para el saludo final. Omitir el saludo resultará en una penalidad de 5 puntos por cada ocurrencia.

El caballo debe dar la cara al Juez y permanecer inmóvil cuando se está saludando al Juez. Los jinetes masculinos deben quitarse el sombrero con la mano que no está sosteniendo las riendas, en caso de estar montando a una sola mano, o con su mano derecha en caso de estar montando a dos manos. Las jinetes y cualquiera usando casco protector, saludan al juez con un pequeño gesto de la cabeza y un barrido del brazo que no está controlando las riendas, o el brazo derecho en caso de estar montando a dos riendas.

Competidores pueden usar la mano derecha o la izquierda cuando ejecutan los obstáculos; sin embargo, la misma mano debe ser usada consistentemente en cada obstáculo durante todo el recorrido.

En orden para declarar un obstáculo ejecutado exitosamente, un Jinete debe:

- Pasar por los marcadores de entrada (si se aplica) en la dirección correcta
- Ejecutar el obstáculo de acuerdo con los movimientos técnicos requeridos
- Salir del obstáculo por los marcadores de salida (si se aplica)

Jinetes deben ejecutar los obstáculos en el orden designado en el Mapa del Recorrido.

Jinetes no pueden cruzar ningún obstáculo durante su prueba que no hayan ejecutado, a menos que así se designe en el Mapa del Recorrido o haya sido específicamente autorizado por el Juez. Una vez un obstáculo ha sido ejecutado, puede ser cruzado.

El aire obligatorio entre obstáculos es galope para Nivel 2 (Novatos A) en adelante; trotar entre obstáculos en estos niveles será penalizado. Para Nivel 1 (Introducción) los competidores deben trotar entre obstáculos. Jinetes Infantiles pueden caminar o trotar entre obstáculos.

Jinetes de Nivel 2 (Novatos A) y Nivel 3 (Novatos B) que tengan un 0 en tres obstáculos en la prueba de Manejabilidad, no serán autorizados de participar en la prueba de Velocidad.

6.7 Resultados

El Juez usará una planilla como se muestra en el Apéndice C. Cada obstáculo dentro de la prueba de Manejabilidad será evaluado con una nota de 10 (más alto) a 0 para permitir la ubicación correcta y lógica de los competidores en cada clase. Cuando dos o tres Jueces ofician en una competencia, los resultados serán promediados para determinar el resultado oficial de la prueba. Si más de tres Jueces están presentes, el puntaje más alto y el más bajo se descartan y los restantes se promedian para dar el resultado oficial de la prueba. Medios puntos son permitidos. Las notas se pueden interpretar como sigue:

10 9 8	Excelente Muy bien Bien	Ejecuta correctamente los movimientos y cumple con los requisitos con una alta calidad en la ejecución
7 6	Casi bien Satisfactorio	Ejecuta correctamente los movimientos y cumple con los requisitos del movimiento y juzgamiento con calidad en la ejecución
5	Suficiente	No hay mayores problemas en la ejecución, pero no hay calidad en la ejecución del movimiento y/o criterio de juzgamiento
4	Insuficiente	Por lo menos un problema en el movimiento o pobre calidad de ejecución.
3 2 1	Pobre Mal Muy mal	Problemas serios y/o múltiples en las bases del movimiento y/o criterio de juzgamiento
0	No ejecutado	

Jueces deberán calificar el binomio con base en las siguientes Notas de Conjunto:

- a. Aires: Corrección, libertad y regularidad.
- b. Impulsión: Voluntad de mover hacia adelante; elasticidad de los pasos; flexibilidad del dorso; encajamiento de los posteriores.
- c. Sumisión: Voluntad de cooperar; armonía, atención y confianza; aceptación del contacto; rectitud, liviandad de los anteriores; facilidad de los movimientos.
- d. Jinete: Posición y asiento del jinete; uso correcto y efectividad de las ayudas.
- e. Presentación: Presentación, vestuario y atalaje completo y apropiado.
- f. Transiciones/Conducción: Transiciones claras, precisas, cuesta arriba entre aires.
Transiciones deben ser fluidas, balanceadas y suaves, sin demora. Eficiencia en las líneas del recorrido entre los obstáculos, mano correcta en el galope, arqueamiento en las líneas curvas.

En obstáculos donde se dan opciones de aires, el Juez dará una mejor calificación por mayor grado de dificultad (ej.: ejecutar un obstáculo al galope y no al paso)

6.8 Errores de Recorrido

Un error de recorrido se entiende cuando el competidor:

- Empieza a ejecutar el obstáculo x+1 sin haber completado el obstáculo x
- Se aproxima a uno de los componentes del obstáculo sin haber pasado por los marcadores de entrada (si el obstáculo los tiene) o sin haber completado el componente anterior
- No ejecuta los movimientos correctos dentro del obstáculo
- No pasa por los marcadores de salida del obstáculo (si los tiene)
- Rehúsa un obstáculo (ej.: el caballo para, retrocede o hace círculos antes de entrar al obstáculo). Jinetes Infantiles, Nivel 1 (Introducción), Nivel 2 (Novatos A) y Nivel 3 (Novatos B) tienen 3 rehúses permitidos, cada rehúse es penalizado. Si el tercer intento no es exitoso, el Jinete podrá, con la autorización del Juez, pasar al siguiente obstáculo y obtendrá un 0 en el obstáculo no completado.

Errores de recorrido serán penalizados, pero podrán ser remediados antes de pasar por los marcadores de entrada del siguiente obstáculo, para evitar descalificación. Un error es considerado hecho y es motivo de descalificación cuando un competidor:

- Empieza a ejecutar un obstáculo sin haber corregido la ejecución del anterior
- Empieza a ejecutar un obstáculo sin haber completado el anterior
- Falla en ejecutar un obstáculo por completo, incluyendo pasar por los marcadores de entrada y de salida.

Ejecución pobre resultará en una nota baja o negativa, dependiendo de la severidad (ej.: tumbar un obstáculo que ha sido ejecutado), o botar cualquier parte de un obstáculo que es requerido para completarlo (ej.: vaso, jarra, vara)

6.9 Penalización / Razones para Descalificación (ver también Sección 1.12)

Penalización

- a. Omitir el saludo al Juez (5 puntos por cada ocurrencia)
- b. Uso de la voz (2 puntos por ocurrencia)
- c. Ayuda externa (10 puntos por ocurrencia)

Descalificación

- a. Fallar en corregir un error de recorrido antes de iniciar el siguiente obstáculo
- b. Tres rehúses para ejecutar un mismo obstáculo (Nivel 4 para arriba)
- c. No poder avanzar por más de 15 segundos
- d. Mostrar un obstáculo a un caballo en forma exagerada
- e. Cruzar la línea de un obstáculo durante una prueba, antes de que se haya ejecutado (a menos que sea autorizado específicamente en el Mapa del Recorrido)
- f. Tumbar un obstáculo o parte de un obstáculo que no ha sido ejecutado

SECCIÓN 7. PRUEBA DE VELOCIDAD

7.1 Objetivo

La prueba de Velocidad es juzgada únicamente por el tiempo que toma en completar el recorrido, con ajustes en tiempo por penalidades y/o bonificaciones. Los obstáculos son ejecutados de la forma más rápida posible, sin preocupación por el estilo. La prueba provee evidencia sobre la coordinación y anticipación del Jinete y la sumisión, velocidad y atención del caballo.

7.2 Arena

Los requisitos de la arena son los mismos que para la prueba de Manejabilidad (*ver Sección 6.2*). Debe haber marcadores de entrada y salida dentro de los límites de la arena. Controladores de tiempo manuales o cronómetros automáticos estarán localizados en los marcadores de entrada y salida.

7.3 Diseño de Pista

La pista de Velocidad en cada nivel podrá incluir algunos o todos los obstáculos usado en la de prueba de Manejabilidad. Los obstáculos que NO se usan en la prueba de Velocidad son: Jarra de Barro y Arrear Animales. Una Puerta de cuerda o lazo debe ser usada a cambio de la puerta sólida. El Corral se ejecutará en un sentido solamente; el Jinete escogerá la dirección, a menos que haya sido especificada en el mapa de la pista.

7.4 Recorriendo la Pista

Aplican las mismas reglas del Recorrido de Pista de la prueba de Manejabilidad. (*ver Sección 3.5*)

7.5 Ejecución de la Prueba

Competidores entran a la pista de acuerdo con el Orden de Participación definido. El Juez indica el comienzo oficial de la prueba con el sonido de la campana o silbato. Después de la campana el competidor tiene 60 segundos para saludar y empezar el recorrido. El competidor debe saludar al Juez por fuera de los marcadores de entrada. Cuando el recorrido finaliza, el Jinete sale por los marcadores de salida y da vuelta para enfrentar al Juez para el saludo final. El caballo debe mantenerse inmóvil y de cara al Juez mientras el Jinete saluda. Los jinetes masculinos deben quitarse el sombrero con la mano que no está sosteniendo las riendas, en caso de estar montando a una sola mano, o con su mano derecha en caso de estar montando a dos manos. Las jinetes y cualquiera usando casco protector, saludan al juez con un pequeño gesto de la cabeza y un barrido del brazo que no está controlando las riendas, o el brazo derecho en caso de estar montando a dos riendas.

Competidores pueden usar la mano derecha o la izquierda cuando ejecutan los obstáculos; sin embargo, la misma mano debe ser usada consistentemente en cada obstáculo durante todo el recorrido.

En orden para declarar un obstáculo ejecutado exitosamente, un Jinete debe:

- Pasar por los marcadores de entrada (si se aplica) en la dirección correcta
- Ejecutar el obstáculo de acuerdo con los movimientos técnicos requeridos
- Salir del obstáculo por los marcadores de salida (si se aplica)

Jinetes deben ejecutar los obstáculos en el orden designado en el Mapa del Recorrido.

Jinetes no pueden cruzar ningún obstáculo durante su prueba que no hayan ejecutado, a menos que así se designe en el Mapa del Recorrido o haya sido específicamente autorizado por el Juez. Una vez un obstáculo ha sido ejecutado, puede ser cruzado.

7.6 Resultados

El Juez usará una planilla de resultados como la que se encuentra en el Apéndice C para escribir los tiempos del recorrido, las penalizaciones (si existen) y algún comentario. La clase se premia con el menor tiempo siendo el ganador.

El tiempo se toma cuando la nariz del caballo pasa por los marcadores de entrada y termina cuando la nariz del caballo pasa por los marcadores de salida. El tiempo oficial de un competidor será el promedio de los cronómetros manuales bien operados. Si hay algún problema con los cronómetros manuales, el beneficio de la duda va hacia el Jinete y se aceptará el menor tiempo como el oficial. Si se usan cronómetros automáticos, se tendrán uno o varios cronómetros manuales de respaldo, pero los tiempos no serán promediados. El cronómetro automático será el oficial, a menos que sea esté defectuoso; momento en que se usará el cronómetro manual para dar el tiempo oficial. Lo ideal es tener una pantalla asociada con el cronómetro automático, para que los resultados sean visibles al Juez, competidores y público.

7.7 Penalizaciones y Bonos de Tiempo en los Obstáculos

Las fallas cometidas en los obstáculos en esta prueba serán penalizadas en segundos adicionados al tiempo del recorrido. Las penalidades se acumulan de la siguiente forma:

- a. Penalizaciones de 5 segundos
 - Tocar / empujar cualquier parte del obstáculo, pero no tumbarlo (Jinete y/o caballo)
 - Colocar la punta de la vara o garrocha en el barril, o ensartar el anillo con la punta equivocada de la vara
 - Cada pata que sobrepase y pise por el otro lado de la vara de movimiento lateral. Cada pata que sobrepase gana una penalización.
- b. Penalizaciones de 10 segundos
 - Tumbar o desencajar cualquier parte de un obstáculo (Jinete y/o caballo)
 - Tumbar el barril y la vara o garrocha se queda adentro (no tiene que ser acomodado) en el obstáculo de Colocar Vara en Barril.
- c. Penalizaciones de 20 segundos
 - Fallar en asegurar la Puerta a la porción apropiada del obstáculo (esta penalidad entra en efecto cuando el Jinete cierra la puerta, pero no en la parte establecida)
- d. Penalizaciones de 30 segundos
 - Dejar caer y no recuperar la cuerda/lazo de la puerta. Si el Jinete puede recuperar el lazo de la puerta sin desmontar, puede hacerlo sin recibir penalidad. Jinetes pueden también desmontar, recoger el lazo, volver a montar y después terminar el obstáculo sin ninguna penalidad.

- Tres rehúses en un obstáculo individual para Niveles 2 y 3 (Novatos A y B), cada obstáculo da penalidad de 30 segundos. Tres rehúses en el tercer obstáculo es descalificación.
- e. **Tiempo Tomado.** Si un competidor bota un artículo de un obstáculo (ej.: vara, vaso, etc.) que es requerido para completar su ejecución, el Jinete debe desmontar, recoger/colocar el artículo, volver a montar y continuar con la ejecución del obstáculo. No hay una penalidad separada por esta infracción, pero el tiempo continúa acumulándose mientras se hace la corrección. Fallar en recoger el artículo botado es motivo de descalificación para Jinetes de Nivel 4 (Intermedia A) hacia arriba. El anillo no debe ser recogido, si es botado.

Ensartar el anillo y colocarlo correctamente con la vara o garrocha en el barril, gana una bonificación de 10 segundos (se descuenta del tiempo del recorrido). No hay penalidad por fallar o botar el anillo.

7.8 **Penalización / Razones para Descalificación** *(ver también Sección 1.12)*

Penalización

- a. Omitir el saludo al Juez (Penalidad de 10 segundos)
- b. Ayuda externa (Penalidad de 10 segundos)

Descalificación

- a. Pasar por los marcadores de entrada o de salida después de haber pasado por los marcadores de entrada para empezar el conteo de tiempo del recorrido, pero antes ejecutar todos los obstáculos.
- b. Tres rehúses en un mismo obstáculo para Jinetes de Nivel 4 (Intermedia A) para arriba, o tres ocasiones de tres rehúses en obstáculos en Niveles 2 y 3 (Novatos A y B)
- c. No poder avanzar por 15 segundos
- d. No montar el recorrido en orden secuencial.
- e. No corregir un error de ejecución / ruta en un obstáculo (ej.: no sonar la campana, mover el vaso a un poste equivocado, etc.).
- f. Fallar en entrar y/o salir por los marcadores de un obstáculo.
- g. Cruzar la línea de un obstáculo antes de haber sido ejecutado (a menos que se permita específicamente en el mapa del recorrido)
- h. Tumbiar un obstáculo o parte de un obstáculo que no ha sido ejecutado todavía.
- i. Fallar en recoger un artículo y finalizar los requisitos del obstáculo, exceptuando en la nota acerca de la Puerta (*Sección 7.7d*)
- j. Salir por el lado de no-salida del corredor con las cuatro patas (ej.: Campana al final del Corredor, Retroceder en "L", Rodear Postes)
- k. Fallar en atravesar la acequia con agua (ría, foso). Esto incluye saltar sobre la acequia sin que ningún casco del caballo toque el agua.

Tabla 7-1. Resúmenes de Penalidades y Bonificaciones de Tiempo y Descalificaciones
(ver Secciones 7.7 y 7.8)

	-10	+5	+10	+20	+30	DC
Tocar / empujar un obstáculo, pero no tumbarlo		√				
Colocar la punta de la vara / garrocha en el barril		√				
Ensartar el anillo con la punta equivocada de la vara / garrocha		√				
Cada pata que sobrepasa la vara de movimiento lateral		√				
Botar o desajustar una parte de un obstáculo			√			
Tumbar el barril con la vara / garrocha todavía adentro			√			
Fallar en asegurar la Puerta en la porción correcta del obstáculo				√		
Botar o fallar de recuperar la Puerta					√	
Primeros dos rehúses en un obstáculo (N2/N3)					√	
Ensartar el anillo y colocarlo con la vara en el barril	√					
Omitir el saludo al Juez			√			
Ayuda externa N2 hasta N5			√			
Ayuda externa N6 y N7						√
Pasar por la entrada/salida antes de ejecutar todos los obstáculos						√
Tres ocasiones de tres rehúses en un obstáculo (N2/N3)						√
Tres rehúses en un obstáculo individual (N4 hasta N7)						√
Fallar de avanzar después de 15 segundos						√
No montar en el orden secuencial						√
No corregir error de ejecución/ruta en un obstáculo						√
Fallar en pasar por los marcadores de entrada / salida						√
Cruzar la línea de un obstáculo antes de ser ejecutado						√
Tumbar un obstáculo o parte de un obstáculo que no ha sido ejecutado						√
Fallar en recuperar un artículo botado						√
Salir por el lado de No-salida del corredor						√
Fallar de atravesar la acequia de agua						√

7.9 Consideraciones de Seguridad

Durante las pruebas de Velocidad y de la Vaca se recomienda tener paramédicos presentes.

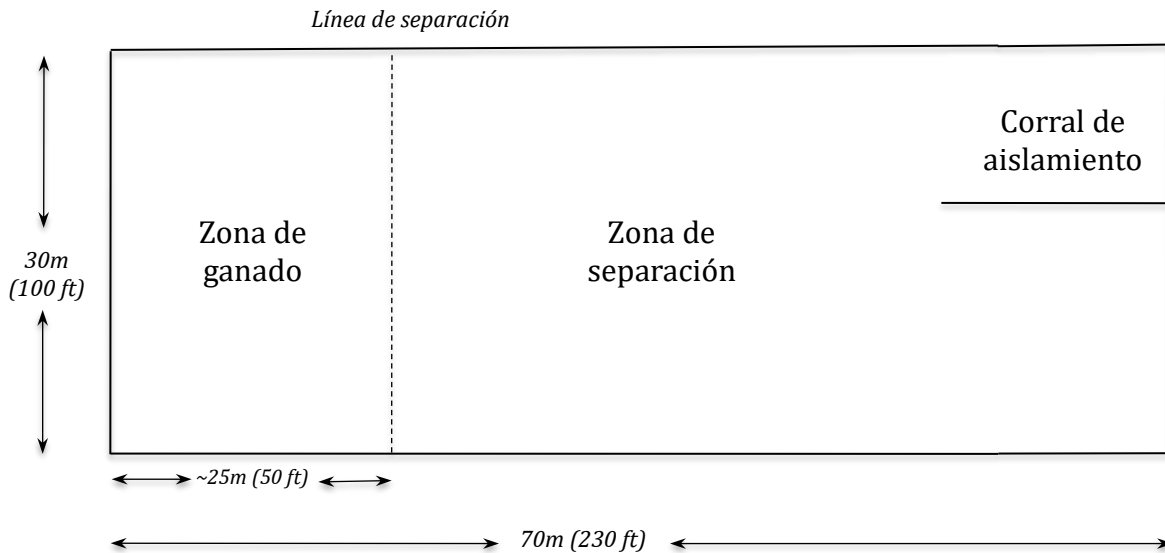
SECTION 8. PRUEBA DE LA VACA

8.1 Objetivo

La prueba de la Vaca examina la habilidad de caballo y Jinete de trabajar con ganado, individualmente y con haciendo parte de un equipo. La prueba se realiza con equipos de 3 o 4 Jinetes. El objetivo es para cada Jinete individual mover una vaca asignada de la manada hasta un corral demarcado, y para el equipo demostrar el trabajo en conjunto para arrear y mantener el ganado contenido de forma eficiente y precisa. Este es un evento contra el tiempo.

8.2 Arena

Un ejemplo de arena es demostrado en el siguiente diagrama. Las dimensiones mínimas recomendadas son 70m x 30m (230 ft. x 100 ft.). (El mínimo especificado por WAVE es 80m x 30m.) Debe tener una valla segura y adecuada para contener ganado. Un corral de aislamiento debe ser dispuesto en un final de la arena. El tamaño y posición de este corral puede variar; puede estar dentro o fuera del perímetro de la arena. En el final opuesto será la zona de la manada/ganado, donde se mantienen las vacas antes de empezar la prueba. El tamaño de la zona de manada/ganado debe ser aproximadamente 20 a 30 por ciento de la arena. Una línea separa la zona de manada/ganado de la zona de separación. Se puede marcar con cal o con marcadores a los lados.



La superficie de la arena debe ser plana y libre de piedras. Una superficie arenosa es recomendada, pero cualquier superficie puede ser suficiente siempre y cuando no sea resbalosa o demasiado dura.

El número de ganado en la manada debe ser mayor al número que el equipo tiene que separar debe ser consistente durante toda la prueba para todos los equipos compitiendo. El ganado debe ser marcado individualmente con un número y/o color. Después que el ganado esté en la zona de manada, se hará un sorteo para determinar qué vaca tiene que separar cada miembro

de cada equipo. Otro sorteo se hará para determinar el orden en que cada miembro del equipo debe ejecutar la separación.

En adición al Presidente del Jurado, un Juez debe ser ubicado en la línea de separación con vista sin obstrucciones. Todos los Jueces deben estar comunicados por radio.

8.3 Ejecución de la Prueba

Cada equipo entrará y saldrá de la arena al paso; los Jinetes no deben ser asistidos por nadie en el piso para pasar por la puerta. Se espera que el equipo salude al Juez al entrar a la arena. Una vez el equipo se ha reunido en la zona de separación, el Juez va a sonar la campana (o cualquier otra señal auditiva) dando aprobación para que el primer Jinete proceda. El equipo tiene 60 segundos para empezar la prueba.

Cada miembro del equipo ejecuta individualmente la tarea de separar una vaca de la manada. Los otros miembros del equipo pueden asistir ayudando a mantener al ganado en la zona de la manada, pero no pueden cruzar la línea de separación hacia la zona de ganado. Tan pronto en que la vaca es separada en la zona de sorteo por el Jinete asignado, uno o más Jinetes del equipo pueden asistir arreando la vaca al corral de aislamiento. Una vez la prueba ha terminado, la vaca es libre de volver a la manada y el equipo se prepara para la prueba del siguiente Jinete. El tiempo empieza cuando el Jinete cruza la línea de separación por primera vez y termina cuando la vaca seleccionada es arreada hasta el área de aislamiento y el resto del ganado está en la zona de manada. El tiempo límite para separar una vaca es de 3 minutos. Después de pasado este tiempo, el competidor es descalificado y no se acumularán puntos para ese Jinete.

8.4 Penalidades de Tiempo

Una falla en la pista significa una penalización de 10 segundos adicionados al tiempo del miembro del equipo. Fallas en la pista se adjudican cuando:

- Una vaca diferente a la sorteada sobrepasa la línea de separación (por cada ocurrencia)
- Un miembro del equipo, distinto al que está ejecutando la prueba, cruza la línea de separación hacia la zona de ganado antes que la vaca esté en la zona de separación (por cada ocurrencia)
- El equipo omite el saludo al Juez al principio y/o al final de la prueba.

8.5 Resultados

Cada Jinete es clasificado con base en el tiempo transcurrido en la prueba adicionando penalizaciones acumuladas por fallas incurridas.

Solo los puntos de los 3 mejores Jinetes serán incluidos en el resultado del equipo.

Clasificaciones de los equipos se basarán en el número de ganado aislado (pruebas completadas) y el tiempo. Equipos con el mayor número de pruebas completadas (vacas aisladas) debe ser clasificado desde el menor tiempo agregado hasta el mayor. Subsiguientes clasificaciones basadas en el número de pruebas completadas (vacas aisladas) usarán el mismo criterio.

8.6 Razones para Descalificación *(ver también Sección 1.12)*

- a. Tomar más de 60 segundos para empezar la prueba una vez el Juez ha dado permiso para proceder.
- b. Cruzar la línea de separación antes que el Juez haya dado permiso de proceder.
- c. Maltrato: Incluye, pero no se limita a contacto innecesario o agresivo; atropellar, pisar o tumbar el ganado durante la persecución; ocasionar que el ganado se estrelle con las vallas del corral de aislamiento; caballos mordiendo el ganado. Cualquier señal de herida o marcas de sangre ocasionadas por el Jinete serán causales de descalificación del competidor.

Includes but is not limited to unnecessary or aggressive contact; running over, stepping on, or knocking down cattle while in pursuit; causing cattle to collide with holding pen panels; or horses biting cattle. Any signs of injury or traces of blood caused by the rider will result in the competitor's disqualification.

- d. Poner en peligro otro Jinete y/o caballo.

8.7 Consideraciones de Seguridad

Durante las pruebas de Velocidad y de la Vaca se recomienda tener paramédicos presentes.