

APÉNDICE C

PLANILLAS DE RESULTADOS

Reglamento de Equitación de Trabajo

PRUEBA DE MANEJABILIDAD – Planilla de Resultados

Evento: _____ Fecha _____ Nivel _____ Clase No. _____ Inscr. No. _____

Caballo _____ Jinete _____

Juez _____ Firma _____ Resultado Final _____ Puesto _____

No.	Obstáculo	Nota	Observaciones
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Total Obstáculos			

Notas de Conjunto	Nota	Observaciones
Transiciones; Navegación: Transiciones claras, precisas entre aires. Línea recorrida efectiva, mano correcta y arqueamiento.		
Aires: Corrección, libertad y regularidad.		
Impulsión: Deseo de avanzar; elasticidad de las batidas. Relajación del dorso. Encajamiento de los posteriores.		
Sumisión: Voluntad de cooperar, armonía, atención y confianza, aceptación del contacto, rectitud, liviandad, facilidad del movimiento		
Jinete: Posición y asiento; uso correcto y efectividad de las ayudas.		
Presentación: Presentación; atalaje y vestuario apropiado.		

Penalizaciones

Omitir saludo _____
 Uso de voz _____
 Ayuda externa _____

**Total Notas de
Conjunto**

Total Obstáculos

Menos Penalidades

**Total Puntos
Recibidos**

Total Puntos Posibles
(Nro. De obstáculos x 10 + 60)

Resultado Final %
(Total puntos recibidos / Total Puntos Posibles)

Reglamento de Equitación de Trabajo

PRUEBA DE VELOCIDAD Planilla de Resultados

Evento _____ Fecha _____ Nivel _____ Clase No. _____ Hoja _____ de _____

Obstáculos - Penalidades/Bonos Tiempo

Insc. No.	Caballo/Jinete	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Tiempo transcurrido			Penal.- Bonos Tiempo	Tiempo Final	Puesto	
																		Cron. A	Cron. B				Prom.

Evento	Time (sec)	Evento	Time (sec)
• Colocar punta equivocada de la vara/garrocha en el barril	+5	• Asistencia externa (N2 a N5)	+10
• Ensartar el anillo con la parte equivocada de la vara	+5	• Tumbar barril y vara/garrocha se queda adentro	+10
• Pata sobrepasando vara movimiento lateral (cada pata)	+5	• Fallar en asegurar la puerta en sitio correcto	+30
• Acariciar/tocar caballo en frente de las reindas (dos veces max, cada ocurrencia)	+5	• Tumbar puerta y fallar en recuperarla	+30
• Jinetes de N2/N3 montando a 1 rienda usando las dos manos	+5	• Jinetes N2/N3 tumbar un obstáculo y fallar en recuperarlo	+30
• Tumbar o desacomodar cualquier parte del obstáculo sin arreglarlo	+10	• Ensartar el anillo y colocarlo correctamente en el barril	-10
• No saludar al Juez	+10		

Reglamento de Equitación de Trabajo

PRUEBA DE LA VACA – Planilla de Resultados

Evento: _____ Fecha _____ Equipo _____ Puesto _____

Meta: Demostrar la habilidad del caballo y jinete de sortear ganado efectiva y eficientemente molestando lo menos posible la manada
Tiempo: Empieza cuando el primer competidor cruza hacia la zona del ganado; termina cuando la vaca está en el corral de aislamiento y el resto de los animales están contenidos en la zona del ganado.
Penalizaciones: Una falla en la pista equivale a una penalización de 10 segundos adicionados al tiempo del competidor. Fallas en la pista ocurren cuando: <ul style="list-style-type: none">• Una vaca distinta a la sorteada sobrepasa la línea hacia la zona de separación (por cada ocurrencia)• Un miembro del equipo diferente al que está ejecutando la prueba, cruza la línea hacia la zona del ganado (cada ocurrencia)• Fallar en llevar la vaca al corral de aislamiento dentro de los 3 minutos permitidos recibe un 0 (cero)• Omitir el saludo al Juez.
Descalificación: Competidores cometiendo las siguientes fallas serán descalificados: <ul style="list-style-type: none">• Tomar más de 60 segundos para empezar la prueba después de que el Juez ha dado permiso de proceder.• Cruzar la línea hacia la zona del ganado antes de haber recibido permiso del Juez.• Maltrato: Incluye, pero no se limita a contacto innecesario o agresivo; atropellar, pisar o tumbar el ganado durante la persecución; causar choques que el ganado se estrelle contra las vallas; o caballos mordiendo el ganado.• Cualquier señal de lesión o trazas de sangre causadas por el jinete.• Poner en peligro otro caballo o jinete.

	Tiempo	No. de Fallas	Tiempo de penalización	Tiempo ajustado (Tiempo + Penalidad)	Tiempo Total
Jinete 1					
Jinete 2					
Jinete 3					
Jinete 4					
TOTAL EQUIPO (3 mejores resultados)					

Juez _____ Firma _____

Reglamento de Equitación de Trabajo

PLANILLA DE RESULTADOS FINALES

Evento _____		Fecha _____		Nivel/División _____		Clase No. _____		No de Competidores _____		Hoja _____		De _____	
Aprobación Oficial		Caballo		Caballo		Caballo		Caballo		Caballo		Caballo	
		Jinete		Jinete		Jinete		Jinete		Jinete		Jinete	
	Adiestramiento												
	Porcentaje												
	Total Notas Conjunto												
	Puesto												
	Puntos												
	Manejabilidad												
	Porcentaje												
	Total Notas Conjunto												
	Total No. de Os												
	Puesto												
	Puntos												
	Adiest./Manej. Pt. Total												
	Velocidad												
	Tiempo transcurrido												
	Penalizaciones/Bonos												
	Tiempo final												
	Puesto												
	Puntos												
	PUNTOS TOTALES												
	No. of Descalificaciones/ Retiros												
	PUESTO FINAL												

Reglamento de Equitación de Trabajo

PLANILLA DE RESULTADOS FINALES – Notas

<p>Determinando Puntos</p> <ul style="list-style-type: none"> • El total de puntos disponibles en cada nivel es el número de competidores inscritos y compitiendo originalmente en ese nivel. Ese punto básico permanece aún cuando menos competidores participen en las siguientes pruebas dentro de ese nivel, a consecuencia de retiros o descalificaciones. <p>Competidores ganan puntos dependiendo del puesto que ocupen en cada prueba; ej.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1st puesto = N + 1 ○ 2nd puesto = N – 1 ○ 3rd puesto = N – 2 ○ 4th puesto = N – 3 etc. <p style="margin-left: 40px;">donde N = número de competidores inscritos en el nivel.</p>	<table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="11" style="text-align: center; color: red;">No. Inscritos</th> </tr> <tr> <th style="color: red;">Puesto</th> <th style="color: red;">1</th> <th style="color: red;">2</th> <th style="color: red;">3</th> <th style="color: red;">4</th> <th style="color: red;">5</th> <th style="color: red;">6</th> <th style="color: red;">7</th> <th style="color: red;">8</th> <th style="color: red;">9</th> <th style="color: red;">10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="color: red;">1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td></tr> <tr><td style="color: red;">2</td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td style="color: red;">3</td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td style="color: red;">4</td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td style="color: red;">5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td style="color: red;">6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td style="color: red;">7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td style="color: red;">8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td style="color: red;">9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td style="color: red;">10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td></tr> </tbody> </table>	No. Inscritos											Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	3			1	2	3	4	5	6	7	8	4				1	2	3	4	5	6	7	5					1	2	3	4	5	6	6						1	2	3	4	5	7							1	2	3	4	8								1	2	3	9									1	2	10										1
No. Inscritos																																																																																																																																					
Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																																																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																																																																																																																											
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9																																																																																																																											
3			1	2	3	4	5	6	7	8																																																																																																																											
4				1	2	3	4	5	6	7																																																																																																																											
5					1	2	3	4	5	6																																																																																																																											
6						1	2	3	4	5																																																																																																																											
7							1	2	3	4																																																																																																																											
8								1	2	3																																																																																																																											
9									1	2																																																																																																																											
10										1																																																																																																																											
<p>Determinando Puestos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un jinete que se ha retirado o que haya sido descalificado en cualquiera de las pruebas, no puede ocupar un puesto por encima de aquellos que han culminado exitosamente todas las pruebas. <p>Manejando Empates</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empate en Adiestramiento: Notas de Conjunto rompen el empate. Si las notas de conjunto son iguales, los competidores permaneces empatados y se les otorga el número de puntos asociados con el empate. • Empate en Manejabilidad: El jinete que incurre en un 0 tiene un puesto menor que el jinete que no tiene. Si el empate persiste, los competidores permaneces empatados y se les otorga el número de puntos asociados con el empate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Empate en Velocidad: Se decide por el menor número de penalidades de tiempo. Si éstas son iguales, los competidores permaneces empatados y se les otorga el número de puntos asociados con el empate. • Empate por puestos finales en cualquier nivel: <ul style="list-style-type: none"> ○ Competidor con el promedio más alto entre Adiestramiento y Manejabilidad, ocupará el puesto más alto. ○ Si el empate persiste, el competidor con la nota más alta de Manejabilidad ocupará el puesto más alto. ○ Si el empate persiste aún, el tiempo más rápido en Velocidad ocupará el puesto más alto. ○ Si hay competidores empatados con puntos iguales y tienen mismo número de descalificaciones en Adiestramiento y Manejabilidad, el tiempo más rápido en Velocidad determinará el ganador. 																																																																																																																																				