



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

REGLAMENTO OFICIAL PARA DAMAS Y ESCARAMUZAS CHARRAS 2007

CONSEJO DIRECTIVO

REGLAMENTO OFICIAL DE ATUENDO

CAPITULO I

GENERALIDADES

Artículo 1.- El desconocimiento del presente reglamento no justifica a las capitanas, competidoras, instructoras (es), familiares y acompañantes, el incumplimiento del mismo. Cualquier falta al reglamento de cualquiera de las personas antes citadas causará que la escaramuza a la que pertenezcan, entrenen y acompañen sea sancionada de acuerdo al presente reglamento.

Las jueces que por desconocimiento infrinjan el reglamento y los estatutos no las exime de las sanciones a las que se hagan acreedoras.

Artículo 2.- Se entiende por atuendo al vestuario y arreos charros que en su totalidad porta una dama charra; niña o adulta en competencias oficiales y amistosas, concursos de presentación y su uso en eventos sociales. Existen tres tipos de vestuario:

- 1.- Vestido de Adelita o Ranchera
- 2.- Traje de charra en sus diferentes categorías
 - de faena
 - de media gala
 - de gala
 - de gran gala
 - de etiqueta
- 3.- Traje de China Poblana

El objeto es fomentar y conservar el atuendo clásico del jinete y su caballo, respetando las costumbres de la charrería en su más pura expresión.

Es objetivo de la Federación Mexicana de Charrería que en sus diferentes eventos se guarden las costumbres y tradiciones sobre todo en la ropa.

Artículo 3.- Los arreos charros de la cabalgadura forman parte del atuendo clásico, por lo que también se obligará la jinete a presentarlos con propiedad y completos.

Artículo 4.- Los atuendos y los arreos para su cabalgadura de la dama charra, serán objeto de calificación en los concursos de presentación, así como para las competencias de escaramuzas; en eventos oficiales, sociales y culturales se solicita los porten con propiedad y completos aunque no estén en competencia.

Artículo 5.- En las competencias oficiales de escaramuzas, el atuendo será calificado conforme al presente reglamento.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Artículo 6.- Para la dama con traje de charra será opcional el uso de la pistola (revólver), en concursos de presentación, siempre y cuando no se monte. No se usará la pistola con el atuendo de Adelita o Ranchera, ni con el de China Poblana.

Artículo 7.- El herraje como: chapetones, estribos, argollas, hebillas, chapetas y la espuela del atuendo personal, deberán de hacer juego entre sí.

Artículo 8.- En el caso de algún empate en el concurso de presentación, se otorgará el premio a quien presente el conjunto completo y más clásico dentro de su categoría.

Artículo 9.- Los accesorios como el bajador, bozal, taloneras, campanas, barrigero y protectores de las manos de los caballos, serán opcionales y no tendrán que ser iguales entre las integrantes de la misma escaramuza. Se permitirá utilizar vendas o cualquier otro objeto protector en patas y manos de los caballos en colores serios.

Artículo 10.- El uso de falsa rienda o cualquier tipo de freno no charro; como son los frenos articulados, vaqueros y zacatecanos será motivo de descalificación.

Artículo 11.- En cualquier competencia de escaramuzas no podrán aceptarse excepciones en ninguna de las categorías de vestuario ni de arreos. Será motivo de descalificación del equipo el portar objetos o hechuras que alteren las tradiciones charras establecidas en el presente reglamento. Ejemplo de lo anterior sería portar chalecos o corsés como parte del vestido de Ranchera o Adelita, usar con el traje de charra rebozo en lugar de la fajilla, quitarse la chaquetilla del traje de Charra para montar cuando éste se porta con camisa de vestir. El usar botonadura solo en la chaqueta o en la falda. El no portar completo el atuendo de Adelita o el traje de charra, así como faltar algún elemento de los arreos o en la cabalgadura de la jinete.

CAPITULO II

VESTIDO DE FAENA DE ADELITA O RANCHERA

Este es el reglamento para el uso del vestido de Adelita o Ranchera para lo siguiente:

- Concursos de presentación
- Eventos sociales, culturales y oficiales
- Calificación en competencias oficiales de escaramuzas

La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo no permitido citados a continuación será motivo de descalificación del equipo en la competencia, ya que su uso es obligatorio.

Para las competencias oficiales de escaramuzas todas las partes de este atuendo deberán portarlo igual las integrantes de una misma escaramuza.

El vestido de Adelita o Ranchera se compone de las siguientes partes y características.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

TELAS: La tela debe de ser de algodón, popelina, manta, lino o dacrón y ser siempre opacas. No se permite el uso de telas transparentes, satinadas, brillosas, fluorescentes, doradas, plateadas o en colores neones.

b) HECHURA: Puede elaborarse de una sola pieza o también en dos piezas; falda y blusa. Para la escaramuza la hechura deberá ser la misma entre las ocho integrantes, aunque pueden usar diferentes colores en la tela, ya sea en parejas, cuartetos o individual.

c) HOLAN: Es obligatorio llevar cuando menos un holán plisado y cosido independiente en la parte baja del vestido o falda.

d) ADORNOS: Los adornos del vestido podrán ser de tela, tira bordada, encaje de algodón o poliéster, listones y espiguillas. Si el dibujo de los vestidos variara, no se considerará como diferencias en el atuendo. No se permiten adornos en colores fluorescentes, plateados, dorados y neones.

e) CUELLO: Es obligatorio que lleve cuello alto.

f) MANGAS: Debe llevar mangas largas o cortas al estilo antiguo, es decir, amplia en la parte de arriba.

g) ESPALDA: El uso del cierre o botones en la espalda será opcional.

h) BANDA: Es obligatoria la banda completa en la cintura o pegada en los costados hacia atrás y debe ir con moño de mariposa y colas, se permite la banda tipo cinturón con moño de mariposa y colas previamente cosido, además del rebozo.

i) LARGO: El largo del vestido debe ser a la mitad de la bota jalisco con la crinolina puesta.

j) MOÑO: Deberá ser de tela, listón satinado o mate, encaje de algodón u organiza en combinación con el vestido o el rebozo, sin exagerar el tamaño, se porta con todo el cabello recogido a la altura de la nuca. El moño debe estar sujeto al cabello, no se permite pegarlo al sombrero, al vestido ni a algún objeto que ayude a mantenerlo puesto como a un elástico o hilo de coser. Si el moño lleva flores de naturaleza muerta estas deben ser discretas y pequeñas. Todos los moños de las integrantes de una misma escaramuza deben ser iguales.

Se prohíbe el uso de lentejuelas, canutillo, chaquitas, papeles, pedrerías, adornos fluorescentes, dorados, plateados, neones, tornasoles o demasiadas flores.

k) CRINOLINA: Debe ser de fibras naturales como el algodón, popelina, cabeza de indio, manta y tira bordada en color blanco, crudo y beige, pudiendo llevar adornos de encaje o punta en los mismos colores. Si se desea se podrá usar listón dentro del pasa-listón en combinación con el vestido. No es obligatorio que sean iguales las de las ocho integrantes. Es obligatorio su uso. No se permite el uso del tul. No debe salir por debajo del vestido. Debe usarse almidonada de lo contrario se harán acreedoras a una sanción de dos puntos.

l) CALZONERA: De algodón, popelina, cabeza de indio, manta en color blanco o crudo. La hechura deberá ser con resorte en la cintura, sin cierres ni bolsas y larga hasta el tobillo. Se usa por dentro de la bota jalisco. Si se desea puede llevar adornos como encajes, pasa-listón y listón. Los adornos



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

pueden ser del color de la calzonera o hacer juego con los adornos o el color del vestido. Están prohibidas las mallas, licras, mallones y su confección completa de tira bordada. No es obligatorio que sean iguales las de las ocho integrantes.

Cuando no se monte a caballo la calzonera debe ser corta a la altura de la rodilla.

m) REBOZO: Se porta anudado a la cintura con el nudo al lado izquierdo sobre la banda del vestido. El rebozo deberá hacer juego o contraste con el vestido y sus adornos, en lo que se refiere al color y al tono. Los rebozos pueden variar en las puntas y ligeramente en tonos. Pueden usarse en diferentes colores, ya sea en pares, cuartetos o individual. El uso de colores fluorescentes, neones, llevar adornos sobrepuestos y el uso de fajillas charras en lugar del rebozo está prohibido.

Cuando no se monte a caballo el rebozo debe llevarse terciado sobre uno o ambos hombros.

n) BOTAS: Deberán ser estilo jalisco en piel o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota y la herradura por la parte de afuera. En la parte alta podrán tener indistintamente como adorno; cordón, herradura, greca, iniciales, el fierro o bien ser lisas, sin tener que ser iguales entre las integrantes.

Los colores deben ser serios e iguales entre las ocho, pudiendo haber ligeras variaciones en el tono, ya sea por el uso o la diferencia del teñido y solo se permiten los siguientes colores: hueso, marfil, beige, miel, oro viejo, ocre, café, marrón, gris, azul marino, vino y verde oscuro, no se permite ningún otro color.

Cuando no se monta a caballo se usarán botas porfirianas o de Adelita que pueden ser con botones o agujetas. Los colores permitidos son los mismos que en las botas estilo jalisco además del blanco y negro.

o) SOMBRERO: Puede ser de palma, raíz o vara siendo este el más tradicional con el vestido de Adelita o Ranchera. Se permite el uso de sombreros de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser tipo San Luis moderado, Pachuca o Pachuqueño. Deberán portarlos iguales en material, color y planchado. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, el teñido de las pastas o por la confección con los diferentes artesanos.

p) TOQUILLA: Podrá ser con calabrote trenzado, calada en gamuza, pirograbada, galón francés, cincelada, chumiteada, bordada con hilo de oro, plata o ambos metales, pita, hilo, canutillo. Los dibujos de los bordados y los calados podrán variar. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, teñido de las gamuzas o por la confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan ribete debe ser igual a la toquilla en material y dibujo.

q) CHAPETAS: Para los sombreros de palma, raíz o vara deben ser de cuero, cuerno, hueso, gamuza, etc., se prohíbe el uso de chapetas metálicas. Para los de pelo, fieltro o lana de plata, alpaca, latón, cobre y oro, etc., solo se permiten metálicas. Deberán portarlos por pares e iguales todas las integrantes de una misma escaramuza.

r) ARETES: Deben ser tradicionales de manufactura artesanal de cualquier metal, tienen que usarlos en par idéntico cada integrante. Si no se tiene perforación en la oreja no es motivo de descalificación el no portarlos. No tienen que ser iguales los pares de aretes entre las integrantes de la misma escaramuza.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

El uso de objetos en perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sean las orejas se sancionará con 2 puntos.

s) **ESPUELA:** La espuela se usa en la bota izquierda del mismo material y concepto, sin importar el dibujo en relación con los arreos. Deben portarlas con el mismo concepto todas las integrantes de una escaramuza.

CAPITULO III

TRAJE DE CHARRA DE FAENA

Este es el reglamento de uso del traje de charra de faena para los siguientes eventos:

- Concursos de presentación
- Eventos sociales, culturales y oficiales
- Competencias oficiales de escaramuzas

La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo no permitido citados a continuación, será motivo de descalificación del equipo, ya que su uso es obligatorio a excepción del chaleco. Todas las integrantes de una escaramuza deben portar iguales dichos conceptos.

Los colores permitidos en botas, gamuzas, corbatas, moños para el cabello y fajillas en esta categoría son: café, ocre, oro viejo, beige, marrón, hueso, marfil, miel, gris, azul marino, vino, verde oscuro y rojo, este último exclusivamente en moños y fajilla.

El traje de charra de faena se puede portar en cualesquiera de las dos siguientes versiones:

1. Con camisa tipo pachuqueña de algodón blanca, de color **serio o colores pastel, podrán ir bordadas en hilos mate y/o satinados**, de cuello tipo militar o de casimir con cuello pegado y volteado o tipo militar, **de la misma tela** de la falda, puede o no llevar adornos de gamuza.

La falda es en línea A y larga hasta los tacones de las botas, en tela de casimir pudiendo llevar adornos de gamuza **o cuero** y aletón en ambos lados.

2. Con chaqueta, lisa, de tela de casimir o gamuza, sin adornos, con botones y tres mancuernas de cuerno, hueso o gamuza en cada manga o adornada con gamuza **o cuero** y chaleco éste último opcional, también se permite la confección de éstos bordados con hilos opacos de colores serios, no se permite el bordado con hilo de oro o plata. La falda en línea A, larga hasta los tacones de las botas, de manera opcional puede llevar aletones y uno o dos tabloncillos a los costados. Este traje se porta con camisa blanca, **colores pasteles** o de color serio, con cuello pegado y volteado. Al portar éste atuendo nunca debe quitarse la chaqueta.



DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS DEL TRAJE DE CHARRA DE FAENA ANTES DESCRITO:

a) **FAJILLA, CORBATA Y MOÑO PARA EL CABELLO:** La corbata y el moño deben ser colgantes en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se pueden elaborar de cualquier tela o de rebozo y haciendo juego en color con la fajilla. Pueden ir bordados con hilos opacos y **satinados** en colores serios. Se prohíbe la confección en gamuza, ante y cuero en su totalidad, flores sobrepuestas de cualquier material, bordados con chaquiras, lentejuela, canutillo, hilos dorados, plateados, cuero, gamuza, ante y el uso de telas doradas, plateadas, neones y fluorescentes. La fajilla se porta además del uso del cinturón dando vuelta a la cintura obligatoriamente cuidando que no salga por debajo del mismo y que las puntas no cuelguen más de una cuarta (20 cms.), no pudiendo prescindir de los flecos de las puntas. Pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

b) **PANTALÓN:** Deberá ser de la misma tela y color de la falda. El largo debe ser hasta el tobillo y se usa por dentro de la bota. Va con pretina, cierre o resorte sin bolsas.

c) **CINTURÓN:** Debe portarse al estilo charro tradicional en piel, vaqueta o gamuza haciendo juego con las botas en material y color.

d) **BOTAS:** Deben ser estilo jalisco en piel o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota y la herradura por la parte de afuera de cada bota. En la parte alta podrán tener indistintamente como adorno: herradura, greca, iniciales, el fierro o bien ser lisas sin que tengan que ser iguales estos entre las ocho integrantes. El color debe ser el mismo de las ocho integrantes de una escaramuza pudiendo variar ligeramente el tono por el uso o el teñido.

e) **SOMBRERO:** Puede ser de palma, raíz o vara siendo este el más tradicional con la categoría del traje de charra de faena. Se permite el uso de sombreros de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser tipo San Luis moderado, Pachuca o Pachuqueño. Deberán portarlos iguales en material, color y planchado. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, el teñido de las pastas o por la confección con los diferentes artesanos.

f) **TOQUILLA:** Podrá ser con calabrote trenzado, calada en gamuza, galón francés, pirograbada, cincelada, chumiteada, bordada con hilo de oro, plata o ambos metales, pita, hilo, canutillo. Los dibujos de los bordados y los calados podrán variar. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, teñido de las gamuzas o por la confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan ribete debe ser igual a la toquilla en material y dibujo.

g) **CHAPETAS:** Para los sombreros de palma, raíz o vara deben ser de cuero, cuerno, hueso, gamuza, etc., **se prohíbe el uso de chapetas metálicas**. Para los de pelo, fieltro o lana de plata, alpaca, latón, cobre y oro, **etc., solo se permiten metálicas**. Deberán portarlos por pares e iguales.

h) **ARETES:** Deben ser tradicionales de manufactura artesanal de cualquier metal, tienen que usarlos en par idéntico cada integrante. Si no se tiene perforación en la oreja no es motivo de



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

descalificación el no portarlos. No tienen que ser iguales los pares de aretes entre las integrantes de la misma escaramuza.

El uso de objetos en perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sean las orejas se sancionará con 2 puntos.

i) **ESPUELA:** La espuela se usa en la bota izquierda del mismo material y concepto, sin importar el dibujo en relación con los arreos.

CAPITULO IV

TRAJE DE CHARRA DE MEDIA GALA

Este es el reglamento de uso del traje de charra de media gala para los siguientes eventos:

- Concursos de presentación
- Eventos sociales, culturales y oficiales
- Competencias oficiales de escaramuzas

La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo no permitido citados a continuación, será motivo de descalificación del equipo, ya que su uso es obligatorio a excepción del chaleco. Todas las integrantes de una escaramuza deben portar iguales dichos conceptos.

Los colores permitidos en botas, gamuzas, corbatas, moños para el cabello y fajillas en esta categoría son: café, ocre, oro viejo, beige, marrón, hueso, marfil, miel, gris, azul marino, vino, verde oscuro y rojo, este último exclusivamente en moños y fajilla.

El traje de charra de media gala se porta con chaqueta, falda y chaleco éste último opcional.

a) **CHAQUETA:** De tela de casimir o gamuza o combinados en ambos materiales, con broche de plata o alpaca, ubicado en el pecho y tres mancuernas del mismo material en cada manga. Podrá llevar chaleco en combinación con el traje, ya sea en contraste o del mismo color, se permite con botonadura de plata o alpaca, pero si optan por esta opción deben usarlo todas las integrantes del equipo.

b) **FALDA:** De jerga, tela de casimir o gamuza o combinados éstos dos últimos. Debe tener el largo hasta los tacones de las botas y lleva tres mancuernas de plata o alpaca, colocados en ambos costados de la falda a la altura de la cadera. Debe ser en línea A y de manera opcional puede llevar aletones y uno o dos tablonés a los costados.

c) **CAMISA:** Blanca, **colores pasteles** o de color serio, de cuello pegado y volteado, tipo civil en telas opacas.

d) **FAJILLA, CORBATA Y MOÑO:** La corbata y el moño deben ser colgantes en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se pueden elaborar de



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

cualquier tela o de rebozo y haciendo juego en color con la fajilla. Pueden ir bordados con hilos opacos y satinados en colores serios. Se prohíbe la confección en gamuza, ante y cuero en su totalidad, flores sobrepuestas de cualquier material, bordados con chaquira, lentejuela, canutillo, hilos dorados, plateados, brillosos, cuero, gamuza, ante y el uso de telas doradas, plateadas, neones, fluorescentes. La fajilla se porta además del uso del cinturón dando vuelta a la cintura obligatoriamente cuidando que no salga por debajo del mismo y que las puntas no cuelguen más de una cuarta (20 cms.), no pudiendo prescindir de los flecos de las puntas. Pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

e) PANTALÓN: Deberá ser de la misma tela y color de la falda. El largo debe ser hasta el tobillo y se usa por dentro de la bota. Va con pretina, cierre o resorte sin bolsas.

f) CINTURÓN: Debe portarse al estilo charro tradicional en piel, vaqueta o gamuza haciendo juego con las botas en material y color. Se permite usarlo chumitiado, piteado, respunteado o cincelado.

g) BOTAS: Deben ser estilo jalisco en piel o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota y la herradura por la parte de afuera de cada bota. En la parte alta podrán tener indistintamente como adorno: herradura, greca, iniciales, el fierro o bien ser lisas sin que tengan que ser iguales estos entre las ocho integrantes. El color debe ser el mismo de las ocho integrantes de una escaramuza pudiendo variar ligeramente el tono por el uso o el teñido.

h) SOMBRERO: Debe ser de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser tipo San Luis moderado, Pachuca o Pachuqueño. Deberán portarlos iguales en material, color y planchado. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, el teñido de las pastas o por la confección con los diferentes artesanos.

i) TOQUILLA: Podrá ser con calabrote trenzado, calada en gamuza, galón francés, pirograbada, cincelada, chumiteada, bordada con hilo de oro, plata o ambos metales, pita, hilo, canutillo. Los dibujos de los bordados y los calados podrán variar. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, teñido de las gamuzas o por la confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan ribete debe ser igual a la toquilla en material y dibujo.

j) CHAPETAS: De plata o alpaca haciendo juego con la botonadura. Todas las integrantes de una misma escaramuza las deben portar por pares e iguales.

k) ARETES: Deben ser tradicionales de manufactura artesanal de cualquier metal, tienen que usarlos en par idéntico cada integrante. Si no se tiene perforación en la oreja no es motivo de descalificación el no portarlos. No tienen que ser iguales los pares de aretes entre las integrantes de la misma escaramuza.

El uso de objetos en perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sean las orejas se sancionará con 2 puntos.

l) ESPUELA: La espuela se usa en la bota izquierda del mismo material y concepto, sin importar el dibujo en relación con los arreos.



m) **HERRAJE:** El uso del herraje es opcional y deberá hacer juego en material y trabajo con las chapetas, botonadura y espuelas.

CAPITULO V

TRAJE DE CHARRA DE GALA

Este reglamento de uso del traje de charra de gala para los siguientes eventos:

- Concursos de presentación
- Eventos sociales, culturales y oficiales
- Competencias oficiales de escaramuzas

La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo no permitido citados a continuación, será motivo de descalificación del equipo, ya que su uso es obligatorio a excepción del chaleco. Todas las integrantes de una escaramuza deben portar iguales dichos conceptos.

Los colores permitidos en botas, gamuzas, corbatas, moños para el cabello y fajillas en esta categoría son: café, ocre, oro viejo, beige, marrón, hueso, marfil, miel, gris, azul marino, vino, verde oscuro y rojo, este último exclusivamente en moños y fajilla.

a) **CHAQUETA:** De tela de casimir o gamuza o combinados en ambos materiales, con broche de plata o alpaca ubicado en el pecho y tres o seis mancuernas del mismo material en cada manga. Podrá llevar chaleco en combinación con el traje, ya sea en contraste o del mismo color, con botonadura de los metales antes mencionados.

b) **FALDA:** De tela de casimir o gamuza o combinados en ambos materiales. Debe tener el largo hasta los tacones de las botas. Lleva botonadura completa del lado izquierdo y tres o seis mancuernas de plata o alpaca del lado derecho cuando se monta a caballo. Botonadura completa a ambos lados del metal antes mencionado cuando se va a pie, colocados en ambos costados de la falda a la altura de la cadera. Debe ser en línea A y de manera opcional puede llevar uno o dos tabloncillos laterales.

c) **CAMISA:** Blanca de cuello pegado y volteado, tipo civil en telas opacas.

d) **FAJILLA, CORBATA Y MOÑO:** La corbata y el moño deben ser colgantes en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se pueden elaborar de cualquier tela o de rebozo y haciendo juego en color con la fajilla. Pueden ir bordados con hilos opacos y **satinados** en colores serios. Se prohíbe la confección en gamuza, ante y cuero en su totalidad, flores sobrepuestas de cualquier material, bordados con chaquira, lentejuela, canutillo, hilos dorados, plateados, brillosos, cuero, gamuza, ante y el uso de telas doradas, plateadas, neones, fluorescentes. La fajilla se porta además del uso del cinturón dando vuelta a la cintura obligatoriamente cuidando que no salga por debajo del mismo y que las puntas no cuelguen más de una cuarta (20 cms.), no pudiendo prescindir de los flecos de las puntas. Pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

e) **PANTALÓN:** Deberá ser de la misma tela y color de la falda. El largo debe ser hasta el tobillo y se usa por dentro de la bota. Va con pretina, cierre o resorte sin bolsas.

f) **CINTURÓN:** Debe portarse al estilo charro tradicional en piel, vaqueta o gamuza haciendo juego con las botas en material y color. Se permite usarlo chumitiado, piteado, respunteado o cincelado.

g) **BOTAS:** Deben ser estilo jalisco en piel o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota y la herradura por la parte de afuera de cada bota. En la parte alta podrán tener indistintamente como adorno: herradura, greca, iniciales, el fierro o bien ser lisas sin que tengan que ser iguales estos entre las ocho integrantes. El color debe ser el mismo de las ocho integrantes de una escaramuza pudiendo variar ligeramente el tono por el uso o el teñido.

h) **SOMBRERO:** Debe ser de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser tipo San Luis moderado, Pachuca o Pachuqueño. Deberán portarlos iguales en material, color y planchado. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, el teñido de las pastas o por la confección con los diferentes artesanos.

i) **TOQUILLA:** Podrá ser calada en gamuza, galón francés, pirograbada, cincelada, chumiteada, bordada con hilo de oro, plata o ambos metales, pita, hilo, canutillo. Los dibujos de los bordados y los calados podrán variar. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, teñido de las gamuzas o por la confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan ribete debe ser igual a la toquilla en material y dibujo.

j) **CHAPETAS:** De plata o alpaca debiendo hacer juego con la botonadura. Las deben portar por pares e iguales.

k) **ARETES:** Deben ser tradicionales de manufactura artesanal de cualquier metal, tienen que usarlos en par idéntico cada integrante. Si no se tiene perforación en la oreja no es motivo de descalificación el no portarlos. No tienen que ser iguales los pares de aretes entre las integrantes de la misma escaramuza.

El uso de objetos en perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sean las orejas se sancionará con 2 puntos.

l) **ESPUELA:** La espuela se usa en la bota izquierda del mismo material y concepto, sin importar el dibujo en relación con los arreos.

m) **HERRAJE:** El herraje deberá hacer juego en material y trabajo con las chapetas, botonadura y espuelas.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

CAPITULO VI

TRAJE DE CHARRA DE GRAN GALA

Este es el reglamento de uso del traje de charra de gran gala para los siguientes eventos:

Concursos de presentación
Eventos sociales, culturales y oficiales

Nunca deberá usarse en competencia de escaramuzas.

Este traje de charra de gran gala debe ser con chaqueta, falda y chaleco, éste último opcional. Confeccionados en paño, tela de casimir o gamuza. La tela siempre debe ser opaca y en colores serios, además de los conceptos mencionados a continuación:

a) **CHAQUETA:** Debe llevar un broche de oro, plata o alpaca en el pecho y con tres o seis mancuernas en cada manga. Debe ir bordada con hilos de oro, plata o con ambos metales en las mangas y en la solapa. Si se lleva chaleco debe ser con botonadura.

b) **FALDA:** Debe ser larga hasta los tacones de las botas, llevar botonadura de oro, plata o alpaca a todo lo largo de la falda por ambos costados. Debe ir bordada con hilo de oro, plata o ambos, en forma de herradura por el frente y por la parte trasera.

c) **CAMISA:** Blanca de cuello pegado y volteado tipo civil en telas opacas.

d) **FAJILLA, CORBATA Y MOÑO:** Blanco o marfil. La corbata y el moño deben ser colgantes en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se pueden elaborar de cualquier tela o rebozo haciendo juego con la fajilla, no mezclar telas satinas con opacas. Pueden ir bordados con hilos de oro, plata o ambos. La fajilla deberá dar vuelta a la cintura obligatoriamente cuidando que no salga por debajo del cinturón y que las puntas no cuelguen más de una cuarta (20 cms), no podrán prescindir de los flecos. Pueden colgar a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

e) **PANTALÓN:** Largo hasta el tobillo de la misma tela y color de la falda. Se usa por dentro de la bota. Va con pretina, cierre o resorte sin bolsas.

f) **CINTURÓN:** Debe portarse estilo charro tradicional. Debe ser ricamente bordado en pita o hilos de oro, plata o ambos metales.

g) **BOTAS:** Estilo Jalisco en colores serios de acuerdo al color del traje.

h) **SOMBRERO:** Fino, de fieltro. Tipo Pachuqueño, Hacendado o San Luis moderado.

i) **TOQUILLA Y RIBETE:** Con galones o ricamente bordado en pita, en hilos de plata, oro o ambos metales.

j) **CHAPETAS:** Oro, plata o alpaca, haciendo juego con la botonadura.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

k) ARETES: Tradicionales, de manufactura artesanal de oro, plata o alpaca, del mismo metal de la botonadura.

l) REVOLVER: Es opcional su uso, debe ir con dragona y puede ser con cachas de nácar, oro, plata o ambos haciendo juego con el traje. La funda debe hacer juego con el cinturón.

m) HERRAJE: botonadura, herraje, cachas de revolver (con dragona), hebilla del cinturón, freno, chapetas y demás arreos, deben ser de plata o ricamente incrustados sobre hierro, haciendo juego entre sí.

CAPITULO VII

TRAJE DE CHARRA DE ETIQUETA

Este es el reglamento de uso del traje de charra de etiqueta para los siguientes eventos:

Concursos de presentación
Eventos sociales, culturales y oficiales

Este traje no se debe usar de día ni a caballo, solo se debe usar en casos especiales como en bodas o funerales donde deberá por respeto cubrir la botonadura con un velo.

Este traje debe ser con chaqueta, falda y chaleco haciendo juego entre sí. Negro, blanco o marfil en paño o tela de casimir.

Puede confeccionarse en cualquiera de las siguientes versiones:

1. CON BOTONADURA: Puede ser de oro, plata o ambos metales. La chaqueta lleva un broche en el pecho y tres o seis mancuernas en cada manga, en el chaleco los botones del mismo juego. La botonadura debe ir completa a ambos costados de la falda.

2. CON BORDADO: Con hilo de oro, plata o ambos metales, colocado el bordado en forma de herradura por el frente y la parte trasera de la falda, en las mangas, solapa y la orilla de la chaqueta, así como en las orillas del chaleco.

3. CON BOTONADURA Y BORDADO: Siguiendo las características de los puntos anteriores. Las figuras de la botonadura y el diseño del bordado en las tres versiones del traje, se elaborarán conservando la tradición.

a) CAMISA: Blanca de cuello pegado y volteado de tipo civil.

b) FAJILLA, CORBATA Y MOÑO: Blanco. La corbata y el moño deben ser colgantes en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se pueden elaborar de cualquier tela o rebozo haciendo juego con la fajilla, no mezclar telas satinas con opacas. Pueden ir bordados con hilos de oro, plata o ambos. La fajilla deberá dar vuelta a la cintura



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

obligatoriamente cuidando que no salga por debajo del cinturón y que las puntas no cuelguen más de una cuarta (20 cms), no podrán prescindir de los flecos. Pueden colgar a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

c) **CINTURÓN:** Sin carrilleras, de charol, ante negro, blanco o marfil, liso o bordado en hilo de oro, plata o ambos. La hebilla debe ser charra, adornada, haciendo juego con la botonadura.

d) **BOTAS:** Estilo jalisco en charol o ante negro, blanco o marfil, haciendo juego con el cinturón.

e) **SOMBRERO:** Fino, de fieltro negro, gris o blanco, tipo Pachuqueño, Hacendado o San Luis moderado.

f) **TOQUILLA Y RIBETE:** Bordados en hilo de oro, plata o ambos.

g) **CHAPETAS:** De oro o plata, haciendo juego con la botonadura.

h) **ARETES:** Deben ser tradicionales, de manufactura artesanal de oro y plata, haciendo juego con la botonadura.

i) **REVOLVER:** Con cachas de oro, plata o nácar, con dragona, la funda debe hacer juego con el cinturón.

CAPITULO VIII

TRAJE DE CHINA POBLANA

Este es el reglamento de uso del traje de china poblana para los siguientes eventos:

Concursos de presentación
Eventos sociales, culturales y oficiales
Desfiles y escolta

Nunca debe usarse en competencia de escaramuzas y debe portarse con todas las prendas que a continuación se mencionan:

a) **BLUSA:** Blanca, escotada discretamente, con mangas cortas, bordada con hilo de seda o chaquiras de colores en el escote y mangas.

b) **CASTOR O ZAGALEJO:** De raso, tricolor en rojo en torno a las caderas, blanco y verde o verde en torno a las caderas, blanco y rojo, bordado con lentejuelas, canutillo y chaquira al gusto en diferentes colores.

c) **CALZADO:** Zapatilla de seda color rojo o verde según el color de la última franja del castor o zagalejo para ir a pie y a caballo. La zapatilla debe llevar tacón de carrete o muñeca.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

- d) **REBOZO:** Tricolor, verde o rojo. En la cintura de adelante hacia atrás, subiendo por la espalda en cruz, cae sobre los hombros continuando hasta la cintura y metiéndolas por debajo del rebozo que rodea la cintura.
- e) **FONDO:** Blanco, con encajes en la orilla terminando en picos, mismos que deberán salir por debajo del castor o zagalejo no más de 10 cms.
- f) **ACCESORIOS:** Deberá completar este atuendo con collares de oro, coral, papelillo en combinación con los colores del zagalejo. Zarcillos o grandes arracadas de oro o plata. Llamativas pulseras.
- g) **PEINADO:** Dos trenzas largas tradicionales sujetas con listones largos de colores haciendo juego con el zagalejo y el rebozo. Estos listones se rematan con moños de mariposa, ya sea en cada trenza o entrelazadas por detrás o con un chongo a la altura de la nuca.
- h) **SOMBRERO:** Fino, de fieltro con galones o finos bordados en oro y plata.

CAPITULO IX

DE LAS COMPETENCIAS OFICIALES.

Artículo 12.- Se entiende por competencia a la contienda deportiva entre dos o más equipos de escaramuzas. Las competencias se clasifican en amistosas y oficiales.

Artículo 13.- Serán competencias oficiales todas aquellas a las que convoque la Federación Mexicana de Charrería A.C., como son:

- Campeonato Nacional.
- Campeonatos Regionales.
- Campeonatos Estatales.
- Torneo Constitución.
- Torneo Guadalupano.
- Torneo Revolución.
- Aniversario de la Federación.
- Torneo Nacional Abierto.
- Campeonato Nacional Independencia.
- Torneo de Campeonas Estatales.

Las competencias antes mencionadas son organizadas por las sedes oficiales, sancionadas por miembros del Colegio Nacional de Jueces con el reglamento oficial de competencias vigente, y avaladas por la Federación Mexicana de Charrería A. C.

Las competencias amistosas se califican en base a la convocatoria y todo lo no contemplado en la misma se califica en base al Reglamento Oficial para Damas y Escaramuzas Charras y el estatuto de la Federación Mexicana de Charrería, A. C. Lo no especificado en la convocatoria y no pueda resolverse en base al reglamento, deberá ser resuelto por quienes convocan.

Artículo 14.- Las competencias oficiales deberán celebrarse en un lienzo charro, éste deberá tener 100 metros de longitud, donde la manga debe medir 60 metros de largo y el ruedo 40 metros de



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Diámetro. En el ruedo se dibujará un rectángulo de 6 metros de ancho por 20 metros de largo entre los 70 y 90 metros, eliminando la línea para entrar al rectángulo. Será permitido señalar o marcar en la pared del ruedo los cuartos y octavos.

Artículo 15. - Desde el momento en que una escaramuza confirma por escrito su presentación a una competencia oficial, estará sujeta a éste reglamento y a la convocatoria.

Artículo 16. - La escaramuza actuará antes de cerrar las puertas del ruedo, después del coleadero. Cuando se justifique, las escaramuzas también podrán participar en ferias.

Artículo 17. - Sólo se aceptarán hojas de calificación y croquis oficiales que la Federación distribuya a través de sus Delegadas o de las que se encuentran en la página de Internet de la Federación, con los dibujos de los ejercicios hechos a mano, o impresos directamente del catálogo de ejercicios de la página de Internet de la Federación, en el preciso momento de la ejecución.

Todas aquellas hojas que se impriman en computadora con diseños especiales y diferentes a las oficiales, serán rechazadas. Cuando se tenga que hacer el cambio de la papelería rechazada, deberán cumplir con el tiempo y forma, de no hacerlo así, se aplicará la sanción correspondiente (artículo 18 y 19).

Artículo 18. - En los campeonatos oficiales, las juezas de escaramuza recibirán de la capitana del equipo media hora antes del evento la siguiente documentación:

- a) Tres hojas de calificación con la información requerida en éstas.
- b) Cuatro hojas de croquis. En el reverso de una de ellas deberá ir fotocopia de las ocho credenciales vigentes de las competidoras y la del entrenador, una de éstas hojas será entregada al locutor oficial por la capitana del equipo.
- c) Las nueve credenciales vigentes.

Si la capitana no entrega en tiempo y forma su documentación, se sancionará a la escaramuza con 6 puntos.

La escaramuza que no presente las credenciales de las competidoras de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., quedará descalificada.

Artículo 19. - Para los campeonatos nacionales, la capitana de la escaramuza deberá hacer llegar a las oficinas de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., la siguiente documentación:

- a) 6 hojas de calificación con la información requerida en éstas.
- b) 7 hojas de croquis, en el reverso de una de ellas, deberá ir la fotocopia de las credenciales vigentes de las competidoras y del entrenador.
- c) Una fotografía de cada competidora, tamaño infantil vestida de charra o adelita.

La entrega de la documentación deberá cumplir con la fecha límite que marque la convocatoria o establezca la Coordinación Nacional de Escaramuzas. De no hacerlo así, el equipo será sancionado con 6 puntos.

Artículo 20. - Las escaramuzas deberán competir en los estados en los que se federaron al principio del año deportivo, así como en la región que le corresponda, de no hacerlo así, el equipo se hará acreedor a una sanción de 10 puntos.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Artículo 21.- Será obligatoria la participación de todas las escaramuzas en su campeonato estatal. Si por alguna razón el quipo está incompleto, deberá presentar la rutina obligatoria de competencia con un mínimo de 6 elementos, quedando descalificadas, pero conservando su derecho para competir en el campeonato regional de su zona.

Artículo 22.- Podrán asistir a los campeonatos regionales las escaramuzas que primero hayan participado en su campeonato estatal.

Artículo 23.- El resultar campeonas en el campeonato estatal o regional, no les da derecho a participar en el campeonato nacional.

Artículo 24.- Para competir en el campeonato nacional, se elaborará una lista en orden decreciente, tomando en cuenta las calificaciones más altas de los campeonatos estatales y regionales. El número de equipos que asistirán al campeonato nacional, lo determinará la Federación Mexicana de Charrería, A.C., sólo la campeona nacional tendrá su pase directo al campeonato nacional.

Artículo 25.- Las escaramuzas que sean notificadas por la Coordinación Nacional de Escaramuzas, deberán confirmar por escrito su participación en la fecha que se establezca, de no hacerlo así, se entenderá que renuncian a su derecho de asistir y su lugar será otorgado a la siguiente escaramuza en la lista de espera.

Artículo 26.- Si en alguna asociación existen dos o más escaramuzas, tendrán que participar de manera independiente en sus campeonatos estatal y regional. Para asistir al campeonato nacional, se podrán intercambiar integrantes, siempre y cuándo compitan con el nombre de la escaramuza que ganó el derecho a participar en el campeonato nacional.

Artículo 27.- Las competidoras deberán cumplir con los requisitos de revisión médica, siempre y cuándo esté disponible, de lo contrario serán sancionadas con 6 puntos.

Artículo 28.- En las competencias oficiales deberán respetarse los horarios de prácticas asignados para cada escaramuza, aunque dicha práctica sea sin caballos, de lo contrario será sancionada con 6 puntos. Si la escaramuza decide no utilizar su tiempo de práctica, no será sancionada. En los campeonatos oficiales que convoque la Federación Mexicana de Charrería, A.C., a excepción de los estatales y regionales, una vez iniciada la competencia, no deberán practicar en ningún otro horario, aún y cuándo obtengan autorización de la sede, o la escaramuza en cuestión sea la misma sede.

Artículo 29.- La comisión deportiva femenil será designada y supervisada por la Coordinadora Nacional de Escaramuzas, de acuerdo con la Delegada Estatal, a excepción de los campeonatos estatales y regionales, en los cuáles, la Delegada Estatal de acuerdo con el Presidente de la Unión serán los responsables de asignarla. Esta comisión solamente estará a cargo de supervisar que se respeten los horarios de práctica asignados para cada escaramuza. La comisión deportiva femenil, elaborará un informe diario por escrito, que se entregará a las juezas para la aplicación de las sanciones correspondientes en caso de existir.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Artículo 30.- La escaramuza deberá cumplir con las especificaciones de la convocatoria, de no hacerlo así, se harán acreedoras a las sanciones que la misma determine.

Artículo 31.- La escaramuza deberá respetar los acuerdos y especificaciones establecidas y circuladas por la Federación Mexicana de Charrería, A.C., de no hacerlo así, será sancionada con 6 puntos.

Artículo 32.- Cuando la escaramuza se vea en la necesidad de posponer su presentación, la juez verificará la gravedad de la causa y si así lo considera, le permitirá participar en el mismo evento en el momento que ésta lo considere pertinente. Tanto el cronómetro, como la calificación, se reanudará desde que la escaramuza reinicie su presentación, si ésta repitiera algún ejercicio, las sanciones cometidas permanecerán, y volverá a sancionarse lo que suceda

DEL EQUIPO.

Artículo 33.- El equipo de escaramuza, estará compuesto de 8 elementos. Deberá presentar la rutina obligatoria de competencia con música tradicional y estará sujeto a la aplicación del presente reglamento. La escaramuza que presente la rutina obligatoria de competencia con más o menos de 8 elementos, quedará descalificada.

Artículo 34.- Ninguna escaramuza podrá oponerse a la asignación de jueces. De hacerlo así, quedará descalificada.

Artículo 35.- Ninguna escaramuza podrá retirarse de una competencia sin que haya terminado su presentación. De hacerlo así, el equipo quedará descalificado, exceptuando el retirarse de la competencia por lo relativo al artículo 32.

Artículo 36.- La escaramuza que venga de fuera y sus caballos no lleguen a tiempo para el desfile por causas de fuerza mayor, no será sancionada, siempre y cuando lo comprueben ampliamente y se presenten ante las jueces las 8 integrantes, no teniendo la obligación de desfilan a pie.

Artículo 37.- El equipo completo tiene la obligación de desfilan al inicio de la competencia, de no hacerlo así, será sancionada con 6 puntos. Cuando por causas de emergencia, justo antes del desfile, una integrante o un caballo se vea imposibilitado para desfilan, la juez evaluará la gravedad de la situación, y si amerita el caso, le permitirá desfilan incompleta sin sanción.

Artículo 38.- Si la reina de la asociación pertenece a la escaramuza competidora y la asociación compite el mismo día y hora que la escaramuza, la reina podrá desfilan con el equipo de su asociación pudiendo llevar diferente atuendo sólo en el desfile.

Artículo 39.- Si la escaramuza no se presenta a tiempo para la revisión de arreos, será sancionada con 6 puntos, teniendo que ser revisadas junto con su cabalgadura por las jueces al terminar la actuación o cuando éstas lo consideren pertinente. El único caso en el que no será sancionada la escaramuza por éste motivo, será que no lleguen sus caballos a tiempo para la revisión de arreos, por algún problema con el transporte y haya sido autorizado por las jueces.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Artículo 40. - Cuándo una escaramuza al competir en un torneo preste sus caballos a otro equipo de fuera, deberán presentarse ambos equipos ante las jueces para la revisión de arreos, debiendo estar un equipo a pié y el otro montado, y deberá desfilar uno de los equipos completo.

Artículo 41. - Las integrantes, amigos, familiares y entrenadores de un equipo que hagan comentarios dolosos o insulten a otra escaramuza durante los entrenamientos o la competencia, será sancionado con 6 puntos.

DE LAS COMPETIDORAS.

Artículo 42. - En las competencias oficiales solo podrán participar competidoras acreditadas con sus respectivas credenciales vigentes de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., si un equipo de escaramuza altera alguna credencial, quedará descalificado..

Artículo 43. - Cuándo una competidora forme parte de dos o más grupos de escaramuzas federadas, se tendrá por definida su actividad para todo el año deportivo con la primera escaramuza que compita oficialmente. Si compitiera con otro equipo, éste quedará descalificado.

Artículo 44. - Las integrantes de la escaramuza deberán respetar las decisiones de su capitana.

Artículo 45. - Podrán participar competidoras infantiles (14 años no cumplidos) en la categoría libre, para lo cual al momento de federarse deberán presentar una carta responsiva de los padres autorizando la participación de la menor en ésta categoría.

DE LAS CAPITANAS.

Artículo 46. - Cada escaramuza deberá nombrar a su capitana para dirigir su presentación, ésta debe hacer entrega de la documentación que indica el artículo 18 y 19 de éste reglamento, así como para todos los trámites en los que deberá representar a su grupo. La capitana debe montar con su escaramuza.

Artículo 47. - La capitana estará autorizada para hacer los cambios que crea necesarios, tanto de elementos como de ejercicios, previo aviso a las jueces.

Artículo 48. - La capitana está obligada a aceptar la decisión de las jueces, las aclaraciones de su calificación deberán hacerse dentro de la competencia inmediatamente después de terminada su participación, con pleno conocimiento de causa y con el debido respeto. Ninguna capitana, integrante de escaramuza, familiar, entrenador (a) o personas allegadas al equipo podrán pedir explicaciones o cuestionar la calificación de otra escaramuza, de hacerlo así, será motivo de descalificación del equipo.

Artículo 49. - Si hubiera alguna inconformidad de la capitana con respecto a su calificación, deberá manifestarlo en la parte de la hoja de calificación destinada para tal efecto, **no está permitido hacer uso de este espacio para inconformidades de otra escaramuza.** Si la escaramuza quisiera mandar



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

alguna queja a la Federación, esta deberá llevar las firmas de la capitana, presidente de su asociación, delegada estatal y presidente de la unión para que se le dé curso.

Artículo 50.- La capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza que le falte al respeto al jurado calificador, causará que la escaramuza sea descalificada, y se turnará a las instancias correspondientes para lo que proceda.

DEL JURADO CALIFICADOR.

Artículo 51.- El jurado calificador para competencias oficiales estará integrado por personas capacitadas designadas por el Colegio Nacional de Jueces de la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

Artículo 52.- La máxima autoridad en las competencias oficiales es el jurado calificador y resolverá cualquier contingencia que surja en base al estatuto y al reglamento oficial de competencias, su decisión será respetada, indiscutible e inapelable.

Artículo 53.- Es obligatorio para las jueces presentarse en el lugar de la competencia 30 minutos antes del inicio del evento.

Artículo 54.- Las jueces se instalarán en lugares estratégicos quedando terminantemente prohibido el acercamiento deliberado de la Delegada Estatal o cualquier persona ajena mientras ellas estén calificando.

Artículo 55.- Las jueces deberán calificar, calcular y cerrar sus hojas inmediatamente después de terminar la participación de la escaramuza en el mismo lugar donde están calificando, y se dará la puntuación en el momento que se haya cerrado la hoja de calificación y rectificadas sus sumas. Si hubiese error de suma, las jueces rectificarán la calificación en el lapso que dure la competencia. Al llegar las hojas a la Federación Mexicana de Charrería, A.C., se revisarán, y si existe error de suma, se corregirá la calificación y se notificará a la escaramuza y a quienes hayan firmado la convocatoria. En las ferias de escaramuzas, o cuándo se presenten más de una escaramuza, las jueces reunirán a las capitanas y les mostrarán las hojas de calificación simultáneamente, y podrán copiarlas si así lo desean. El tiempo máximo que esperarán las jueces a las capitanas para la entrega de su calificación será de media hora. *Las jueces no están obligadas a dar explicación de la hoja de calificación, si la capitana lo solicita darán con amabilidad una breve explicación de la hoja de calificación.* Las capitanas deberán firmar sus hojas de calificación.

Artículo 56.- La juez responsable y la persona designada por el Coordinador Nacional de Jueces, deberá hacer el concentrado y promediar las calificaciones de las jueces, para obtener la calificación oficial y hacerla pública de inmediato.

Artículo 57.- Será obligación de las jueces llenar el formato de reporte y anexarlo a las hojas de calificación de las escaramuzas. La juez responsable deberá enviarlas a la Federación Mexicana de Charrería, A.C. en un máximo de cinco días hábiles después de concluido el evento.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Deberán hacer llegar en el mismo lapso, los comprobantes de sus viáticos, ya sea a la Federación Mexicana de Charrería, A.C. o a la sede organizadora del evento según corresponda. Será responsabilidad de la sede absorber la cuota de mensajería para el envío de los documentos antes citados.

Artículo 58.- Las jueces deberán escribir claramente su nombre y firmar las hojas de calificación. La capitana deberá firmar la misma hoja.

Artículo 59.- Sólo el Coordinador Nacional de Jueces podrá designar a las jueces practicantes en las competencias oficiales y deberá comunicar su decisión a las jueces oficiales.

Artículo 60.- Las jueces estarán obligadas a informar a la escaramuza si traen algún arreo o atuendo diferente o no permitido, así como algún error en los movimientos de su rutina, ya sea durante la recepción de la documentación o durante la revisión de arreos, y le permitirá presentarlo correctamente antes de su competencia si el tiempo así lo permite.

Artículo 61.- Por ningún motivo las jueces y aspirantes podrán abandonar, prestar o mostrar las hojas de calificación antes o después de la competencia a ninguna persona a excepción de la capitana del equipo en cuestión, así como hacer comentarios de las calificaciones, si las jueces y aspirantes incurrieran en ésta falta, se turnará a las instancias correspondientes para lo que proceda.

DE LOS ENTRENADORES.

Artículo 62.- Se entiende por entrenador a toda aquella persona que establece una asesoría práctica a caballo, en el lienzo, ya sea prolongada o efímera, remunerada o gratuita y puede o no montar con el equipo que se defina durante el año deportivo.

Artículo 63.- Tienen obligación de estar federados, vestirse de charro si es hombre, y de adelita o charra si es mujer, **haber asistido a las reuniones de información y actualización para entrenadores que organiza la Federación Mexicana de Charrería, A.C.**

Artículo 64.- No podrá intervenir dando instrucciones a la escaramuza, pues si lo hace, se descalificará el ejercicio en el que ocurra. Deberá abstenerse de hacer comentarios negativos durante el tiempo que dure la competencia oficial en contra de las jueces o de la calificación, así como de intervenir a favor o en contra de cualquier otro equipo que esté compitiendo, ya que se sancionará descalificando a su escaramuza de la justa deportiva en la que se está compitiendo, además de ser reportado(a) a las instancias correspondientes para lo que proceda.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

CAPITULO X

PRESENTACIÓN.

ATUENDO.

Artículo 65.- La competidora estará obligada a presentarse con propiedad, es decir, vestida de Adelita o de charra con sus arreos y su cabalgadura completa conforme a éste reglamento al momento de la revisión de arreos, de no ser así, será motivo de descalificación del equipo.

Artículo 66.- Para competencias oficiales se deberá usar el vestido de Adelita o el traje de charra. Si se opta por el traje de charra, el equipo deberá presentar una carta responsiva al jurado calificador.

Artículo 67.- Es de suma importancia que portemos el atuendo charro con toda propiedad, respetando las tradiciones. Se prohíbe todo o parte de lo siguiente: combinar el atuendo charro con chamarras o accesorios vaqueros o civiles, soltar el cabello, usar sólo parte del atuendo, usar lentes de sol, quedarse en calzoneras, usar cachuchas o gorras, usar objetos o adornos en perforaciones visibles en cualquier parte del cuerpo que no sean las orejas. Debemos ser ejemplo digno de nuestro atuendo y portarlo adecuadamente.

Artículo 68.- VESTIDO DE ADELITA.

Conforme lo dispone el presente reglamento en el artículo 11, capítulo II.

Artículo 69.- TRAJE DE CHARRA.

Conforme lo dispone el presente reglamento en el artículo 11, capítulos III, IV y V.

ARREOS.

Artículo 70.- Las competidoras deberán montar obligatoriamente en albarda, con estribos a ambos lados y a mujeriegas.

Artículo 71.- Las integrantes de la escaramuza, deben presentar su caballo ensillado y enfrenado debidamente de acuerdo al presente reglamento y a la categoría de la vestimenta que se porte. Será descalificado el equipo si una o varias de sus integrantes portan atuendos o arreos que no sean charros, o si les falta alguna parte de ellos.

Artículo 72.- DESCRIPCIÓN DE LOS ARREOS:

Se permitirá su uso sólo en los siguientes colores: café, ocre, azul marino, oro viejo, vino, gris, beige, rojo, marrón, marfil, hueso, miel, negro, blanco y verde oscuro. El uso de cualquier otro color no especificado en éste reglamento, será motivo de descalificación del equipo.

Las pequeñas diferencias artesanales en los textiles no se sancionarán, como lo son el ancho, y tamaño del dibujo y las ligeras variaciones de tonos debido al uso. Es obligatorio portarlos completos e iguales entre todas las integrantes de una misma escaramuza haciendo juego en los mismos colores. Las grecas, rayas o nombres no se considerarán como diferencias, siempre y cuando todas las integrantes de una misma escaramuza los lleven igual, ejemplo: si la rienda fuera blanca con negro, así deberá ser el sarape, cincho, mantilla, bozalillo y pecho-pretal si es textil, de no ser así, se sancionará con 2 puntos por cada concepto diferente relativo a los arreos.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

a) **VARA.** Es obligatoria, no se permiten forradas ni pintadas. Se permitirá traer una de repuesto colocada en la montura, pero en caso de que ésta vara llegara a caerse durante la presentación, se tomará como pérdida de arreo y se sancionará con 2 puntos.

b) **CUARTA.** Es obligatorio el portarla, e irá colocada en el cuartero. Podrán ser lisas, estambradas o de cerda, siempre y cuándo sean iguales las de las ocho integrantes y sin tomar en cuenta la categoría del ajuar que se esté usando. Podrán usarla en caso de pérdida de la vara, debiendo sacarla del cuartero.

c) **SARAPE, MANTILLA Y CINCHO.** Deben hacer juego entre sí respecto al color. En cuanto al cincho, no importará que las argollas, una o varias estén forradas o no. El uso del sarape es obligatorio, la mantilla es opcional, pero si una integrante la usa, la deberán traer todas las integrantes de una misma escaramuza, no importa el tamaño y si tienen flecos o no las de las ocho integrantes, sólo en caso de arreos lisos, la rienda, sarape, mantilla, cincho y pecho-pretal si es textil, deberán ser de un mismo color. Pueden ser rayados, con grecas, combinados de los dos diseños anteriores o lisos, pero iguales las de todas las integrantes de un mismo equipo.

d) **RIENDA.** Puede llevar cualquier tipo de dibujo mientras haga juego en color con los demás arreos. Es obligatorio que lleve nudo o botón en el centro de la rienda, de lo contrario se sancionará con 1 punto por cada integrante.

e) **BOZALILLO.** Será opcional su uso, si el equipo de escaramuza decide usarlo, deberán usarlo iguales las ocho integrantes y tendrán que hacer juego con las riendas en color.

f) **CARONA O SUDADERO.** Deberá usarse debajo de la mantilla o sola, en ambos casos está permitida siempre y cuándo no sobresalga de la montura o de la mantilla. No es obligatorio que sean iguales las de las ocho integrantes.

g) **MONTURA.** Puede ser de dos tipos:

1.- **LISA.** En ésta categoría será opcional el uso de cantinas en una o varias de las albardas. También el tipo de chapetones que se usen, pueden ser de hueso, cuerno, gamuza o lisos de vaqueta, sin que todas tengan que traerlos iguales, su uso es obligatorio, por seguridad de las competidoras, la falta de uno de ellos se sanciona con 2 puntos. Los cuerajes pueden variar en el tono. Si las argollas de la montura están o no forradas no se considera diferencias de arreo. En caso de que alguna montura **tenga borrega como protección**, fierro, iniciales o alguna leyenda pirograbada, pintada o quemada, no se sancionará como diferencia de arreo si la cabezada, pecho-pretal y el correón no tengan dicho trabajo, así como si las demás integrantes no la traen.

Las albardas lisas deben hacer juego con la cabezada, correón y pecho-pretal si es de vaqueta, en material y color. En competencias de escaramuzas, éste tipo de montura se puede utilizar con el vestido de adelita, con el traje charra de faena y con el de media gala.

2.- **CON CATEGORÍA.** En albardas **bordadas en pita, en hilo mate**, pirograbadas, cinceladas, pespunteadas, trenzadas, chumitiadas, encordadas, **adornos de borrega, pintadas con dibujos artesanales como flores, guías, grecas apegándose a lo tradicional**, con guardas en contraste y de



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

cuero volteado, las ocho albardas deberán ser iguales y todo el ajuar o complemento del mismo material haciendo juego entre sí. Los chapetones de la montura pecho-pretal y cabezada pueden ser de cuero, hueso, cuerno, plata, alpaca y acero, dependiendo de la categoría de la montura, pero deben hacer juego entre sí. El dibujo del herraje de la montura podrá variar, siempre y cuándo sea el mismo tipo de trabajo artesanal, lo mismo aplica para el grabado y cincelado de monturas. En caso de que alguna montura tenga fierro, iniciales o leyendas pirograbadas, quemadas o pintadas, no se sancionará como diferencia de arreo el que la cabezada, pecho-pretal y correón no tenga dicho trabajo.

El uso del gargantón, sólo se permitirá en desfiles y concursos de presentación, debiendo hacer juego con los demás arreos. Su uso para competencia será motivo de descalificación del equipo.

Para competencias de escaramuzas, éste tipo de monturas se puede utilizar con el vestido de adelita, con el traje de charra de faena, con el de media gala y con el de gala.

h) PECHO-PRETAL. Será obligatorio su uso con sus tres apoyos, deberá hacer juego en color y material y deberán hacer juego en color con los demás arreos y ser iguales los de las ocho integrantes de un mismo equipo.

i) BAJADOR. Será opcional su uso, y no es necesario que sean iguales los de las ocho integrantes.

j) CORREON. La forma podrá variar, sólo tendrá que hacer juego con la categoría del trabajo de la albarda y ser iguales los de las ocho integrantes de un mismo equipo.

k) ESPUELA. Estas deberán ser del mismo material y trabajo, sin que tenga que ver el ancho. Las diferencias en los dibujos están permitidas, ya que lo que se maneja es el concepto. Las rodajas no tienen que ser iguales entre las ocho integrantes de un mismo equipo.

l) ACCESORIOS EXTRA. Los accesorios como el bajador, bozal, taloneras, campanas, barriguero, y protectores de las manos de los caballos, serán opcionales y no tendrán que ser iguales entre las ocho integrantes de un mismo equipo. Se permitirá utilizar vendas o cualquier otro objeto protector en patas o manos de los caballos si así lo requieren en colores serios.

Será motivo de descalificación el usar falsa rienda o cualquier tipo de freno no charro, como articulados, vaqueros y zacatecanos.

Artículo 73.- INFRACCIONES EN PRESENTACIÓN. Se sancionará con 2 puntos por cada concepto de atuendo y arreo diferente.

Serán excepción para ésta infracción los frenos, caronas o sudaderos y albardas lisas.

Las diferencias de arreos se toman por concepto, no por arreo, ejemplo: el sombrero es un solo concepto, si el equipo trajera tres sombreros diferentes sólo se sancionará con 2 puntos, por un concepto diferente.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

CAPITULO XI

ACTUACIÓN.

Artículo 74. - Se entiende por actuación, la participación deportiva de la escaramuza comprendiendo lo siguiente:

Entrada.
Puntas.
Rutina.
Salida.

Artículo 75. - El tiempo de actuación debe ser máximo de 8 minutos sin tolerancia. El tiempo inicia cuándo la primera integrante entra al lienzo, y termina cuándo después de realizar la rutina completa, las 8 integrantes se detienen haciendo alto total en cualquier parte del ruedo y saludan al estilo charro.

Si la escaramuza sobrepasa el tiempo límite permitido para realizar su rutina, será sancionada con 5 puntos por cada minuto que se pase de los 8 permitidos.

ENTRADA.

Artículo 76. - La entrada se considera desde el momento en que la primera integrante que va a dar punta, entra al lienzo completamente y termina cuándo la escaramuza arranca al galope para ejecutar el primer ejercicio.

Las 6 integrantes del equipo que no dan punta, **deberán entrar agrupadas y galopar a partir de los 20 metros del lienzo y hacer alto total en el ruedo, si las seis integrantes no hacen alto total en el ruedo se les comenzará a calificar como preparación del primer ejercicio a partir de que las dos integrantes que rayaron comiencen a galopar. Podrán hacer algún ejercicio preparatorio.**

En los lienzos en los que la puerta de entrada está en el ruedo deberán entrar al ruedo dirigirse al partidero y a partir de los 20 metros iniciar su galope.

Si no entran agrupadas y galopando se les aplicará una sanción de 2 puntos. Todo lo que ocurra en la entrada tendrá las sanciones correspondientes al capítulo XII. Conceptos de calificación, a excepción de las distancias.

PUNTAS.

Artículo 77. - Las puntas deberán presentarse al principio de la actuación y antes de la entrada de las 6 integrantes que no dan punta o serán descalificadas. La punta comienza cuándo la integrante entra al lienzo y termina cuándo el caballo sale completamente del rectángulo por el frente, después de haber hecho alto total.

En los lienzos en los que la puerta de entrada esté en el ruedo se iniciará el cronómetro cuando las integrantes que van a dar punta lleguen a los 20 metros del lienzo.

El rectángulo deberá estar limpio y rastreado para poder apreciar correctamente las líneas marcadas por el caballo antes de cada punta.

El cronómetro se detendrá solamente para la medición de las puntas y durante la limpieza del rectángulo. Si la siguiente integrante en turno para dar punta entra antes de que finalice ésta tarea, el cronómetro se reanudará y se sancionará lo que ocurra.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Artículo 78. - Se presentarán 2 puntas al inicio de la competencia, con valores máximos posibles de 9, 10 y 11 puntos, según los tiempos que se marquen. El resultado obtenido, se sumará a la puntuación general de los ejercicios.

Las puntas adicionales a las 2 reglamentarias serán descalificadas.

Artículo 79. - Las 2 integrantes que van a dar punta deberán entrar una por una, sin hacerse sombra en ningún momento, de no hacerlo así, será motivo de descalificación de la punta.

Artículo 80. - Las puntas parten de 0, se sumarán los puntos adicionales y se restarán las infracciones correspondientes.

Artículo 81. - Los puntos adicionales se obtendrán de la siguiente forma:

PONER EN MANO: 1 PUNTO.

Se deberá poner en mano al caballo en el partidero, de frente al rectángulo, no necesariamente en el centro, pudiendo mover manos y patas sin desplazarse, puede estar separado de la pared del partidero hasta 1 metro de distancia como máximo. El caballo deberá mantener ésta posición durante 2 segundos como mínimo, para después arrancar. Se permite abrir o manquear la rienda.

LINEA RECTA: 1 PUNTO.

Se tomará como línea recta, cuándo la jinete venga en línea recta desde que arranca hasta que raye su caballo, no importando si está cargada a la izquierda o a la derecha en referencia a la entrada del rectángulo, siempre y cuándo la mantenga paralela a las bardas del lienzo de principio a fin.

VELOCIDAD: 1 PUNTO.

La velocidad comenzará a calificarse a partir de los 20 metros. Esta deberá mantenerse hasta ser llamado el caballo de la rienda para dar la punta. Está permitido después de ponerse en mano, dar 1, 2 ó hasta 3 pasos caminando (al paso), antes de arrancar suave, y a partir de los 20 metros ir a toda velocidad. Si se baja la velocidad en cualquier momento después de los 20 metros y antes de comenzar a rayar, la competidora no obtendrá éste adicional.

DENTRO DEL RECTÁNGULO: 1 PUNTO.

La jinete deberá detener completamente su cabalgadura dentro de las líneas del rectángulo de cala, si comienza a rayar su caballo antes de entrar al rectángulo, no obtendrá éste adicional, así como la competidora que al salirse rayando por el frente del rectángulo no tenga un mínimo de 6 metros dentro del mismo. La punta no se descalificará por comenzar a rayar antes del rectángulo, siempre y cuándo raye dentro de éste. Mientras las extremidades (patas y manos, cualquiera de las 4), del caballo no rebasen las rayas laterales del rectángulo, no habrá sanción, entendiéndose que pisar raya no es motivo de descalificación.

JALAR A UNA MANO: 1 PUNTO.

La competidora obtendrá éste adicional siempre y cuándo el jalar a una mano sea claro, la vara podrá estar tomada por ambos extremos o bien por uno solo. La mano que sostiene la vara deberá estar notablemente más separada de la mano que sostiene la rienda.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

POR SALUDAR: 1 PUNTO.

El saludo deberá ser al estilo charro, tocando con el dorso de su mano derecha el ala de su sombrero, de frente al público.

POR RAYAR 6 METROS O MÁS: 3, 4 Ó 5 PUNTOS.

Se obtendrán 3 puntos adicionales por rayar 6 metros o más en 3 tiempos.

Se obtendrán 4 puntos adicionales por rayar 6 metros o más en 2 tiempos.

Se obtendrán 5 puntos adicionales por rayar 6 metros o más en 1 tiempo.

Las marcas dejadas por las patas de los caballos se medirán con cinta métrica u odómetro por un juez oficial de la Federación Mexicana de Charrería, A.C. Se medirán sólo las marcas **que estén dentro del rectángulo**, no los huecos entre éstas, de la huella más larga, ya sea la izquierda o la derecha. Si con una pata se marcan 4 tiempos o más, no se darán éstos adicionales, aún y cuándo con la otra se marquen menos tiempos. Si la primera marca mide menos de 50 centímetros, no se tomará como tiempo. Si con una pata marca 3 tiempos y con la otra marca 2, se darán los adicionales correspondientes al mayor número de tiempos.

Artículo 82. - INFRACCIONES EN LAS PUNTAS.

La jinete que da punta se hará acreedora a las infracciones que ella misma cometa, cada vez que ocurran, por las siguientes causas, y se restarán del valor de su punta.

Por perder algún arreo:	2 puntos.
Por trotar:	1 punto.
Por montar a horcajadas:	4 puntos.
Por castigar innecesariamente a su caballo:	4 puntos.
Por sacar el caballo UNA de sus extremidades de las líneas laterales del rectángulo habiendo terminado de rayar y habiendo hecho alto:	4 puntos.
No confundir si el caballo saca alguna o varias extremidades mientras está rayando, la punta será descalificada.	

Artículo 83. - DESCALIFICACIONES EN LA PUNTA:

La punta de una integrante será descalificada por las siguientes causas, conservando además las infracciones que haya acumulado:

Por no presentar las puntas antes de iniciar la rutina y antes de que entren las 6 integrantes que no darán punta, artículo 77.

Por realizar cualquier punta adicional a las 2 reglamentarias, artículo 78.

Por no arrancar al primer intento o cuándo el caballo se regrese después de iniciada la carrera.

Por arrancar sin esperar a que el ruedo esté desocupado en el área del rectángulo en referencia a las bardas de la manga.

Por salirse del rectángulo por alguno de sus costados al estar rayando.

Por no rayar dentro del rectángulo.

Por no salir por el frente del rectángulo al terminar la punta (como salirse caminando por alguno de los costados o por atrás del rectángulo).

Por rehúse del caballo en cualquier momento de la realización de la punta, artículo 113.

Por que el caballo no raye, es decir no meta las patas al dar la punta.

Por que el caballo pare con las manos o por picar.

Por no parar al ser llamado de la rienda.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Por caída de la competidora con o sin caballo, la competidora no se hará acreedora a la sanción de 4 puntos por caída con caballo artículo 108, ni a la de 15 puntos por caerse sin caballo artículo 114.

Por pararse de manos el caballo en cualquier momento durante la realización de la punta, se considera como tal, cuándo el caballo apoyando francamente los cuartos traseros, levante las manos de la mitad hacia arriba del cuerpo del mismo, artículo 113.

Por la intervención del instructor(a) o cualquier persona ajena artículo 117, a excepción de lo establecido en el paro opcional artículo 111. Si la intervención de la persona ajena es con alguna integrante que no dio punta, se descalificará la última punta, ejemplo: pasar una vara a alguna integrante o cualquier otro motivo que no contemple el artículo relativo al paro opcional.

Por hacer sombra o acompañar a la que va a dar la punta, aunque sea por otra integrante del equipo. Esto se considera desde que la competidora que va a dar punta entra a la manga del lienzo, hasta que finaliza su suerte, no pudiendo estar alguna otra integrante en el ruedo dentro del radio de visibilidad de la que va a dar punta.

RUTINA.

Artículo 84. - Se llama rutina a los 12 ejercicios que presenta una escaramuza en su actuación. Si la escaramuza tiene más de 12 ejercicios, éstos deberán ser señalados en la hoja de croquis y serán calificados como preparaciones, siendo acreedores a las sanciones que se cometan. **Si no son señalados en las hojas de calificación y de croquis se descalificarán los ejercicios posteriores a los ejercicios preparatorios por ejecutar ejercicios diferentes a los dibujados en sus hojas.**

Artículo 85. - La rutina de competencia es una sola y se llama rutina obligatoria de competencia.

Artículo 86. - Los doce ejercicios que formarán la rutina obligatoria de competencia podrán ser de muchos tipos, artículo 94, pero deberán incluir por lo menos un ejercicio de cada uno de los siguientes conceptos obligatorios.

El concepto de los ejercicios deberá corresponder forzosamente a su diseño, de no ser así será descalificado el ejercicio, si en el momento de ejecutar la rutina un ejercicio no cumple con el valor o concepto especificado éste se revalorará y además se le aplicará la sanción de no cumplir con la rutina.

GIRO

COLADERA.

CRUCE.

ESCALERA.

ABANICO.

COMBINADO.

Artículo 87. - Los giros, coladeras, cruces, escaleras y flores podrán repetirse como máximo tres veces. El combinado, es un concepto único y obligatorio, en el que podrán repetirse los primeros cinco conceptos antes mencionados, así como repetir el diseño de cualquier ejercicio de la rutina en uno de los ejercicios que componen el combinado. Si se presentan algunos de los conceptos obligatorios sólo en el combinado y en el ejercicio libre de 20 puntos, perderán 25 puntos como sanción por no presentar la rutina obligatoria de competencia.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Artículo 88. - Los 12 ejercicios de los cuales constará la rutina obligatoria de competencia, serán de los siguientes valores:

- a) Un ejercicio de 16 puntos.
- b) Tres ejercicios de 20 puntos en donde será elección de la escaramuza, incluir dentro de los 3 ejercicios obligatorios el llamado libre de 20 mencionado en el artículo 89.
- c) Dos ejercicios de 26 puntos.
- d) Cuatro ejercicios de 28 puntos.
- e) Un combinado que se toma como concepto independiente, con un ejercicio de 28 puntos y un ejercicio llamado complementario de cualquier valor (16, 20, 26 ó 28 puntos), sin importar repetir el concepto en cualquiera de los dos, ni el diseño de otro ejercicio en uno de ellos, ni el orden en que se ejecuten.

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

Artículo 89.- Obligatoriamente las 8 integrantes de la escaramuza deberán realizar los 12 ejercicios, mostrando con claridad la entrada, ejecución y salida de cada uno. **La única excepción en la que no tendrán que hacer el ejercicio las 8, será el siguiente:**

- 1) En un ejercicio libre de 20 puntos, donde 4 harán el movimiento de 20 puntos y las otras 4 **deberán** efectuar otro de 20 ó de 16 puntos, pudiendo hacerlo en el mismo momento o uno después del otro indistintamente. No podrá ser utilizado como el cumplimiento de un concepto obligatorio.

Artículo 90.-En tanto que la escaramuza cumpla con los conceptos y los valores de los ejercicios formando una rutina obligatoria de competencia, estará en libertad de diseñar la rutina como más le convenga.

Artículo 91. - El valor máximo posible de una rutina antes de puntas y adicionales es de 296 puntos.

El valor máximo posible de adicionales que puede tener una rutina es de 21 puntos.

El valor máximo posible de las puntas es de 22 puntos.

En total, el valor máximo posible de una rutina con adicionales y puntas es de 339 puntos.

El presentar una rutina con una suma base superior a 296 puntos es motivo de descalificación.

Artículo 92. - DESCALIFICACIÓN DE LA RUTINA.

Se descalificará la rutina de una escaramuza cuando ésta incurra en cualquiera de los siguientes motivos:

Por presentar menos de 12 ejercicios.

Por chocar tres veces durante la ejecución de su rutina.

Por realizar faenas no especificadas en el reglamento oficial de competencia, como actos circenses o de otra índole.

Por hacer entrega de un reconocimiento o arrojar objetos de cualquier especie en cualquier momento de la competencia.

Cuando integrantes, amigos, familiares, caballerangos o instructores de una escaramuza arrojen objetos de cualquier índole desde las gradas hacia el ruedo o lienzo durante el tiempo que dure la competencia.

Por presentar una rutina que exceda la suma base máxima permitida de 296 puntos.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

EJERCICIOS.

Artículo 93. - Ejercicio es cada uno de los 12 movimientos que constituyen una rutina.

Artículo 94. - De acuerdo a su diseño, los ejercicios pueden ser de los tipos que a continuación se definen:

1) AGRUPACIONES, 16 PUNTOS. Son formaciones horizontales, **paralelas**, diagonales, medios abanicos o circulares, de cuatro y ocho elementos. (rehíletes, carga de caballería, círculos, túneles, pasadas romanas). En el caso de ejercicios circulares, deberán dar por lo menos una vuelta completa ya formados. Los medios abanicos, deberán completar media vuelta después de estar formados. **En este concepto no podrán tener más de un caballo de distancia entre las integrantes que ejecuten una agrupación.** Las filas indias de ocho elementos y las de cuatro elementos, ya sea paralelas o encontradas, no son agrupaciones, pases ni rebases, se consideran preparaciones, por lo tanto no tienen valor.

Si en algún cruce en el momento de la ejecución se encuentran tres o más integrantes en el centro del ejercicio, éstas estarán formando una agrupación, aunque vayan en sentidos opuestos, esto se considera ejercicio de 16 puntos.

2) PEINES, 16 Y 26 PUNTOS. Son ejercicios que se realizan en grupos de cuatro u ocho elementos en trayectoria paralela y encontrada, donde pasan de frente de manera intercalada, una a una, las cuatro u ocho integrantes al mismo tiempo. Los formados por cuatro elementos tienen un valor de 16 puntos, y los de ocho elementos 26 puntos.

3) FLORES, 16 Y 20 PUNTOS. Son movimientos de cuatro u ocho elementos que tienen entrada o salida radial, de la periferia al centro o viceversa, donde hay cambio de dirección. El valor dependerá de las integrantes que cambien de dirección. Si la flor es de 16 puntos, por lo menos dos de las integrantes deberán cambiar de dirección simultáneamente, si es de 20 puntos, por lo menos cuatro deberán cambiar de dirección al mismo tiempo. El concepto de flores libres no existe, por lo que no será considerado como un ejercicio libre. Las ocho integrantes deberán estar en el diseño de la flor.

4) ABANICO, 16 Y 26 PUNTOS. Es una agrupación diagonal de cuatro u ocho elementos, es obligatorio que den una vuelta completa en el ruedo una vez que se ha conformado en su totalidad el abanico de 26 puntos, y media vuelta una vez armados los abanicos de 16 puntos. El valor de los abanicos dependerá del número de elementos que los formen, los de cuatro elementos tendrán un valor de 16 puntos, y el de ocho elementos tendrá un valor de 26 puntos.

5) CRUCES, 16, 20, 26 Y 28 PUNTOS. Son movimientos con una intersección que se realiza perpendicular o diagonalmente por dos o más elementos que crucen simultáneamente, los márgenes de distancia permitidos para cada valor y el número de sentidos en que se realice. Los de 16 puntos involucran dos elementos con distancias no mayores a tres caballos, los de 20 puntos se realizarán por cuatro elementos con una distancia no mayor a dos caballos, los de 26 puntos por ocho elementos en dos sentidos con distancias no mayores a un caballo y medio, y los de 28 puntos, con ocho elementos en tres o más sentidos con distancias no mayores a un caballo y medio.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Si en algún cruce en el momento de la ejecución se encuentran tres o más integrantes en el centro del ejercicio, éstas estarán formando una agrupación, aunque vayan en sentidos opuestos, esto se considera ejercicio de 16 puntos.

6) ESCALERAS, 16, 20, 26 Y 28 PUNTOS. Son ejercicios con una columna formada por una fila de un solo sentido que podrá estar integrada por dos, tres o cuatro elementos, a la cual cruzan el resto de las integrantes. Su valor dependerá del número de elementos que crucen simultáneamente, los márgenes de distancia permitidos para cada valor y el número de sentidos en que se realiza. Las de 16 puntos cruzan dos al mismo tiempo con hasta tres caballos de distancia, en las de 20 puntos, deberán cruzar cuatro elementos al mismo tiempo con hasta 2 caballos de distancia, en las de 26, los ocho elementos al mismo tiempo con hasta caballo y medio de distancia en dos sentidos, y las de 28 puntos, deberán cruzar los ocho elementos al mismo tiempo en tres o más sentidos y hasta con caballo y medio de distancia. La escaramuza estará en libertad de elegir el diseño de sus escaleras en tanto cumpla con lo anterior, teniendo que cruzar por todos los huecos de la columna, no podrán ir dos caballos pegados hocico-cola en la columna.

Si la escalera es de 16 ó 20 puntos, las filas podrán ir una después de la otra o paralelas en el mismo sentido o sentidos contrarios, y en diferente ubicación, siempre y cuándo sean del mismo diseño las dos, a excepción del ejercicio libre de 20 puntos.

7) COLADERAS, 16, 20, 26 Y 28 PUNTOS. Son ejercicios con cruces donde el eje principal es circular. Este círculo deberá estar formado obligatoriamente por cuatro elementos, mientras que los otros cuatro deberán cruzar el círculo, entrando y saliendo o sólo entrando o sólo saliendo de éste y cuándo se formen dos círculos. El cruce en el círculo puede ser de una en una y hasta con tres caballos de distancia para las de 16 puntos, de dos en dos y hasta con dos caballos de distancia para las de 20 puntos, o las cuatro al mismo tiempo con hasta caballo y medio de distancia para las de 26 y 28 puntos, las de 26 sólo entrando o sólo saliendo, y las de 28 entrando y saliendo. En cualquiera de los casos antes mencionados, el círculo inicial deberá estar formado durante un caballo y medio antes de la ejecución, y mantenerlo un caballo y medio después de ésta en cualquiera de sus valores. En las coladeras de 26 puntos que se arman en círculos de ocho elementos, cuatro deberán cruzar atravesando el círculo antes de salir. En éste mismo caso, cuándo el círculo es de ocho elementos y antes de salir cuatro giran, el cruce deberá realizarse por los cuartos traseros del caballo de atrás de la que va a girar.

8) GIROS, 16, 20 Y 28 PUNTOS. Son ejercicio donde las ocho integrantes deberán girar 180 grados como mínimo, ya sea en parejas o individualmente, a excepción del ejercicio libre de 20 puntos, artículo 89, donde podrán girar sólo cuatro integrantes. Cuándo éste ejercicio se realice en parejas, la distancia no puede ser mayor a medio caballo lateral con relación a la compañera con la que se está girando. Cuándo la escaramuza presenta giros en diferentes grados, deberán comenzar a girar al mismo tiempo y la salida de éstos dependerá de los grados con que se hayan ejecutado. **Deberán señalar en las hojas de calificación y de croquis los grados de los giros a ejecutar, los diferentes grados en un giro, así como los giros en tablas y bocamanga, de no hacerlo así se harán acreedoras a una sanción de 2 puntos.**

Si para ejecutar los giros van de tablas a centro y forman un círculo antes de girar, no se perderán sus adicionales siempre y cuándo el círculo no recorra más de un caballo y medio de preparación.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

El valor de los giros dependerá de los elementos que los realicen al mismo tiempo y de los márgenes de distancia permitidos para cada valor. Los de 16 puntos, deberán hacerlos de dos en dos o al mismo tiempo con hasta tres caballos de distancia, los de 20 puntos, de cuatro en cuatro o al mismo tiempo con hasta dos caballos de distancia, y los de 28 los ocho al mismo tiempo con hasta caballo y medio de distancia.

9) COMBINADO, 28 PUNTOS CON CUALQUIER OTRO VALOR. Es un concepto independiente de los otros y deberá estar conformado por un ejercicio de 28 puntos, unido a otro de cualquier valor y se califican por separado. Podrán ejecutarse en orden indistinto, donde se podrán repetir cualquiera de los cinco conceptos obligatorios, así como el diseño de cualquier ejercicio de la rutina en uno de los dos movimientos. Deberán ejecutarse uno primero, y para enlazar el segundo no deberán recorrer más de caballo y medio.

Si realizan el segundo ejercicio cuando aún no se ha terminado la ejecución del primero, se descalifica el primer ejercicio y se sanciona con 25 puntos por no cumplir con la rutina obligatoria de competencia, pues no ejecutan los 12 ejercicios requeridos.

Si se realiza el segundo ejercicio después de caballo y medio del primero, se sanciona con defecto de ejecución de seis puntos si está combinado con cruce, coladera o escalera y con cuatro puntos si es giro con giro.

Artículo 95.- Los ejercicios se clasifican en cuatro categorías de acuerdo a su valor y deberán realizarse por las ocho integrantes a excepción del ejercicio libre de 20 puntos, artículo 89.

Todos los ejercicios de cualquier valor tienen que mostrar claramente la entrada (caballo y medio), ejecución y salida (caballo y medio).

1) EJERCICIOS DE 16 PUNTOS: Son aquellos con cruce de dos integrantes, giros de dos integrantes, giros individuales con distancia máxima de tres caballos entre las ocho integrantes, coladeras donde cruzan de una en una, flores donde dos integrantes cambian de sentido simultáneamente, rebases de cuatro integrantes, agrupaciones de cuatro u ocho integrantes, peines de cuatro integrantes artículo 94, inciso 1, escaleras donde cruza un elemento a la vez. Estos ejercicios deberán realizarse con tres caballos de distancia como máximo. Si en algún cruce en el momento de la ejecución se encuentran tres o más integrantes en el centro del ejercicio, éstas estarán formando una agrupación, aunque vayan en sentidos opuestos, esto se considera ejercicio de 16 puntos.

2) EJERCICIOS DE 20 PUNTOS: Son aquellos con cruce de cuatro integrantes, giros de cuatro integrantes, coladeras donde cruzan dos elementos simultáneamente, flores donde cuatro integrantes cambian el sentido simultáneamente, escaleras donde cruzan dos elementos simultáneamente. Deben realizarse con dos caballos de distancia como máximo. En los ejercicios de 20 puntos que se ejecuten en dos tiempos, uno primero y otro después, deberán ser del mismo diseño los dos, aunque se realicen en diferente ubicación, momento y dirección.

3) EJERCICIOS DE 26 PUNTOS: Son ejercicios con cruce de ocho elementos en el mismo lugar simultáneamente, con dos sentidos o coladeras donde los cuatro elementos que cruzan simultáneamente en el círculo, sólo lo hacen de entrada o salida. En éste valor están incluidos el



abanico y el peine como excepciones, escaleras con dos sentidos como máximo. Deberán realizarse con un caballo y medio de distancia como máximo.

4) EJERCICIOS DE 28 PUNTOS: Son todos aquellos que presenten cualquiera de las siguientes condiciones: cruces con tres sentidos o más, giros de ocho integrantes simultáneamente, coladera donde las cuatro integrantes que cruzan el círculo entran y salen al mismo tiempo, escaleras con más de dos sentidos. Deberán realizarse con un caballo y medio de distancia como máximo.

Artículo 96. - DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS.

Un ejercicio se descalificará por cualquiera de las siguientes causas:

Por ejecutar dos veces el mismo ejercicio. Sólo se calificará el primero, pero se tomarán en cuenta los errores cometidos en el segundo para la calificación general. Los cruces perpendiculares y diagonales **con respecto de las que cruzan no a la ubicación del ejercicio en el ruedo**, se tomarán como diferentes.

Por la falta de ejecución de algún ejercicio de los sujetos a calificación de acuerdo con su hoja.

Por alterar el orden de ejecución de los ejercicios con respecto a sus dibujos.

Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.

Por no corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.

Por chocar durante la entrada, ejecución o salida de algún ejercicio.

Por intervención de persona ajena en cualquier momento artículo 117.

Por ejecutar cualquier ejercicio entre los 0 y los 40 metros de la manga del lienzo.

Por no ejecutar los giros de cualquier valor con un mínimo de 180 grados las ocho integrantes.

El primer ejercicio del combinado por ejecutar el segundo ejercicio sin haber terminado la ejecución del primero.

Cuando por cualquier motivo una o más integrantes abandonen el lienzo y ruedo y el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho elementos.

Por no ejecutar un ejercicio por cuando menos seis elementos debido a un error o percance.

Además de la descalificación del ejercicio en el que cualquiera de los puntos anteriores suceda **se pierden los adicionales y se acumularán las infracciones que ocurran antes de la descalificación.**

Artículo 97. - EXCEPCIONES EN LA DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS.

Cuándo una persona ajena entra al ruedo por desconocimiento del reglamento.

Cuándo uno o varios charros no hayan salido o entren durante la presentación de la escaramuza y **no sea inherente a la escaramuza.**

Cuándo alguien entra al ruedo a recoger basura o algún otro artículo que ponga en peligro a las integrantes.

Cuándo en el paro opcional artículo 111, se requiere de persona ajena artículo 117..

Cuándo algún toro o yegua invada el ruedo ya que puede ocasionar un accidente.

Cuándo alguna puerta se abra o se cierra poniendo en riesgo a las competidoras.

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

Cualquier persona podrá intervenir dando aviso a la escaramuza en caso de que alguna o varias integrantes corran peligro.

Cuando se repite el diseño de cualquier ejercicio de la rutina en uno de los dos movimientos que componen el combinado.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Artículo 98.- Se considera salida, cuándo termina la ejecución del último ejercicio y hasta que las ocho integrantes hagan un alto total y saluden al estilo charro, momento en el cual el cronómetro será detenido, todo lo que suceda en el transcurso de éste tiempo y hasta que el cronómetro sea detenido, será calificado. Lo que ocurra después de saludar no estará sujeto a calificación. Si las competidoras salieran sin saludar o sin detenerse, se sancionará al equipo con 5 puntos, y no se detendrá el cronómetro hasta que salgan del lienzo, evaluando todo lo que suceda y con el riesgo de que se pasen del tiempo límite permitido para realizar su rutina.

El equipo completo deberá salir a galope del lienzo, de lo contrario será sancionado con 2 puntos, aún y cuándo el cronómetro esté detenido.

CAPITULO XII CONCEPTOS DE CALIFICACIÓN.

DISTANCIA.

Artículo 99.- DISTANCIA, 1 Y 2 PUNTOS. La sanción por pérdida de distancia tiene tres momentos de observación, en la preparación del ejercicio, durante la entrada, ejecución y salida del ejercicio, así como en la salida de la rutina, los errores de distancia serán acumulativos, se sumarán cuántas veces ocurran por cada integrante que los cometa.

Artículo 100.- DISTANCIA EN PREPARACIÓN DEL EJERCICIO Y EN SALIDA DE LA RUTINA 1 PUNTO. La preparación del ejercicio comienza al terminar la salida del ejercicio anterior y hasta caballo y medio antes del cruce, ésta distancia se marcará en el recuadro de preparación del ejercicio en turno. La salida del ejercicio comienza caballo y medio después de la ejecución hasta llegar a tablas o hacer un movimiento que señale que se dirigen al siguiente ejercicio, ésta distancia se marcará en el mismo recuadro de preparación señalándolo con una s. La salida de la rutina comienza caballo y medio después de la ejecución del último ejercicio de la rutina, y termina cuándo las ocho integrantes hacen alto total. Estas distancias se marcarán en la columna destinada para esto en la hoja de calificación.

Artículo 101.- DISTANCIA EN EJECUCIÓN, 2 PUNTOS. Durante entrada, ejecución y salida de los ejercicios la escaramuza deberá sujetarse a los siguientes márgenes de distancia:

En los ejercicios de 16 puntos, la distancia máxima permitida es de 3 caballos.

En las agrupaciones, la distancia máxima permitida entre las integrantes es de 1 caballo.

En los ejercicios de 20 puntos, la distancia máxima permitida es de 2 caballos.

En los ejercicios de 26 y 28 puntos, la distancia máxima permitida es de un caballo y medio.

En giros de parejas, la distancia máxima permitida es de medio caballo lateral con relación a la compañera con la que están girando.

La escaramuza tendrá una sanción de 2 puntos, cuándo no respete los márgenes de distancia permitidos para cada valor durante la entrada, ejecución y salida de cada ejercicio cuántas veces ocurra y por cada integrante que los cometa.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

VELOCIDAD.

Artículo 102.- VELOCIDAD, 2 PUNTOS. La escaramuza deberá mantener un galope constante o realizar cambios de ritmo aumentando la velocidad en el momento de la ejecución del ejercicio. El cambio debe notarse claramente. El galope durante la preparación no deberá ser corto o tedioso. La sanción de 2 puntos por velocidad se aplicará cuando la escaramuza caiga en un galope corto o tedioso o baje al paso (camine su caballo) una integrante o varias en cualquier momento de la rutina.

ROCE.

Artículo 103.- ROCE, 2 PUNTOS. Se considera como tal, **el contacto ligero de cualquier parte del caballo, montura o jinete.** La infracción se aplicará cada vez que ocurra aún y cuando suceda en un mismo ejercicio, el roce de vestidos, sombrero y las colas de los caballos no se sancionará.

PARO DE INTEGRANTE.

Artículo 104.- PARO DE INTEGRANTE, 2 PUNTOS. Se considera cuando el caballo tiene las cuatro patas apoyadas en el piso, deteniendo el galope momentáneamente, ya sea para ejecutar algún movimiento o preparación, al voltear o cuando se detiene para permitir el paso de una compañera. El paro de una integrante, se sancionará con 2 puntos, cuántas veces suceda por integrante, aún y cuando sucediera varias veces en un mismo ejercicio. No confundir cuando una integrante sostiene o baja el galope para cruzar.

TROTE.

Artículo 105.- TROTE, 1 PUNTO. La infracción se aplicará cuando uno o varios caballos pierdan el galope cayendo al trote. Se sancionará con 1 punto cada vez que esto suceda en cualquier parte de la rutina. No debe confundirse con el cambio de mano.

MONTARSE A HORCAJADAS.

Artículo 106.- MONTARSE A HORCAJADAS, 4 PUNTOS. Cuando alguna integrante tiene que montarse a horcajadas sin bajarse de su cabalgadura, se sancionará a la escaramuza con 4 puntos en cada ejercicio que suceda. Cuando hay paro opcional y el cronómetro está detenido, no se aplicará esta sanción, siempre y cuando al momento de reanudar el cronómetro ya esté montada a mujeriegas.

PÉRDIDA DE ARREO.

Artículo 107.- PÉRDIDA DE ARREO, 2 PUNTOS. Se considera pérdida de arreo cuando una o varias de las integrantes pierda cualquiera de los cuerajes, textiles, vara, accesorios extras, vestimenta, adornos de la jinete o de la cabalgadura, inclusive cuando éste quede colgando sin caer al suelo. Se tomará como excepción la rasgadura de holanes, encajes y el que se rompa la vara y la jinete conserve una parte de ésta en la mano. Los protectores de patas y manos sólo se sancionarán cuando se caigan o queden colgando, no así, cuando se rompa una de las correas o hebillas sin que



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

afecte la colocación de los mismos. La sanción se aplicará en el momento que suceda o cuándo la juez se percate de la pérdida de arreo.

Sólo se sancionará una vez, no se sancionará en todos los ejercicios subsecuentes, a menos que se pierda otro arreo, ya sea de la misma o de otra integrante.

CAERSE CON CABALLO.

Artículo 108.- CAERSE CON CABALLO, 4 PUNTOS. Se considera caída con caballo aquella en la que el animal rinda cualquier parte de su cuerpo que no sean las extremidades, no confundir con tropiezo, siempre y cuándo no sea a consecuencia de un choque. La caída con caballo en cualquier parte de la rutina, se sancionará con 4 puntos. Si a consecuencia de la caída, hubiera paro de actuación, éste no se sancionará, todas las demás infracciones a las que se hayan hecho acreedoras antes y durante la caída, permanecerán.

Cuándo en las puntas estando en suerte la jinete suceda la caída con caballo, ésta será descalificada y no se sancionará con 4 puntos artículo 83.

SALIDA DE INTEGRANTE.

Artículo 109.- SALIDA DE INTEGRANTE, 6 PUNTOS. Se impondrá una sanción de 6 puntos cuándo cualquier integrante de la escaramuza salga del lienzo habiendo entrado completamente en cualquier momento de la rutina y durante las puntas. No se detendrá el cronómetro y acumulará las sanciones a las que se haya hecho acreedora.

Si una vez dentro del lienzo el caporal da instrucciones a la escaramuza de que salga por razones no imputables a ella, no se aplicará la sanción.

CASTIGO INNECESARIO.

Artículo 110.- CASTIGO INNECESARIO, 4 PUNTOS. Se considera castigo innecesario, el golpear excesivamente con la vara la cabeza o cualquier otra parte del caballo. Se sancionará con 4 puntos cada vez que esto suceda en cualquier parte de la rutina incluyendo puntas.

PARO OPCIONAL.

Artículo 111.- PARO OPCIONAL, SIN SANCIÓN. Como se menciona, se realizará por decisión de la escaramuza y no será sancionado. La escaramuza puede hacer alto total si lo juzga conveniente cuándo corra peligro alguna integrante por los siguientes motivos: Cuándo se reviente cualquier parte del freno, cadenas, barbada, cabezada y rienda, cualquier parte de la albarda, cincho, pecho-pretal, cabresto, bozalillo, bozal, bajador, sombrero, accesorios de patas y manos del caballo.

Cuándo existe un paro opcional, el cronómetro será detenido hasta la reanudación de la rutina, y no se marcará ninguna sanción, a excepción de cuándo una competidora que no estuvo involucrada en el percance que provocó el paro, aprovecha para ser auxiliada por una persona ajena.

Cuándo se vean en la necesidad de cambiar una albarda, ésta no se sancionará como arreo diferente, porque éstas fueron revisadas previo al percance.



PARO DE ACTUACIÓN.

Artículo 112.- PARO DE ACTUACIÓN, 6 PUNTOS. Este ocurre cuándo se interrumpe la presentación sin justificación alguna, como cuándo se equivocan en la rutina y paran la actuación. No se sancionará a la escaramuza si el lienzo es invadido por alguna gente extraña, toro o yegua artículo 111, choque artículos 115 y 116, caída con o sin caballo artículos 108 y 114.

Cuándo ocurra un paro de actuación, el cronómetro no será detenido y se seguirá sancionando lo que suceda.

REHUSE Y PARO DE MANOS

Artículo 113.- REHÚSE Y PARO DE MANOS, 6 PUNTOS. Se dice que un caballo se rehúsa cuándo se niega a cumplir una orden (mando) o se para de manos en cualquier parte de la rutina. Cuándo esto suceda, la escaramuza será acreedora a una sanción de 6 puntos. Cuándo el rehúse o paro de manos ocurre durante la punta, ésta será descalificada, Artículo 83.

CAÍDA SIN CABALLO.

Artículo 114.- CAÍDA SIN CABALLO, 15 PUNTOS. Esta se considera cuándo la jinete pierde el asiento de su montura, cayendo al suelo sin caballo o cuándo quede colgada de la albarda o atorada en el caballo en cualquier momento de la rutina, por lo que será sancionada con 15 puntos. No se sancionará el paro de actuación, ni la intervención de persona ajena, pero si las demás infracciones que se cometan antes y durante la caída. El cronómetro se detendrá y se reanudará al reiniciar la rutina. Solamente la o las integrantes afectadas por el incidente tendrán derecho a ser auxiliadas.

Cuándo la caída sin caballo sea en cualquier momento durante la punta, ésta quedará descalificada y no se le sancionará con 15 puntos artículo 83.

CHOQUE.

Artículo 115.- CHOQUE EN PREPARACIÓN, ENTRADA Y SALIDA DE LA RUTINA, 10 PUNTOS. Se considerará choque cuándo a consecuencia del contacto de dos o más caballos ocurra lo siguiente:

Cuando exista una colisión o golpe sin desplazamiento y sin pérdida de continuidad.

Cuándo una o más jinetes caen con o sin caballos.

Cuándo se para la actuación a consecuencia del choque.

Cuándo en la preparación del ejercicio hay contacto con desplazamiento de los caballos.

Cuándo se pierde la continuidad de la preparación a consecuencia del choque.

Cuándo en la entrada las seis integrantes que no dan punta hagan un ejercicio preparatorio y choquen en cualquier momento antes de iniciar la rutina se aplicará la sanción de choque en no ejecución.

Artículo 116.- CHOQUE EN ENTRADA, EJECUCIÓN Y SALIDA DE LOS EJERCICIOS, 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO. Se considera choque cuándo a consecuencia del contacto de dos o más caballos ocurra lo siguiente:

Cuando exista una colisión o golpe sin desplazamiento y sin pérdida de continuidad.

Cuándo se para la actuación a consecuencia del choque.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Cuándo durante la entrada, ejecución o salida del ejercicio, hay contacto con desplazamiento de los caballos.

Cuándo se pierda la continuidad del ejercicio a consecuencia del choque.

Cuándo una o más jinetes caen con o sin caballos.

Cuándo no se ejecute un ejercicio por la colisión.

El choque se sancionará eliminando el valor real del ejercicio en el que suceda, cuándo éste sea durante la entrada, ejecución o salida del ejercicio. Las infracciones que se cometan antes y durante el choque, permanecerán.

INTERVENCIÓN DE PERSONA AJENA.

Artículo 117.- INTERVENCIÓN DE PERSONA AJENA, 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO Y DE LA PUNTA. Se sancionará con el 100% del valor del ejercicio y de la punta si ocurre lo siguiente: Dar instrucciones a la escaramuza por parte del entrenador(a) o cualquier otra persona en cualquier momento y desde cualquier lugar con gritos, señas, chiflidos, aparatos electrónicos, pasar vara, celular, agua, pañuelos desechables o cualquier otra cosa. Contacto directo, físico y verbal con cualquiera de las integrantes.

La única excepción para marcar ésta sanción, es cuándo se da un paro opcional artículo 111.

NO CUMPLIR CON LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA.

Artículo 118.- NO CUMPLIR CON LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA, 25 PUNTOS. Se aplicará una sanción de 25 puntos a la escaramuza que no cumpla con la rutina obligatoria de competencia, artículos 86, 87 y 88, en su presentación y ejecución por las siguientes causas:

- 1) Cuándo alguno de los conceptos obligatorios solamente se realizan en cualquiera de los ejercicios que conforman el combinado.
- 2) Cuándo alguno de los conceptos obligatorios solamente se realizan en el ejercicio libre de 20 puntos artículo 89.
- 3) Por la falta de algún valor especificado en el artículo 88.
- 4) Por la falta de algún concepto obligatorio especificado en el artículo 86.
- 5) Por ejecutar más de tres veces alguno de los conceptos señalados en el artículo 87.
- 6) Cuando al ejecutar la rutina un ejercicio no cumpla con el valor o concepto especificado y se revalore.

DEFECTO DE EJECUCIÓN.

Artículo 119.- DEFECTO DE EJECUCIÓN, 2, 4 Y 6 PUNTOS. Este término significa sancionar a todos los ejercicios o movimientos que tengan errores en su ejecución **por cada uno de los motivos que marca éste artículo aún y cuando sea en un mismo ejercicio.** Los puntos adicionales en los ejercicios de 28 puntos no se perderán si se comete defecto de ejecución.

Se sancionará con 2 puntos a **los ejercicios de cualquier valor** que no cumplan con caballo y medio de distancia en las entradas y salidas al estar los caballos en posición para efectuar la ejecución del ejercicio.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Se sancionará con 2 puntos cuándo se realicen giros de un solo grado, giros con diferentes grados, así como cuando los giros se ejecuten en la barda o bocamanga y no sean señalados en las hojas de calificación y de croquis artículo 94.

Se sancionará con 2 puntos cuándo en los círculos de las coladeras no recorran caballo y medio antes y después de la ejecución artículo 94.

Se sancionará con 4 puntos a los giros por realizarlos a destiempo, así como cuando los ejecuten un mínimo de seis integrantes debido a un error o percance estando las ocho integrantes dentro del lienzo o ruedo, además de todas las sanciones en las que se incurran.

Se sancionará con 6 puntos a todos los demás ejercicios o movimientos de cualquier valor y concepto que tengan errores de ejecución y destiempo de un caballo en el momento de la realización del mismo, así como cuando un ejercicio lo ejecuten un mínimo de seis integrantes debido a un error o percance estando las ocho integrantes dentro del lienzo o ruedo además de todas las sanciones en las que se incurran.

El defecto de ejecución se aplica cuándo al ser realizados los movimientos no cumplan con alguna de las siguientes condiciones:

EN EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

Cuándo una o más participantes lleve más de tres caballos de distancia en cualquiera de sus movimientos o huecos.

Cuándo los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de tres caballos de distancia entre sí.

Cuándo en las coladeras abran el círculo más de tres caballos.

Cuándo en la ejecución una o más integrantes marquen el destiempo con más de un caballo.

Cuando en los ejercicios circulares no completen una vuelta después de formados.

Cuando en las agrupaciones rebasen el caballo de distancia entre sí.

EN EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

Cuándo una o más participantes lleve más de dos caballos de distancia en cualquiera de sus movimientos o huecos.

Cuándo los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de 2 caballos de distancia entre sí.

Cuándo una o más participantes lleve más de 2 caballos de distancia en cualquiera de sus movimientos o huecos.

Cuándo los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de 2 caballos de distancia entre sí.

Cuándo en las coladeras abran el círculo a más de 2 caballos.

Cuándo en la ejecución una o más integrantes marquen el destiempo con más de un caballo.

EN EJERCICIOS DE 26 y 28 PUNTOS:

Cuándo una o más participantes abran más de caballo y medio de distancia cualquiera de sus movimientos y huecos.

Cuándo los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de un caballo y medio de distancia entre sí.

Cuándo el círculo de la coladera lo abran a más de un caballo y medio de distancia.

Cuándo se parte el movimiento en bloques considerados de 16 y 20 puntos.

Cuándo en la ejecución una o más integrantes marquen el destiempo con más de un caballo.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Coladeras.

El círculo se abra formando una "c".

Cuándo se forma con dos círculos al mismo tiempo, el círculo de 4 elementos que marca el eje principal para cruzarla no podrá tener más de caballo y medio de distancia.

Cuándo en la ejecución una o más integrantes marcan el destiempo con más de un caballo, o una integrante pase por fuera del círculo.

Giros

Cuándo entre compañeras tengan más de medio caballo lateral.

Cuándo en la ejecución una o más integrantes los realicen a destiempo.

Escaleras

Cuando en la ejecución una o más integrantes marquen el destiempo con más de un caballo.

Cuando las distancias de los huecos de la columna, se abran rebasando los límites permitidos para cada valor.

Cuando en la ejecución no se crucen por todos los huecos de la columna, no podrán ir dos caballos pegados hocico-cola.

Cruces.

Cuándo las distancias de los huecos se abran rebasando los límites permitidos para cada valor.

Cuándo en la ejecución una o más integrantes marquen el destiempo con más de un caballo.

Abanico.

Por no completar una vuelta después de estar formado.

Cuando en los medios abanicos no completen media vuelta después de formado.

Realizarlo con menos de 8 elementos debido a algún error.

Cuándo en la ejecución una o más integrantes marquen el destiempo con más de un caballo.

Combinado.

Por recorrer más de caballo y medio después de ejecutar el primer ejercicio si se combina con cruce, coladera o escalera (seis puntos).

Por recorrer más de caballo y medio después de ejecutar el primer ejercicio si se combina giro con giro (cuatro puntos).

Generalidades.

Cuándo en cualquier ejercicio las distancias de los huecos con relación a las parejas o integrantes hacia adelante, atrás o laterales no respeten los márgenes permitidos para cada valor.

Cuándo den más de una vuelta y media de preparación en cualquier ejercicio de cualquier valor.

En los ejercicios en los que uno o más elementos solamente acompañan a otra pareja quedando fuera del movimiento, es decir, no exista una intersección perpendicular o diagonal entre cada uno de los 8 elementos.

Cuándo una o varias integrantes al realizar tanto su preparación, ejecución y salida se equivocan o se les olvida, **siempre y cuando lo realicen un mínimo de seis integrantes.**

PUNTOS ADICIONALES.

Artículo 120. - Estos se otorgarán a los ejercicios de 28 puntos que aquí se mencionan por ser los de mayor grado de dificultad, siempre y cuándo cumplan con los siguientes requisitos:

Estos ejercicios se tendrán que preparar desde las tablas al centro del ruedo **las ocho integrantes** sin movimiento intermedio, es decir ir directamente de tablas al lugar de la ejecución.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Si para ejecutar los giros van de tablas al centro y forman un círculo antes de girar, se les otorgarán los adicionales siempre y cuándo el círculo no recorra más de caballo y medio de preparación.

A los ejercicios combinados se otorgarán adicionales si cumplen con lo siguiente:

- 1) Al primer ejercicio si es de 28 puntos y desprenden de tablas los ocho elementos.
- 2) Al segundo ejercicio si es giro de 28 puntos.
- 3) Cuando los dos ejercicios son de 28 puntos y se combinan con giros no importando el orden de ejecución.

Los puntos adicionales se otorgarán de la siguiente manera:

Coladera, 1 punto adicional.

Escalera, 1 punto adicional.

Cruces, 1 punto adicional.

Giros de 180 grados, 6 puntos adicionales.

Giros de 270 grados, 7 puntos adicionales.

Giros de 360 grados, 8 puntos adicionales.

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

Cuándo se aplica la sanción por defecto de ejecución, no se perderán los adicionales.

Cuando se descalifica un ejercicio se pierden los adicionales.

DECIMALES Y DESEMPATES.

Artículo 121.- Cuándo un resultado final arroje decimales, éstos no se cerrarán, la puntuación de la escaramuza conservará los decimales.

Artículo 122.- Desempates. Se resolverá otorgándole el triunfo a la escaramuza que en su hoja de calificación tenga más adicionales en su rutina, de persistir será la que tenga más giros de 28 puntos sin considerar los grados que se giren, de subsistir será la que tenga la suma más alta en el total de puntas, si persiste la que tenga menos infracciones en su rutina y por último si persiste, la calificación oficial inmediata anterior.

RESUMEN DE PUNTOS ADICIONALES Y SANCIONES DEL REGLAMENTO OFICIAL DE ESCARAMUZAS CHARRAS

RESUMEN DE PUNTUACIONES.

PUNTOS ADICIONALES EN LAS PUNTAS:

Poner el caballo en mano.	1 punto.
Por velocidad.	1 punto.
Por correr en línea recta.	1 punto.
Por jalar a una mano.	1 punto.
Por rayar dentro del rectángulo.	1 punto.
Por saludar al estilo charro.	1 punto.
Por rayar 6 metros o más en 3 tiempos.	3 puntos.
Por rayar 6 metros o más en 2 tiempos.	4 puntos.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Por tray 6 metros o más en 1 tiempo.

5 puntos.

PUNTOS ADICIONALES EN LA RUTINA:

Cruce

1 punto.

Escalera.

1 punto.

Coladera.

1 punto.

Giros de 180 grados.

2 puntos.

Giros de 270 grados.

3 puntos.

Giros de 360 grados.

4 puntos.

RESUMEN DE DESCALIFICACIONES.

DEL EQUIPO:

Montar en competencia de escaramuzas con el traje de charra de gran gala.

Montar en competencia de escaramuzas con el traje de charra de etiqueta.

Montar en competencias de escaramuzas con el traje de china poblana.

Por competir en un segundo equipo cuándo ya se ha definido la integrante con otro.

Por no estar federado el equipo.

Por no haber participado en el campeonato estatal y querer hacerlo en el regional.

Por tener más o menos de ocho integrantes al momento de competir.

Por competir en un segundo equipo cuando ya se ha definido la integrante con otro.

Por oponerse a la asignación de jueces enviadas por la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

Por retirarse de una competencia sin terminarla.

Por alterar alguna credencial emitida por la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

Porque la capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza le falte al respeto al jurado calificador.

Porque el instructor(a) haga comentarios negativos contra las jueces o la calificación mientras dure la competencia.

DE LAS INTEGRANTES:

Por presentarse a la competencia de escaramuzas sin alguna de las partes que conforman el atuendo de Adelita o Ranchera y de los trajes de charra permitidos para competencias.

Por utilizar en el vestido de Adelita adornos en colores fluorescentes, plateados, dorados, y neones.

Por usar en el moño del cabello con el vestido de Adelita o con los trajes de charra permitidos para competencias de escaramuzas lentejuelas, chaquiras, canutillo, adornos fluorescentes, neones, tornasoles e hilos dorados, plateados, brillantes.

Por usar bajo el vestido de Adelita mallas, licras, mallones, pantalón aunque sean blancos y de algodón en lugar de calzoneras o el no portarlas.

Por usar con el vestido de Adelita rebozo con colores neones, fluorescentes, y con adornos sobrepuestos, así como el uso de fajilla charra en vez de rebozo, o que la fajilla no de vuelta a la cintura.

Por no usar crinolina bajo el vestido de Adelita durante la competencia de escaramuzas.

Por utilizar con el traje de charra permitido para competencia de escaramuzas cualquier color de botas, corbata y fajilla diferentes a los estipulados en éste reglamento.

Por utilizar con los trajes de charra permitidos para competencia de escaramuzas camisa de cualquier color diferente a las permitidas.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Por portar con los trajes de charra permitidos para competencia de escaramuzas corbata o moño y el pelo o el cabello elaborados en ante o gamuza.

Por no presentarse vestida de Adelita o charra y con sus arreos y cabalgadura completos conforme lo estipula éste reglamento al momento de la revisión de arreos.

Por portar objetos o hechuras que alteren las tradiciones charras establecidas y no portar completo el atuendo de Adelita o charra, así como los arreos y cabalgadura, también el utilizar frenos no charros o de castigo.

DE LA PUNTA:

Por no presentar las puntas al principio de la actuación y antes de entrar las 6 integrantes que no dan punta.

Las puntas adicionales a las 2 reglamentarias.

Por hacer sombra o acompañar a la que va a dar la punta.

Por no arrancar al primer intento o cuándo el caballo se regrese después de haber iniciado su carrera.

Por arrancar sin esperar a que el ruedo esté desocupado en el área del rectángulo en referencia a las bardas de la manga.

Por salirse del rectángulo de cala por alguno de sus costados o no entrar al mismo.

Por no salir al frente del rectángulo de cala al terminar la punta.

Por rehúse del caballo en cualquier momento de la punta.

Por que el caballo no raye, o pare con las manos o por picar.

Por no parar al ser llamado de la rienda.

Por caída de la competidora con o sin caballo.

Por pararse el caballo de manos en cualquier momento.

Por intervención de persona ajena exceptuando lo que comprende el paro opcional.

Por no rayar dentro del rectángulo.

DE LA RUTINA:

Por presentar menos de los 12 movimientos reglamentarios.

Por chocar tres veces en la rutina.

Por ejecutar faenas no especificadas en el presente reglamento.

Por hacer entrega de un reconocimiento o arrojar objetos de cualquier especie en cualquier momento.

Cuando integrantes, amigos, familiares, caballerangos o instructores de una escaramuza arrojen cualquier objeto desde gradas hacia ruedo o lienzo en cualquier momento.

Por presentar una rutina que exceda la suma base máxima permitida de 296 puntos.

DE LOS EJERCICIOS:

Por ejecutar dos veces el mismo ejercicio aún y cuándo se realice con diferente ubicación.

Por la falta de ejecución de algún ejercicio sujeto a calificación.

Por alterar el orden de ejecución de algún ejercicio con respecto a sus dibujos.

Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.

Por no corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.

Por ejecutar giros de cualquier valor con un mínimo de 180 grados.

Por choque en el momento de la entrada, ejecución o salida de algún ejercicio.

Por intervención de persona ajena durante la presentación.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Por intervenir con gritos, chiflidos, señas, ayuda de aparatos electrónicos por parte del instructor(a) o cualquier otra persona.

Por ejecutar cualquier ejercicio entre los cero y los cuarenta metros de la manga del lienzo.

El primer ejercicio del combinado si se ejecuta el segundo sin haber terminado de ejecutar el primero.

Cuando por cualquier motivo una o más integrantes abandonen el lienzo y ruedo y el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho elementos.

Por no ejecutar un ejercicio por cuando menos seis elementos debido a un error o percance.

RESUMEN DE SANCIONES.

SE SANCIONARÁ CON 1 PUNTO POR:

Usar rienda que no lleve botón o nudo en el centro de la misma.

Por marcar distancia en la salida de la rutina.

Por trotar en cualquier parte de la rutina.

Por marcar distancia en la preparación de cualquier ejercicio.

SE SANCIONARÁ CON 2 PUNTOS POR:

Cada concepto diferente del atuendo o de los arreos.

Cada distancia cometida en la entrada, ejecución y salida de cualquier valor de los ejercicios.

Cuándo la escaramuza caiga en un galope corto o tedioso.

Rozar con las piernas, monturas o cualquier parte del caballo excepto roce de vestidos, sombreros o colas de los caballos.

Por paro de integrante.

Por pérdida de arreo.

Por traer una o más integrantes la crinolina sin almidonar.

Por usar objetos en perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sean las orejas.

Por no entrar y salir galopando del ruedo.

Por la falta de algún chapetón en la albarda, cabezada o pechopretal.

Por no respetar el caballo y medio de entrada y salida de los ejercicios de cualquier valor.

Por presentar giros en barda y bocamanga y no señalarlo así en la hoja.

Por presentar giros de mismos grados y de diferentes grados y no señalarlo así en la hoja.

SE SANCIONARÁ CON 4 PUNTOS POR:

Montar a horcajadas por cada ejercicio que suceda.

Por caerse con caballo en cualquier parte de la rutina.

Por castigar innecesariamente al caballo.

Por defecto de ejecución en giros.

Por sacar el caballo una de sus extremidades de las líneas laterales del rectángulo habiendo hecho alto después de rayar.

SE SANCIONARÁ CON 5 PUNTOS POR:

Cada minuto que se pase la escaramuza de los 8 reglamentarios.

Por salir del ruedo sin saludar al estilo charro.

SE SANCIONARÁ CON 6 PUNTOS POR:

Salida de integrante.

Paro de actuación.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

Rehusar o paro de manos en la rutina.

No pasar revisión médica.

No entregar medida hora antes de una competencia oficial las hojas de calificación, croquis y credenciales a los jueces.

No respetar el horario de práctica asignado para una competencia oficial.

No respetar la convocatoria, acuerdos y especificaciones establecidas y circuladas por la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

No desfilar el equipo completo al inicio de la competencia.

Cuando integrantes, amigos, familiares o instructor(a) de un equipo haga comentarios dolosos o insulten a otra escaramuza durante los entrenamientos o competencias oficiales.

Cuando no se presente la escaramuza a tiempo para la revisión de arreos.

Por cometer defecto de ejecución en cualquier ejercicio de cualquier valor a excepción de giros.

SE SANCIONARÁ CON 10 PUNTOS POR:

Haya un choque en la entrada o salida de la rutina, así como en la preparación de algún ejercicio.

SE SANCIONARÁ CON 15 PUNTOS POR:

Caída sin caballo en cualquier parte de la rutina.

SE SANCIONARÁ CON 25 PUNTOS POR:

No cumplir con la rutina obligatoria de competencia.

REGLAS DE COMPETENCIA PARA ESCARAMUZAS INFANTILES.

Las escaramuzas infantiles se califican bajo las normas del reglamento oficial para damas y escaramuzas charras con las diferencias que a continuación se mencionan.

1.- Se dividirán en las siguientes 2 categorías:

Categoría "A": Hasta 11 años no cumplidos.

Categoría "B": Hasta 15 años no cumplidos.

2. - El año deportivo de las infantiles será desde su primera competencia hasta que termine el año, si en el transcurso de éste año rebasa la edad límite, podrá seguir compitiendo con esa escaramuza hasta que termine el año deportivo.

3.- Es obligación de la capitana entregar la documentación completa de su escaramuza antes de cada competencia, la cual consiste en:

Las credenciales vigentes de las integrantes y de su instructor(a).

Original, sólo para cotejar, y copia del acta de nacimiento de cada integrante.

Cinco copias de las hojas de croquis. Por el reverso de una de ellas deberá llevar una copia fotostática de las ocho credenciales de las participantes y su instructor(a).

Cuatro copias de la hoja de calificación.

4.- La distancia máxima permitida en los ejercicios de 20, 26 y 28 puntos será de dos caballos. Si la escaramuza se excede en esa distancia se sancionará con el defecto de ejecución que corresponda.

5. En ningún caso se sancionará la intervención de persona ajena. Únicamente su instructor(a) podrá colocarse dentro del lienzo o ruedo, pudiendo darles órdenes sin ser sancionada la escaramuza.



FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA, A. C.

No se permite ningún tipo de contacto físico en puntas o ejecución de los ejercicios con las integrantes o sus cabalgaduras, ya que será motivo de descalificación del equipo.

6.- No se sancionará el cambio de ritmo o velocidad. Solamente será sancionado cuándo bajen el galope al paso, (caminen sus caballos), una o todas, la velocidad será sancionada en cada ejercicio que suceda.

7.- El margen de tiempo máximo para la presentación de su rutina será de **11 minutos sin tolerancia**.

8.- La calificación de las puntas será igual a la de la categoría libre, a excepción del punto adicional referente a la velocidad, ya que no estarán obligadas a llevar el caballo a toda velocidad y de cualquier manera obtendrán el punto adicional, siempre y cuándo conserven el galope en todo momento. Cuándo la integrante baje al paso (camine su caballo), no se le dará éste adicional.

9.- A las escaramuzas infantiles, la juez responsable explicará las calificaciones a la capitana y a su instructor(a) si lo solicitan, éste deberá portar el atuendo charro o de adelita, estar federado, y podrán copiar la hoja de calificación si así lo desean.

10.- Las escaramuzas infantiles que hayan competido en su campeonato estatal tendrán derecho a competir en el campeonato infantil, a menos que la convocatoria dictamine algo diferente, o la Federación Mexicana de Charrería, A.C. acuerde y circule otro procedimiento.

"Patria y Tradición"
"Honor y Espíritu Deportivo"