



**REGLAMENTO
ESCARAMUZAS Y DAMAS CHARRAS
2016**

PREAMBULO

Este Reglamento General de competencia para Escaramuzas Charras entra en vigor el 1º de enero del 2016.

Todos aquellos textos emitidos en otros reglamentos oficiales anteriores a esta fecha, son derogados y reemplazados por el presente.

Cualquier modificación a este Reglamento causada por cambios al Estatuto de la Federación Mexicana de Charrería, A.C; al reglamento oficial general para competencias, u otra reglas Deportivas, entrará en vigor una vez publicada en la página oficial de la FMCH la cual es: www.fmcharrería.com

CAPITULO I - GENERAL

Artículo 1.-

CODIGO DE CONDUCTA:

El desconocimiento del presente reglamento NO justifica a las capitanas, instructoras(es), familiares y acompañantes, al incumplimiento del mismo.

Cualquier falta al reglamento por cualquiera de las personas antes citadas ocasiona que la Escaramuza a la que pertenezcan, entrenen y/o acompañen, o ellos mismos, en caso de estar afiliados, serán sancionados de acuerdo al presente Reglamento y al Estatuto de la FMCH.

Tanto las jinetes como las jueces deben limitarse exclusivamente a lo que se menciona en el presente reglamento en vigor, tanto para competir como para calificar y lo no escrito queda prohibido.

Las jueces y las jinetes que por desconocimiento infrinjan el reglamento y los estatutos se hacen acreedoras a las sanciones correspondientes conforme el presente reglamento.

Artículo 2.-

La Escaramuza Charra es la disciplina deportiva diseñada para demostrar la destreza de la jinete y el caballo, en conjunto de 8 binomios.

- Tiene como marco histórico la preservación del vestuario y tradiciones de la Charrería.
- Los caballos son conducidos por sus jinetes a la usanza de la rienda charra.
- En conjunto, las 8 demuestran al galope en una Rutina Obligatoria de Competencia.
- La escaramuza charra está integrada, única y exclusivamente, por jinetes del género femenino.
- Se entiende por atuendo, al vestuario y arreos charros que en su totalidad porta una dama charra, niña o adulta, en competencias oficiales, competencias amistosas, concursos de presentación y su uso en eventos sociales.



Tipos de vestuario:

Vestido de Adelita

Traje de charra (exclusivamente en las siguientes categorías:)

- De faena
- De media gala
- De gala
- De gran gala
- De etiqueta
- Traje de china poblana.

Es objetivo de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., que en sus diferentes eventos se guarden en las costumbres, tradiciones y faenas charras, así como fomentar y conservar el atuendo clásico de la jinete y su caballo.

Los atuendos y los arreos para la cabalgadura de la dama charra son objeto de calificación en competencias de Escaramuzas y eventos oficiales, mismos que deben portarse con propiedad y completos, aunque NO estén en competencia. En las competencias oficiales de escaramuzas, el atuendo es calificado conforme al presente reglamento.

CAPITULO II – ATUENDO

ARTICULO 3.-

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 estos atuendos deberán portarlo igual las integrantes de una misma escaramuza.

VESTIDO DE ADELITA:

Se compone de las siguientes partes y características:

TELA: Debe ser de algodón, popelina, manta, lino, tira bordada, tergal, rebozo tradicional o poliéster. Se prohíbe el uso de telas: Transparentes, satinadas, organza, fluorescentes, doradas, plateadas, gamuza, pieles, terciopelo o casimir.

HECHURA: Puede elaborarse de una sola pieza, o dos piezas: falda y blusa.

Para una escaramuza el diseño debe ser el mismo entre las ocho jinetes, aunque pueden usar diferentes colores en la tela, ya sea en parejas, cuartetos o de manera individual.

Se prohíbe que las blusas sean abrochadas por el frente.

OLÁN: Es obligatorio llevar cuando menos un olán, plisado y cosido de manera independiente en la parte baja del vestido o falda.

Se permite usar tul por debajo del último olán, sin que rebase el mismo y solo en colores permitidos.

ADORNOS: Los adornos del vestido podrán ser de tela, tira bordada, encaje de algodón o poliéster, listones , guipur , crochet y espiguilla. En el caso de usar vestidos pintados o con aplicaciones tejidas o de otro tipo de artesanía, si el dibujo de los vestidos variara, NO se considera como diferencia en el atuendo; NO se permiten adornos en perlas, canutillo, chaquiras, lentejuelas, estoperoles, aplicaciones en madera y piedra o en colores fluorescentes, plateado, dorado y metálicos.

CUELLO: Es obligatorio que lleve el cuello completo o cruzado, alto y pegado; Este debe ser confeccionado en la misma tela del vestido y puede ser adornado con listón o cualquier otro adorno permitido.

MANGAS: Debe llevar mangas largas o cortas al estilo antiguo, el fuelle o plisados de la manga debe ser notorio, mismo que dará la amplitud de la manga. En el caso de mangas cortas, estas deben medir cuando menos 19 cm de largo a partir de la costura del hombro; En las que son diferentes a las tradicionales como las cruzadas deben ir forradas, en ningún caso deben verse las axilas.

ESPALDA: El uso de cierre o botones en la espalda será opcional. Los botones también pueden usarse al frente como adorno y NO deben ser nacarados, metálicos, de plata, alpaca o similares.

BANDA: Es obligatoria la banda completa en la cintura o pegada de los costados hacia atrás y debe de ir con moño de mariposa y colas confeccionadas de la misma tela del vestido; Estas últimas deben medir cuando menos 40 cm de largo , a partir del moño ya hecho; Se permite la banda tipo cinturón con moño de mariposas y cola previamente cosidas. La banda es de uso obligatorio independiente mente del rebozo.

LARGO DEL VESTIDO: Debe ser a la mitad de la bota Jalisco, con la crinolina puesta.

MOÑO DEL PELO: Debe ser de tela, listón satinado o mate, encaje de algodón u organza 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 de estar sujeto al cabello NO se permite pegarlo al sombrero, al vestido, ni a algún objeto que ayude a simularlo puesto, como algún elástico, o hilo de coser (ejemplo: una diadema). Si el moño lleva flores, éstas deben ser discretas y pequeñas, NO siendo el motivo principal las flores, aunque éstas sean de tela. Todos los moños de las jinetes de una misma escaramuza deben ser iguales. Se prohíbe el uso de lentejuelas, canutillo, chaquiras, papeles, pedrerías, adornos fluorescentes, dorados, plateados, tornasoles o demasiadas flores. El diseño del moño es libre pudiendo ser de mariposa, de gajos o del cualquier otro.

CRINOLINA: La tela debe de ser de fibras naturales, como algodón , popelina , cabeza de indio, manta o tira bordada; en color blanco, crudo o beige. Puede llevar adornos de encaje o punta en los mismos colores. Si se desea, se puede usar listón dentro de un pasa-listón en

combinación con el vestido. NO es obligatorio que sean iguales las de las ocho jinetes. NO se permite el uso de tul ni que lleve ninguna abertura visible en la crinolina. NO debe salir por debajo del vestido. Es obligatorio su uso y debe de ir almidonada de lo contrario será acreedora a -2 pts.

CALZONERAS: La tela debe ser de algodón, popelina, cabeza de indio o manta, en color blanco o crudo. La hechura debe 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 pueden ser del color de las calzoneras o hacer juego con los adornos o el color del vestido. Están prohibidas las licras, mallones y/o la confección de las calzoneras completas de tela de tira bordada. NO es obligatorio que sean iguales las de las ocho integrantes.

REBOZO: Su uso es obligatorio. Se porta anudado a la cintura, con el nudo al lado izquierdo y sobre la banda del vestido el rebozo debe hacer juego o contraste con el vestido y/o sus adornos en lo que se refiere al color y al tono. Pueden variar en los rapacejos (puntas) y ligeramente en el tono. Pueden usarse en diferentes colores, ya sea en pares, cuartetos o de manera individual en una misma escaramuza. Está prohibido el uso de colores fluorescentes o llevar el adorno sobrepuesto o bordados o con hilos dorados o plateados; Así como el uso de fajillas charras o cualquier otro artículo que lo sustituya; Cuando no se monta a caballo debe portarlo con bota porfiriana o de adelita y debe llevarse terciado sobre uno o ambos hombros.

BOTAS: Debe ser estilo jalisco, en piel, nobuk o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota; En la parte alta puede llevar cordón o greca. Es obligatorio que lleve una herradura por la parte exterior de cada bota; Puede llevar iniciales, el fierro o bien ser lisas sin tener que ser iguales estos últimos conceptos entre las jinetes. Los colores deben ser serios e iguales entre las ocho jinetes de la misma escaramuza, pudiendo haber variaciones en el tono, mas NO en el color, ya sea por el uso la diferencia del teñido, sin confundir con matices distintos (esto último se toma como arreo diferente). Solo se permiten los siguientes colores: hueso, miel, ocre, café, marrón, vino, gris, verde serio o azul marino; Cuando no se monta a caballo se usaran botas porfirianas o de adelita que pueden ser con botones o agujetas, los colores permitidos son los mismos que las botas jalisco además del blanco y negro; Las botas NO deben utilizarse con cierre.

SOMBRERO: Puede ser de palma, soyate siendo este el más tradicional con el vestido de adelita. Se permite el uso de sombreros de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser en cualquier estilo. Las ocho jinetes de una misma escaramuza deben 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 de los diferentes artesanos.

TOQUILLA: Podrá ser con calabrote trenzado, calada en gamuza, pirograbada, galón francés, cincelada, pintados en colores serios, chumeteada, bordada con hilo de oro, plata o ambos metales, pita de hilo así como cuero (este último se permite siempre y cuando haga juego con la toquilla y el ribete). 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 confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan ribete deben ser iguales a la toquilla en material y dibujo. NO están permitidos sombreros con lentejuelas, canutillos, chaquiras y listón y cuando esten bordados en hilo no puede ir en colores fluorescentes. Tanto la toquilla como el ribete y otras decoraciones pueden ir bordadas sobre la pasta y son aceptadas.

CHAPETAS: Deben portarlas iguales todas las jinetes de una misma escaramuza. En la categoría de faena, NO son obligatorias las chapetas en los sombreros de palma o soyate.

Si el equipo decide utilizarlas deben de ser de cuero, cuerno, hueso o gamuza. Se permiten metálicas para los sombreros de pelo fieltro o lana, las chapetas deben ser de plata, alpaca, cobre, latón, oro y cuero (este último se permite siempre y cuando haga juego con la toquilla y ribete). También pueden estar bordadas en la pasta del sombrero; Deben de portarlas por pares iguales, las chapetas son artículos charros elaboradas por artesanos, no se permite el uso de cualquier artículo que lo sustituya como aretes, tientos o cualquier otro objeto que simule una chapeta, el hacerlo así será considerado como la misma falta de la chapeta y causara descalificación. Se permite una base de piel debajo de las chapetas metálicas sin sobresalir para protección del sombrero. En el caso de que NO presenten una chapeta esto causara una sanción de -6 pts. Por integrante.

ARETES: Deben de ser tradicionales de manufactura artesanal de cualquier metal pudiendo llevar adornos en marquesita, perlas o ámbar, tiene que usarlos en par idéntico cada integrante. Si no se tiene perforaciones en la oreja no es motivo de descalificación el no portarlos. NO tiene que ser iguales los pares de aretes entre las ocho integrantes de la misma escaramuza. El uso de objetos con perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible, que no sea en el lóbulo de las orejas se sancionara con -2 Pts.

TRAJE DE CHARRA DE FAENA

El traje de charra de faena se porta en cualquiera de las dos siguientes versiones:

CON CAMISA: De algodón tipo pachuqueña o de cuello pegado y volteado tipo militar en colores blanco, hueso en o colores pastel, azul, gris, café, vino, telas estampadas en rayas o cuadros con base blanca. Puede ir bordada en hilos mates y/o satinados. O bien camisa de casimir con cuello pegado y volteado tipo militar, de la misma tela de la falda puede o no llevar adornos en gamuza así como botones metálicos. Ambas versiones de camisa pueden llevar sólo bies, haciendo juego con la falda.

CON CHAQUETA: Esta debe de ser lisa, de tela de casimir o gamuza sin adornos con botones de tres mancuernas alineadas de cuerno, hueso o gamuza en cada manga o adornadas con gamuza o cuero y chaleco (este último es opcional), también se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios, NO se permite el bordado con hilos de oro, cobre o plata; Este traje se porta con camisa blanca, colores pastel, azul, gris, café, vino, telas estampadas en rayas o cuadros con base blanca con cuello pegado y volteado. Al portarse este atuendo nunca se debe quitar la chaqueta.

FALDA: Es en línea “A” y larga hasta el tacón de la bota, en tela de casimir o jerga, pudiendo llevar adornos en gamuza o cuero y un aletón a cada lado de la falda. También se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios, NO se permite el bordado con hilos de oro, cobre o plata (el uso de chazarilla es opcional. En el caso de que el equipo decida portarlas, debe usarse siempre abotonada en su totalidad con corbata de moño y pachuqueña blanca).

DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

FAJILLA, CORBATA Y MOÑO PARA EL CABELLO: La corbata y el moño deben ser colgantes, ambos en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se deben confeccionar de cualquier tela, satinadas o de rebozo, siendo iguales las tres piezas. Se prohíbe la confección en gamuza, ante y cuero en su totalidad, flores sobrepuestas de cualquier material, bordados con chaquira, lentejuela, canutillo, cristales, hilos dorados, plateados, cuero, gamuza, ante y el uso de telas doradas, plateadas, fluorescentes, pastel, rosa, violeta y tornasoles. 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 cm). NO pueden prescindir de los flecos en las puntas, las cuales pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del izquierdo.

PANTALON: Debe ser del mismo color de la falda o en combinación con la tela, en los colores oscuros permitidos en los trajes.

El largo debe ser hasta el tobillo y se usa por dentro de la bota.

Se confecciona con pretina, cierre o resorte sin bolsas. El uso de pantalones de telas

NO permitidas como: transparentes, satinadas, brillosas, fluorescentes, dorados y plateada es causa de descalificación.

CINTURON: Debe portarse al estilo charro tradicional. Puede ser en piel, nobuk o gamuza haciendo juego con las botas, en material y color. Las hebillas pueden ser ovaladas, rectangulares, cuadradas y redondas. Los adornos deben ser con la tipología típica de los estilos charros.

BOTAS: Deben ser estilo Jalisco, en piel, nobuk o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota. En la parte alta puede llevar cordón o greca. Es obligatorio que lleve una herradura por la parte exterior de cada bota. Pueden llevar iniciales, el fierro, o bien ser lisas, sin tener que ser iguales estos últimos conceptos entre las jinetes. Los colores de las botas deben ser serios e iguales entre las ocho jinetes de la misma escaramuza, pudiendo haber variaciones en el tono, mas NO en el color, ya sea por el uso o la diferencia del teñido, sin confundir con matices distintos (esto último se toma como arreo diferente).

Solo se permiten los siguientes colores: hueso, miel, ocre, café, marrón, vino, gris, verde serio o azul marino. Las botas NO deben utilizarse con cierre.

SOMBRERO: Puede ser de palma o soyate. Se permite el uso de sombreros de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser en cualquier estilo. Deben portarlos iguales en material, color y planchado las ocho jinetes de una misma escaramuza.

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.

TOQUILLA: Podrá ser con calabrote trenzado , calada en gamuza , pirograbada , galón francés , cincelada , pintados en colores serios , chumeteada , bordada con hilo de oro , plata o ambos metales , pita de hilo así como cuero (este último se permite siempre y cuando haga juego con la toquilla y el ribete). 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 confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan ribete deben ser iguales a la toquilla en material y dibujo. NO están permitidos sombreros con lentejuelas, canutillos, chaquiras y listón y cuando esten bordados en hilo no puede ir en colores fluorescentes. Tanto la toquilla como el ribete y otras decoraciones pueden ir bordadas sobre la pasta y son aceptadas.

CHAPETAS: Deben portarlas iguales todas las jinetes de una misma escaramuza.

En la categoría de faena, NO son obligatorias las chapetas en los sombreros de palma, o soyate.

Si el equipo decide utilizarlas, deben de ser de cuero, cuerno, hueso o gamuza.

Se permiten metálicas. Para los sombreros de pelo, fieltro o lana, las chapetas deben ser de plata, alpaca, latón, cobre, oro y cuero (este último se permite siempre y cuando haga juego con la toquilla y el ribete). También pueden estar bordadas en la pasta del sombrero.

Deben portarlas por pares e iguales. Las chapetas son artículos charros elaboradas por artesano, no se permite el uso de cualquier artículo que lo sustituya como aretes, tientos, trozos de cuero o cualquier otro objeto que simule una chapeta, el hacerlo así será considerado como la misma falta de la chapeta y causara descalificación. En el caso de que una de las jinetes NO presente una chapeta esto causara una sanción de -6 puntos por integrante. Se permite una base de piel debajo de las chapetas metálicas sin sobresalir para protección del sombrero.

ARETES: Deben ser tradicionales, de manufactura artesana de cualquier metal pudiendo llevar adornos en marquesita, ámbar y perlas, 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 los aretes entre las integrantes de la misma escaramuza. El uso de objetos con perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible, que no sea en el lóbulo de las orejas, se sancionará con -2 puntos.

TRAJE DE CHARRA DE MEDIA GALA

La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo NO permitido citado a continuación, impide la participación de la escaramuza, siendo motivo de descalificación del equipo, ya que su uso es obligatorio (a excepción del chaleco). Para las competencias oficiales y las NO oficiales de escaramuzas, todas las partes del atuendo deben portarlo igual las ocho jinetes y de la

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

DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

Los colores permitidos en botas, gamuzas y casimires, fajilla en esta categoría son: café, oro, beige, marrón, hueso, miel, gris, azul marino, vino, verde serios y rojo; (este último exclusivamente en moño, corbata y fajilla).

CHAQUETA: Puede ser de casimir o gamuza o combinados en ambos materiales, así como bordada en pita, también se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios, no se permite el bordado con hilo de oro, cobre o plata. Debe llevar mínimo un broche de plata o alpaca, ubicado en el pecho, así como tres mancuernas alineadas del mismo material en cada manga. Puede llevar chaleco del mismo color o en combinación con el traje, con botonadura de plata, alpaca o con tarugos de gamuza. Deben de usarlo igual todas las jinetes del equipo.

FALDA: Puede ser de jerga, casimir o gamuza o combinados éstos dos últimos materiales, así como bordados en pita, se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios, no se permite bordado con hilo de oro, cobre o plata. Debe tener el largo hasta el tacón de las botas y lleva tres mancuernas alineadas de plata o alpaca en ambos costados de la falda a la altura de la cadera. Debe ser en línea "A" y de manera opcional, puede llevar aletones o un ta blón a cada lado. Puede llevar mecapal.

CAMISA: Debe *ir en* telas opacas. En colores blanco, hueso, tonos pastel, azul, gris, café, vino, telas estampadas en rayas o cuadros con base blanca.

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 deben confeccionar de cualquier tela mate, satinadas o de rebozo siendo igual las tres piezas. Pueden ir bordados con hilos opacos 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, cristales, hilos dorados, plateados, cuero, gamuza, ante; así como el uso de telas doradas, plateadas, pastel, violeta, tornasoles, rosa 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 Cm), NO pudiendo prescindir de los flecos en las puntas. Pueden ir en ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

PANTALON: Debe ser del mismo color de la falda; o en combinación con la tela de la falda en los colores oscuros permitidos en los trajes. El largo debe ser hasta el tobillo y se usa por dentro de la bota. Se confecciona con pretina, cierre o resorte sin bolsas. El uso de pantalones de telas NO permitidas, como: transparentes, satinadas, brillosas,

fluorescentes, doradas, plateadas o colores neones causa descalificación.

CINTURON: Debe portarse al estilo charro tradicional. Puede ser en piel, nobuk o gamuza, haciendo juego con las botas en material y color. Se permite usarlo chumeteado, piteado, respunteado o cincelado cuando haga juego con el trabajo de la montura. Las hebillas pueden ser ovaladas, rectangulares, cuadradas, redondas. Los adornos deben ser con la tipología típica de los estilos charros.

BOTAS: Deben ser estilo Jalisco, en piel o gamuza o nobuk, siendo obligatorio el cordón a media bota. En la parte alta puede llevar cordón o greca. Es obligatorio que lleve una herradura por la parte de exterior de cada bota. Pueden llevar iniciales, el fierro, o bien ser lisas, sin tener que ser iguales estos últimos conceptos entre las jinetes. Los colores de las botas deben ser serios e iguales entre las ocho jinetes de la misma escaramuza, pudiendo haber variaciones en el tono, mas NO en el color, ya sea por el uso o la diferencia del teñido, sin confundir con matices distintos (esto último se toma como arreo diferente). Solo se permiten los siguientes colores: hueso, miel, ocre, café, marrón, vino, gris, verde serio o azul marino. Las botas NO deben utilizarse con cierre.

SOMBRERO: Debe de ser de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser de cualquier estilo. Deben portarlos iguales en material, color y planchado las jinetes de una misma escaramuza. 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.

TOQUILLA: Podrá ser con calabrote trenzado, calada en gamuza, pirograbada, galón francés, cincelada, pintados en colores serios, chumeteada, bordada con hilo de oro, plata o ambos metales, pita de hilo así como cuero (este último se permite siempre y cuando haga juego con la toquilla y el ribete). 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 confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan ribete deben ser iguales a la toquilla en material y dibujo. NO están permitidos sombreros con lentejuelas, canutillos, chaquiras y listón y cuando esten bordados en hilo no puede ir en colores fluorescentes. Tanto la toquilla como el ribete y otras decoraciones pueden ir bordadas sobre la pasta y son aceptadas.

CHAPETAS: Solo se permiten de plata, oro, alpaca, latón, cobre y cuero, este último se permite siempre cuando haga juego con la toquilla y el ribete. Deben portarlos por pares e iguales todas las jinetes de una misma escaramuza. Las chapetas son artículos charros elaborados por artesanos, por lo que NO se permite el uso de cualquier artículo que las sustituya, como: aretes, tientos, trozos de cuero, o cualquier otro objeto que simule una chapeta. De hacerlo así es considerado como la misma falta de las chapetas. En el caso de que una de las jinetes NO presente una chapeta esto causara una sanción de -6 puntos por integrante. Pueden ir bordadas sobre la pasta. Se permite una base de piel debajo de las chapetas metálicas sin sobresalir para protección del sombrero.

ARETES: Deben ser tradicionales, de manufactura artesana de cualquier metal pudiendo llevar adornos en marquesita, ámbar y perlas, 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 los aretes entre las integrantes de la misma escaramuza. El uso de objetos con perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible, que no sea en el lóbulo de las orejas, se sancionará con -2 puntos.

HERRAJE: NO es obligatorio el uso del herraje en las albardas para competencia.

TRAJE DE CHARRA DE GALA

Estos son los lineamientos para el uso del traje de charra de gala:

Calificación en competencias oficiales de escaramuzas charras.

La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo NO permitido citado a continuación **es** motivo de descalificación del equipo en la competencia, ya que su uso es obligatorio, a excepción del chaleco.

Todas las jinetes de una escaramuza deben portar iguales dichos conceptos.

Los colores permitidos en botas, gamuzas y casimires, corbata, moño para el cabello y fajilla en esta categoría son: café, oro, beige, marrón, hueso, miel, gris, azul marino, vino, verde serio y rojo; este último exclusivamente en moño, corbata y fajilla.

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

DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

CHAQUETA: Puede ser de casimir o gamuza; o combinados en ambos materiales, así como bordados en pita, se permite la confección de bordados con hilos opacos en colores serios, no se permite el bordado con hilo de oro, cobre u plata. Debe llevar mínimo un broche de oro, plata o alpaca en el pecho y tres mancuernas alineadas del mismo material en cada manga haciendo juego. Puede llevar chaleco en combinación con el traje o del mismo color que la chaqueta.

FALDA: Puede ser de tela, de casimir o gamuza; o combinados estos dos así como bordados en pita, se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios, no se permite bordado con hilo de oro, cobre u plata. Debe tener el largo hasta los tacones de las botas. Lleva la botonadura completa y alineada de oro, plata o alpaca, colocada del lado izquierdo de la falda y solo tres mancuernas alineados del lado derecho de la falda, a la altura de la cadera (especificación para montar). Debe ser en línea "A". De manera opcional puede llevar aletones y un tablón a cada lado. (Puede llevar mecapal).

CAMISA: Blanca, paja y beige de cuello pegado y volteado, tipo civil y solo en telas opacas.

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 deben confeccionar de cualquier tela mate, satinadas o de rebozo siendo iguales las

tres piezas. Pueden ir bordados con hilos opacos y satinados en colores serios.

Se prohíbe la confección o bordados en gamuza, ante y cuero en su totalidad, flores sobrepuestas, De cualquier material y el uso de telas doradas, plateadas, pastel, rosa, violeta, tornasoles y fluorescentes o con chaquira, lentejuela , canutillo, hilos dorados o plateados o cristales.

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 Cm), NO pudiendo prescindir de los flecos en las puntas, las cuales pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

PANTALON: Debe ser del mismo color de la falda o en combinación con la tela de la falda en los colores oscuros permitidos en los trajes. El largo debe ser hasta el tobillo y se usa por dentro de la bota. Se confecciona con pretina, cierre o resorte sin bolsas. El uso de pantalones de telas no permitidas como: transparentes, satinadas, brillosas, fluorescentes, doradas, plateadas es causa de descalificación.

CINTURON: Debe portarse al estilo charro tradicional, en piel, nobuk o gamuza , haciendo juego con las botas en material y color. Las hebillas pueden ser ovaladas, rectangulares, cuadradas, redondas. Los adornos deben ser con la tipología típica de los estilos charros Se permite usarlo chumeteado, piteado, respunteado o cincelado, cuando haga juego con la montura.

BOTAS: Deben ser estilo Jalisco, en piel, nobuk o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota. En la parte alta puede llevar cordón o greca. Es obligatorio que lleve una herradura por la parte de exterior de cada bota. Pueden llevar iniciales, el fierro, o bien ser lisas, sin tener que ser iguales estos últimos conceptos entre las jinetes.

Los colores de las botas deben ser serios e iguales entre las ocho jinetes de la misma escaramuza, pudiendo haber variaciones en el tono, mas NO en el color, ya sea por el uso o la diferencia del teñido, sin confundir con matices distinto (esto último se toma como arreo diferente). Solo se permiten los siguientes colores: hueso, miel, ocre, café, marrón, vino, gris, verde serio o azul marino. Las botas NO deben utilizarse con cierre.

SOMBRERO: Debe de ser de fieltro, pelo o lana. El planchado puede ser de cualquier estilo. Deben portarlos iguales en material, color y planchado las jinetes de una misma escaramuza. 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.

TOQUILLA: Podrá ser con calabrote trenzado , calada en gamuza , pirograbada , galón francés , cincelada , pintados en colores serios , chumeteada , bordada con hilo de oro , plata o ambos metales , pita de hilo así como cuero (este último se permite siempre y cuando haga juego con la toquilla y el ribete). 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 confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto. Si llevan

ribete deben ser iguales a la toquilla en material y dibujo.

Tanto la toquilla como el ribete y otras decoraciones pueden ir bordadas sobre la pasta y son aceptadas, NO están permitidos sombreros con lentejuelas, canutillos, chaquiras y listón, y cuando esten bordados en hilo no puede ir en colores fluorescentes.

CHAPETAS: Deben de ser plata, oro o alpaca. Deben portarlos por pares e iguales todas las jinetes de una misma escaramuza. Las chapetas son artículos charros elaborados por artesanos, por lo que NO se permite el uso de cualquier artículo que las sustituya; como: aretes, tientos, trozos de cuero o cualquier otro objeto que simule una chapeta. De hacerlo así es considerado como la misma falta de las chapetas. En los casos en los que solo una de las jinetes de la escaramuza haya perdido una chapeta causa una sanción de -6 punto por integrante.

ARETES: Deben ser tradicionales, de manufactura artesanal y mexicanos. Tienen que usarlos en un par idéntico cada jinete (no modernos). NO tiene que ser iguales los pares de aretes entre las jinetes de la misma escaramuza, si no se tiene perforación en la oreja NO es motivo de descalificación el NO portarlos. El uso de objetos con perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sea en el lóbulo de las orejas, se sancionará con -2 puntos.

HERRAJE: El uso del herraje en las albardas en esta categoría es obligatorio.

ATUENDOS NO ADMITIDOS PARA COMPETENCIAS DE ESCARAMUZAS CHARRAS.

TRAJE DE CHARRA DE GRAN GALA

Estos son los lineamientos para el uso del traje de charra de gran gala para los siguientes eventos:

- ◆ Concursos de presentación
- ◆ Eventos sociales, culturales y oficiales
- ◆ Nunca debe usarse en competencias de escaramuzas

El traje de charra de gran gala debe de ser con chaqueta, falda y chaleco (éste último opcional). Debe ir confeccionado en paño, casimir o gamuza. Las telas siempre deben de ser opacas y en colores serios, además de los conceptos mencionados a continuación:

DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

CHAQUETA: Debe llevar mínimo un broche de oro, de plata o alpaca, ubicado en el pecho y tres mancuernas alineadas del mismo material en cada manga. Debe ir bordada con hilo de oro, plata o ambos metales en las mangas y en la solapa. Si se porta chaleco, éste debe llevar con botonadura.



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

CAMISA: Debe ser blanca de cuello pegado y volteado, tipo civil.

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 debe confeccionar de cualquier tela mate, satinadas o de rebozo siendo igual las tres piezas. NO mezclar telas satinadas con opacas. Pueden ir bordados con hilos de oro, plata o ambos. 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 Cm) NO pudiendo prescindir de los flecos en las puntas, las cuales pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

PANTALON: Debe ser del mismo color de la falda; o en combinación con la tela de la falda en los colores oscuros permitidos en los trajes. El largo debe ser hasta el tobillo y se usa por dentro de la bota. Se confecciona con pretina, cierre o resorte sin bolsas.

CINTURÓN: Debe portarse al estilo charro tradicional. Debe ser ricamente bordado en pita, cincelado, chumeteado o en hilos de plata, oro o ambos metales haciendo juego entre sí. Las hebillas pueden ser ovaladas, rectangulares, cuadradas, redondas. Los adornos deben ser con la tipología típica de los estilos charros

BOTAS: Estilo Jalisco, en piel, nobuk o gamuza, en colores serios de acuerdo al color del cinturón. No se permite el uso de botas con cierre.

SOMBRERO: Debe de ser de pelo o fieltro de cualquier tipo haciendo juego con el traje.

TOQUILLA Y RIBETE: Deben ir con galón; o bordadas ambas en hilos de oro; o plata; o en ambos metales, haciendo juego entre sí.

CHAPETAS: Deben ir en oro, plata o alpaca, haciendo juego con la botonadura. Las chapetas son artículos charros elaborados por artesanos, por lo que NO debe usarse cualquier artículo que las sustituya como: aretes, tientos, trozos de cuero, o cualquier otro objeto que simule una chapeta.

ARETES: Deben ser tradicionales, de manufactura artesanal y mexicanos de oro, plata o alpaca.

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

HERRAJE: La botonadura, el herraje de la albarda, las cachas del revólver (con dragona), la hebilla del cinturón, las chapetas del sombrero, el freno de la cabalgadura, así como todos los de más arreos es este material deben ser de plata o ricamente incrustados sobre hierro, haciendo juego entre sí.

TRAJE DE CHARRA DE ETIQUETA

Estos son los lineamientos para el uso del traje de charra de etiqueta para los siguientes eventos:

- ◆ Concursos de presentación
- ◆ Eventos sociales, culturales y oficiales
- ◆ Nunca debe usarse en competencias de escaramuzas

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

Este traje debe ser con chaqueta, falda y chaleco, haciendo juego entre sí.

Los colores de las telas deben ser: Negro, blanco o marfil.

Debe ir confeccionado en paño o casimir.

Puede adornarse en cualquiera de las siguientes versiones:

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

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.

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.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

CAMISA: Blanca, de cuello pegado y volteado, tipo civil.

FAJILLA, CORBATA Y MOÑO PARA EL CABELLO: Todas deben ir siempre en color 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 confeccionar en cualquier tela mate o de rebozo, siendo las tres piezas iguales. NO mezclar telas satinadas con opacas. Pueden ir bordados con hilos de oro, plata o ambos.

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 cm), NO pudiendo prescindir de los flecos de las puntas. Pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

CINTURON: Debe ser de charol o ante en color negro, blanco o marfil, de acuerdo al traje. Se porta sin carrilleras. Puede ir liso o bordado en hilo de oro, plata o ambos metales. La hebilla debe ser charra, adornada, haciendo juego con la botonadura. Las hebillas pueden ser ovaladas, rectangulares, cuadradas, redondas. Los adornos deben ser con la tipología típica de los estilos charros.

BOTAS: Estilo Jalisco, en charol o ante, en color negro, blanco o marfil, haciendo juego con el cinturón y el traje. No se permite el uso de botas con cierre.

SOMBRERO: Fino de fieltro, en color negro, gris o blanco, de cualquier tipo haciendo juego con el traje.

TOQUILLA Y RIBETE: Deben ir bordados en hilos de oro, plata o ambos metales o con galón francés.

CHAPETAS: De oro o plata, haciendo juego con la botonadura. Las chapetas son artículos charros elaborados por artesanos.

ARETES: Deben ser tradicionales de manufactura artesanal y mexicanos; de oro o plata, del mismo metal que la botonadura .

REVOLVER: Debe ir con cachas de nácar, oro o plata, con dragona. La funda debe hacer juego con el cinturón.

TRAJE DE CHINA POBLANA

Estos son los lineamientos para el 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 competencias de escaramuzas

DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

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

CASTOR O ZAGALEJO: Tricolor, en rojo en torno a las caderas, blanco y verde o de cualquier

color en tela de raso. Debe ir bordado con lentejuelas, canutillo y chaquira al gusto, en diferentes colores.

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

REBOZO: Tricolor, verde o rojo. En la cintura de adelante hacia atrás, **sube** por la espalda en cruz y cae sobre los hombros, continuando hasta la cintura y metiendo las puntas por debajo del rebozo que rodeó primero la cintura.

FONDO: Blanco, con encajes en la orilla terminando en picos, mismos que **deben** salir por debajo del castor o zagalejo no más de 10 cm.

ACCESORIOS: Collares de oro, coral, papelillo en combinación con los colores del zagalejo. Zarcillos o grandes arracadas de oro o plata, llamativas pulseras.

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.

SOMBRERO: Fino de fieltro con galones o finos bordados en oro y plata. El modelo tricolor se distingue por ser el más tradicional, no obstante no se descarta cualquier otra mezcla de colores.

CAPITULO III - COMPETENCIAS OFICIALES DE ESCARAMUZAS CHARRAS

Artículo 4°.-

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

Serán competencias oficiales todas aquellas a las que convoque el Consejo Directivo Nacional de la Federación Mexicana de Charrería A.C., y son:

- Campeonato Nacional Charro.
- Campeonatos Estatal 1 y Estatal 2.
- Torneo Nacional Constitución.
- Torneo de Aniversario de la Federación.
- Torneo Nacional Independencia.
- Torneos oportunidades.

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 que no pueda resolverse en base al reglamento, deberá ser resuelto por quienes convocan. Cuando una jinete forme parte de dos o más grupos de escaramuzas federadas, se tiene por definida su actividad para todo el año deportivo con la primera escaramuza que compita oficialmente. Si compite con otro equipo, éste último queda descalificado.

Ni la Federación Mexicana de Charrería, ni los comités organizadores, ni sus directivos, jueces o afiliados asumen responsabilidad alguna por accidentes o perjuicios de cualquier clase que sufran jinetes, caballos, caballerangos o personas que directa o indirectamente intervengan durante el desarrollo de las competencias y es obligación de los comités organizadores contar con los servicios médicos y veterinarios necesarios para primeros auxilios. En los campeonatos oficiales que convoque la Federación Mexicana de Charrería, las escaramuzas deben cumplir con los requisitos de "Revisión Médica", siempre y cuando esté disponible el servicio, de lo contrario son sancionadas con -6 puntos.

La calificación es oficial en el momento en que la capitana y el jurado firman la hoja de calificación. Si la capitana decide retirarse sin firmar sus hojas, no se hace oficial la misma y ya no tiene derecho a firmar en ningún otro momento aun cuando la competencia en general no haya terminado.

Si la hoja no está firmada por la capitana, se considera un desacato al proceso de competencia y se procede a anular su participación y posteriores derechos deportivos oficiales del año en curso por considerarse una conducta antideportiva.

Artículo 5.-

Las competencias oficiales deben celebrarse en un lienzo charro.

Este debe tener 100 metros de longitud, donde la manga debe medir 60 metros de largo y el ruedo 40 metros de diámetro.

En el ruedo se dibuja un rectángulo centrado de 6 metros de ancho por 20 metros de largo, entre los 70 y 90 metros, eliminando la línea para entrar al rectángulo.

Es obligatorio señalar o marcar en la pared del ruedo los medios y octavos perfectamente fijos y visibles.

Artículo 6.-

Desde el momento en que una escaramuza confirma por escrito su presentación a una competencia oficial, está sujeta a este reglamento, al Estatuto y los acuerdos y especificaciones circulados por la Federación Mexicana de Charrería, A. C.; así como a la convocatoria en cuestión.

Artículo 7.-

La escaramuza debe competir antes de cerrar las puertas del ruedo, después del coleadero. Cuando se justifique, las escaramuzas también pueden competir en ferias.

Artículo 8.-

Únicamente se aceptan “Hojas de Calificación” y “Hojas de Croquis y Responsiva” oficiales (Tamaño Oficio), que la Federación distribuya a través de sus delegadas, y que se encuentran en la página www.fmcharrería.com con los dibujos de los ejercicios hechos a mano en tinta o impresos, de no hacerlo así es motivo de descalificación del equipo.

- a) El dibujo debe ilustrar el momento preciso del cuaje de la ejecución.
- b) Cuando se tenga que hacer el cambio de la papelería rechazada, la escaramuza debe cumplir con el tiempo y forma; de no hacerlo así el equipo se sancionara con -6 puntos.

Tiempo: El tiempo para entregar la papelería lo define la convocatoria, o la sede del evento; y el de corrección de papelería rechazada lo define la juez, de acuerdo a los tiempos de registro.

Forma: Presentar “Hojas de Calificación” y “Hojas de Croquis y Responsiva” oficiales debidamente llenas en todos sus espacios, credenciales oficiales vigentes de F.M.CH., actas de nacimiento originales en el caso de ser requeridas, o CURP; y/o la papelería solicitada; así como la responsiva por menores de edad.

Artículo 9.-

En los campeonatos oficiales las juezes de escaramuza reciben de la capitana del equipo cuando menos dos horas antes del evento la siguiente documentación:

Tres “Hojas de Calificación” oficiales con toda la información llena, la cual es requerida en éstas. Cuatro “Hojas de Croquis y Responsiva” oficiales.

En el reverso de una de ellas debe ir fotocopia de las ocho credenciales vigentes de las jinetes y del instructor. Además una de estas hojas será entregada al locutor oficial por la capitana del equipo. Para los campeonatos nacionales, la capitana de la escaramuza debe hacer llegar a las oficinas de la Federación Mexicana de Charrería, A.C. la documentación requerida por la convocatoria. Las ocho credenciales originales vigentes. (Éstas se entregan a las juezes en la revisión de arreos)

Artículo 10.-

La clasificación de las escaramuzas charras inicia al competir la escaramuza en el Campeonato Estatal del estado en el que se federó y compitió al principio del año deportivo. Su calificación queda asentada como parte de esta clasificación general oficial.

Artículo 11.-

Una escaramuza puede cambiar de Estado sin sanción, siempre y cuando tenga permiso de entrada y salida de los PUAS y de Federación Mexicana de Charrería y acatando la convocatoria. En el Estatal, la escaramuza puede competir buscando su puntuación para lograr su pase al Nacional; mas NO puede competir por los premios, ni tampoco puede ser campeona Estatal, ya que la zona no le corresponde.



Artículo 12.-

Es obligatoria la participación de la escaramuza en su campeonato estatal 1. Si por alguna razón el equipo está incompleto, debe presentar a galope la Rutina Obligatoria de Competencia con un mínimo de 6 jinetes, quedando descalificadas. De esta manera conserva su derecho para competir en su campeonato Estatal 2. Si no cumple con estos requisitos no tiene derecho a su Campeonato Estatal 2.

Artículo 13.-

A los campeonatos Estatales 2 solo pueden asistir las escaramuzas que hayan participado en su campeonato estatal 1.

Artículo 14.-

La campeona del Estatal 1 de cada estado tiene su pase directo al Nacional, siempre y cuando haya obtenido una calificación mínima de 300 puntos en dicho campeonato.

Artículo 15.-

Tienen su pase directo al Campeonato Nacional las siguientes escaramuzas:

- ◆ 5 primeros lugares del Campeonato Nacional Charro del año anterior.
- ◆ Las Campeonas del Estatal 1 con más de 300 puntos logrados en el año en curso.
- ◆ La Campeona Nacional de los Estados Unidos de America del año en curso.
- ◆ Campeonato independencia, según convocatoria.
- ◆ De acuerdo a la tabla de posiciones.
- ◆ Los pases directos otorgados por la FMCH de los torneos oficiales que convoque.

El número de equipos que asisten al Campeonato Nacional lo determina el consejo Directivo Nacional de la Federación Mexicana de Charrería, A. C. La escaramuza que haya obtenido su pase al Nacional en algún campeonato de los antes mencionados en este artículo, podrá competir por el campeonato estatal de su entidad, mas NO por el pase, turnando esta posibilidad a la escaramuza del segundo lugar siempre y cuando cumpla con la calificación mínima de 300 puntos estipulada por la FMCH.

Artículo 16.-

Las escaramuzas que sean notificadas por la Coordinación Nacional de Escaramuzas, deben confirmar por escrito su participación al Campeonato Nacional en la fecha que establezca la convocatoria; de no hacerlo así, se entiende que renuncian a su derecho de asistir al Campeonato Nacional y su lugar será otorgado a la siguiente escaramuza en la lista de espera, que será de la lista general.

Artículo 17.-

Si en alguna asociación existen dos o más escaramuzas, tendrán que participar de manera independiente en sus campeonatos estatal 1, estatal 2, Campeonato Nacional Independencia y Torneo Oportunidades. Para asistir al campeonato nacional, se podrán intercambiar integrantes, siempre y cuándo compitan como mínimo cuatro de las integrantes de la

escaramuza que gano el derecho y con el mismo nombre de la escaramuza que se hizo acreedora al pase para el campeonato nacional.

Artículo 18.-

En apoyo al buen funcionamiento de las competencias oficiales, se establece que la delegada será auxiliar de la Comisión Deportiva.

REQUISITOS PARA SER DELEGADA:

1. SER MIEMBRO DE ALGUNA ASOCIACION INTEGRANTE DE LA FEDERACION MEXICANA DE CHARRERIA, A.C.
2. SER MIEMBRO ACTIVO DE UNA ESCARAMUZA FEDERADA.
3. TENER TRES AÑOS DE ANTIGÜEDAD DENTRO DE LA FEDERACION.
4. TENER AMPLIO CONOCIMIENTO DEL ESTATUTO Y DEL REGLAMENTO DE COMPETENCIAS PARA ESCARAMUZAS.
5. SER MAYOR DE EDAD.
6. DURANTE EL TIEMPO QUE DURE SU CARGO, DEBERA RESIDIR EN EL ESTADO DE QUE SE TRATE.

FUNCIONES DE LA DELEGADA ESTATAL:

A). PRESENTAR A LA COORDINADORA NACIONAL DE ESCARAMUZAS SU PLAN ANUAL DE TRABAJO, DEBIDAMENTE CALENDARIZADO.

B). FEDERAR OPORTUNAMENTE A LAS ESCARAMUZAS DE SU ESTADO DE ACUERDO AL FORMATO CORRESPONDIENTE. ANEXAR EL COMPROBANTE DE PAGO CORRESPONDIENTE, VERIFICAR QUE LOS REGISTROS TENGAN LAS FIRMAS DE:

- PRESIDENTE DE UNION DE ASOCIACIONES DE CHARROS DE LA ENTIDAD.
- PRESIDENTE DE LA ASOCIACION DE CHARROS A LA QUE PERTENECE LA ESCARAMUZA.
- CAPITANA DE LA ESCARAMUZA.
- LA DELEGADA DE LA ENTIDAD

C). VERIFICAR QUE TODOS LOS EQUIPOS Y SUS INTEGRANTES RECIBAN OPORTUNAMENTE LOS DOCUMENTOS COMPROBATORIOS DE LOS REGISTROS Y PAGOS ANTE FEDERACION, ASI COMO, LAS CREDENCIALES CORRESPONDIENTES.

D). VERIFICAR ANTES DE LAS COMPETENCIAS OFICIALES, QUE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES ESTEN DEBIDAMENTE FEDERADOS.

E). DAR UN SERVICIO SIN DISTINCIONES A TODOS SUS EQUIPOS.

F). ORIENTAR A LAS CAPITANAS DE LOS EQUIPOS EN SUS TRÁMITES ADMINISTRATIVOS.

G). VESTIR CON PROPIEDAD Y RESPETO DE NUESTRO ATUENDO.

H). NO COBRAR POR LAS FUNCIONES DESEMPEÑADAS.

I). EN CASO DE QUE ALGUN EQUIPO NO CONTARA CON LAS CREDENCIALES VIGENTES AL MOMENTO DE SUS CAMPEONATOS ESTATALES, DEBERA INDICAR A LA CAPITANA QUE DEBE COMPROBAR ANTE LA JUEZ RESPONSABLE DEL EVENTO, QUE ESTÁN FEDERADAS CON LA FICHA DE DEPOSITO Y LA FIRMA APROBATORIA DE SU DELEGADA.



J). EN LOS EVENTOS OFICIALES DE FEDERACION, LA FUNCION PRINCIPAL DE UNA DELEGADA ES, COORDINAR QUE LOS EVENTOS SE LLEVEN A CABO EN LAS MEJORES CONDICIONES PARA OBTENER MEJORES RESULTADOS GENERALES EN DICHAS COMPETENCIAS.

K). REALIZAR LA SOLICITUD DE JUEZ (ES) ANTE LA FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA A.C. PARA:

- EL SEMINARIO DE SU ESTADO (POR LO MENOS UN MES ANTES) Y CONTAR CON EL MATERIAL DE APOYO NECESARIO PARA LA EXPLICACIÓN DEL MISMO.
- LOS CAMPEONATO ESTATALES POR LO MENOS UN MES ANTES.

L). ES OBLIGACIÓN DE LAS DELEGADAS ASISTIR AL SEMINARIO ANUAL QUE IMPARTE CADA AÑO LA FEDERACIÓN, PARA ESTAR DEBIDAMENTE INFORMADA DE LOS ACUERDOS DE FEDERACION.

M). PLANEAR LA LOGISTICA DE LOS CAMPEONATOS DE ACUERDO AL NUMERO DE EQUIPOS.

- ORDEN DE PARTICIPACIÓN.
- ASIGNAR LOS LUGARES EN EL RUEDO PARA LAS JUECES.
- OTROS

N). SOLICITAR A LA ASOCIACION SEDE DE LAS COMPETENCIAS OFICIALES (ESTATALES):

- Marcar en la pared del ruedo los medios y octavos perfectamente fijos y visibles. Están permitidos blancos u otro color, si el contraste es más notorio.
- Servicio Médico y Servicio Veterinario.
- Jueces Oficiales de FMCH para la medición de puntas.
- Locutores.
- Sonido y 2 micrófonos inalámbricos para ser utilizados por las juezes durante la competencia.
- Una Comisión Deportiva que verifique que las condiciones de terreno y la competencia son óptimas y que el HORARIO de reconocimiento se siga de acuerdo a lo establecido. Cabe mencionar que la Delegada será auxiliar de la comisión deportiva en las competencias oficiales.
- Circuito Cerrado con 2 cámaras para la grabación de la competencia y revisión de video. Donde las cámaras se posicionan una a la altura media del graderío al nivel de la juez y la otra a la misma altura pero en el medio derecho. No se permite el uso de tabletas o celulares, así mismo la delegada debe verificar que el video y sus formatos se entreguen en C.D y/o USB
- Nombrar una Caporal para la(s) competencias femeniles y cerciorarse de que conozca la caporal sus obligaciones y el Reglamento vigente para orientar a los equipos de su estado, para evitar errores en la competencia. A manera de recordatorio, Queda prohibido que la caporal dé lados dentro del ruedo o manga cuando está en funciones.

ñ). CERCORARSE QUE LAS SEDES CUBRAN HONORARIOS, HOTEL, ALIMENTACION, DESPLAZAMIENTOS, ETC, DE LAS JUECES, ASÍ COMO, LA CUOTA DE MENSAJERÍA PARA HACER

LLEGAR EL PAQUETE DE HOJAS DE CALIFICACIÓN Y DE VIDEO A LA FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERÍA.

O). DEFINIR EL NÚMERO DE DÍAS DE LA ESTADÍA DE LAS JUECES DEPENDIENDO EL NÚMERO DE PARTICIPANTES.

P). TENER EL SERVICIO DE UNA COPIADORA O MULTIFUNCIONAL PARA LOS EVENTOS OFICIALES PARA ENTREGAR A LA CAPITANA LA COPIA FIEL DE LA HOJA DE LAS JUECES DESPUES DE HABER SIDO FIRMADA.

Q). ESTÁ PROHIBIDO EL ACERCAMIENTO DE LA DELEGADA ESTATAL MIENTRAS EL JURADO ESTE CALIFICANDO.

R). QUEDA PROHIBIDO QUE LA DELEGADA REALICE O LLEVE A CABO ACCIONES VENTAJOSAS SI ELLA PERTENECE A ALGÚN EQUIPO, LO ENTRENA O TIENE RELACIÓN FAMILIAR O DE AMISTAD CON ALGUIEN EN ESPECIAL.

S). DEBE VERIFICAR QUE TODOS LOS PUNTOS ANTES MENCIONADOS SE CUMPLAN.

T). SANCIONES SI LA DELEGADA NO CUMPLIERA CON ALGUNO O TODOS LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS EN EL PRESENTE REGLAMENTO, LAS ESCARAMUZAS TENDRÁN EL DERECHO DE SOLICITAR A LA FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERIA Y A SU PUA EN PRIMERA INSTANCIA, QUE SEA REMOVIDA DEL CARGO Y SANCIONADA DE ACUERDO A LA FALTA PARA QUE NO PUEDA EJERCER MAS SUS FUNCIONES Y QUEDE SUSPENDIDA TEMPORAL O PERMANENTEMENTE.

U). LA DELEGADA TENDRA LA OBLIGACION DE ENTREGAR A LA JUEZ LA LISTA DE ASISTENCIA DE CAPITANAS DEL SEMINARIO CON TODO Y FIRMAS AL INICIO DE UNA COMPETENCIA.

Artículo 19.-

En las competencias oficiales deberán respetarse los horarios de prácticas asignados para cada escaramuza, aunque dicha práctica sea sin caballos, no se podrá utilizar el lienzo en ningún otro momento que no sea su participación 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, una vez iniciados los horarios oficiales de entrenamiento, 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 20.-

Las escaramuzas deben cumplir con las especificaciones de la convocatoria y respetar los acuerdos y especificaciones establecidas y circuladas por la Federación Mexicana de Charrería, A. C. y sus respectivas Uniones de Charros; de no hacerlo así es sancionada de acuerdo a este reglamento y al Estatuto de la FMCH.

Artículo 21.-

Cuando la escaramuza se vea en la necesidad de posponer su presentación, la juez verifica la gravedad de la causa y si así lo considera, le permite participar en el mismo evento, en el momento que ésta lo considere pertinente en coordinación con la Comisión Deportiva; Tanto el cronómetro como la calificación, se reanudan cuando la escaramuza reinicia su presentación, si

ésta repite algún ejercicio ya ejecutado, las sanciones cometidas permanecen y se vuelve a sancionar lo que suceda.

Artículo 22.-

EQUIPO

La escaramuza charra, en su versión de equipo de competencia, está compuesta por ocho jinetes.

- Es obligatorio que todas las capitanas, jinetes y entrenadores asistan al seminario teórico-práctico anual de su entidad, de lo contrario NO procede la posibilidad de presentar una “Solicitud para la Aclaración de Calificación e Inconformidades” en ninguna de sus competencias del año deportivo en cuestión.
- La Rutina Obligatoria de Competencias debe presentar con música tradicional Mexicana con mariachi, regional o de banda. Está prohibido rock, pasos dobles o cualquier otra tendencia modernista o de otra nacionalidad, así como la introducción con presentaciones personalizadas del equipo. Al igual que la música que atente contra el lenguaje y los valores propios del deporte charro. Por no cumplir con este requisito, el equipo tendrá una sanción de -6 puntos.

Artículo 23.-

Ninguna escaramuza puede oponerse a la asignación de jueces; de hacerlo así, queda descalificada.

Artículo 24.-

El equipo que compite tiene la obligación de desfilar completo (las 8 jinetes que competirán) al inicio de la competencia de no hacerlo así será acreedora a una sanción de -6 puntos.

Cuando por causas de emergencia, justo antes del desfile, una jinete o un caballo (ejemplo: cólico) se vea imposibilitado para desfilarse, la juez evalúa la gravedad de la situación y si amerita el caso, le permite desfilarse incompleta sin sanción.

Los equipos que compartan caballos no son sancionados. Deben presentarse ambos equipos ante las juezes para la revisión de arreos, debiendo estar un equipo a pie y el otro montado y desfilarse uno de los equipos completo. Si la reina de la Asociación pertenece a la escaramuza y ambos compiten el mismo día, puede desfilarse con el equipo de su Asociación pudiendo llevar diferente atuendo solo en el desfile y dando aviso a la juez. La revisión de arreos será antes del desfile en ferias y en charreadas. Además de los arreos, se cotejan las credenciales oficiales originales de la F.M.CH., con las copiadas en la “Hoja de Croquis y Responsiva” y se pasa lista a las jinetes del equipo con las mismas. De NO presentar las credenciales físicamente y completas el equipo es descalificado. Si un equipo de escaramuza altera alguna credencial, queda descalificado, esto debe ser castigado y se turna a Honor y Justicia.

Artículo 25.-

Si la escaramuza NO se presenta a tiempo para la revisión de arreos es 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.

Artículo 26.-

Las jinetes, amigos, familiares y/o entrenadores de un equipo que hagan comentarios dolosos o insulten a otra escaramuza durante los entrenamientos o la competencia, originan la descalificación de su equipo.

Artículo 27.-

En las competencias oficiales solo pueden participar jinetes acreditadas con sus respectivas credenciales vigentes de la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

La credencial oficial de F.M.CH. con fecha vigente al año deportivo en curso, es el único comprobante que acredita a una jinete como miembro de una escaramuza federada. Ningún otro documento la puede reemplazar.

Artículo 28.-

CAPITANA

La escaramuza debe nombrar a su capitana para representarla ante la Federación.

- Ésta debe entregar la documentación que indica el presente reglamento, y representa a su equipo para todos los trámites en los que debe comparecer.
- La capitana debe competir con su escaramuza de NO ser así, NO puede realizar ningún trámite.
- Está autorizada para hacer los cambios que crea necesarios, tanto de jinetes como de ejercicios, previo aviso a las jueces.
- Tiene la obligación de revisar sus hojas, que sus sumas estén correctas, ya que una vez firmadas NO se hace ninguna modificación.
- Las aclaraciones de su calificación debe solicitarlas dentro del momento de su revisión de video con pleno conocimiento de causa y con el debido respeto hacia las jueces.
- Ninguna capitana, jinete de escaramuza, familiar, instructor(a) o personas allegadas al equipo, pueden pedir explicaciones o cuestionar la calificación de otra escaramuza, hacerlo será motivo de descalificación del equipo.
- La capitana está obligada a aceptar la decisión de las jueces. Si hubiera alguna inconformidad con respecto a su calificación, debe manifestarlo en la parte de la hoja de calificación destinada para tal efecto. No está permitido hacer uso de este espacio para inconformidades de otra escaramuza. Si la escaramuza quiere mandar alguna queja a la Federación, esta debe llevar las firmas de la capitana, del Presidente de su Asociación, de la Delegada Estatal y del Presidente de la Unión de Asociaciones de su estado para que se le dé curso.
- La capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza que falte al respeto al jurado calificador, causara que su escaramuza sea descalificada y se turne a las instancias correspondientes para lo que proceda, además de las debidas sanciones si el agresor(a) está afiliado.



- La capitana no podrá recibir la calificación cuando se presente con aliento alcohólico y/o en estado inconveniente, de ser así se hace acreedora a la descalificación de su equipo, ya que es la única que puede recibir calificación.

Artículo29.-

JURADO CALIFICADOR

CODIGO DE HONOR DE JUEZ OFICIAL

- Siendo yo juez dentro de un lienzo charro, la máxima autoridad durante las competencias, sé que soy un representante oficial de la charrería; por lo tanto, no solo debo portar el traje de charra con toda integridad, decoro y propiedad, como nuestro atuendo nacional, sino también guardar la compostura de mi investidura.
- Nunca daré espectáculos denigrantes o de faltas a la moral. Además de que me queda estrictamente prohibido ingerir bebidas alcohólicas antes y durante las competencias, eventos oficiales o no oficiales.
- En toda competencia oficial que me presente o sea convocada como juez oficial debo calificar con imparcialidad, propiciando la sana competencia dentro y fuera de un lienzo charro, sin convertirme en defensor o agresor de los equipos participantes.
- Tengo prohibido aceptar participar en competencias oficiales sin haber sido autorizado por el Colegio Nacional de Jueces, excepto que sea necesario.
- No debo promoverme con el fin de ser invitado a algún evento.
- No debo tomar representación oficial del colegio sin ser autorizado.
- Asistiré obligatoriamente a los seminarios o sesiones de trabajo que convoque el Colegio de Jueces para estar actualizado.
- En toda competencia debo mostrar al público y a los participantes un buen comportamiento y que me encuentre debidamente actualizado para ser mi función como juez oficial, así como también debo estar atento a cada una de las suertes charras.
- Por ningún motivo pediré ni aceptare remuneración alguna para otorgar puntuación adicional o afectar a otro equipo, en ninguna forma.
- Debo responder con respeto y claridad al capitán de cualquier equipo cuando me solicite una aclaración, conservando siempre la calma y con tolerancia, entendiendo su situación, sin faltarle al respeto y exigiéndole el mismo respeto hacia mi persona.
- De ser necesario, permitiré que cuando un capitán se inconforme con una puntuación lo manifieste por escrito, con su puño y letra, firmada dicha inconformidad, comprometiéndome a entregarla a la FMCH, A.C. para su evaluación, aun y cuando yo esté involucrado.
- No permitiré que personas extrañas se coloquen o tengan permanencia en el palco de los jueces.
- Me comprometo a aplicar en todo momento, tanto el Reglamento Oficial de la Federación Mexicana de Charrería A.C.; así como también nuestros estatutos vigentes.
- Al fungir como juez oficial, mi fallo estará por encima de cualquier orden que por jerarquía se me quiera imponer.

- Estoy consciente que cuando incurra en algunas de las fallas antes mencionadas, se turnara mi caso al comité de honor y justicia del colegio nacional de jueces.

YO JUEZ OFICIAL, ME COMPROMETO A SOMETERME AL PRESENTE CODIGO DE HONOR Y DEFENDER LOS LINEAMIENTOS QUE EN ESTE SE ENMARCAN.

! LO JURO POR MI HONOR !

El jurado calificador para competencias oficiales está integrado por personas capacitadas asignadas por el Colegio Nacional de Jueces de la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

A) Para ser juez oficial de la Federación Mexicana de Charrería A.C. se requiere:

- Ser mujer y ser mayor de edad.
- Contar con 5 años de experiencia compitiendo en escaramuzas
- Carta de aval de la Asociación en la que está federada
- Presentar el examen de admisión y acreditarlo
- Cursar la capacitación teórica y la práctica, y acreditarla
- Presentar el examen de monta y acreditarlo
- Tomar todas las capacitaciones o cursos que se le indiquen a lo largo de su preparación
- Sus actuaciones estarán registradas en un carnet personal

B) Es la máxima autoridad en las competencias oficiales y resuelve cualquier contingencia que surja en base al, Estatuto y al Reglamento Oficial de Competencia para Escaramuzas Charras. Su decisión es respetada, indiscutible e inapelable.

C) La Federación Mexicana de Charrería, A.C. avala la función de una juez, siempre y cuando esté federada y haya cursado y aprobado la actualización del año en curso.

D) Ninguna juez o jurado puede juzgar en un evento si sus obligaciones implican algún conflicto de interés, tal como ser entrenadora, asesora, pariente, jinete o alumna que juzga a su entrenador(a).

E) Todos los costos que origina su capacitación corren por su cuenta. Mientras que los que surgen para salir a calificar deben ser cubiertos por las sedes o la Federación, según sea el caso, de acuerdo al tabulador vigente.

F) Al aceptar calificar un evento oficial o NO oficial, la juez debe declarar ante la Federación si tiene conflictos de interés, de NO hacerlo así será amonestada.

G) Las amonestaciones se registran por: Conducta antideportiva. (Ejemplo: Agresión, prepotencia, deshonestidad, desconocimiento del reglamento, uso indebido de teléfonos celulares o radios intercomunicadores, romper con el código de honor, NO cumplir con los tiempos que marca el proceso de competencia, etc.)

H) Al completarse tres amonestaciones de la Coordinación Nacional de Jueces, el caso se turna a las instancias de Honor y Justicia, haciendo el proceso como lo indica el Estatuto de la FMCH, quienes determinan si procede suspensión temporal o permanente de la juez en cuestión.

Se entiende por amonestación a toda llamada de atención que se lleva a cabo como medida precautoria y de prevención, que se hace a cualquier involucrada-afiliada en las competencias de escaramuzas charras. Se permite hasta el número de tres amonestaciones, momento en el cual pasa a ser un procedimiento que se somete en los términos que estipula el Estatuto de la

FMCH, en lo relativo y se aplica lo que corresponda.

I) Es obligatorio para las juezes presentarse en el lugar de la competencia cuando menos dos horas antes del inicio del evento. Es obligación del jurado informar a la capitana si su equipo porta algún arreo o atuendo diferente si es detectado por la juez antes de la competencia o si están utilizando hojas de calificación NO oficiales, para que rectifique. Del mismo modo, informa a la capitana si tienen algún error detectable en los movimientos de su rutina al recibir la documentación. Es obligación del equipo presentar correctamente lo antes mencionado o es sancionado conforme al reglamento.

J) Es obligación de cada delegada cubrir los gastos de transporte, hospedaje, alimentos y compensación, estipulada por F.M.CH., de la juez o juezes, antes de que ellas salgan de sus casas y hasta su regreso a casa, tomando en cuenta los días extras, así como la cuota de mensajería para el envío de los documentos oficiales del campeonato.

K) En el caso de ser dos juezes a sancionar un campeonato o evento, se coloca una juez central en el punto medio del graderío y otra en el medio derecho o izquierdo dependiendo de la estructura del lienzo. En el caso de lienzos de graderío alto, el jurado debe colocarse en la altura media del mismo y al mismo nivel. Si no hay gradas, la delegada debe disponer las facilidades correspondientes para las juezes.

L) Está terminantemente prohibido el acercamiento deliberado de la Delegada Estatal o cualquier persona ajena, mientras el jurado esté calificando.

M) La juez central es la única que evalúa las puntas, con apoyo de la juez de piso y los juezes varones asignados.

N) Las juezes 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 extraoficial en el momento que se haya cerrado la hoja de calificación y se procede a la revisión de video y rectificación de sumas, una vez revisado y firmado la hoja por juez y capitana, su calificación será oficial. 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.

ñ) En el caso de tres juezes, se coloca a la tercera juez en algunos de los octavos dependiendo de las hojas de calificación oficial podrán copiarlas si así lo desean. El tiempo máximo que esperarán las juezes a las capitanas para la entrega de su calificación será de media hora. De no presentarse en ese tiempo, las juezes no están obligadas a dar explicación de la hoja de calificación, y las capitanas solo deberán firmar sus hojas de calificación.

O) Las jornadas de calificación en ferias deberá tener un máximo de 12 escaramuzas en un solo bloque por día, en caso de ser mas de 12 se dividirá en dos días.

Artículo 30.

La Revisión del Video

Se da al momento de juntarse las juezes con la capitana (obligatorio que la juez ya haya cerrado su hoja) y es únicamente para verificar lo siguiente:

- Choque(s) ya sea en preparación o en ejecución.
- Descalificación de ejercicios.



- Defecto de ejecución.
- Descalificación de puntas.
- Rehúses.
- Caída con caballo.
- Perder los adicionales por girar mas o menos de los grados especificados.
- Por girar menos de 180 grados.

Se procede a la Revisión del Video oficial de la siguiente manera:

1.- Se utilizan 10 minutos por equipo en la revisión del video, iniciando por los errores más graves, si la capitana NO acepta los errores cometidos en su rutina, tiene derecho de pedir una revisión extra, siempre y cuando firme la solicitud para la Aclaración de Calificaciones o inconformidades en la cual la juez podrá revisar apoyándose en cualquiera de las tomas existentes de cámaras oficiales.

2.- Únicamente se revisan los ejercicios donde las jueces hayan marcado cualquier infracción antes mencionada. Por ningún motivo se revisa alguna otra infracción.

3.- En caso de NO existir en dicho video alguna de las sanciones debidamente marcadas en el lugar que sucedió, la juez que lo haya marcado en su hoja NO aplica la sanción y procede a corregir la hoja oficial con tinta roja sin aplicarla. Esto debe hacerse en presencia de la capitana. Si alguna sanción NO está anotada en el recuadro correspondiente una vez cerrada la hoja, la juez ya NO puede sumarla.

4.- Cuando el jurado calificador oficial coincide en el mismo error, es decir en concepto, NO SE REVISAN EN EL VIDEO y queda sancionado en las hojas. En caso de que la capitana solicite revisar en video posición de integrante será siempre y cuando firme la solicitud para la Aclaración de Calificaciones o inconformidades. La capitana puede solicitar a las jueces, en la misma sesión de Revisión del Video y mediante el formato “Solicitud para la Aclaración de Calificaciones o Inconformidades” una revisión extra, en la cual debe señalar claramente el error al ser calificado algún movimiento, que jinetes están involucradas y el motivo de su protesta, debiendo firmar dicha solicitud en presencia del jurado.

Acto seguido, se procede a la revisión de video de dicho concepto y si procede que en el video del jurado en turno, NO se aprecia la sanción marcada, entonces la juez realiza la corrección a favor de la escaramuza. La juez debe asentar en el mismo formato de “Solicitud para la Aclaración de Calificaciones o Inconformidades” lo apreciado en el video y que motiva la corrección. De NO resultar procedente la inconformidad se le restan al equipo -5 puntos de la calificación final y también debe quedar escrito en dicho formato. En caso de que la capitana NO acepte aún lo observado en el procedimiento, se descalifica a su equipo.

Si por algún motivo ajeno a las jueces, NO se tuviera la infraestructura para la Revisión del Video la toma NO está completa, etc., la calificación se queda como se cerraron las hojas.

Se da la puntuación oficial en el momento en que se rectifican las sumas y se firman las hojas, tanto por la capitana como por la juez.

7.- La delegada debe entregar una copia fotostática de cada hoja de calificación a la capitana. La capitana ya no copiará la hoja, excepto que no se contara con servicio de una



copiadora. La copiadora debe estar en una zona ajena, al jurado, por respeto a quien está en revisión de video y debido a que sólo se permite que estén presentes: el jurado, la capitana y la persona que maneja la cámara.

Es obligación de la capitana conservar esta hoja en su poder para cualquier aclaración ante la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

Artículo 31.-

El jurado y la capitana deben escribir claramente su nombre y firmar en las hojas de calificación.

Artículo 32.

Es obligación de la juez responsable llenar el formato de reporte y anexarlo a las hojas de calificación de las escaramuzas, mismas que debe enviarla a la Federación Mexicana de Charrería, A. C. en un máximo de cinco días hábiles, después de concluido el evento. De NO hacerlo se levanta la amonestación que corresponde.

Artículo 33.

Sólo el Coordinador Nacional de Jueces puede asignar a las juezes practicante en las Competencias oficiales y debe comunicar su decisión a las juezes oficiales.

Artículo 34.

Por ningún motivo las juezes y/o aspirantes pueden abandonar, prestar o mostrar las hojas de calificación, antes o después de la competencia, a ninguna persona, respetando los tiempos del proceso de competencia así como tampoco hacer comentarios de las calificaciones. Si las juezes y/o aspirantes incurrieran en ésta falta se turna a las instancias correspondientes para lo que proceda, además de sentar la amonestación.

Artículo 35.-

CAPORAL

Por la importancia de su rol en el proceso de competencia, la caporal debe ser una persona con pleno conocimiento del reglamento y debe estar federada.

Las funciones de la caporal:

- 1.- Tener conocimiento del Reglamento General de Competencia para Escaramuzas Charras.
- 2.- Presentarse debidamente vestida como lo indica el presente reglamento.
- 3.- Presentarse con la juez para recibir indicaciones.
- 4.- Estar presente y montada por lo menos una hora antes de la competencia en el lienzo charro.
- 5.- Invitar a las capitanas a realizar su registro y pasar puntualmente a la revisión médica.
- 6.- Vigilar que el lienzo esté en condiciones de comenzar la competencia:
 - Que los puntos de referencia estén debidamente marcados en el ruedo
 - Que el rectángulo esté pintado

- Verificar la presencia de los jueces para medición de las puntas
- Que la manga y el ruedo no tengan ningún obstáculo para iniciar la competencia
- Verificar que el sonido y locutores estén preparados.
- Marcar línea de 4mts de separación del rectángulo para prensa y locutores.
- Coordinar su labor con la Comisión Deportiva, con la Asistente Deportiva y con el personal de apoyo
- Organizar a las escaramuzas para que el evento inicie a tiempo y con fluidez.

- 7.- Reunir a los equipos de escaramuzas para la revisión de arreos, ya sea en la manga o al fondo del partidero.
- 8.- Organizar el desfile puntualmente.
- 9.- Estar atenta a la señal de la juez en turno para comenzar la competencia.
- 10.- Dar entrada a la primera jinete de punta de cada escaramuza, cuando la juez y la comisión deportiva lo indiquen.
- 11.- Estar pendiente de que se limpie y se desocupe el rectángulo de cala para dar entrada a la segunda jinete de punta de la escaramuza en turno.
- 12.- Vigilar que se desocupe el ruedo para dar la entrada a las otras 6 participantes.
- 13.- NO puede tomar decisiones propias, sin antes haberle notificado la juez y que ésta le de autorización.
- 14.- Notificar a la juez, o jueces, si existe algún percance con alguna escaramuza de la Competencia.
- 15.- Es el contacto entre la juez y las jinetes mientras dure la competencia.
- 16.- Al final de la actuación de la última escaramuza debe entrar al centro del ruedo, como señal de que ha terminado la competencia y su trabajo ha concluido.
- 17.- Si la caporal en turno actúa incorrectamente dentro de la competencia, ya sea con alevosía, ventaja y/o dolo en contra de alguna jinete o equipo, será removida de su cargo y se le amonestará.
- 18.- La caporal no debe competir en el evento a su cargo.

Artículo 36.- INSTRUCTORES

Se entiende por instructor(a) toda aquella persona que establece una asesoría práctica a pie o a caballo, ya sea, prolongada o efímera, remunerada o gratuita, y puede o NO montar con el equipo que se defina durante el año deportivo.

- 1.- Debe estar federada(o).
- 2.- Debe conducirse de acuerdo a los lineamientos de este Reglamento y del Estatuto de la FMCH, incluido el proceso de competencia de su equipo.
- 3.- Debe participar en los seminarios y cursos para la especialidad que ofrezca la FMCH, mismos que le pueden ser registrados; así como otros externos con valor curricular.
- 4.- Es necesario que registre sus datos a través de la información que se le solicita a su equipo en la "Hoja de Calificación", a fin de verse protegido en aspectos de responsabilidad civil por

accidentes.

- 5.- No puede intervenir dando instrucciones a la escaramuza durante la competencia, pues si lo hace se descalifica el ejercicio en el que ocurra.
- 6.- No puede estar presente, ni intervenir durante la entrega de calificaciones del equipo.
7. Debe abstenerse de hacer comentarios negativos durante el tiempo que dure la competencia en contra del jurado; así como tampoco intervenir a favor o en contra de cualquier otro equipo que esté compitiendo, ya que se descalifica a su(s) escaramuza(s) de la justa deportiva en la que se está compitiendo.
- 8.- Cualquier incidente queda registrado en el formato de amonestación y turnado a las Instancias correspondientes.

Artículo 37.- ATUENDO

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

Para competencias oficiales se debe usar el vestido de Adelita o el traje de charra, como lo estipula este reglamento.

Es de suma importancia que portemos el atuendo charro con toda propiedad, respetando las tradiciones.

Se prohíbe: combinar el atuendo charro con chamarras o accesorios vaqueros o civiles, soltarse el cabello, usar sólo parte del atuendo, usar lentes de sol, quedarse en calzoneras, usar cachuchas o gorras.

Artículo 38.-

Los jinetes deben montar obligatoriamente en albarda, con estribos a ambos lados y a mujeriegas.

Artículo 39.-

Los jinetes deben presentar sus caballos ensillados y enfrenados debidamente de acuerdo al presente reglamento y a la categoría de la vestimenta que se porte. Se descalifica al equipo si una o varias de sus jinetes, portan atuendos o arreos que no sean charros; o si les falta alguna parte de ellos.

Artículo 40.- 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 serio. 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 y material. Es obligatorio

portarlos completos e iguales en concepto y haciendo juego en colores entre todas las integrantes de una misma escaramuza. 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, rojo y negro, así deberá ser el sarape, cincho, mantilla, bozalillo, cuarta y pecho-pretal si es textil, de no ser así, se sancionará con -2 puntos por cada concepto diferente relativo a los arreos.

VARA: Es obligatorio llevarla en la mano y debe medir de entre 70 y 100 cm. NO se permiten forradas, pintadas, o con maniota. Se permite traer una de repuesto colocada en la montura y en caso de que ésta vara caiga durante la presentación, se toma como pérdida de arreo.

CUARTA: El lugar de la cuarta es colgada en el cuartero de la albarda y su medida es de 70 cm. Como mínimo, del botón a la pajueta.

La cuarta está formada por tres partes:

Maniota: debe ser de cuero y su medida es de 15 cm.

Cabo o regatón: puede ser de patas de animales, de cuero, reata de lechuguilla o estambradas. Si se utilizan en este último concepto, deben hacer juego con los demás arreos textiles.

Pajuelas: Estas pueden ser de cuero crudo, cerda, vaqueta y reata de lechuguilla. Las ocho jinetes deben presentarlas iguales en concepto y haciendo juego en colores con los demás arreos, sin tomar en cuenta la categoría del ajuar que se esté usando. Ésta se usa en caso de pérdida de la vara, sacándola del cuartero.

SARAPE, MANTILLA Y CINCHO: Deben hacer juego entre sí, con respecto al concepto y color con los demás arreos.

EL SARAPE debe medir 70 cm. aproximadamente de la orilla a los flecos. Su uso es obligatorio. Se coloca enrollado y amarrado atrás de la teja, con las barbillas o flecos del lado de la monta (costado izquierdo). NO se permite el uso de objetos que lo sustituyan o que lleve aplicaciones.

MANTILLA su uso es opcional. Si una jinete de la misma escaramuza la utiliza, las otras siete deben llevarla. NO importa el tamaño y si tiene o no flecos. NO substituye al sudadero o carona.

CINCHO debe ser textil o de cerda y su medida estándar es de 90 cm., variando en el tamaño, de acuerdo a la conformación del caballo. Puede ir forrado en la parte interior ya sea de borrega, fieltro, sarape o neopreno. Las argollas son redondas y pueden estar forradas o no, indistintamente entre las jinetes. No se permiten cinchos de piel en su totalidad u otros materiales no especificados. Pueden ser de rayas, con grecas, combinado de los dos diseños anteriores, o lisos, etc. No se permite sean elaborados completamente de borrega.

PECHO-PRETAL Y CABEZADA: Es obligatorio el uso del PECHO-PRETAL con sus tres apoyos. Puede ser textil haciendo juego en concepto y colores con los demás arreos textiles o de vaqueta haciendo, juego en materiales y trabajo con la albarda. La cabezada está formada por dos pilares, orejera y asideros. Debe ser en piel o vaqueta y con el trabajo artesanal que corresponde a la categoría de la montura. Los remaches se consideran como chapetones en la categoría de faena. No se permiten sean elaborados completamente de borrega.



RIENDA: Su medida estándar es de 75 cm., la cual varía de acuerdo a la conformación del caballo. Puede ser lisa, con botones o con aguacates tejidos. El material debe ser textil, de cuero o cerda. Lleva cualquier tipo de concepto, como rayas, caramelo, peine o peinecillo siendo iguales las 8 y debe hacer juego en color con los demás arreos. Es obligatorio que lleve nudo o botón, de lo contrario se sanciona con -1 punto por cada jinete que no lo traiga. NO se considera diferencia de arreo el grueso de las riendas entre las jinetes, así como el llevar o no aguacates entre las 8.

BOZALILLO: Consta de 3 partes: bozal, martingalas y guía (cabresto, cabrestillo, ronزال o ronderillo). Su función es el manejo y control del caballo. Su uso es opcional. Si el equipo decide usarlo deben utilizarlo con las tres partes y haciendo juego con las riendas, tanto en color como en concepto. Deben ser iguales los bozalillos de las ocho jinetes.

CARONA O SUDADERO: Se usa debajo de la mantilla o sola. Debe ir en colores serios, los mismos permitidos en los arreos. La forma puede ser de “cola de pato”, basto redondo o cuadrado, de neopreno con sarape, borrega en el interior y en las orillas. En cualquier caso se permite siempre y cuando NO sobresalga más de 10 cms. de la montura. Se permiten caronas cubiertas de mantilla. NO es obligatorio que sean iguales las de las ocho jinetes.

BAJADOR: Será opcional su uso, y no es necesario que sean iguales los de las ocho integrantes. Este debe ser al estilo charro.

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.

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, deben ir colocadas en el tacón de la bota izquierda, la espuela no es un adorno, es obligatorio su correcto uso y colocación.

ACCESORIOS EXTRA: Los accesorios como el bajador, bozal, taloneras, campanas, barriguera y protectores de las manos de los caballos, etc., son opcionales y NO tienen que ser iguales entre las ocho jinetes de un mismo equipo. Se permite usar vendas de protección para las patas y/o manos para los caballos si así lo requiere; Los únicos colores que se deben usar son los mismos permitidos para los arreos, ya sea textiles o de piel. Se sanciona con -2 puntos en caso de perder algún arreo extra (pérdida de arreo).

Artículo 41.-

Las infracciones en presentación se sanciona con -2 puntos por cada concepto de atuendo o arreo diferente y la juez lo marca en el recuadro correspondiente a PRESENTACION ARREOS Y/O atuendos.

Son excepción para esta 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 trae tres sombreros distintos sólo se sanciona con -2 puntos, por un concepto diferente).

MONTURA:

Pueden ser de tres categorías:

- Lisa
- Gala sin herraje
- Gala con herraje

En caso de que alguna montura tenga fierro, iniciales o leyendas pirograbadas, quemadas o pintadas, NO se sanciona como diferencia de arreo el que la cabezada, pecho-pretal y correón no tenga dicho trabajo.

El uso del gargantón sólo se permite en desfiles y concursos de presentación, debiendo hacer juego con los demás arreos. Su uso para competencia es motivo de descalificación del equipo. Es motivo de descalificación en cualquier categoría de montura, el poner aplicaciones que no sean de piel, cuero o gamuza, dibujos no especificados o paisajes. Sólo se permite pintura en blanco, negro o café sobre trabajos artesanales más adelante especificados y rojo sólo en chumeteados.

Estribos: Estos deben ser de forma cuadrada o rectangular y no de estilo o apariencia texano

LISA:

No tiene ningún trabajo artesanal sobrepuesto en el cuero. El uso de cantinas en una o varias de las albardas es opcional.

Los chapetones pueden ser de hueso, cuerno, gamuza o lisos de vaqueta, sin que todas tengan que traerlos iguales. Éstos son redondos o planos, con o sin galletas o base de cuero y no tienen que traerlas todas iguales. (En esta categoría no están permitidos los chapetones metálicos).

Son obligatorios por seguridad de las jinetes, la falta de uno de ellos se sanciona con -2 puntos.

Los tonos permitidos en los cuerajes son: gamas de natural, miel, tanino, óxido, vino, café y negro. Se pueden combinar los tonos en las albardas siendo el negro la única excepción y puede variar el tono de unas a otras. El cambio de tono por el desgaste o uso de las albardas no se toma como diferencia de arreo.

Las argollas de la montura son redondas y pueden estar o no forradas.

Si la montura lleva protección de borrega, fierros, iniciales o alguna leyenda pirograbada, NO se sanciona como diferencia de arreo, aún cuando la cabezada, el pecho-pretal y el correón no tengan dicho trabajo; así como si las demás jinetes no traen la borrega.

Las albardas lisas deben hacer juego en material y con la cabezada, correón y pecho pretal, si es de vaqueta. En caso de usar pecho pretal de textil, debe hacer juego con los demás arreos textiles.

En competencias de escaramuzas este tipo de montura se puede utilizar con el vestido de Adelita, con el traje de faena y con el de media gala.

GALA SIN HERRAJE:



Son albardas bordadas en pita, en hilo mate, pirograbadas, cinceladas, respunteadas, trenzadas, chumeteadas, encordadas o bordadas o pintadas con dibujos artesanales, como: flores, guías o grecas, apegándose a lo tradicional; con guardas en contraste y de cuero volteado.

Las ocho albardas deben ser iguales y todo el ajuar o complemento del mismo material haciendo juego entre sí, con cualquiera de los conceptos (No se permite pintar las cabezadas, pecho-pretas, correones, estribos o monturas, imitando el trabajo de categoría presentado, ya sea con corrector, plumón, pintura para calzado, etc.)

Los chapetones de la montura, pecho-pretal y cabezada de las ocho jinetes, deben ser del mismo concepto. Pueden ser de cuero, hueso, cuerno, concha, o dependiendo del trabajo artesanal de la montura. Deben hacer juego entre sí.

El grabado y cincelado de monturas puede variar, siempre y cuando sea el mismo tipo de trabajo artesanal. En caso de que alguna montura tenga fierro, iniciales o leyendas pirograbadas, quemadas o pintadas.

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.

GALA CON HERRAJE:

Son albardas bordadas en pita, en hilo mate, pirograbadas, cinceladas, respunteadas, trenzadas, chumeteadas, encordadas, bordadas o pintadas con dibujos artesanales como flores, guías o grecas, apegándose a lo tradicional, con guardas en contraste y de cuero volteado.

Las ocho albardas deben ser iguales y todo el ajuar o complemento del mismo material haciendo juego entre sí, con cualquiera de los conceptos (No se permite pintar las cabezadas, pecho-pretas, correones, estribos o monturas, imitando el trabajo de categoría presentado, ya sea con corrector, plumón, pintura para calzado, etc.).

Los chapetones de la montura pecho-pretal y cabezada de las 8 jinetes deben ser todos del mismo concepto. Pueden ser de plata, alpaca o acero; así como también los estribos y deben hacer juego entre sí.

El dibujo del herraje de la montura puede variar, siempre y cuando sea el mismo tipo de trabajo artesanal. Lo mismo aplica para el grabado y cincelado de monturas.

NO se sanciona como diferencia de arreo en el que la cabezada, pecho-pretal y correón no tenga dicho trabajo.

Para competencias de escaramuzas este tipo de monturas se puede utilizar tanto con el vestido de Adelita, como con el traje de charra de faena, también con el de media gala y con el de gala.

Es motivo de descalificación el usar falsa rienda o cualquier tipo de freno no charro, ya sea frenos articulados, vaqueros o zacatecanos; así como también el usar en cualquier parte del cuerpo del caballo el trenzado, decorado, colas amarradas o recogidas a la albarda, postizos o cualquier tipo de pintados.

Artículo 42.- COMPETENCIA

Se entiende por competencia a la participación deportiva de la escaramuza comprendiendo lo

siguiente:

- Desfile
- Puntas
- Entrada
- Rutina
- Salida

1.- El tiempo de participación es de máximo de 8 minutos sin tolerancia. El tiempo inicia a correr cuando la primera jinete entra al lienzo y termina cuando, después de ejecutar la Rutina Obligatoria de Competencia, las ocho jinetes se detienen haciendo alto total en cualquier parte del ruedo y saludan al estilo charro.

Si la escaramuza excede el tiempo límite permitido para realizar su Rutina Obligatoria de Competencia se sanciona con -5 puntos por cada minuto o fracción que exceda.

2.- La escaramuza cuenta con UN (1) minuto para iniciar su competencia, a partir de que la Comisión Deportiva o la/el caporal en turno, le indica que el terreno está listo; de NO hacerlo así, se sanciona con -2 puntos.

ENTRADA:

Se considera entrada desde el momento en que la primera jinete entra al lienzo completamente y termina cuando la escaramuza arranca al galope para ejecutar el primer ejercicio, después de haber hecho alto total sino lo hiciera es motivo de descalificación del equipo. La juez es quien da la indicación de entrada para que la reciba la persona de Comisión Deportiva y solo ella controla el manejo del cronómetro.

Las 8 jinetes deben entrar agrupadas y galopar a partir de los 20 metros del lienzo.

Pueden o no hacer algún ejercicio preparatorio.

En los lienzos en los que la puerta de entrada está en el ruedo, o en la manga entre los 20 y los 60 metros, las jinetes deben dirigirse al partidero para acomodarse al fondo e iniciar a galopar. A partir de que la primera jinete cruza los veinte metros se reinicia el cronómetro. Cuando todas estén agrupadas al fondo deben iniciar su galope. De no hacerlo, se les aplica una sanción de -2 puntos.

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

Los conceptos de calificación que NO se sancionan en la entrada son: defectos de ejecución, no entrada o no salida del ejercicio Ni descalificación en algún ejercicio.

PUNTAS:

Se entiende por punta la demostración que hace la jinete de la buena rienda de su caballo.

Sobre parado el caballo, la jinete lo arranca al galope o al paso (máximo tres pasos), pudiendo ser un galope suave e incrementar la velocidad a los 20 mts. o arrancar al galope largo.

Este galope se debe detener al entrar al rectángulo, llamando a su cabalgadura con la rienda y el caballo debe detenerse sobre los cuartos traseros y hacer alto total. Las puntas serán calificadas por la juez central y tendrán como apoyo una juez de piso, su función es corroborar



los puntos siguientes: dentro del rectángulo, jalar a una mano, saludo al estilo charro, así como los tiempos y metros de la punta, que serán medidos por el juez varón asignado.

Las puntas se presentan al principio de cada rutina o son descalificadas.

Se presentan 2 puntas al inicio de la rutina, que tienen un valor inicial es de 9, 10 ó 11 puntos según los tiempos que se marquen.

Se da un punto adicional si la jinete tiene un arrastre de 10 metros a 15.50 y se dan dos puntos adicionales si tiene un arrastre de 15.51 metros a 20 metros.

El resultado obtenido de las dos puntas se suma a la puntuación general de los ejercicios.

Las puntas adicionales a las 2 reglamentarias no son permitidas y es motivo de descalificación del equipo.

Las 2 jinetes que van a dar punta deben hacerlo una por una, sin hacerse sombra en ningún momento de no hacerlo así, es motivo de descalificación de la punta.

La punta comienza cuando la primer jinete en dar punta entra al lienzo y termina cuando su caballo sale completamente por el frente del rectángulo, después de haber hecho alto total, momento en el que se detiene el cronómetro.

El rectángulo debe estar limpio y rastreado para poder apreciar correctamente las líneas marcadas por los cuartos traseros del caballo.

En los lienzos en los que la puerta de entrada esté ubicada en el ruedo, las jinetes deben dirigirse al partidero y a partir de que cruzan los 20 mts (caminando hacia el fondo) la juez inicia a tomar el tiempo.

El cronómetro se detiene solamente para la medición de las puntas y durante la limpieza del rectángulo.

El tiempo de cada punta se suma al de la ejecución de la rutina.

El juez de piso es quien mide y determine los tiempos de cada punta. (Este juez tiene la facultad de descalificar a la jinete que le falte el respeto; así como a su escaramuza, en caso de que sea la porra, amigos, familiares o entrenador quienes lo hagan).

En caso de que una integrante cambie de caballo para dar punta o utilice un caballo de otra integrante de su mismo equipo será motivo de descalificación del equipo.

Cada escaramuza tiene derecho a que la integrante que dio punta observe la medición de la longitud y tiempos de su punta debiendo respetar la decisión de los jueces. En caso de que ingrese dentro del rectángulo será sancionada con -2 puntos.

Las puntas parten de cero (0). Se suman los puntos adicionales y se restan las infracciones correspondientes.

ADICIONALES EN LA PUNTA:

Estos se obtienen de la siguiente forma:

PONER EN MANO: 1 PUNTO

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

La cabalgadura puede estar separada de la pared del partidero hasta 1 metro de distancia como máximo después de lo permitido se pierde el adicional. Este es el único caso en el que se permite abrir o manquear la rienda.

LÍNEA RECTA: 1 PUNTO

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

VELOCIDAD: 1 PUNTO

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

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

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

DENTRO DEL RECTANGULO: 1 PUNTO

La jinete debe empezar a llamar a su caballo dentro de las líneas del rectángulo de cala.

Si comienza a rayar su caballo antes de entrar al rectángulo, NO obtiene este adicional. Así como tampoco, si la jinete se sale rayando por el frente del rectángulo y NO tenga un mínimo de 6 metros de raya dentro de éste.

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

JALAR A UNA MANO: 1 PUNTO

La jinete obtiene este adicional siempre y cuando el jalar a una mano sea claro desde el inicio de jalón. La vara puede estar tomada por ambos extremos o bien por uno, la mano que sostiene la vara debe estar notablemente separada de la mano que sostiene la rienda.

POR SALUDAR: 1 PUNTO

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

POR RAYAR 6 METROS EN 1, 2 o 3, TIEMPOS: 5, 4 o 3 PUNTOS

La punta debe tener como mínimo 6 metros y estar en 3 tiempos como máximo.

Se da un punto adicional si la jinete tiene un arrastre de 10 metros a 15.50 y se dan dos puntos adicionales si tiene un arrastre de 15.51 metros a 20 metros.

Las marcas dejadas por los cuartos traseros se miden con cinta métrica u odómetro por un juez oficial de la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

Se miden sólo las marcas de la huella más larga, de un mismo lado y que estén dentro del Rectángulo. Si con una pata se marcan 4 tiempos o más, aún y cuando con la otra se marquen menos tiempos, no obtendrá los adicionales.

Si la primera marca dentro del rectángulo mide 50 centímetros o menos, NO se toma como

tiempo ni como medida para las marcas de huellas de raya. Si con una pata marca 3 tiempos y con la otra marca 2, se dan los adicionales correspondientes al mayor número de tiempos. Se elimina la marca de preparacion, aunque ésta exista ya NO se medirá. NO es motivo para perder el adicional de dentro del rectángulo. Este adicional se pierde en caso de que la jinete llame en la rienda al caballo antes de entrar al rectángulo.

INFRACCIONES EN LA PUNTA:

La jinete que da punta se hace acreedora a las infracciones que ella misma cometa, cada vez que ocurran y se restan del valor de su punta.

Éstas pueden ser por las siguientes causas:

- a) Por perder algún arreo: 2 puntos
 - b) Por trotar: -1 punto
 - c) Por montar a horcajadas: -4 puntos
 - d) Por castigar innecesariamente a su caballo: -4 puntos
 - e) 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; si esto sucede la punta es descalificada.
- f) Cuando la jinete de la escaramuza que da punta, se salga del lienzo, habiendo entrado completamente: -6 puntos.
 - g) Por ingresar al rectangulo para observar la medicion -2

DESCALIFICACIONES EN LA PUNTA:

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

- Si el caballo después de dar punta nunca hace alto totalmente, esto es, trota o camina.
- Por NO arrancar al primer intento o cuando 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 (en el radio de visibilidad de la que va a dar la punta)
- Por salirse del rectángulo por alguno de sus costados al estar rayando.
- Por NO rayar dentro del rectángulo.
- Por sacar el caballo más de una extremidad habiendo rayado y antes de salir del rectángulo.
- Por NO salir por el frente del rectángulo al terminar la punta, (ejemplo: salirse caminando por alguno de los costados o por atrás del rectángulo).
- Por rehúse del caballo en cualquier momento de la realización de la punta.
- Porque el caballo NO raye, es decir NO meta las patas al dar la punta.
- Porque el caballo pare con las manos o por picar.
- Por NO parar al ser llamado de la rienda.
- Por caída de la jinete con o sin caballo; incluso cuando quede colgando por perder el

asiento.

- Por pararse de manos el caballo en cualquier momento durante la realización de la punta. (Se considera, como tal, cuando el caballo apoyando francamente los cuartos traseros, levante las manos de la mitad hacia arriba del cuerpo del mismo).
- Por la intervención del instructor(a) o cualquier persona ajena; a excepción de lo establecido en el paro Opcional;
- Si la intervención de la persona ajena es con alguna jinete que no dio punta, se descalifica la última punta. (Ejemplo: pasar una vara a alguna jinete; o cualquier otro motivo que no contemple el artículo relativo al paro opcional). Por hacer sombra o acompañar dentro del lienzo a la que va a dar la punta, aunque sea por otra jinete del equipo.

RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA:

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

Si la escaramuza tiene más de 12 ejercicios, éstos deben señalarse en la hoja de calificación como preparatorios y dibujarlos en la “Hoja de Croquis y Responsiva” y son calificados como preparaciones, siendo acreedores a las sanciones que se cometan en éstas.

Si ejecutan preparaciones que tengan valor de movimientos previos a la ejecución de un ejercicio, se sanciona como defecto de ejecución con -6 puntos por cada una de estas preparaciones que se hayan omitido en las hojas.

Artículo 49.-

La Rutina Obligatoria de Competencia debe incluir por lo menos un ejercicio de cada uno de los siguientes CONCEPTOS obligatorios:

- ♠ GIRO
- ♠ COLADERA
- ♠ CRUCE
- ♠ ESCALERA
- ♠ ABANICO (de 26 puntos)
- ♠ COMBINADO
- ♠ LIBRE
- ♠ COMPUESTO

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

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



Artículo 50.-

Los 12 ejercicios de los cuales consta la Rutina Obligatoria de Competencia, son de los siguientes VALORES:

- ♠ Un ejercicio de 16 puntos:
- ♠ Dos ejercicios de 20 puntos:
- ♠ Dos ejercicios de 26 puntos, uno de éstos debe ser el abanico
- ♠ Cinco ejercicios de 28 puntos, uno de estos debe ser el concepto compuesto y otro el concepto libre.
- ♠ Un combinado, es un concepto independiente y obligatorio formado por dos ejercicios, un ejercicio de 28 puntos y un ejercicio de cualquier valor (16, 20,26 ó 28 puntos), llamado complementario.

Artículo 51.-

El valor máximo posible de una rutina, antes de puntas y adicionales es de 304 puntos. El ejercicio combinado es el que determina el total de la suma base y se puede presentar en solo una de las siguientes formas:

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

El valor máximo posible de adicionales que pueden tener una rutina es de 42 puntos. (Los adicionales son el resultado de 2 giros individuales de 28 puntos de 360º, de un compuesto de 28 puntos con cualquier grados, además de 3 movimientos de 28 puntos, ya sean escaleras, coladeras o cruces, mas 3 puntos del concepto libre con valor de 28 puntos.)

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

Artículo 52.-

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

Una buena colocación de los movimientos en el lienzo durante la ejecución de sus diferentes momentos, permite un mejor juzgamiento y por ende una mayor claridad en el otorgamiento de puntos por parte del jurado.

En tanto que la escaramuza cumpla con los conceptos y los valores de los ejercicios formando una Rutina Obligatoria de Competencia, está en libertad de diseñar la rutina como más le convenga.

DESCALIFICACIÓN DE LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA:

Se descalifica la Rutina Obligatoria de Competencia de una escaramuza cuando ésta incurra en



cualquiera de los siguientes motivos:

- Por presentar menos de 12 ejercicios.
- Por realizar faenas NO especificadas en el reglamento oficial de competencia, como actos circenses o de otra índole. (Ejemplo: Ir aplaudiendo en el abanico).
- Por hacer entrega de un reconocimiento, sin autorización del jurado, en cualquier momento de la competencia.
- Por presentar una Rutina Obligatoria de Competencia que exceda la suma base máxima permitida de 304 pts.
-

Artículo 53.-

EJERCICIOS DE ACUERDO A SU CONCEPTO:

Ejecutar dos ejercicios con el mismo diseño únicamente invirtiendo los sentidos, NO se toman como diferentes. Ejercicio es cada uno de los 12 movimientos que constituyen una Rutina Obligatoria de Competencia.

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

AGRUPACIONES: 16 PUNTOS.

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

En el caso de ejercicios circulares deben dar por lo menos una vuelta completa ya formados. Los medios abanicos deben completar media vuelta, después de estar formados.

En este concepto NO pueden tener más de un caballo de distancia entre las jinetes que ejecuten una agrupación. Las filas indias de ocho jinetes y las de cuatro jinetes, ya sea paralelas o encontradas, NO son agrupaciones, pases ni rebases, se consideran preparaciones, por lo tanto NO tienen valor.

FLORES: 16 y 20 PUNTOS.

Son movimientos de ocho jinetes que tienen entrada o salida radial, ya sea de la periferia al centro o viceversa, en donde hay un cambio de dirección, esta prohibido hacer apoyo en los cuartos traseros al hacer el cambio de dirección. El valor depende del número de jinetes que cambien de dirección simultáneamente. Si la flor es de 16 pts., únicamente dos, de las jinetes deben cambiar de dirección al mismo tiempo. Si es de 20 puntos, cuatro jinetes mínimo deben cambiar de dirección al mismo tiempo.

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

ABANICO: 16 y 26 PUNTOS.

Es una agrupación diagonal de cuatro u ocho jinetes. Es obligatorio que den una vuelta completa en el ruedo una vez que se ha conformado en su totalidad el abanico de 26 puntos (ocho jinetes) y es la única agrupación que entra en un concepto obligatorio llamado abanico, solo media vuelta al ruedo una vez armados los abanicos de 16 puntos.



CRUCES: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS.

Son movimientos con una o más intersecciones que se realiza perpendicular o diagonalmente por dos o más jinetes que crucen simultáneamente. Su valor depende de los márgenes de distancia permitidos para cada categoría, el número de jinetes que lo realicen simultáneamente y el número de sentidos en que se realice

- Los de 16 puntos involucran dos jinetes con distancia NO mayor a tres caballos.
- Los 20 pts. se realizan por cuatro jinetes con una distancia NO mayor a dos caballos.
- Los de 26 puntos los ejecutan ocho jinetes en solo dos sentidos con distancias NO mayores a un caballo y medio.
- Los de 28 puntos, lo realizan ocho jinetes en tres o más sentidos con distancias NO mayores a un caballo y medio. NO se considera cruce si coinciden tres o más jinetes agrupadas en el cuaje del ejercicio, aunque vayan en el mismo o diferentes sentidos. Siendo este un ejercicio no especificado y por lo tanto sin valor.

ESCALERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS.

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

Su valor depende del número de jinetes que cruzan simultáneamente, de los márgenes de distancia permitidos para cada valor y del número de sentidos en que se realiza.

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

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

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

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

La escaramuza tiene la obligación de señalar con "2T" si ejecuta la escalera en dos tiempos, con "A" si las ejecuta alternadas, en diferente posición, paralelas o en diferentes sentidos, respetando el concepto de escalera. O bien señalar con 2T/A si ejecuta la combinación de las dos especificaciones anteriores. De no ser así, se sanciona con -2 pts.

COLADERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS.

Son ejercicios con cruces donde el eje principal es circular.

Este círculo debe estar formado obligatoriamente por cuatro jinetes, mientras que las otros



cuatro deben cruzarlo, entrando y saliendo, o sólo entrando, o sólo saliendo de éste.

- Las de 16 puntos el cruce en el círculo debe ser de una en una y hasta con tres caballos de distancia.
- las de 20 puntos de dos en dos y hasta con dos caballos de distancia.
- Las de 26 puntos solo entrando o solo saliendo, con distancias de caballo y medio. Si el círculo da más de una vuelta completa se tomara como movimiento preparatorio en caso de no señalarlo y se sancionara con -6 puntos. Cuando se arman en círculos de ocho jinetes, cuatro deben cruzar atravesando el círculo antes de salir. En este mismo caso, cuando el círculo es de ocho jinetes y antes de salir cuatro giran, el cruce de salida debe realizarse por los cuartos traseros del caballo de atrás de la que va a girar. Si no tienen entrada o salida del ejercicio, se sanciona con -2 pts.
- Las de 28 entrando y saliendo al mismo tiempo, con distancias de caballo y medio. En cualquiera de los casos antes mencionados el círculo inicial debe estar formado durante un caballo y medio antes de la ejecución, y mantenerlo un caballo y medio después de ésta, manteniendo las distancias de ejecución sin cerrarlo, abrirlo o deshacerlo, en cualquiera de sus valores, de no hacerlo así se sanciona con -2 pts.

GIROS: 16, 20 y 28 PUNTOS.

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

El caballo debe mantener la secuencia y tiempos en el movimiento de sus manos. NO debe moverse hacia atrás o hacia alguno de sus lados, ya que esto se considera desplazamiento.

- Se permiten giros de 180º, 270º y 360º únicamente.
- Las jinetes pueden girar de parejas o individualmente, prohibido combinarlos.
- Si se ejecutan giros con diferentes grados, sólo se pueden presentar dos variantes de los tres grados permitidos, (ejemplo: 180º con 270º; ó 270º con 360º; ó 180º con 360º; o viceversa). Si una o más integrantes no cumplen con los grados especificados al girar, es decir girar menos o más grados se perderán los adicionales, y en el caso de girar menos de 180º será motivo de descalificación del ejercicio.
- Cuando la escaramuza presenta giros en diferentes grados, deben comenzar a girar al mismo tiempo y la salida de éstos depende de los grados que hayan ejecutado.
- Se permiten los giros hacia derecha e izquierda simultáneamente, si la escaramuza cumple con los siguientes requisitos:
 - 1) Marcar con rojo y verde en las hojas a los elementos que giran hacia la izquierda y a los que giran a la derecha respectivamente.
 - 2) Solo pueden girar cuatro hacia un lado y las otras cuatro hacia el otro.
 - 3) Deben girar toda la misma cantidad de grados.
 - Se permite cambio de dirección en los giros, si cumple con los siguientes requisitos en la ejecución:
 - a. Realizar cambio de dirección en la preparación del ejercicio.

b. En el caso de los Giros se tiene que respetar la característica de: entrada; de caballo y medio, cuaje y caballo y medio de salida respetando la trayectoria de inicio.

En caso de no cumplir con estos puntos, se perderán los adicionales y -2 pts. por no cumplir con la entrada o salida del ejercicio.

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

- El valor de los giros depende de las jinetes que los realicen al mismo tiempo y/o los márgenes de distancia permitidos para cada valor.
- Los de 16 puntos deben hacerlos de una en una, de 2 en 2, de 4 en 4, o todas al mismo tiempo, con hasta tres caballos de distancia.
- Los de 20 puntos deben ejecutarlos de 4 en 4, o las ocho jinetes, con hasta dos caballos de distancia.
- Los de 28 deben realizarlos las ocho al mismo tiempo, con hasta caballo y medio de distancia.

Cuando los giros se realizan en parejas, la distancia NO puede ser mayor a medio caballo lateral con relación a la compañera con la que se está girando. Esta distancia se toma en cuenta desde el momento de colocarse en posición paralelas y las jinetes a hombros con la compañera con la que va a girar y hasta marcar la salida del giro, definido claramente en la ejecución. Los grados que realicen en parejas se inician en el momento en que los caballos se encuentran paralelos y las jinetes a hombros para comenzar a girar.

De no ser así se sancionara con defecto de destiempo por empezar a girar antes o después de estar a hombros y girar colas con colas como girar menos de 180 grados será motivo de descalificación.

PEINES: 26 PUNTOS.

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

CARGA DE CABALLERÍA: 26 PUNTOS.

Son formaciones paralelas de ocho jinetes en una sola dirección.

COMBINADO: 28 PUNTOS CON OTRO DE CUALQUIER OTRO VALOR.

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

- Pueden ejecutarse en orden indistinto, donde se usan ambos ejercicios para el conteo



- de los conceptos obligatorios, NO se puede repetir el diseño de cualquier ejercicio de la rutina en ninguno de los dos movimientos.
Deberá ejecutarse claramente la entrada, cuaje y salida del primer ejercicio (el diseño de la intersección no podrá utilizarse en la salida) y avanzar mínimo medio caballo lineal conservando la trayectoria y como máximo caballo y medio para enlazar la ejecución del segundo ejercicio, incluyendo en este el medio caballo lineal. Se permite realizar un cambio de dirección entre un movimiento y otro después de avanzar el medio caballo lineal. No se permite realizar un CD en la entrada del primer ejercicio ni antes del caballo y medio de la salida del Segundo ejercicio o se perderan los adicionales.
- Si realizan el segundo ejercicio cuando aún NO se ha terminado la ejecución del primero y avanzar como mínimo medio caballo lineal, será descalificado el primer ejercicio .
- Si se realizan el segundo ejercicio después de caballo y medio del primero y hasta dos caballos de distancia, se sanciona el primer ejercicio con defecto de abierto dependiendo el concepto.

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

LIBRE : 28 PUNTOS EN EL CUAL SE DARAN 3 PTS. ADICIONALES.

Solamente se permitirán los cruces, escaleras y coladeras. Puede repetirse un cuarto concepto pero no su diseño (debe ser diferente el diseño, aun y cuando, el concepto sea el mismo). Y Debe señalarse en las hojas de calificación y hojas de croquis y responsiva como concepto LIBRE.

COMPUESTO: 28 PUNTOS EN EL CUAL SE DARAN 10 PTS. ADICIONALES CON CUALQUIER GRADO A GIRAR.

Es un concepto obligatorio donde entrara en el conteo de concepto de giros y NO podrá utilizarse este concepto en el combinado. Debe ser realizado por cuatro jinetes que giran en pareja y cuatro jinetes que giran individual cuya ejecución, intervienen las ocho jinetes simultáneamente.

Los giros en el compuesto deben ser ejecutados hacia un mismo sentido, podrán utilizar dos diferentes grados a elegir (180, 270,360) siendo los mismos grados entre las jinetes que giran individual y los mismos grados entre las jinetes que giran en parejas. Deberán empezar a girar al mismo tiempo y la salida de estos es dependiendo los grados a ejecutar. Obtendrán 10 adicionales en cualquiera de los grados a girar, con una distancia permitida NO mayor a dos caballos. En este concepto puede utilizarse el cambio de dirección respetando sus reglas sin tener que cumplir con el Cambio de dirección en la salida solamente cuando sea circular siempre y cuando cumpla con los grados señalados.

Artículo 54.-

INFRACCIONES A LOS EJERCICIOS SEGÚN SU VALOR

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

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

EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

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

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

EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

- ♠ Cruce de cuatro jinetes
- ♠ Giros de cuatro jinetes
- ♠ Coladeras donde cruzan dos jinetes simultáneamente
- ♠ Flores donde mínimo cuatro jinetes cambian el sentido simultáneamente
- ♠ Escaleras donde cruzan dos, tres o cuatro jinetes a la vez.

Estos deben realizarse con dos caballos de distancia como máximo.

Los ejercicios de 20 puntos que se ejecuten en dos tiempos, uno primero y otro después a NO más de 2 caballos uno del otro, deben ser del mismo diseño los dos, aunque se realicen en diferente ubicación, momento, dirección o alternados. La escaramuza tiene obligación de señalar cuando se ejecuta en dos tiempos (2T) de lo contrario se sanciona con -2 pts.

EJERCICIOS DE 26 PUNTOS:

- ♠ Cruce de ocho jinetes simultáneamente, con dos sentidos
- ♠ Coladeras donde cuatro jinetes que cruzan simultáneamente el círculo, sólo lo hacen de entrada, o salida.
- ♠ El abanico, la carga de caballería y el peine como excepciones dentro de este valor.
- ♠ Escaleras con dos sentidos como máximo donde cruzan cuatro jinetes a la vez.

Estos ejercicios deben realizarse con un caballo y medio de distancia como máximo, a excepción del peine, el abanico y la carga de caballería, que por ser agrupaciones deben tener una distancia no mayor a un caballo entre cada jinete.

EJERCICIOS DE 28 PUNTOS:



- ♣ Cruces con tres sentidos o más.
 - ♣ Giros de ocho jinetes simultáneamente.
 - ♣ Coladera donde las cuatro jinetes que cruzan el círculo entran y salen al mismo tiempo.
 - ♣ Escaleras con más de dos sentidos, donde cruzan cuatro jinetes a la vez.
 - ♣ Libre con 8 jinetes cruzando simultáneamente.
 - ♣ Compuesto donde cuatro giran en parejas y cuatro individual simultáneamente.
- Estos ejercicios deben realizarse con un caballo y medio de distancia como máximo.

Artículo 55.-

DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS:

- a) Por ejecutar dos veces el mismo ejercicio, además de que se toman en cuenta los errores cometidos para la calificación general y todas las sanciones que se especifican en este reglamento.
- b) Los dos ejercicios que componen el combinado NO deben ser iguales, el hacerlo así es motivo de descalificación del segundo.
- c) Por la falta de ejecución de algún ejercicio de los sujetos a calificación de acuerdo con su hoja.
- d) Por alterar el orden de ejecución de los ejercicios con respecto a sus dibujos.
- e) Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.
- f) Por NO corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.
- g) Por chocar durante la entrada, cuaje o salida de algún ejercicio.
- h) Por intervención de persona ajena en cualquier momento del ejercicio.
- i) Por ejecutar cualquier ejercicio en la manga del lienzo.
- j) Por no cumplir con la salida de medio caballo lineal en el primer ejercicio del combinado.
- k) Por ejecutar los giros con un valor menor de 180 grados, cualquiera de las jinetes.
- l) Cuando por cualquier motivo, una o más jinetes abandonen el lienzo y ruedo y el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho jinetes.
- m) Cuando dos ejercicios con el mismo diseño y únicamente invierten los sentidos.
- n) Por ejecutar más de TRES OCASIONES un mismo concepto (excepto el libre), se descalifica el ejercicio que sea el cuarto o quinto, o más.
- ñ) Por agrupar 3 o más integrantes en el cuaje del ejercicio aunque sea en diferentes sentidos.
- o) Cuando en la ejecución NO se crucen por todos los huecos de la columna, no podrán ir dos caballos pegados hocico-cola

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

Artículo 56.-

EXCEPCIONES A LA DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS:



- ♠ Cuando una persona ajena entra al ruedo por desconocimiento del reglamento.
 - ♠ Cuando uno o varios charros NO han salido o entran durante la presentación de la escaramuza y esto NO sea inherente a la escaramuza.
 - ♠ Cuando alguien entra al ruedo a recoger basura o algún otro artículo que ponga en peligro a las jinetes.
 - ♠ Cuando en el paro opcional se requiere de persona ajena.
 - ♠ Cuando algún toro o yegua, o cualquier otro animal, invada el ruedo, ya que puede ocasionar un accidente.
 - ♠ Cuando alguna puerta se abra, o se cierre, poniendo en riesgo a las jinetes.
- En los casos anteriores, la presentación puede detenerse sin sanción y la juez detiene el cronómetro hasta continuar la presentación.
- Cualquier persona puede intervenir dando aviso a la escaramuza, en caso de que alguna o varias jinetes corran peligro.

Artículo 57.-

SALIDA DE RUTINA:

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

Todo lo que suceda en el transcurso de este tiempo y hasta que el cronómetro es detenido, es calificado. Lo que ocurra después de saludar y hacer alto total NO está sujeto a calificación. Si las jinetes salen sin saludar o sin detenerse, se sanciona al equipo con -5 pts., y NO se detiene el cronómetro hasta que salgan del lienzo. Se evalúa todo lo que sucede y con el riesgo de que se pasen del tiempo límite permitido para realizar su Rutina Obligatoria de Competencia.

El equipo completo debe salir a galope hasta el final del partidero, de lo contrario se sanciona con -2 pts., aún y cuando el cronómetro esté detenido.

Artículo 58.-

CONCEPTOS DE CALIFICACIÓN:

DISTANCIA: -1 y - 2 PUNTOS.

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

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

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

Los errores de distancia son acumulativos, se suman cuantas veces ocurran por cada jinete que

los cometa.

DISTANCIA EN PREPARACIÓN DEL EJERCICIO Y EN SALIDA DE LA RUTINA: -1 PUNTO.

Se entiende por preparación del ejercicio desde el arranque a galope de la rutina, hasta caballo y medio antes de la ejecución de cada ejercicio; y caballo y medio después de ejecutar cada uno de los ejercicios.

Todas las distancias en este trayecto son sancionadas como distancias en preparación.

La salida de la rutina comienza caballo y medio después de la ejecución del último ejercicio de la rutina, y termina cuando las ocho jinetes hacen alto total.

Estas distancias se marcan en la columna destinada para esto en la hoja de calificación.

DISTANCIA EN EJECUCIÓN: - 2 PUNTOS.

Se entiende por zona de ejecución, caballo y medio antes del cuaje de un ejercicio, a lo que se le llama, entrada. Procede la ejecución; y caballo y medio después de dicho cuaje, que se denomina salida del ejercicio. Las distancias que ocurran en este trayecto se consideran distancia en ejecución.

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

La escaramuza tiene una sanción de -2 pts., cuando 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 jinete que los cometa, siempre que NO exceda el margen permitido para marcar defecto de ejecución.

VELOCIDAD: -2 PUNTOS.

Se entiende por velocidad al galope sostenido o con cambio que desarrolla un equipo durante la rutina.

La escaramuza debe mantener un galope constante o realizar cambios de ritmo, aumentando la velocidad y manteniéndola durante la entrada, cuaje y salida del ejercicio.

El cambio debe notarse claramente. El galope durante la preparación NO debe ser corto o lento.

La sanción de -2 puntos por velocidad se aplica:

- Cuando en el cuaje del ejercicio la escaramuza caiga en un galope corto o lento, o disminuya la velocidad (V).
- Cuando una o varias jinetes bajen al paso o paren (P).
- Cuando una o varias jinetes troten (T).

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



integrante u ocasión.

El trote no conlleva automáticamente a marcar la velocidad.

En caso que exista un trote solo se marcara el trote y si por este motivo baja la velocidad, también se marca la pérdida de velocidad, la sanción se aplica por ejercicio, NO por integrante. Estas infracciones se marcan en cualquier momento de la rutina, a excepción de la entrada de la rutina y solo una vez por ejercicio.

MONTARSE A HORCAJADAS: -4 PUNTOS.

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

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

PERDIDA DE ARREO: -2 PUNTOS.

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

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

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

CAERSE CON CABALLO: - 10 PUNTOS.

Se sanciona con -10 pts. en cualquier momento que ocurra, ya sea preparación o ejecución. Se entiende como caída con caballo aquella en la que el animal rinde cualquier parte de su cuerpo (NO confundir con tropiezo), siempre y cuando NO sea a consecuencia de un choque. Si a consecuencia de la caída, hubiera paro de actuación, éste no se sanciona.

Permanecen todas las demás infracciones a las que se hayan hecho acreedoras antes de la caída. Cuando en las puntas, estando en suerte la jinete, tiene caída con caballo, la punta es descalificada.

SALIDA DE JINETE: -6 PUNTOS.

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

NO se detiene el cronómetro y acumula las sanciones a las que se haya hecho acreedora.

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

CASTIGO INNECESARIO: - 4 PUNTOS.

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

*Cuando se use el castigo con la vara, con la espuela, o cualquier otro instrumento para externar enojo evidente de la jinete sin necesidad.

PARO OPCIONAL: SIN SANCIÓN.

Se realiza por decisión de la escaramuza y con autorización del jurado y se justifica, cuando corra peligro alguna jinete o caballo.

Es considerado por los siguientes motivos:

- Cuando se reviente cualquier parte del freno, cadenillas, barbada, cabezada y rienda, cualquier parte de la albarda, cincho, pecho-pretal, cabestro, bozalillo, bozal, bajador, sombrero, accesorios de patas y manos del caballo.
- Cuando algún caballo o jinete se encuentre evidentemente indispuerto para continuar.
- Cuando existe un paro opcional, el cronómetro se detiene hasta la reanudación de la rutina y NO se marca ninguna sanción; a excepción de alguna jinete que NO estuvo involucrada en el percance que provocó el paro, aprovecha para ser auxiliada por una persona ajena, se sanciona al quipo con -6 pts. como paro de actuación.
- Cuando se ladea la albarda evidentemente.
- Cuando se ven en la necesidad de cambiar una albarda o cualquier arreo utilizado por la cabalgadura y ponga en peligro la integridad del jinete además ya NO se sanciona como arreo diferente, porque los arreos fueron revisados previo al percance.
- Aplica cuando el jurado lo requiera por alguna contingencia de monta peligrosa o situación externa que ponga en riesgo al equipo.

MONTA PELIGROSA O INADECUADA: -6 PUNTOS.

NO competir con caballos lastimados o dopados; y menos aún con jinetes dopados, en estado de ebriedad o bajo los efectos de alguna sustancia que modifique su desempeño,

Se considera monta peligrosa o inadecuada:

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

PARO DE ACTUACIÓN: -6 PUNTOS.

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



NO se sanciona a la escaramuza si el lienzo es invadido por alguna gente extraña, toro, yegua, o cualquier otro animal. Ni por algún choque, caída con o sin caballo.
El cronómetro NO se detiene y se sanciona lo que suceda.

REHUSE y PARO DE MANOS: -6 PUNTOS.

Se dice que un caballo se rehúsa cuando se niega a cumplir una orden (mando) o se para de manos en cualquier parte de la rutina, o NO continua el sentido de la ejecución de manera insistente. Cuando el rehúse o paro de manos ocurre durante la punta, ésta es descalificada. (si el paro de manos en la punta, ocurre en el momento que esta rayando por el mismo impulso del caballo no se descalifica, si el caballo termina de rayar y después se para de manos se descalifica).

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

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

Se aplica en cualquier momento de la rutina. Si es en la entrada de la rutina, se descalifica al primer ejercicio y si es en la salida de la rutina, se descalifica al anterior.

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

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

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

PERDIDA DE ASIENTO: -10 PUNTOS.

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

POR NO EJECUTAR LAS 8 JINETES EL EJERCICIO: MENOS EL 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO.

Cuando en un movimiento NO ejecutan una o varias jinetes un movimiento. La sanción se aplica en el ejercicio en el que se cometa la infracción.

ROCE: -2 PUNTOS.

Un contacto ligero sin desplazamiento. El contacto con los holanes, sombreros, colas o vestido no se tomara como roce.

CHOQUE EN PREPARACIÓN, ENTRADA Y SALIDA DE LA RUTINA: -10 PUNTOS.

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

- ♥ Cuando exista un contacto con desplazamiento.
- ♥ Cuando a consecuencia del contacto, una o más jinetes caen con o sin caballos.
- ♥ Cuando se para la actuación a consecuencia del choque.
- ♥ Cuando en la preparación del ejercicio hay contacto con desplazamiento de los caballos.
- ♥ Cuando se pierde la continuidad de la preparación a consecuencia del choque.



- ♥ Cuando en la entrada las seis jinetes que no dan punta hacen un ejercicio preparatorio y chocan en cualquier momento, antes de iniciar la rutina.
- ♥ Cuando algún caballo sea estrellado en las tablas en cualquier parte del ruedo y manga.

CHOQUE EN ENTRADA, EJECUCIÓN Y SALIDA DE LOS EJERCICIOS: MENOS 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO.

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

- ♥ Cuando exista contacto con desplazamiento y/o pérdida de continuidad.
- ♥ Cuando se pare la actuación a consecuencia del choque.
- ♥ Cuando durante la entrada, ejecución o salida del ejercicio hay contacto con desplazamiento de los caballos
- ♥ Cuando una o más jinetes caen, con o sin caballos, debido al choque.
- ♥ Cuando NO se ejecute un ejercicio debido a la colisión.
- ♥ Cuando en los giros de pareja hay contacto sin desplazamiento; y se enganchan o se quedan pegadas las jinetes o sus caballos, perdiendo la continuidad.

El choque se sanciona eliminando el valor real y los adicionales del ejercicio en el que suceda, cuando éste sea durante la entrada, cuaje o salida del ejercicio.

Las infracciones que se cometan antes del choque, permanecen.

INTERVENCIÓN DE PERSONA AJENA: MENOS 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO Y DE LA PUNTA.

- ♥ Dar instrucciones a la escaramuza por parte del entrenador(a), o cualquier otra persona, en cualquier momento durante la puesta en mano y hasta terminar de dar punta o en cualquier momento de la rutina y desde cualquier lugar, ya sea con gritos, señas, chiflidos, aparatos electrónicos, pasar vara, celular, agua, pañuelos desechables, o cualquier otra cosa.
- ♥ Contacto directo, físico y verbal cualquiera de las jinetes con una persona ajena o entrenador (a) durante la rutina.
- ♥ Cuando la intervención se da durante la entrada, se descalifica el primer ejercicio de la rutina.
- ♥ Se permite el contacto verbal de la jinete que da la punta con el público (excepto con el Entrenador (a)).

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

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

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

NO ENTRADA O SALIDA DE LOS EJERCICIOS: -2 PUNTOS.

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

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

NO MARCAR GIROS, NI LOS GRADOS, y/o NO INDICAR CAMBIO DE DIRECCION, y/o NO INDICAR DOS TIEMPOS O ALTERNAS EN ESCALERAS: -2 PUNTOS.

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

- Los grados a ejecutar, pudiendo ser solo dos variantes de grados como máximo.
- Los giros que se ejecuten en la barda o bocamanga.
- Debe señalar la entrada y la salida del ejercicio en línea recta, también de cada giro, para poder evaluar su correcta ejecución.
- Indicar con línea roja punteada el cambio de dirección a efectuar a caballo y medio antes de la ejecución de cada movimiento y el NO realizarlo de dicha manera.
Y cuando exista un cambio entre los movimientos del combinado.

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

DEFECTO DE EJECUCIÓN: DE -4 PUNTOS.

Este término significa sancionar los giros (excepto el del compuesto por su salida) cuando esté ejecutado evidentemente a destiempo e imperfecto. Se aplica por cada uno de los motivos que marca éste artículo, aún y cuando sea en un mismo ejercicio.

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

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

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

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

Cuando en la ejecución una o más jinetes la realizan a destiempo. NO hay tolerancia para sancionarlo. Se define como destiempo, el momento en el que los caballos cambian la alineación recta marcada simultáneamente.

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

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

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



Cuando una o varias jinetes NO ejecuten los giros apoyando el tren posterior de su cabalgadura para girar, haciendo un círculo en lugar de un giro, o si el caballo pica en manos en cualquier momento del giro. Este concepto aplica tanto en giros de parejas y en individuales.

Cuando una o varias jinetes NO inician o terminan de girar en el mismo lugar del tren posterior del caballo. Además de todas las sanciones en las que se incurran.

DEFECTO DE EJECUCION: DE -6 PUNTOS.

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

Se sanciona con -6 puntos a los cruces, coladeras y todos los demás ejercicios de cualquier valor y concepto que tengan errores de ejecución y destiempo de un caballo en el momento de la realización del mismo.

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

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

EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

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

EN EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

- ♥ Cuando una o más jinetes lleven más de dos caballos de distancia en cualquiera de sus ejercicios o huecos.
- ♥ Cuando los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de 2 caballos de distancia entre sí.
- ♥ Cuando los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de 2 caballos de distancia entre sí.
- ♥ Cuando en las coladeras abran el círculo a más de 2 caballos.
- ♥ Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.

EN EJERCICIOS DE 26 y 28 PUNTOS:

- ♥ Cuando una o más jinetes abran más de caballo y medio de distancia cualquiera de sus ejercicios y huecos.
- ♥ Cuando los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de un caballo y medio de distancia entre sí.



- ♥ Cuando el círculo de la coladera lo abran a más de un caballo y medio de distancia.
- ♥ Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.

ADEMÁS EL DEFECTO DE EJECUCIÓN SE SANCIONA POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

COLADERAS -6

- ♥ El círculo se abra a más de un caballo y medio.
- ♥ El círculo se abra formando una "C".
- ♥ Cuando se forma con dos círculos al mismo tiempo, el círculo de 4 jinetes que marca el eje principal para cruzarla no puede tener más de caballo y medio de distancia.
- ♥ Cuando en la ejecución una o más jinetes marcan el destiempo con más de un caballo.

GIROS-4

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

ESCALERAS -6

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

CRUCES-6

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

ABANICO -6

- ♥ Por no completar una vuelta después de estar formado.
- ♥ Cuando en los medios abanicos no completen media vuelta después de formado.
- ♥ Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.

GENERALIDADES:

También es motivo de defecto de ejecución lo siguiente:

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

Artículo 59.-

PUNTOS ADICIONALES:

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

- 1.- Estos ejercicios se tienen que preparar desde las tablas al centro del ruedo, las ocho jinetes y sin ejercicio intermedio, es decir directamente de tablas al lugar de la ejecución.
- 2.- A los ejercicios combinados se les otorgan adicionales si cumplen también con lo siguiente:

- a) Al primer ejercicio si es de 28 puntos y desprenden de tablas las ocho jinetes.
- b) Al segundo ejercicio si es de 28 puntos.
- c) Cuando los dos ejercicios son de 28 puntos y se combinan con giros no importando el orden de ejecución.

LOS PUNTOS ADICIONALES SE OTORGAN DE LA SIGUIENTE MANERA:

CONCEPTO Y ADICIONALES	GIROS INDIVIDUALES	GIROS DE PAREJAS
COLADERA + 3		
ESCALERA + 3		
CRUCE + 3		
GIROS de 180°	+6	+4
GIROS de 270°	+8	+6
GIROS de 360°	+ 10	+8
COMPUESTO + 10	+ 10	+ 10

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

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

Cuando se descalifica un ejercicio se pierden los adicionales.

Artículo 61.-

DECIMALES Y DESEMPATES

DECIMALES:

Cuando un resultado final arroje decimales, éstos no se cierran.

La puntuación de la escaramuza conserva los decimales.

DESEMPATES:

Los desempates se resuelven en el siguiente orden:



- ♥ Primero se resuelve, otorgando el triunfo a la escaramuza que en su hoja de calificación tenga menos infracciones en su rutina.
- ♥ De persistir, es a la escaramuza que tenga más adicionales en su rutina.
- ♥ De continuar el empate, gana la escaramuza que tenga más giros de 28 puntos, sin considerar los grados.
- ♥ De persistir el empate es triunfador el equipo que tenga la suma más alta en el total de puntas.
- ♥ Por último, si aún hay empate, se irá a la calificación oficial inmediata anterior.

RESUMEN DE PUNTOS ADICIONALES Y SANCIONES DEL REGLAMENTO OFICIAL DE ESCARAMUZAS RESUMEN DE DESCALIFICACIONES DEL EQUIPO:

- a) Montar en competencia de escaramuzas con el traje de charra de gran gala.
- b) Montar en competencia de escaramuzas con el traje de charra de etiqueta.
- c) Montar en competencias de escaramuzas con el traje de china poblana.
- d) Por competir en un segundo equipo cuándo ya se ha definido la integrante con otro.
- e) Por no estar federado el equipo.
- f) Por no haber participado en el campeonato estatal y querer hacerlo en el estatal II.
- g) Por tener más o menos de ocho jinetes al momento de competir.
- h) Por oponerse a la asignación de jueces enviadas por la Federación Mexicana de Charrería, A.C.
- i) Por retirarse de una competencia sin terminarla.
- j) Por alterar alguna credencial emitida por la Federación Mexicana de Charrería, A.C.
- k) Porque la capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza le falte al respeto al jurado calificador.
- l) Porque el instructor(a) haga comentarios negativos contra las jueces o la calificación mientras dure la competencia.
- m) Por presentar mas de 2 puntas.
- ñ) Por no hacer alto total antes del primer ejercicio de la rutina obligatoria.

DE LAS JINETES:

- a) Por presentarse a la competencia de escaramuzas sin alguna de las partes que conforman el atuendo de Adelita y trajes de charra permitidos para competencias.
- b) Por utilizar en el vestido de Adelita adornos en colores fluorescentes, plateados, dorados.
- c) 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, tornasoles e hilos dorados, plateados, brillantes.
- d) Por usar bajo el vestido de Adelita mallas, licras, jeans, mallones, pantalón aunque sean blancos y de algodón en lugar de calzoneras o el no portarlas.
- e) Por usar con el vestido de Adelita rebozo con colores fluorescentes, así como el uso de fajilla charra en vez de rebozo, o que la fajilla no de vuelta a la cintura.
- f) Por no usar crinolina bajo el vestido de Adelita durante la competencia de escaramuzas.
- g) 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.
- h) Por utilizar con los trajes de charra permitidos para competencia de escaramuzas camisa de cualquier color diferente a las permitidas.

- i) Por portar con los trajes de charra permitidos para competencia de escaramuzas corbata o moño para el cabello elaborados en ante o gamuza.
- j) 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.
- k) 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:

- a) Las puntas adicionales a las 2 reglamentarias.
- b) Por hacer sombra o acompañar a la que va a dar la punta.
- c) Por no arrancar al primer intento o cuándo el caballo se regrese después de haber iniciado su carrera.
- d) Por arrancar sin esperar a que el ruedo esté desocupado en el área del rectángulo en referencia a las bardas de la manga.
- e) Por salirse del rectángulo de cala por alguno de sus costados o no entrar al mismo.
- f) Por no salir al frente del rectángulo de cala al terminar la punta.
- g) Por rehúse del caballo en cualquier momento de la punta.
- h) Por que el caballo no raye, o pare con las manos o por picar.
- i) Por no parar al ser llamado de la rienda.
- j) Por caída de la competidora con o sin caballo.
- k) Por pararse el caballo de manos en cualquier momento.
- l) Por intervención de persona ajena exceptuando lo que comprende el paro opcional.
- m) Por no rayar dentro del rectángulo.
- n) Por contacto físico. (Recibir vara, agua, etc.)
- ñ) por no hacer alto total después de terminar de rayar.

DE LA RUTINA:

- a) Por presentar menos de los 12 movimientos reglamentarios.
- b) Por ejecutar faenas no especificadas en el presente reglamento.
- c) Por hacer entrega de un reconocimiento o arrojar objetos de cualquier especie en cualquier momento.
- d) Cuando jinetes, amigos, familiares, caballerangos o instructores de una escaramuza arrojen cualquier objeto desde gradas hacia ruedo o lienzo en cualquier momento.
- e) Por presentar una rutina que exceda la suma base máxima permitida de 304 puntos.

DE LOS EJERCICIOS:

- a) Por ejecutar dos veces el mismo ejercicio aún y cuándo se realice con diferente ubicación.
- b) Por la falta de ejecución de algún ejercicio sujeto a calificación.
- c) Por alterar el orden de ejecución de algún ejercicio con respecto a sus dibujos.
- d) Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.
- e) Por no corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.
- f) Por ejecutar giros de cualquier valor con un mínimo de 180 grados.

- g) Por choque en el momento de la entrada, ejecución o salida de algún ejercicio.
- h) Por intervención de persona ajena durante la presentación.
- i) Por intervenir con gritos, chillidos, señas, ayuda de aparatos electrónicos por parte del instructor(a) o cualquier otra persona.
- j) Por ejecutar cualquier ejercicio en la manga del lienzo.
- k) El primer ejercicio del combinado si se ejecuta el segundo sin haber terminado de ejecutar el primero.
- l) Cuando por cualquier motivo una o más jinetes abandonen el lienzo y ruedo y el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho jinetes.
- m) Por ejecutar un ejercicio como un cuarto concepto de solo los tres permitidos, excepto el libre.
- Ñ) por ejecutar un ejercicio con el mismo diseño diferentes sentidos.
- o) por perder el asiento que conlleve al paro de actuación.
- p) un ejercicio NO cumpla con el valor o concepto especificado.

RESUMEN DE SANCIONES:

SE SANCIONA CON -1 PUNTO POR:

- a) Usar rienda que no lleve botón o nudo en el centro de la misma.
- b) Por marcar distancia en la salida de la rutina.
- c) Por marcar distancia en la preparación de cualquier ejercicio.
- d) por marcar trote en cualquier momento en la punta.

SE SANCIONA CON -2 PUNTOS POR:

- a) Cada concepto diferente del atuendo o de los arreos.
- b) Cada distancia cometida en la entrada, ejecución y salida de cualquier valor de los ejercicios.
- c) Cuando la escaramuza trote.
- d) Cuando la escaramuza caiga en un galope corto o tedioso.
- e) Por paro de integrante.
- f) Por pérdida de arreo.
- g) Por usar objetos en perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sea en el lóbulo de las orejas.
- h) Por no entrar y salir galopando del ruedo.
- i) Por la falta de algún chapetón en la albarda, cabezada o pecho pretal.
- j) Por no respetar el caballo y medio de entrada y salida de los ejercicios de cualquier valor.
- k) Por presentar giros en barda no señalarlo así en la hoja.
- l) Por presentar giros de mismos grados y de diferentes grados y no señalarlo así en la hoja.
- n) Por no señalar en el croquis cuando la escalera se ejecuta en 2 tiempos, alterna o en 2 tiempos y alterna.
- o) Por rebasar el minuto para iniciar la competencia.

SE SANCIONA CON -4 PUNTOS POR:

- a) Montar a horcajadas por cada ejercicio que suceda.



- b)** Por castigar innecesariamente al caballo (golpear en cabeza o/y cuerpo).
- c)** Por defecto de ejecución en giros (180º, 270º y 360º).
- d)** Por sacar el caballo una de sus extremidades de las líneas laterales del rectángulo habiendo hecho alto después de rayar.

SE SANCIONA CON -5 PUNTOS POR:

- a)** Cada minuto o fracción que se pase la escaramuza de los 8 minutos reglamentarios.
- b)** Por salir del ruedo sin saludar al estilo charro.
- c)** Cuando la aclaración de calificación no proceda.

SE SANCIONA CON -6 PUNTOS POR:

- a)** Falta de una chapeta en algunas de las jinetes.
- b)** Salida de jinete.
- c)** Paro de actuación.
- d)** Rehúse o paro de manos en la rutina.
- e)** No pasar revisión médica.
- f)** No respetar el horario de práctica asignado para una competencia oficial.
- g)** No respetar la convocatoria, acuerdos y especificaciones establecidas y circuladas por la Federación Mexicana de Charrería, A.C.
- h)** Cuando no se presente la escaramuza a tiempo para la revisión de arreos.
- i)** Por cometer defecto de ejecución en los ejercicios de cualquier valor a excepción de giros.
- j)** Preparaciones no señaladas en las hojas de croquis.
- k)** Por monta peligrosa o inadecuada.

SE SANCIONA CON -10 PUNTOS POR:

- a)** Cuando hay un choque en la entrada o salida de la rutina, así como en la preparación para algún ejercicio.
- b)** Por caída con caballo en cualquier momento de la rutina o ejercicios.
- c)** Cuando exista claramente un contacto con las tablas de algún caballo en cualquier parte del lienzo.
- d)** Por la pérdida de asiento que conlleve al paro de actuación.

SE SANCIONA CON -25 PUNTOS POR:

- a)** No cumplir con la rutina obligatoria de competencia.
- b)** Cuando en el combinado se avance más de dos caballos para el enlace del segundo.
- c)** Por ejecutar más de TRES veces alguno de los conceptos señalados, excepto el libre.



REGLAMENTO DE COMPETENCIA PARA ESCARAMUZAS INFANTILES

Las escaramuzas infantiles se califican bajo las normas del Reglamento de Competencia para Escaramuzas Charras con las diferencias que a continuación se enumeran:

1.- Se dividen en las siguientes categorías:

Categoría "A": Hasta 11 años no cumplidos.

Categoría "B": 11, 12, 13, 14 y hasta 15 años no cumplidos



Categoría “Juvenil”: 15, 16, 17 y hasta 18 años no cumplidos.

Categoría Sub 21: 18, 19, 20 y 21 años no cumplidos.

2.- El año deportivo de estas categorías será desde su primer competencia oficial hasta que termine el año en curso, si en el transcurso de este año rebase la edad límite, podrá seguir compitiendo con esa escaramuza hasta que termine el año deportivo.

3.- En todas las categorías se pueden reforzar con 2 integrantes de una categoría inferior, por ningún motivo podrán reforzarse de una categoría superior.

4.- Es obligación de la capitana entregar la documentación completa de su escaramuza antes de cada competencia. Deberán cumplir en tiempo y forma con esta entrega, de no hacerlo así se sanciona con -6 puntos y si no hace entrega de la papelería será motivo de descalificación.

Dicha documentación consiste en:

a) Las ocho credenciales vigentes de las jinetes y la de su instructor(a).

b) Original y copia del acta de nacimiento de cada jinete (original solo para cotejar) o Curp.

c) Cinco copias de las hojas de croquis. Por el reverso de una de ellas debe llevar una copia fotostática de las ocho credenciales de las jinetes, así como la de su instructor(a) y cuatro copias de la hoja de calificación.

d) Formato original de responsiva firmado por el padre o tutor.

CATEGORÍA “A”: HASTA 11 AÑOS.

RUTINA BÁSICA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA:

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

En ningún caso se sanciona la intervención de persona ajena. Únicamente un instructor(a) puede colocarse dentro del ruedo y debe portar el atuendo charro, si es varón; o de charra o Adelita si es mujer, pudiendo dar órdenes asistidos de un megáfono, sin ser sancionada la escaramuza. No se sanciona el cambio de ritmo o velocidad. Solamente es sancionada cuándo bajen del galope al paso (el trote no causa la sanción de velocidad), ya sea una o todas las jinetes. El paro conlleva pérdida de velocidad. La velocidad es sancionada en cada ejercicio que suceda.

Los doce ejercicios que forman la rutina básica obligatoria de competencia debe incluir por lo menos un ejercicio de los siguientes conceptos obligatorios:

→ FLOR

→ AGRUPACIÓN

→ CRUCE

→ ESCALERA

→ ABANICO (de 26 puntos)

El concepto de los ejercicios debe corresponder forzosamente a su diseño, de no ser así será descalificado el ejercicio.



Las flores, agrupaciones, cruces y escaleras podrán repetirse como máximo tres veces. Si en el momento de ejecutar la rutina un ejercicio no cumple con el valor o concepto especificado éste se descalifica.

Debe presentar:

- 3 ejercicios de 16 puntos
- 5 ejercicios de 20 puntos
- 2 ejercicios de 26 puntos
- 2 ejercicios de 28 puntos

La rutina básica, obligatoria de competencia es de 256 puntos

EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

- Cruces de dos jinetes.
- Flores donde dos jinetes cambian de sentido simultáneamente.
- Rebases de cuatro jinetes, agrupaciones de cuatro u ocho jinetes.
- Peines de cuatro jinetes.
- Escaleras donde cruza una jinete a la vez.

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

EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

- Cruces de cuatro jinetes.
- Flores donde cuatro jinetes cambian el sentido simultáneamente.
- Escaleras donde cruzan dos jinetes 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, deben ser del mismo diseño los dos, aunque se realicen en diferente ubicación, momento y dirección.

EJERCICIOS DE 26 PUNTOS:

- Cruces de ocho jinetes en el mismo lugar simultáneamente, con dos sentidos. En éste valor están incluidos el abanico, la carga de caballería y el peine como excepciones.
- Escaleras con dos sentidos como máximo.

Deben realizarse con dos caballos de distancia como máximo, a excepción de el peine y el abanico, la carga de caballería, que por ser agrupaciones deben tener una distancia no mayor a un caballo entre cada jinete.

EJERCICIOS DE 28 PUNTOS:

- Cruce con tres sentidos o más.
- Escaleras con más de dos sentidos.

Estos deben realizarse con dos caballos de distancia como máximo.

ADICIONALES



Debido a que en esta categoría se presentan cruces y escaleras, los adicionales se otorgaran de la siguiente manera:

- Cruces de 28 + 3
- Escaleras de 28 + 3

PUNTAS

Se entiende por punta la demostración que hace la jinete de la buena rienda de su caballo; sobre parado, arranca al galope, pudiendo ser suave e incrementar la velocidad a los 20 mts. Y lo detiene al entrar al rectángulo sobre los cuartos traseros.

Se permite otro instructor para auxiliar solamente en la puesta en mano.

NO SE MIDEN LAS PUNTAS.

1.- Las puntas se presentan al principio de cada rutina o son descalificadas. La punta comienza cuando la primera jinete en dar punta entra al lienzo y termina cuando el caballo sale completamente del rectángulo por el frente, después de haber hecho alto total.

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

- El tiempo se toma a partir de que entra la primera punta hasta que salga del rectángulo por el frente.
- En los lienzos en los que la puerta de entrada este en el ruedo deberán entrar al ruedo, dirigirse al partidero y a partir de los 20 mts. La juez toma el tiempo.
- El cronómetro se detiene solamente durante la limpieza del rectángulo.
- El tiempo de cada punta se suma al de la ejecución de la rutina.
- La juez del centro es la encargada de calificar la punta desde las gradas. No se miden las puntas. (el juez tiene la facultad de descalificar a la integrante que le falte el respeto o a la escaramuza en caso de que sea la porra amigos familiares o entrenador quienes lo hagan).

2.- Las puntas parten de 5 pts. Se suman los puntos adicionales y se restan las infracciones correspondientes.

3.- Se presentan 2 puntas con valor máximo de 11 puntos. El resultado obtenido se suma a la puntuación general de los ejercicios.

4.- Las 2 jinetes que van a dar punta deben hacerlo una por una, sin hacerse sombra en ningún momento; de no hacerlo así, es motivo de descalificación de la punta.

5.- Los puntos adicionales en las puntas se obtienen de la siguiente forma:

PONER EN MANO: 1 PUNTO

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

La cabalgadura puede estar separada de la pared del partidero hasta 2 metros de distancia como máximo. Se permite abrir o manquear la rienda.

LÍNEA RECTA: 1 PUNTO



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

VELOCIDAD: 1 PUNTO

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

Está permitido que después de ponerse en mano, el caballo camine hasta 5 trancos antes de iniciar el galope suave. NO están obligadas a llevar el caballo a toda velocidad ya que de cualquier manera obtendrán el punto adicional. Si interrumpe el galope y se para en las cuatro patas no será acreedora a este punto adicional.

DENTRO DEL RECTÁNGULO: 1 PUNTO

La jinete debe empezar a llamar a su caballo dentro de las líneas del rectángulo de cala.

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

JALAR A UNA MANO: 1 PUNTO

La jinete obtiene este adicional siempre y cuando el jalar a una mano sea claro desde el inicio de jalón. La vara puede estar tomada por ambos extremos o bien por uno solo. La mano que sostiene la vara debe estar notablemente separada de la mano que sostiene la rienda.

POR SALUDAR: 1 PUNTO

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

INFRACCIONES EN LAS PUNTAS

La jinete que da punta se hace 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 en cualquier momento de su punta sin ser sancionada la velocidad excepto por parar o caminar se sancionara con -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; si esto sucede la punta es descalificada.
- Cuando la jinete de la escaramuza, salga del lienzo habiendo entrado completamente: -6 puntos.

Artículo 1.-

DESCALIFICACIONES EN LA PUNTA:

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

- Por realizar cualquier punta adicional a las 2 reglamentarias.
- 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 (en el radio de visibilidad de la que va a dar la punta).
- Por salirse del rectángulo por alguno de sus costados al estar rayando o parando.
- Por no rayar o parar dentro del rectángulo.
- Por sacar el caballo más de una extremidad habiendo rayado o parado y antes de salir 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.
- Por no rayar o parar al ser llamado de la rienda.
- Por caída de la jinete con o sin caballo, o cuando quede colgando por perder el asiento.
- 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.
- Si la intervención de la persona ajena es con alguna jinete 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 jinete del equipo.

6.- La juez responsable explica las calificaciones a la capitana del equipo infantil, así como a su instructor(a), si lo solicitan; debiendo respetar los tiempos y formas establecidos en este reglamento para la revisión de su video, así como para recibir su explicación. (10 minutos).

7.- El instructor(a) debe portar el atuendo charro, si es varón; o de charra o Adelita si es mujer, así como estar federado(a). Se les entrega una copia fotostática de su hoja de calificación, si así lo desean.

8.- Las escaramuzas infantiles que hayan competido en su campeonato estatal tienen derecho a competir en el Campeonato Nacional Infantil, a menos que la convocatoria dictamine algo diferente, o la Federación Mexicana de Charrería, A. C., acuerde y/o circule otro procedimiento.

CATEGORÍA “B”: HASTA 15 AÑOS.

RUTINA INTERMEDIA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA

El margen de tiempo máximo para la presentación de su rutina será de 11 minutos, sin tolerancia. En ningún caso se sanciona la intervención de persona ajena.



Únicamente un instructor(a) debe colocarse en la manga del lienzo y deberá portar el atuendo charro, si es varón; o de charra o Adelita si es mujer, pudiendo darles órdenes sin ser sancionada la escaramuza.

No se sanciona el cambio de ritmo o velocidad. Solamente será sancionado cuándo bajen el galope al paso (caminen sus caballos) ya sea una o todas las jinetes. La velocidad es sancionada en cada ejercicio que suceda.

Los doce ejercicios que forman la rutina intermedia obligatoria de competencia debe incluir por lo menos un ejercicio de los siguientes conceptos obligatorios:

- Giros
- Coladera
- Escalera
- Cruces
- Abanico
- Combinado

1.- Los valores son los siguientes:

- 1 ejercicio de 16 puntos
- 3 ejercicios de 20 puntos
- 2 ejercicios de 26 puntos
- 4 ejercicios de 28 puntos
- 1 combinado de 28 puntos con otro de cualquier valor (16, 20, 26 o 28 puntos)

El ejercicio complementario del combinado es el que define la suma base de la rutina.

Combinado de 28 puntos con complementario de 16 puntos	284 puntos
Combinado de 28 puntos con complementario de 20 puntos	288 puntos
Combinado de 28 puntos con complementario de 26 puntos	294 puntos
Combinado de 28 puntos con complementario de 28 puntos	296 puntos

2.- 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 sanciona con el defecto de ejecución que corresponda.

3.- La calificación de las puntas es igual a la de la categoría libre, a excepción del punto adicional referente a la velocidad, ya que no están 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 jinete baje al paso (camine su caballo), no se le otorga éste adicional.

4.- La juez responsable explica las calificaciones a la capitana del equipo infantil, así como a su instructor(a), si lo solicitan; debiendo respetar los tiempos y formas establecidos en este reglamento para la revisión de su video, así como para recibir su explicación.

5.- El instructor(a) debe portar el atuendo charro, si es varón; o de charra o Adelita si es mujer, así como estar federado(a). Se les entrega una copia fotostática de su hoja de calificación, si así lo desean.

6.- Las escaramuzas infantiles que hayan competido en su campeonato estatal tienen derecho a competir en el Campeonato Nacional Infantil, a menos que la convocatoria dictamine algo diferente, o la Federación Mexicana de Charrería, A. C., acuerde y/o circule otro procedimiento.

CATEGORIA "JUVENIL": HASTA LOS 18 AÑOS.

RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA.

Se califican bajo las normas del Reglamento de Competencia para Escaramuzas Charras categoría libre.

CATEGORIA "SUB 21": HASTA 21 AÑOS.

RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA.

Se califican bajo las normas del Reglamento de Competencia para Escaramuzas Charras categoría libre.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- ESTAS ADECUACIONES DEROGA A TODAS LAS ANTERIORES.

SEGUNDO.- ESTAS ADECUACIONES FUERON APROBADAS POR LA ASAMBLEA GENERAL

TERCERO.- ESTAS ADECUACIONES FUERON SOMETIDAS A CONSIDERACIÓN DEL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FEDERACIÓN MEXICANA DE CHARRERIA A.C.

ELMA ELIZONDO DE LA LAMA; COORDINADORA NACIONAL DE ESCARAMUZAS

LA SECRETARIA DEL DEPORTE

Sr. CELSO TREVIÑO CANTU; SECRETARIO DEL DEPORTE

C.P. ANDRES EDUARDO ACEVES HERNANDEZ; PROSECRETARIO DEL DEPORTE

ING. JOSE ANTONIO GARDUÑO VELAZQUEZ; COORDINADOR NACIONAL DE JUECES

