



**REGLAMENTO OFICIAL PARA  
ESCARAMUZAS Y DAMAS CHARRAS  
CATEGORÍAS DIENTES DE LECHE, INFANTIL A, INFANTIL  
B, JUVENIL CHARRAS MAYORES**

**CONSEJO DIRECTIVO NACIONAL  
2021-2024**

*“Charrería, tradición ecuestre en México”  
Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁGINA</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>GENERAL</b>	<b>3</b>
	Preámbulo	3
Artículo 2	Código de Conducta	4
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>ATUENDO</b>	<b>4</b>
Artículo 4	Vestimenta	4
Artículo 6	Montura (Albarda)	20
Artículo 7	Arreos	23
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>COMPETENCIAS OFICIALES DE ESCARAMUZAS CHARRAS</b>	<b>28</b>
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>34</b>
Artículo 31	Reconocimiento de Terreno	35
Artículo 32	Revisión de Arreos	35
Artículo 33	Desfile	36
Artículo 34	Puntas	36
Artículo 35	Entrada de la Rutina	41
Artículo 36	Rutina Obligatoria de Competencia	41
Artículo 38	Salida de la Rutina	42
Artículo 39	Revisión de Video	43
<b>CAPÍTULO V</b>	<b>EJERCICIOS DE ACUERDO A SU CONCEPTO Y VALOR</b>	<b>46</b>
Artículo 45	Descripción de ejercicios según su valor	48
Artículo 46	Descripción de ejercicios según su concepto y diseño	50
<b>CAPÍTULO VI</b>	<b>CONCEPTOS DE CALIFICACIÓN</b>	<b>62</b>
<b>CAPÍTULO VII</b>	<b>CLASIFICACIÓN DE CATEGORÍAS</b>	<b>76</b>
Artículo 52	Categoría Dientes de Leche	76
Artículo 53	Categoría Infantil A	78
Artículo 54	Categoría Infantil B	79
Artículo 55	Categoría Juvenil	80
Artículo 56	Categoría Charras Mayores	82
<b>CAPÍTULO VIII</b>	<b>RESUMEN DE DESCALIFICACIONES Y SANCIONES</b>	<b>83</b>
<b>CAPÍTULO IX</b>	<b>FIGURAS DENTRO DE UNA COMPETENCIA</b>	<b>88</b>
Artículo 59	Equipo	88
Artículo 60	Capitana	88
Artículo 61	Instructor (a)	89
Artículo 62	Delegada	91
Artículo 63	Caporal	94
Artículo 64	Jurado Calificador	96
	<b>TRANSITORIOS</b>	<b>101</b>

## CAPÍTULO I - GENERAL

### PREÁMBULO

Reglamento General de Competencia para Escaramuzas Charras en las Categorías:

- I. Dientes de Leche
- II. Infantil A
- III. Infantil B
- IV. Juvenil
- V. Charra Mayor

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

Cualquier modificación a este reglamento causada por cambios al Estatuto de la Federación Mexicana de Charrería, A.C. (FMCH); al reglamento oficial general para competencias, u otras Reglas Deportivas, entrarán en vigor una vez publicada en la página oficial de la FMCH la cual es:

[www.fmcharreria.com](http://www.fmcharreria.com)

La práctica de esta actividad se refiere a un grupo de ocho mujeres a caballo, montadas en albarda obligatoriamente, vestidas de Adelita o charras respetando como lo menciona el reglamento vigente, según corresponda. Por lo anterior no se permitirán escaramuzas mixtas (en cuanto a género); ni la participación de ningún varón que pretenda formar parte activa en dichos grupos, ya que en esta disciplina deportiva se monta a mujeriegas (en albarda).

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

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

### ARTÍCULO 1

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

- I. Tiene como marco histórico la preservación del vestuario y tradiciones de la Charrería.
- II. Los caballos serán conducidos por sus jinetes a la usanza de la rienda charra.
- III. En conjunto, las 8 demuestran al galope una Rutina Obligatoria de Competencia.
- IV. La escaramuza charra estará integrada, única y exclusivamente, por jinetes del género femenil.

V. Se entiende por atuendo, al vestuario y arreos charros que en su totalidad porta una dama charra niña, joven o adulta, en competencias oficiales, competencias amistosas, concursos de presentación y su uso en eventos sociales.

## **ARTÍCULO 2**

### **CÓDIGO DE CONDUCTA:**

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

La falta a este documento por cualquiera de las personas antes citadas ocasionará 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, instructoras (es), así como las jueces deberán limitarse exclusivamente a lo que se menciona en el presente reglamento, tanto para competir como para calificar.

Todas las personas involucradas en este reglamento deberán trabajar con honestidad y ética profesional.

## **CAPÍTULO II - ATUENDO**

### **ARTÍCULO 3**

La competidora estará obligada a presentarse con propiedad, es decir, vestida de Adelita o de charra con su cabalgadura y sus arreos completos, única y exclusivamente como se indica en este reglamento, de acuerdo a la categoría de la vestimenta que se porte al momento de la revisión de arreos. La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo NO permitido citado a continuación, así como el portar objetos o hechuras que alteren las tradiciones charras establecidas en el presente reglamento en cualquiera de los atuendos aquí mencionados, será motivo de descalificación del equipo en la competencia. Todas las partes de estos atuendos deberán portarlos por igual las integrantes de una misma escaramuza.

De conformidad con los estatutos, orígenes y objetivo de nuestro Deporte Nacional por Excelencia no está permitido que alguna competidora se presente usando objetos en perforaciones y/o piercing en cualquier parte del cuerpo visible, que no sea en el lóbulo de las orejas, de hacerlo así se sancionará con -2 puntos. El tener a la vista cualquier tipo de tatuaje visible, así como tener el cabello teñido de colores rosa, verde, morado, azul, etc., (que no sea un color normal), será motivo de descalificación de la integrante.

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

## **ARTÍCULO 4**

### **VESTIMENTA**

#### **Tipos de vestuario:**

- I. Vestido de Adelita

II. Traje de Charra, exclusivamente en las siguientes categorías:

- a) De faena
- b) De media gala
- c) De gala
- d) De gran gala
- e) De etiqueta

III. Traje de China Poblana

**I. VESTIDO DE ADELITA**

Se compone de las siguientes partes y características:

**TELÁ:** Deberá ser en su mayor porcentaje de algodón, pudiendo ser popelina, manta, lino, tira bordada, tergal o algodón con poliéster. Se prohíbe el uso de telas transparentes, satinadas, organza, fluorescentes, doradas, plateadas, gamuzas, pieles, terciopelo o casimir.

**HECHURA:** Podrá elaborarse de una sola pieza (vestido completo) o de dos piezas siendo falda y blusa, debiendo ser del mismo diseño entre las ocho jinetes. El talle deberá ser a la cintura, NO a la cadera. Se podrán usar diferentes colores en la tela, ya sea en parejas, cuartetos o de manera individual (ocho colores distintos).

Se permite el uso de faldón como adorno siempre y cuando este cosido en su totalidad.

**BLUSA:** Podrá ser lisa, con pechera, con olán, o pechera con adornos y/o bordadas, respetando los materiales que menciona este reglamento, apegado a lo tradicional. Se prohíbe que las blusas sean abrochadas por el frente y/o tipo corsé.

**OLÁN OBLIGATORIO EN LA FALDA:** Es obligatorio llevar cuando menos un olán de la tela, plisado o tableado y cosido de manera independiente en la parte baja del vestido o falda, con una medida mínima de 10 centímetros de ancho y/o en proporción a la altura de lo que mide cada competidora. No deberá ser más largo que la base de la falda (deberá confeccionarse como adorno de la misma). Se permite usar tul grueso o tipo “alambrón” por debajo del último olán, sin que rebase el mismo y solo en colores permitidos.

Se permite que el olán tenga terminación con ondas irregulares siempre y cuando sea parte del acabado de la tela.

**Los olanes en la falda se permitirán de la siguiente manera:**

1. A partir de la mitad de la pierna hacia abajo (midiendo desde la cintura hacia la rodilla), los olanes que decidan, sin subirlos de dicha medida.
2. También podrán usarse las llamadas “colas de pato” como parte de la hechura del vestido, siempre y cuando estas no modifiquen el estilo tradicional del vestido de Adelita; pudiendo colocarlas en la parte trasera de la falda; o en uno de los costados de la misma.

3. Está prohibido confeccionar los olanes múltiples que salgan desde la cintura, manufacturados uno tras otro.

**ADORNOS:** Los adornos del vestido deben tener una base opaca, podrán ser de tela, tira bordada, encaje de algodón o poliéster, listones, crochet, espiguilla (algodón), pintados, bordados de manera discreta, aplicaciones en flores (deberán ser cosidos en su totalidad), flores resaltadas en tamaños discretos (pequeños), aplicaciones artesanales, tejidos y usando partes de la tela del rebozo o rapacejo de rebozo sin utilizar las puntas del mismo. Se permiten adornos en 3D, siempre y cuando no sobrepasen una medida de 20x 10 cm y no sean el motivo principal del vestido. La base del adorno deberá ir cosida a la tela. En el caso de adornos de telas de tul, guipiur, organzas, encaje o gasas bordadas podrán ser en base opaca o satinada cuando por naturaleza de confección de hilos así esté elaborada. En caso de usar vestidos pintados o con aplicaciones tejidas o de algún tipo de artesanía, si el dibujo de los vestidos varía, no se considerará como diferencia en el atuendo. En el caso del guipur, encajes o tiras bordadas podrán variar los dibujos. No se permiten adornos con perlas, canutillo, chaquiras, lentejuelas, estoperoles, aplicaciones en madera, piedra y gamuza; o en colores fluorescentes, plateados, dorados, metálicos, neones, chillantes, plumas, botones metálicos (plateados, dorados, alpaca o similares), puntas de los rapacejos de rebozo así como las terminaciones de guipur en hebras o terminaciones en motitas. El vestido no podrá estar adornado en su totalidad con aplicaciones resaltadas.

**CUELLO:** El cuello deberá ser pegado, completo y alto, podrá ser cruzado. Confeccionado en la misma tela del vestido y/o combinación con los adornos del mismo. No está permitido confeccionarlo despegado al cuello, abierto ni muy bajito.

**MANGAS:** Podrán llevar mangas largas, tres cuartos o cortas al estilo antiguo, el fuelle o plisados de la manga deberá ser notorio, mismo que dará la amplitud de la manga. En caso de utilizar manga corta esta deberá ser a la mitad del antebrazo entre el hombro y el codo. En las que son diferentes a las tradicionales, es decir, las magas cruzadas, deberán cruzar lo suficiente para que no se descubra el brazo. En ningún caso deberán verse las axilas.

**ESPALDA:** El uso de cierre o botones en la espalda será opcional.

**BOTONES:** Podrán usarse únicamente como adorno en la blusa, siempre y cuando no sea el motivo principal de la misma. Se permite utilizar botones nacarados y aperlados. No están permitidos los botones metálicos, dorados, plateados, de plata, alpaca o similares.

**BANDA:** Es obligatoria la banda completa en la cintura o pegada de los costados hacia atrás y deberá de ir con moño de mariposa y/o bandas. Estas últimas deberán medir cuando menos 40 cm. de largo, a partir del moño ya hecho. Se permite la banda tipo cinturón con moño de mariposas y previamente cosidas. La banda es de uso obligatorio independientemente del rebozo. Podrá confeccionarse de tela de rebozo, pudiendo utilizar los deshilados y el rapacejo.

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

**MOÑO DEL PELO:** Podrán ser de tela, de rebozo pudiendo utilizar los deshilados y el rapacejo, listón satinado, listón mate, listón de organza opaca, encaje de algodón 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 deberá de estar sujeto al cabello. Se permite llevar flores como adornos, siempre y cuando vayan cosidas sobre la base del moño.

Los moños de las jinetes de una misma escaramuza deberán ser iguales. Se prohíbe el uso de organzas brillosas, lentejuelas, plumas, canutillo, chaquiras, papeles, pedrerías, adornos fluorescentes, dorados, plateados o tornasoles, de llevarlos cualquier jinete, será motivo de descalificación. El diseño del moño es libre pudiendo ser de mariposa, de gajos o de cualquier otro estilo.

El moño deberá de estar sujeto al cabello. No se permitirá pegarlo al sombrero, al vestido, ni a algún objeto que ayude a simular que está puesto, como algún elástico, o hilo de coser (ejemplo: una diadema).

**CRINOLINA:** Esta no es un fondo, tiene la función de esponjar el vestido, por tal motivo deberá llevar uno o varios olanes plisado. La tela deberá ser de fibras naturales, como algodón, popelina, cabeza de indio, manta o tira bordada; en color blanco, crudo o beige. Podrá llevar adornos de encaje o punta en los mismos colores. Si se desea, se podrá usar listón dentro de un pasa listón en combinación con el vestido. Se permite que la crinolina tenga una apertura a lo largo de un costado. La pretina deberá ser con botón, elástico o lazos. No será obligatorio que sean iguales las de las ocho jinetes. No se permitirá el uso de tul. No deberá salir por debajo del vestido. Es obligatorio su uso y deberá de ir almidonada, de lo contrario la competidora que no la porte como aquí se menciona será acreedora a -2 pts.

**CALZONERAS:** La tela deberá ser de algodón, popelina, cabeza de indio o manta, en color blanco, crudo o beige. No será obligatorio que sean iguales las de las ocho integrantes. La hechura deberá ser con elástico en la cintura, sin cierres, ni bolsas y larga hasta el tobillo. Se usa por dentro de la bota Jalisco. Si se desea, podrá llevar adornos como encajes, tira bordada, pasa listón o listón. Se podrá usar listón dentro del pasa listón en combinación con el vestido. Está prohibido confeccionarlas en su totalidad con tela de tira bordada. Se permite usar mallas o licras de color blanco o beige debajo de la calzonera. En el caso de usar la calzonera corta y salir por encima de la bota será motivo de descalificación.

**REBOZO:** Es una prenda artesanal (hecha por artesanos) no se debe suplir esta parte del atuendo con fajas del traje de charra, chalinas, chalés ni telas deshiladas simulando el trabajo del rebozo. Su uso es obligatorio. Se porta anudado a la cintura (no a la cadera), con el nudo al lado izquierdo dejando por debajo la banda del vestido. El rebozo deberá hacer juego o contraste con el vestido y/o con sus adornos en lo que se refiere al color y al tono. Podrán variar en el tono más no en el color y en los rapacejos (puntas) tanto en el tradicional como el que termina en pico. Podrán 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 adornos sobrepuertos, pintados, bordados, con hilos dorados o plateados; así como el uso de fajillas charras o cualquier otro artículo que lo sustituya. No se permiten las chalinas, ni los

rebozos que llevan motitas sobrepuertas en la terminación de los rapacejos, ni trenzadas o tejidas las barbas que salen del mismo. Cuando no se monta a caballo podrá llevarse terciado sobre uno o ambos hombros y deberá portarse con botas porfirianas.

**BOTAS:** Deberán ser estilo Jalisco tradicional, lisas, de suela delgada y punta redonda, con tacón espuelero, confeccionadas en piel, nobuk o gamuza. El tubo de la bota deberá llegar a  $\frac{3}{4}$  de la pantorrilla, tomando como referencia de la rodilla al tobillo.

Deberán usarlas del mismo material las ocho integrantes, siendo obligatorio el cordón a media bota y una herradura por la parte exterior de cada bota. En la parte alta de las mismas podrán llevar cordón o greca. Podrá llevar iniciales o el fierro, sin tener que ser iguales estos últimos conceptos entre las 8 jinetes.

Los colores deberán ser serios e iguales entre las ocho jinetes de la misma escaramuza, pudiendo haber variaciones en el tono, más no en el color; ya sea por el uso o la diferencia del teñido, sin confundir con matices distintos. En caso de variar en el color se sanciona como atuendo diferente con -2.

Solo se permitirán botas estilo "Jalisco" en los siguientes colores: beige, hueso, marfil, miel, ocre, café, marrón, vino, gris, verde oscuro, azul marino y oro viejo.

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

Las botas no deberán utilizarse con cierre ni elástico (en ningún caso), ni con estoperoles, accesorios sobrepuertos de metal, plástico etc.

Con la bota porfiriana la calzonera deberá ser corta y portar el rebozo al hombro o terciado.

**SOMBRERO:** Podrá ser de palma o soyate, siendo este el más tradicional con el vestido de Adelita. Se permite el uso de sombreros de fieltro, pelo o lana. El planchado podrá ser en cualquier estilo. Las ocho jinetes de una misma escaramuza deberán portarlos iguales en material, color y planchado. Los tonos de los materiales podrán variar por el uso, decoloraciones del sol, el teñido de las pastas o por la confección de los diferentes artesanos, más no en el color. El barbiquejo deberá ser de cuero, cerda o algodón, si se está montando es recomendado que vaya calado en la barbilla.

**TOQUILLA:** Podrá ser de calabrote sencillo o trenzado tradicional.

El calado en gamuza, vaqueta pintada (en colores permitidos), pirograbada, cincelada, chumeteada y piteada, podrán combinarse entre sí, solo estos trabajos. Será motivo de descalificación que lleven lentejuelas, canutillos o chaquiras en todos los trabajos antes mencionados.

En las toquillas bordadas se permiten todos los colores, a excepción de colores neones, fluorescentes, tornasoles, chillantes, ya que estos están prohibidos. En los cordones que marcan la toquilla bordada podrán ser en dorado, plateado o cualquier color. Se permite el galón francés, bordado con hilo de oro, plata o ambos metales, se permite usar chaquira, canutillo y lentejuela.

Si llevan ribete o carpetas en el ala de sombrero estas deberán ser iguales a la toquilla en material y diseño. Los dibujos de los bordados y los calados podrán variar, manteniendo el

diseño original del trabajo. Los tonos de los materiales también podrán variar por el uso, decoloraciones del sol, teñido de las gamuzas o por confección con los diferentes artesanos. Tanto la toquilla, como el ribete en los bordados de oro y plata, podrán ir manufacturados sobre la pasta. No confundir con las que llevan una manualidad sobrepuesta, supliendo el bordado en la pasta. Los bordados que van sobre telas no deberán ser brillosas o metálicas.

No se permiten las toquillas que en su totalidad llevan metal, ni las aplicaciones en metal, hueso, plástico, estoperoles, botones, etc., que no sean las chapetas, y ningún objeto colgante, aun cuando sea del mismo trabajo del sombrero.

No están permitidos sombreros bordados en listón (manualidad).

**CHAPETAS:** Cada integrante deberá usarlas en un solo par idéntico; no deberán ser exactamente iguales los pares entre las ocho integrantes, solo deberán cumplir con el mismo concepto.

En los sombreros de palma o soyate, no serán obligatorias las chapetas. Si el equipo decide utilizarlas deberán de ser únicamente de cuero, cuerno, hueso o gamuza.

Para los sombreros de pelo, fieltro o lana deberán de ser chapetas metálicas, que podrán ser de plata, alpaca, cobre, latón, oro; o también podrán portarlas de cuero. En estas últimas se permitirá que el cuero vaya cosido en la pasta del sombrero, siempre y cuando haga juego con la toquilla, y/o ribete o ambas. En caso de decidir usar chapetas metálicas, éstas serán el único metal permitido en el sombrero.

También podrán utilizarse chapetas bordadas en la pasta del sombrero en los colores permitidos para arreos, siempre y cuando hagan juego con la toquilla, o ribete o ambas. Éstas chapetas deberán estar trabajadas en la pasta del sombrero.

Se permite usar monedas antiguas (más de 100 años) como chapetas siempre y cuando estén insertadas con tornillo o grapa.

No se deberán mezclar categorías.

Si son chapetas de metal sobrepuestas, estas deberán estar insertadas con tornillo o grapa en los laterales de la copa del sombrero, teniendo un trabajo de manera artesanal. Se permitirá una base de piel debajo de las chapetas metálicas, sin sobresalir de estas, para protección del sombrero.

No están permitidas las chapetas pegadas; en el caso de portarlas así, será motivo de descalificación.

Las chapetas son artículos charros elaboradas por artesanos. No se permitirá 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 las chapetas y causará descalificación.

En el caso de que no presenten una chapeta, causará una sanción de -6 puntos por integrante.

**ARETES:** Deberá ser de cualquier metal con un trabajo artesanal, pueden llevar adornos de marquesitas, perla o ámbar sin ser el concepto principal del arete.

Cada integrante deberá usarlos en un solo par idéntico. No tienen que ser iguales los pares de aretes entre las ocho integrantes de la misma escaramuza. Si no se tienen perforaciones en la oreja, No es motivo de descalificación el no portarlos, en cambio, si se tienen perforaciones en la oreja y no se usan, si será motivo de descalificación de la integrante.

## **II. TRAJE DE CHARRA**

Los colores permitidos en botas, gamuzas y casimires, así como en corbata, moño para el cabello y fajilla en la categoría de charra de faena, charra de media gala, charra de gala y charra de gran gala son: beige, miel, ocre, café, vino, oro viejo, gris, marrón, verde oscuro, azul marino, naranja seco y rojo, éstos dos últimos exclusivamente en moño, corbata y fajilla. En el caso de la gamuza podrá usarse el hueso.

**FAJILLA, CORBATA Y MOÑO PARA EL CABELLO:** La corbata y el moño deberán ser colgantes, ambos en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se podrán confeccionar de cualquier tela en colores permitidos, satinadas o de rebozo, debiendo ser iguales las telas de las tres piezas y entre las 8 jinetes de una misma escaramuza. Se permite usar los deshilados y moños de rapacejo así como bordados en hilos dorados y plateados. Se permite traer flores sobrepuestas bordadas con chaquira, lentejuela, canutillo, hilos dorados y plateados en la corbata y moño para el cabello.

Se prohíbe la confección de éstas 3 piezas en gamuza, ante y/o cuero en su totalidad, el uso de telas doradas, gasas, plateadas, fluorescentes, pasteles, rosas, violetas y/o tornasoles.

Se podrán usar las fajillas de tela donde el rapacejo (flecos) podrá ir de gancho, frivolite o hechos de los mismos hilos de la tela.

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 podrán ir a ambos lados de la cadera, o solo del lado izquierdo.

**PANTALÓN:** Podrá ser del mismo casimir de la falda o en tela similar pudiendo variar el tono con un contenido alto de algodón, podrá ser del mismo color o en combinación de la falda o del traje, solo en los colores oscuros permitidos en los trajes.

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

Se confeccionará con pretina, cierre o resorte, sin bolsas. El uso de pantalones de telas no permitidas como: transparentes, forro, satinadas, brillosas, fluorescentes, doradas o plateadas, blancas, beige o mantas es motivo de descalificación.

Se permite usar mallas o licras del mismo color del pantalón, debajo del mismo.

**BOTAS:** Deberán ser estilo Jalisco tradicional, lisas, de suela delgada y punta redonda, con tacón espuelero, confeccionadas en piel, nobuk o gamuza. El tubo de la bota deberá llegar a  $\frac{3}{4}$  de la pantorrilla, tomando como referencia de la rodilla al tobillo.

Deberán usarlas del mismo material las ocho integrantes, siendo obligatorio el cordón a media bota y una herradura por la parte exterior de cada bota. En la parte alta de las mismas podrán llevar cordón o greca. Podrá llevar iniciales o el fierro, sin tener que ser iguales estos últimos conceptos entre las 8 jinetes.

Los colores deberán ser los permitidos y deberán ser iguales entre las ocho jinetes de la misma escaramuza, pudiendo haber variaciones en el tono, más no en el color; ya sea por el uso o la

diferencia del teñido, sin confundir con matices distintos. En caso de variar en el color se sanciona como atuendo diferente con - 2.

Las botas no deberán utilizarse con cierre ni elástico (en ningún caso), ni con estoperoles, accesorios sobrepuertos de metal, plástico etc.

**ARETES:** Deberá ser de cualquier metal con un trabajo artesanal, pueden llevar adornos de marquesitas, perla o ámbar sin ser el concepto principal del arete.

Cada integrante deberá usarlos en un solo par idéntico. No tienen que ser iguales los pares de aretes entre las ocho integrantes de la misma escaramuza. Si no se tienen perforaciones en la oreja, No es motivo de descalificación el no portarlos, en cambio, si se tienen perforaciones en la oreja y no se usan, si será motivo de descalificación de la integrante.

**SOMBRERO:** Podrá ser de palma o soyate únicamente con el traje de charra de faena. Se permite el uso de sombreros de fieltro, pelo o lana. El planchado podrá ser en cualquier estilo. Las ocho jinetes de una misma escaramuza deberán portarlos iguales en material, color y planchado. Los tonos de los materiales podrán variar por el uso, decoloraciones del sol, el teñido de las pastas o por la confección de los diferentes artesanos, más no en el color. El barbiquejo deberá ser de cuero, cerda o algodón, si se está montando es recomendado que vaya calado en la barbilla.

**TOQUILLA:** Podrá ser de calabrote sencillo o trenzado tradicional.

El calado en gamuza, vaqueta pintada (en colores permitidos), pirograbada, cincelada, chumeteada y piteada, podrán combinarse entre sí, solo estos trabajos. Será motivo de descalificación que lleven lentejuelas, canutillos o chaquiras en todos los trabajos antes mencionados.

En las toquillas bordadas se permiten todos los colores, a excepción de colores neones, fluorescentes, tornasoles, chillantes, ya que estos están prohibidos. En los cordones que marcan la toquilla bordada podrán ser en dorado, plateado o cualquier color. Se permite el galón francés, bordado con hilo de oro, plata o ambos metales, se permite usar chaquira, canutillo y lentejuela.

Si llevan ribete o carpetas en el ala de sombrero estas deberán ser iguales a la toquilla en material y diseño. Los dibujos de los bordados y los calados podrán variar, manteniendo el diseño original del trabajo. Los tonos de los materiales también podrán variar por el uso, decoloraciones del sol, teñido de las gamuzas o por confección con los diferentes artesanos. Tanto la toquilla, como el ribete en los bordados de oro y plata, podrán ir manufacturados sobre la pasta. No confundir con las que llevan una manualidad sobrepuesta, supliendo el bordado en la pasta. Los bordados que van sobre telas no deberán ser brillosas o metálicas.

No se permiten las toquillas que en su totalidad llevan metal, ni las aplicaciones en metal, hueso, plástico, estoperoles, botones, etc., que no sean las chapetas, y ningún objeto colgante, aun cuando sea del mismo trabajo del sombrero.

No están permitidos sombreros bordados en listón (manualidad).

**CHAPETAS:** Cada integrante deberá usarlas en un solo par idéntico; no deberán ser exactamente iguales los pares entre las ocho integrantes, solo deberán cumplir con el mismo concepto.

En los sombreros de palma o soyate, no serán obligatorias las chapetas. Si el equipo decide utilizarlas deberán de ser únicamente de cuero, cuerno, hueso o gamuza.

Para los sombreros de pelo, fieltro o lana deberán de ser chapetas metálicas, que podrán ser de plata, alpaca, cobre, latón, oro; o también podrán portarlas de cuero. En estas últimas se permitirá que el cuero vaya cosido en la pasta del sombrero, siempre y cuando haga juego con la toquilla, y/o ribete o ambas. En caso de decidir usar chapetas metálicas, éstas serán el único metal permitido en el sombrero.

También podrán utilizarse chapetas bordadas en la pasta del sombrero en los colores permitidos para arreos, siempre y cuando hagan juego con la toquilla, o ribete o ambas. Éstas chapetas deberán estar trabajadas en la pasta del sombrero.

Se permite usar monedas antiguas (más de 100 años) como chapetas siempre y cuando estén insertadas con tornillo o grapa.

No se deberán mezclar categorías.

Si son chapetas de metal sobrepuertas, estas deberán estar insertadas con tornillo o grapa en los laterales de la copa del sombrero, teniendo un trabajo de manera artesanal. Se permitirá una base de piel debajo de las chapetas metálicas, sin sobresalir de estas, para protección del sombrero.

No están permitidas las chapetas pegadas; en el caso de portarlas así, será motivo de descalificación.

Las chapetas son artículos charros elaboradas por artesanos. No se permitirá 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 las chapetas y causará descalificación.

En el caso de que no presenten una chapeta, causará una sanción de -6 puntos por integrante.

#### a) TRAJE DE CHARRA DE FAENA

El traje de charra de faena se porta con camisa y falda o con chaqueta, camisa de cuello pegado y volteado tipo civil, falda y chaleco, éste último opcional.

Los colores permitidos para confeccionar la chaqueta y la falda son: beige, miel, ocre, café, vino, oro viejo, gris, marrón, verde seco, azul marino. En el caso de la gamuza podrá usarse el hueso.

**CON CAMISA:** Deberá ser de algodón tipo pachuqueña o de cuello “mao” en los siguientes colores: blanco, hueso, beige, colores pastel, azul, gris, café, vino, verde seco o telas con estampado discreto y en colores permitidos, con rayas o cuadros en base blanca o combinada con el estampado. Podrá ir bordada ligeramente en hilos mates y/o satinados, siendo estos los únicos colores permitidos: pasteles, beige, hueso, marfil, miel, ocre, café, rojo, oro viejo, vino, marrón, gris, verde seco, azul marino y naranja seco. No están permitidos los colores plateados, dorados, fluorescentes, neones, morados, fiusha, naranja vivo, amarillo vivo, colores brillosos y chillantes, el portarlo será motivo de descalificación. Si se porta con el cuello volteado civil o militar deberá usar chaqueta. No se permitirán botones de perlas, plateados, dorados, pintados, plata, alpaca ni las de la botonadura.

Los bordados permitidos deberán ser tradicionales charros (grecas, flores, etc.) quedando prohibidas las aplicaciones sobrepuertas abultadas (gancho, crochet, etc.) que no vayan bordadas directamente en las telas.

También podrá ser la camisa de casimir, con cuello pegado y volteado tipo civil o militar, de la misma tela de la falda, podrá llevar o no adornos de gamuza. Los botones deberán ser de gamuza o tarugos de gamuza, cuerno o hueso. Debiendo llevar 3 en cada manga.

Ambas versiones de camisas podrán llevar sólo bies, haciendo juego o contraste con la falda, o adornos en telas de algodón. No se permite de rebozo.

**CON CHAQUETA:** Deberá de ser lisa, de tela de casimir, jerga o gamuza, con un alamar de gamuza al frente y en cada manga 3 tarugos de gamuza, cuerno o hueso. Podrá llevar adornos en gamuza o cuero. Podrá llevar chaleco de manera opcional. No se permitirán botones metálicos. Este traje se porta con camisa blanca, hueso, colores pastel, azul, gris, café, vino, verde seco o telas con estampado discreto en colores permitidos, con rayas o cuadros en base blanca. El cuello deberá ser pegado y volteado. Al portarse este atuendo nunca se deberá quitar la chaqueta.

**FALDA:** Deberá ser en línea "A" y larga hasta el tacón de las botas. Podrá ser de tela de casimir o jerga. Podrá llevar adornos en gamuza, cuero, ser lisa o con aletón; puede llevar mecapal, podrá llevar un tablón del lado izquierdo o ambos lados, pudiendo llevar adornos de gamuza o cuero en el tablón. Puede llevar en el tablón botones de gamuza o tarugos de cuerno o hueso. El tablón podrá comenzar a abrir a partir de donde empieza la pierna. No se permitirá los bordados en hilos.

En esta categoría se permite la chazarilla lisa, calada, con adornos en gamuza o vaqueta, con botones en gamuza, tarugos, cuerno o hueso, deberán usarse siempre abotonadas en su totalidad, además de usar los 3 botones en cada manga, con corbata de moño y con pachuqueña blanca por debajo de la misma, los botones no deberán ser metálicos.

**CINTURÓN:** Deberá portarse al estilo charro tradicional. Deberá ser en piel, nobuk o gamuza haciendo juego en material y color con las botas. Las hebillas pueden ser ovaladas, rectangulares, cuadradas y redondas del mismo material del cinto (no metálicas). Las hebillas podrán llevar algún fierro del mismo material ejemplo cincelado, pirograbado etc.

#### b) TRAJE DE CHARRA DE MEDIA GALA

El traje de charra de media gala se porta con chaqueta, falda, camisa de cuello pegado y volteado tipo civil y chaleco, éste último opcional.

Los únicos colores permitidos para confeccionar la chaqueta y la falda son: beige, hueso, miel, ocre, café, vino, oro viejo, gris, marrón, verde seco, azul marino; para los bordados con hilos opacos se permitirán los colores antes mencionados además de el color marfil, naranja seco y rojo. No se permiten colores pasteles, rosas, fiusha, dorados, plateados, violeta, morado, amarillo vivo, neones, tornasoles, fluorescentes, naranjas en colores brillantes y /o chillantes).

Los bordados permitidos deberán ser tradicionales charros (grecas, flores, etc.) quedando prohibidas las aplicaciones sobrepuertas abultadas (gancho, crochet, etc.) que no vayan bordadas directamente en las telas.

**CHAQUETA:** Podrá ser de jerga, casimir, gamuza, o combinados en ambos materiales, así como bordada en pita, pirograbados, chumeteado, entresacados, pespunteado o cincelado. También se permitirá la confección de bordados con hilos opacos de colores serios permitidos. Es obligatorio llevar mínimo un broche de plata o alpaca, ubicado en el pecho, así como tres mancuernas del mismo material alineadas en cada manga. Podrá llevar chaleco del mismo color o en combinación con el traje de gamuza, con botondura de plata, alpaca, oro. Este traje puede llevar mecapal.

Podrá usar la chazarilla con botondura, con las mismas características que las descritas en la chaqueta.

**FALDA:** Deberá ser en línea "A" y tener el largo hasta los tacones de las botas. Podrá ser de jerga, casimir, gamuza o combinados en ambos materiales, así como bordada en pita, pirograbados, chumeteado, entresacados, pespunteado o cincelado. También se permitirá la confección de bordados con hilos opacos de colores serios permitidos. Deberá llevar tres mancuernas de plata o alpaca alineadas en ambos costados de la falda a la altura de la cadera. Podrá llevar tablón del lado izquierdo o ambos lados, en este puede llevar adorno haciendo juego con el trabajo del traje, de llevar botones en el aletón, deben ser del mismo material de la botondura o tarugos de gamuza; también podrá llevar mecapal. Es motivo de descalificación el llevar estoperoles, botones, etc., que no sean parte obligatoria de la botondura

**CAMISA:** Deberá ser de cuello volteado o tipo civil y en telas opacas. Los colores permitidos solo son: blanco, beige, hueso, tonos pastel, azul, gris, verde seco, café o vino, están prohibidos los botones metálicos.

**CINTURÓN:** Deberá portarse al estilo charro tradicional. Podrá ser en piel, nobuk o gamuza, haciendo juego en material y color con las botas. Queda prohibido algún tipo de trabajo extra a las mismas. El Cinto podrán traer algún trabajo como chumeteado, piteado, pespunteado o cincelado. Las hebillas podrán ser ovaladas, rectangulares, cuadradas, redondas del mismo material de la botondura. Los adornos deberán ser con la tipología típica de los estilos charros.

c) **TRAJE DE CHARRA DE GALA**

El traje de charra de gala se porta con chaqueta, camisa, falda y chaleco (éste último opcional). Los únicos colores permitidos para confeccionar la chaqueta y la falda son: beige, hueso, miel, ocre, café, vino, oro viejo, gris, marrón, verde seco, azul marino; para los bordados con hilos opacos se permitirán los colores antes mencionados además de el color marfil, naranja seco y rojo. No se permiten colores pasteles, rosas, fiusha, dorados, plateados, violeta, morado, amarillo vivo, neones, tornasoles, fluorescentes, naranjas en colores brillantes y /o chillantes.

Los bordados permitidos deberán ser tradicionales charros (grecas, flores, etc.) quedando prohibidas las aplicaciones sobrepuertas abultadas (gancho, crochet, etc.) que no vayan bordadas directamente en las telas.

**CHAQUETA:** Podrá ser de jerga, casimir o gamuza; o combinados en ambos materiales. Los trabajos podrán ser en pita chumeteado, entresacados, pespunteado o cincelado. También se permitirá la confección de bordados con hilos opacos de colores serios permitidos. Deberán llevar mínimo un broche de oro, plata o alpaca en el pecho y tres mancuernas haciendo juego del mismo material y concepto, alineadas en cada manga. Podrá llevar chaleco en combinación con el traje o del mismo color que la chaqueta, con botones del mismo material y concepto que las mancuernas.

**FALDA:** Deberá ser en línea "A" y tener el largo hasta los tacones de las botas. Podrá ser de jerga, casimir, gamuza; o combinados éstos dos. Se permiten los bordados en pita, chumeteado, entresacados, pespunteado o cincelado. También se permitirá la confección de bordados con hilos opacos de colores permitidos.

Es obligatorio que lleve la botonadura completa de oro, plata o alpaca colocada y alineada del lado izquierdo de la falda y sólo tres mancuernas del mismo material y concepto alineadas del lado derecho de la falda a la altura de la cadera (ésta especificación es para montar). Es motivo de descalificación el llevar estoperoles, botones, etc., que no sean parte obligatoria de la botonadura.

**CAMISA:** Deberá ser solo en telas opacas y en los siguientes colores: blanca, hueso, beige, de cuello pegado y volteado, tipo civil.

**CINTURÓN:** Deberá portarse al estilo charro tradicional. Podrá ser en piel, nobuk o gamuza, haciendo juego en material y color con las botas. Se permitirá usarlo chumeteado, piteado, pespunteado o cincelado cuando haga juego con el trabajo de la montura. Las hebillas podrán ser ovaladas, rectangulares, cuadradas, redondas, del mismo material de la botonadura. Los adornos deberán ser con la tipología típica de los estilos charros, pueden ir personalizadas

### **ATUENDOS NO PERMITIDOS PARA COMPETENCIAS DE ESCARAMUZAS CHARRAS:**

#### e) **TRAJE DE CHARRA DE GRAN GALA**

Los colores permitidos en botas, casimires, corbata, moño para el cabello y fajilla en esta categoría son: beige, miel, ocre, café, vino, oro viejo, gris, marrón, verde oscuro, azul marino, naranja seco y rojo, éstos dos últimos exclusivamente en moño, corbata y fajilla.

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 deberá ser con chaqueta, falda y chaleco (éste último opcional). Deberá ir confeccionado en paño, casimir o gamuza. Las telas siempre deberán de ser opacas y en colores serios, excepto negro, blanco o marfil; además de los conceptos mencionados a continuación:

#### **DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS:**

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

**FALDA:** Deberá ser en línea “A” y el largo hasta los tacones de las botas. Deberá llevar botonadura de oro, plata o alpaca alineada a todo lo largo de la falda, en ambos costados. También podrá ir bordada con hilo de oro, plata o ambos, en forma de herradura por el frente y por la parte trasera.

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

**FAJILLA, CORBATA Y MOÑO PARA EL CABELLO:** La corbata y el moño deberán ser colgantes, ambos en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se podrán confeccionar de cualquier tela, satinadas o de rebozo, debiendo ser iguales las telas de las tres piezas. No mezclar telas satinadas con opacas, en colores permitidos: beige, miel, ocre, café, marrón, vino, gris, verde seco, naranja seco, azul marino, oro viejo, rojo. Podrán ir bordadas con hilos de oro, plata o ambos.

Se prohíbe la confección de éstas en gamuza, ante y/o cuero.

Se prohíbe el uso de telas doradas, plateadas, fluorescentes, pasteles, rosas, violetas y/o 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 cms.). No pueden prescindir de los flecos en las puntas, las cuales podrán ir a ambos lados de la cadera, o solo del lado izquierdo.

**PANTALÓN:** Podrá ser del mismo casimir de la falda o en tela similar con un contenido alto de algodón, deberá ser del mismo color o en combinación de la falda o del traje, solo en los colores oscuros permitidos en los trajes.

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

Se confeccionará con pretina, cierre o resorte, sin bolsas. El uso de pantalones de telas no permitidas como: transparentes, forro, satinadas, brillosas, fluorescentes, doradas o plateadas, blancas, beige o mantas.

**CINTURÓN:** Deberá portarse al estilo charro tradicional. Deberá 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 del mismo material de la botonadura. Los adornos deberán ser con la tipología típica de los estilos charros.

**BOTAS:** Deberán ser estilo Jalisco tradicional de suela delgada y punta redonda, confeccionadas en piel, nobuk o gamuza, haciendo juego con el cinturón. Es obligatorio el cordón a media bota y una herradura por la parte exterior de cada bota. No deberán utilizarse con cierre. En la parte alta de las mismas podrán llevar cordón o greca. Podrá llevar iniciales o el fierro. Los colores deberán ser los permitidos.

**SOMBRERO:** Deberá ser de pelo o fieltro, de cualquier tipo, haciendo juego con el traje.

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

**CHAPETAS:** Deberán ir en oro, plata o alpaca, haciendo juego con la botonadura. Las chapetas son artículos charros elaborados por artesanos, por lo que no deberá usarse cualquier artículo que las sustituya, o cualquier otro objeto que simule una chapeta.

**ARETES:** Deberán ser tradicionales, de manufactura artesanal y mexicanos, ya sean de oro, plata o alpaca.

**REVÓLVER:** Será opcional su uso. Si se decide portarlo, deberá ir con dragona y podrá ser con cachas de nácar, oro, plata o ambos, haciendo juego con la botonadura del traje. La funda deberá hacer juego con el cinturón.

**HERRAJE:** Será obligatorio utilizarlo en esta categoría. 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 demás arreos de este material deberán ser de plata, o ricamente incrustados sobre hierro, haciendo juego entre sí.

#### f) 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 deberá usar de día, ni a caballo; sólo deberá usarse en casos especiales, como bodas o funerales, donde por respeto deberá cubrirse la botonadura con un velo.

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

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

Solo podrá ser confeccionado en tela de paño o casimir.

Podrá adornarse en cualquiera de las TRES siguientes versiones:

**CON BOTONADURA:** Podrá ser de oro, plata o ambos metales. La chaqueta llevará mínimo un broche en el pecho y tres o seis mancuernas en cada manga. El chaleco deberá llevar botonadura haciendo juego. La botonadura deberá 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, en la 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 anteriores para el traje de charra de etiqueta se elaborarán conservando la tradición.

#### **DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS:**

**CAMISA:** Únicamente deberá ser blanca, de cuello pegado y volteado, tipo civil.

**FAJILLA, CORBATA Y MOÑO PARA EL CABELLO:** Las tres prendas deberán ir siempre en color **blanco y hueso**.

La corbata y el moño deberán ser colgantes, ambos en forma de mariposa. El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca. Se podrán confeccionar de cualquier tela, o satinadas o de rebozo, debiendo ser iguales las telas de las tres piezas, en colores permitidos **blanco y hueso**. NO mezclar telas satinadas con opacas. Podrán ir bordadas con hilos de oro, plata o ambos.

Se prohíbe la confección de éstas en gamuza, ante y/o cuero. Se prohíbe el uso de telas doradas, plateadas, fluorescentes, pasteles, rosas, violetas y/o 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 cms.). **NO** pueden prescindir de los flecos en las puntas, las cuales podrán ir a ambos lados de la cadera, o solo del lado izquierdo.

**CINTURÓN:** Deberá ser de charol o de ante, **en color negro, blanco o hueso** de acuerdo al traje. Se porta sin carrilleras. Podrá ir liso o bordado en hilo de oro, plata o ambos metales. La hebilla deberá ser charra, adornada, haciendo juego con la botonadura y podrá ser ovalada, rectangular, cuadrada o redonda. Los adornos deberán ser con la tipología típica de los estilos charros.

**BOTAS:** Estilo Jalisco, en charol o ante. Los colores deberán ser en color **negro, blanco o hueso**, haciendo juego con el cinturón y con el traje. **NO** se permitirán las botas con cierre.

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

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

**CHAPETAS:** Deberán ir en oro o plata, haciendo juego con la botonadura. Las chapetas son artículos charros elaborados por artesanos, por lo que **NO** deberá usarse cualquier artículo que las sustituya o cualquier otro objeto que simule una chapeta.

**ARETES:** Deberán ser tradicionales, de manufactura artesanal y mexicanos, ya sean de oro o plata, del mismo metal que la botonadura.

**REVÓLVER:** Será opcional su uso. Si se decide portarlo, deberá ir con dragona y cachas de nácar, oro, plata o con ambos metales, haciendo juego con la botonadura del traje. La funda deberá hacer juego con el cinturón.

### **III. 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:** Deberá ser blanca, discretamente escotada, con mangas cortas, bordada con hilos de seda y/o chaquiras de colores en el escote y en las mangas.

**CASTOR O ZAGALEJO:** Tricolor, en tela de raso en color rojo, blanco y verde en torno a las caderas. Deberá ir bordado con lentejuela, canutillo y chaquira al gusto, en diferentes colores. Podrá llevar bordado el águila en la parte delantera y por la parte trasera el calendario azteca, siendo éste el más tradicional.

**El modelo tricolor se distingue por ser el más tradicional; no obstante, NO se descarta cualquier otra mezcla de colores.**

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

**REBOZO:** Tricolor, verde o rojo. Deberá ir colocado en la cintura de adelante hacia atrás, subiendo por la espalda en forma de cruz y cayendo sobre los hombros de atrás hacia adelante y continuando hasta la cintura. Las puntas se pasan por debajo del rebozo que rodeó primero la cintura.

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

**ACCESORIOS:** Se deberán portar collares de oro, coral o papelillo, en combinación con los colores del zaguejo. También zarcillos o grandes arracadas, ya sea de oro o plata; así como llamativas pulseras haciendo juego.

**PEINADO:** Podrá ir dos trenzas largas tradicionales, mismas que deberán ir sujetas con listones largos de colores haciendo juego con el zaguejo y el rebozo. Éstos listones se rematan con moños de mariposa; ya sea en cada trenza, o entrelazadas por detrás. O también, con un chongo a la altura de la nuca.

**SOMBRERO:** De fieltro con galones o finos bordados en oro y plata.

## **ARTÍCULO 5**

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

## **ARTÍCULO 6**

### **MONTURA (ALBARDA)**

Deberá ser albarda, conservando su estilo tradicional. Podrán ser de tres categorías:

- I. Lisa
- II. Gala sin herraje
- III. Gala con herraje

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

Los colores permitidos en los cuerajes son: gamas de natural, miel, tanino, óxido, vino, café, negras y blancas, estos dos últimos exclusivamente en albarda de gala sin herraje y gala con herraje. Se podrán combinar los colores en una misma albarda. En la categoría lisa, las albardas podrán variar en color entre una y otra, siempre y cuando cumplan con las características de albarda lisa. En las categorías de gala sin herraje y gala con herraje podrán variar el tono de unas a otras albardas, más no en el color. Podrán ir teñidos los fustes del mismo tono del asiento o la vaqueta, podrán llevar vaqueta detrás de la teja reforzando la parte del asiento esto es en todas las categorías, no será obligatorio que todas los lleven. El cambio de tono por el desgaste o uso de las albardas no se tomará como diferencia de arreo.

Sólo se permitirá pintura sobre los trabajos artesanales más adelante especificados en los colores: blanco, negro, café, ocre, gris, rojo y vino. No se permitirá pintar las cabezadas, pecho-pretales, correones, estribos o monturas, imitando el trabajo de categoría presentado, ya sea con corrector, plumón, pintura para calzado, etc.

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

También será motivo de descalificación en cualquier categoría de montura, el poner aplicaciones que no sean de piel, cuero o gamuza, dibujos no especificados o paisajes.

**Estríbos:** Éstos deben ser de forma cuadrada o rectangular y no de estilo o apariencia texano. En ninguna categoría se permiten aplicaciones de acero, metal, hueso, etc. que alteren el diseño de la albarda. En las de herrajes deberá limitarse a las partes que conformaran el juego de herraje dándole el uso apropiado en cada parte de la montura y arreos.

#### I. ALBARDA LISA:

Albarda que no tiene ningún trabajo artesanal sobrepuerto en el cuero. El uso de cantinas en una o varias de las albardas es opcional. Prohibido alterar el estilo tradicional, esto es motivo de descalificación.

En el enreatado tradicional son obligatorios los chapetones. Podrán ser de hueso, cuerno, gamuza o lisos de vaqueta, sin que todas tengan que traerlos iguales. Éstos serán redondos o planos, con o sin galletas o base de cuero y no tendrán que traerlos todas iguales. (En esta categoría NO están permitidos los chapetones metálicos). Serán obligatorios por seguridad de los jinetes, la falta de uno de ellos se sancionará con -2 puntos.

En las albardas en las que el enreatado sea distinto al tradicional (torcido o elaborado de soga de ixtle), no será obligatorio el que lleven chapetones y no conllevará a ninguna sanción el no portarlos. Podrán sujetarse ambos enreatados con una hebilla, de traerla, ésta deberá estar colocada al frente de los hombros del fuste. Puede estar o no forrada.

Las argollas de la montura deberán ser redondas y pueden estar o no forradas. No se permitirán argollas de categoría en albardas lisas. El contra látigo debe ser completo de manera envolvente.

Si la montura lleva protección de borrega, fierros, iniciales o alguna leyenda pirograbada, no se sancionará 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 deberán hacer juego en material con la cabezada, correón y pecho pretal, si es de vaqueta. En esta categoría podrá llevar guardas siempre y cuando sean del mismo color de la vaqueta.

En caso de usar pecho pretal textil, éste deberá hacer juego con el cincho en concepto y colores; así como con los demás arreos textiles en colores.

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

## **II. ALBARDA DE GALA SIN HERRAJE:**

Son albardas bordadas en pita, en hilo mate, pirograbadas, cinceladas, pespunteadas, trenzadas, chumeteadas, acordonado, bordadas o pintadas con dibujos artesanales, como: flores, guías o grecas, apegándose a lo tradicional; con guardas en contraste y de cuero volteado. Pudiendo llevar un solo trabajo o en combinación.

Las ocho albardas deberán ser iguales y todo el ajuar o complemento del mismo en material y haciendo juego entre sí, con los diferentes trabajos que lleve, a excepción de las cabezadas que podrá llevar solo uno de los conceptos.

En el enreatado tradicional son obligatorios los chapetones. Podrán ser de hueso, cuerno, gamuza o lisos de vaqueta, sin que todas tengan que traerlos iguales. Éstos serán redondos o planos, con o sin galletas o base de cuero y no tendrán que traerlos todas iguales. (En esta categoría NO están permitidos los chapetones metálicos). Serán obligatorios por seguridad de las jinetes, la falta de uno de ellos se sancionará con -2 puntos.

En las albardas en las que el enreatado sea distinto al tradicional torcido o elaborado de soga de ixtle), no será obligatorio el que lleven chapetones y no conllevará a ninguna sanción el no portarlos. Podrán sujetarse ambos enreatados con una hebilla, de traerla, ésta deberá estar colocada al frente de los hombros del fuste. Puede estar o no forrada.

El grabado y cincelado de monturas podrá 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, no será obligatorio que todas lo tengan.

El trabajo y el diseño lo deberán llevar las 8 albaradas siendo iguales, cumpliendo en las mismas partes (cuernos, enreatados, guardas, bastos, cantinas, arciones, estribos, etc.) de no ser así se sancionará como albarada diferente. El contra látigo debe ser completo de manera envolvente.

Se sancionará como diferencia de arreo que, en las cabezadas, el pecho-pretal y/o el correón no tengan dicho trabajo, debiendo cumplir éstos con el (los) concepto(s) artesanal (es) de las albardas, solo las cabezadas podrán llevar un concepto en el caso de tener más trabajos.

En caso de usar pecho pretal de textil, éste deberá hacer juego con el cincho en concepto y colores; así como con los demás arreos textiles en colores.

Para competencias de escaramuzas, éste tipo de albardas se podrán utilizar con el vestido de Adelita, con el traje de charra de faena, con el de media gala y con el de gala.

## **III. ALBARDA DE GALA CON HERRAJE:**

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

Las ocho albardas deberán ser iguales y todo el ajuar o complemento del mismo en material y haciendo juego entre sí, con los diferentes trabajos que lleve, a excepción de las cabezadas, podrá llevar solo uno de los conceptos (No se permitirá pintar las cabezadas, pecho-pretales,

correones, estribos o monturas, imitando el trabajo de categoría presentado, ya sea con corrector, plumón, pintura para calzado, etc.).

En el enreatado tradicional son obligatorios los chapetones. Los chapetones de la montura, del pecho-pretal y de la cabezada de las 8 jinetes deberán ser del mismo concepto haciendo juego entre sí. Podrán ser de plata, alpaca o acero. Las argollas de los cinchos también deberán hacer juego con el herraje en el concepto y material, más no en el diseño, de no traerlo así se sancionará con -2 puntos.

En las albardas en las que el enreatado sea distinto al tradicional (torcido o elaborado de soga de ixtle), no será obligatorio el que lleven chapetones y no conllevará a ninguna sanción el no portarlos. Podrán sujetarse ambos enreatados con una hebilla, de traerla, ésta deberá estar colocada al frente de los hombros del fuste. Deberá hacer juego con el demás herraje de la albarda.

El trabajo y el diseño lo deberán llevar las 8 albarda siendo iguales, cumpliendo en las mismas partes (cuernos, enreatados, guardas, bastos, cantinas, arciones, estribos, etc.) de no ser así se sancionará como albarda diferente. El contra látigo debe ser completo de manera envolvente.

El dibujo del herraje en las partes de la montura deberá ser del mismo concepto y trabajo artesanal entre las 8 jinetes. Lo mismo aplicará para el grabado y cincelado de monturas. Es motivo de descalificación que lleven circonia, perlas, etc.

Se sancionará como diferencia de arreo que, en las cabezadas, el pecho-pretal y/o el correón no tengan dicho trabajo, debiendo cumplir éstos con el (los) concepto(s) artesanal (es) de las albardas, solo las cabezadas podrán llevar un concepto en el caso de tener más trabajos.

Se permite que el pecho-pretal sea textil, deberá hacer juego en colores y concepto con los demás arreos textiles. La argolla del centro del pecho-pretal también deberán ser del mismo material, concepto y trabajo del demás herraje, más no deberá traer el mismo diseño entre sí, de no traerlo así se sancionará con -2 puntos.

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.

## **ARTÍCULO 7**

### **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, verde oscuro y verde bandera. 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, tamaño del dibujo y decoloraciones de tonos debido al uso y material.

Es obligatorio portarlos completos e iguales en colores entre todas las integrantes de una misma escaramuza, ejemplo: si la rienda tuviera los colores blancos, rojo y negro, así deberán tener el sarape, cincho, mantilla, bozalillo; cuarta y pecho-pretal si estos últimos dos son textiles.

Las grecas, rayas o nombres, no se considerarán como diferencias, siempre y cuando todas las integrantes de una misma escaramuza los lleven igual.

En caso de utilizar “mantilla”, ésta deberá de hacer juego en concepto y color con el sarape.

En el caso de que el sarape, la mantilla, el cincho y/o el pecho-pretal (textil) tengan adornos, únicamente se permitirán grecas, rombos, rayas y flores de cualquier tipo y/o combinado de cualquiera de los diseños anteriores.

Se permitirá el uso de patrocinios o publicidad únicamente en el sarape, con una medida no mayor a 30 x 10cm y en los protectores de manos con una medida no mayor a 10 x 10 cm.

Es motivo de descalificación 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.

**I. FRENO:** Deberá ser de estilo charro, con barbaditas también de estilo charro, con o sin barberillos si es el estilo del freno. Es motivo de descalificación el usar falsa rienda o cualquier tipo de freno no charro, ya sea frenos articulados, vaqueros o zacatecanos;

**II. VARA:** Es obligatorio llevarla en la mano. La medida mínima es de 70 cm., no se permitirán forradas, pintadas, o con maniota. Se permitirá traer una de repuesto colocada en la montura y en caso de que ésta vara caiga durante la presentación, se tomará como pérdida de arreo.

**III. CUARTA:** El lugar de la cuarta es colgada en el cuartero de la albarda.

Las ocho jinetes deberán 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. Se permitirá el uso de una sola escobetilla. Para considerarse como reglamentaria deberá medir 70 cm. como mínimo.

La cuarta está formada por tres partes:

- a) **Maniota:** Podrán ser del mismo material cuero crudo, vaqueta y reata de lechuguilla, midiendo 15 cm.
- b) **Cabo o regatón:** Podrá ser de patas de animales, de cuero, reata de lechuguilla o estambradas (textil). Si se utilizan en este último concepto, deberán hacer juego con los demás arreos textiles. No se permiten pintadas. Deberá medir 30 cm.
- c) **Pajuelas:** Éstas podrán ser de cuero crudo, cerda, vaqueta y reata de lechuguilla, midiendo 30 cm.

**IV. SARAPE, MANTILLA, CINCHO Y PECHO PRETAL (TEXTIL):** Deberán hacer juego entre sí en concepto (diseño) y en color(es). El diseño debe ser elaborado al momento de confeccionarlo.

Dentro de los arreos textiles, en el pecho pretal y cincho se permitirá el uso de juguetes, aguacates, coscojos y escobetillas siempre y cuando sean pequeños, charros y tradicionales, los

dos deberán traerlos iguales. Si el pecho-pretal fuera de vaqueta, se permitirá el uso de escobetillas siempre y cuando sean pequeñas, charras y tradicionales.

El cincho y/o el pecho pretal podrán llevar por la parte interna fieltro, neopreno o borrega para protección del caballo, sin ser elaborado de esto en su totalidad.

a) **SARAPE:** Su uso es obligatorio y deberá ser de una sola pieza, deberá tener las barbillas o flecos de lo contrario no se considera sarape. Será motivo de descalificación el no traerlo completo.

Podrá llevar bordado inicial y/o nombres, independiente del concepto de los arreos en colores permitidos.

Se colocará enrollado y amarrado, deberá estar sujeto por los tientos saraperos exclusivamente aún y cuando la albarda tenga correas para sostenerlos (éstas no suplen a los tientos), deberá tener las barbillas o flecos del mismo material del telar, si los flecos son de estambre, éstos deberán ir trenzados

Los flecos podrán ir cosidos o insertados en la orilla del sarape, los cuales al enrollar el mismo deberán quedar colocados del lado de la monta (costado izquierdo), o también se pueden colocar los flecos, cuando éstos están cosidos a lo ancho del sarape, al centro del rollo del mismo, a lo largo y cayendo algunos flecos por ambos lados.

No se permitirá el uso de objetos que sustituyan, tanto al sarape, como a los flecos; ni que lleven aplicaciones pegadas, cosidas y/o sobrepuertas en los sarapes.

Podrán armarse y colocarse en la teja, con estilo “caramelo” en dos colores, o terciado; siempre y cuando el sarape sea de una sola pieza.

El utilizar dos o más tiras cosidas, simulando un sarape, es motivo de descalificación así como agregarle aplicaciones de cualquier tipo incluyendo el trabajo de la albarda.

b) **MANTILLA:** Su uso será opcional. Si una jinete de la misma escaramuza la utiliza, las otras siete deberán llevarla iguales.

No se permitirá el uso de objetos que la sustituyan; ni que lleven aplicaciones pegadas, cosidas y/o sobrepuertas. Se permite reforzar la parte que tiene contacto con la arción, en colores permitidos de las vaquetas y sin ningún trabajo. No importa el tamaño de la mantilla y si tiene o no flecos.

c) **CINCHO:** Deberá ser textil o de cerdas tejido en su totalidad. Podrá ir forrado en la parte interior, ya sea de borrega, fieltro, sarape o neopreno, más no forrado en su totalidad, indistintamente entre las jinetes, sin causar sanción.

Podrán ser lisos, o con diseño de grecas, rombos, rayas o flores de cualquier tipo y/o combinado de cualquiera de los diseños anteriores.

Las argollas deberán ser redondas y podrán estar forradas o no, indistintamente entre las jinetes, sin causar sanción en las albardas lisas, al usarlas en la albarda de categoría con herrajes deberán tener el mismo material, concepto y trabajo del herraje, más no deberán tener el mismo diseño entre sí.

No se permitirán cinchos de piel en su totalidad, ni elaborados completamente de borrega, ni la elaboración de los mismos en otros materiales no especificados.

**d) PECHO-PRETAL:** Deberá consistir de una argolla metálica de la que parten tres correas, una correa se sujet a la argolla derecha de la montura, la otra a la argolla izquierda y la otra pasa por entre los brazos del caballo para afianzarse al pecho del caballo hasta conectar en el cincho. Será obligatorio el uso del pecho-pretal. Podrá ser textil y deberá hacer juego en colores con los demás arreos textiles, o también, podrá ser de vaqueta o piel haciendo juego en material y trabajo con la albarda.

El pecho-pretal podrá estar forrado por dentro o no, indistintamente entre las jinetes, sin causar sanción; más no forrado en su totalidad.

No se permitirá que sean elaborados completamente de borrega.

**V. CABEZADA:** La cabezada está formada por dos pilares, orejera y asideros. Deberá ser en piel o vaqueta y con el trabajo artesanal que corresponde a la categoría de la montura (faena, categoría sin herraje, categoría con herraje). Llevará orejera del lado de la garrocha si esta fuera de ojal; si fuera de botones, el de arriba quedará a un lado de la nuca sobre la crin. Los remaches no se considerarán como chapetones en la categoría de faena, ni las galletas cuentan en las albardas lisas.

**VI. RIENDA:** Su medida varía de acuerdo a la conformación del caballo. El material deberá ser textil, de cuero crudo o cerda. Podrá ser lisa, de rayas, caramelo, peine o peinecillo, etc., debiendo ser iguales las 8 riendas de las competidoras de una misma escaramuza y haciendo juego solo en todos los colores con los demás arreos. Podrán llevar botones o aguacates tejidos, indistintamente entre las jinetes, sin causar sanción. No se considerará diferencia de arreo el grueso de las riendas entre las jinetes, así como el llevar o no aguacates entre las 8.

Será obligatorio que lleve nudo o botón al centro de la rienda, de lo contrario se sanciona con -1 punto por cada jinete que no lo traiga.

Se permitirá el uso de escobetillas, aguacates, juguetes y coscojos, siempre y cuando sean pequeños, charros y tradicionales, de traerlos también el bozalillo podrá tenerlos.

**VII. BOZALILLO:** Consta de 3 partes: bozal, cabezada y guía (cabresto, cabrestillo, ronzal o ronderillo). Su función es el manejo y control del caballo. Su uso será opcional. Deberá hacer juego con las riendas, tanto en color como en concepto. Deberán ser iguales los bozalillos de las ocho jinetes.

Si el equipo decide portarlo, podrán utilizarlo completo, o sólo con dos de sus tres partes.

En el bozalillo se permiten llevar escobetillas, aguacates, juguetes y coscojos siempre y cuando sean pequeños, charros y tradicionales, debiendo ser iguales entre las 8 jinetes.

**VIII. CARONA O SUDADERO:** Se usa debajo de la mantilla o sola. Deberá 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/o en las orillas. En cualquier caso se permitirá siempre y cuando NO sobresalga más de 10 cm de la montura. Se permitirán caronas cubiertas de mantilla.

No es obligatorio que sean iguales las de las ocho jinetes.

**IX. BAJADOR:** Será opcional su uso, y no es necesario que sean iguales los de las ocho integrantes. Este deberá ser al estilo charro. Deberá ser del mismo material que el pecho-pretal.

**X. CORREÓN DE LA ESPUELA.** 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.

**XI. ESPUELA:** Deberán ser de estilo charro, la espiga deberá de estar recta, horizontal y siempre en medio de la caja; la espiga no deberá de estar doblada tanto para los lados ni hacia arriba ni hacia abajo. Ésta deberá de ser del mismo material y trabajo entre las 8 jinetes, sin que tenga que ver el ancho. Las rodajas NO tienen que ser iguales entre las ocho integrantes de un mismo equipo. Las diferencias en los dibujos están permitidas, ya que lo que se maneja es el concepto. No es un adorno, es obligatorio su correcto uso y colocación sin alterar su diseño tradicional. Deberá ir colocada en el tacón de la bota izquierda.

Quedan prohibidas las espuelas con incrustaciones de alguna piedra, perla, etc.

**XII. ACCESORIOS EXTRA:** Los accesorios extras, como el bajador, bozales, 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 permitirá usar vendas de protección para las patas y/o manos de los caballos si así lo requieren.

Los bozales deberán ir a la altura de la ternilla. Los materiales permitidos son: vaqueta (sin adornos, ni alterando el tradicional), algodón, cerda o de ixtle, queda estrictamente prohibido el uso del “pensador”, “frenero” o “diadema”.

Los únicos colores que se deberán usar en las vendas y/o protectores, son los mismos permitidos para los arreos, ya sea textiles o de piel.

## **ARTÍCULO 8**

### **LAS INFRACCIONES EN PRESENTACIÓN DE ARREOS Y/O ATUENDOS**

Se sancionará con -2 puntos por cada concepto de atuendo o arreo diferente y la juez lo marcará en el recuadro correspondiente a presentación arreos y/o atuendos.

Son excepción para esta infracción los frenos, caronas o sudaderos y albardas lisas; así como accesorios extras.

Las diferencias de arreos se tomarán 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).

Se sancionará con -2 puntos en caso de perder algún arreo (pérdida de arreo) durante la presentación de la Rutina.

## **CAPÍTULO III - COMPETENCIAS OFICIALES DE ESCARAMUZAS CHARRAS**

### **ARTÍCULO 9**

Se entiende por competencia a la contienda deportiva entre tres o más equipos de escaramuzas.

El inicio de la competencia será a partir de que el equipo tiene su reconocimiento de terreno de la competencia oficial a la que se presente y concluye cuando la capitana firma la (s) hoja (s) de calificación.

Los equipos deberán estar federados y competir siempre con ocho integrantes.

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:

- I. Congreso y Campeonato Nacional Charro
- II. Campeonato Nacional Charro Infantil, Juvenil y de Escaramuzas
- III. Campeonato Nacional de Charros Mayores
- IV. Campeonatos Estatales 1 y 2
- V. Campeonatos Regionales
- VI. Torneo Nacional Revolución
- VII. Torneo Nacional de Aniversario de la Federación
- VIII. Torneo Nacional Constitución
- IX. Campeonato Independencia
- X. Juegos Nacionales (convocada en conjunto con la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte)

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 bajo las Reglas Deportivas publicadas por la Secretaría del Deporte y avaladas por la Federación Mexicana de Charrería A. C.

Las competencias amistosas se calificarán con base a la convocatoria y todo lo no contemplado en la misma se califica considerando el 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 con base en el reglamento, deberá ser resuelto por quienes convocan.

Cuando una jinete forme parte de dos o más equipos de escaramuzas federadas, definirá su actividad deportiva en su primer evento oficial para todo el año con la escaramuza, asociación y estado por el que compita oficialmente. Si compitiera como integrante en otro equipo y/o estado de la misma categoría se descalificará al segundo equipo.

Las competidoras tendrán derecho a pertenecer a una o varias asociaciones federadas, pero deberán definirse como competidoras por una sola obligatoriamente.

Cualquier jinete(s) podrá competir en otro equipo y/o estado en diferente categoría estando obligada a federarse en ambos equipos y ambos estados.

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.

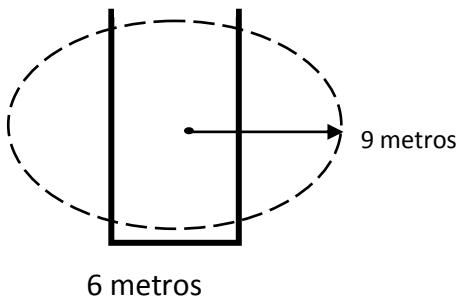
## **ARTÍCULO 10**

Las competencias oficiales deberán celebrarse en un lienzo charro.

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

En el ruedo se dibujará 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.

Se marcará un círculo como herramienta para calcular dimensiones de los ejercicios únicamente en competencias de las siguientes categorías: Juvenil, Libre y Charras Mayores. Este círculo deberá medir 9 metros de radio como se señala en la gráfica de abajo. Será obligatorio marcarlo en todas las competencias oficiales.



## **ARTÍCULO 11**

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

## **ARTÍCULO 12**

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

## **ARTÍCULO 13**

La clasificación de las escaramuzas charras inicia al competir la escaramuza en los Campeonatos Estatales del estado en el que se federó y compitió al principio del año deportivo.

Las competencias de pre estatales no son obligatorias ya que no es un evento oficial. En caso de realizarse deberá ser abierto para quienes quieran participar.

Su calificación quedará asentada como parte de esta clasificación general oficial.

## **ARTÍCULO 14**

Una escaramuza podrá cambiar de Estado sin sanción, siempre y cuando tenga permiso por escrito de entrada y salida de los Presidentes de Unión de Asociaciones (PUA) involucrados; así como de la Federación Mexicana de Charrería, acatando la convocatoria.

En los Estatales, solo en casos de fuerza mayor, la escaramuza podrá competir en otro estado diferente al que está federada, buscando su puntuación para clasificarse, más no puede competir por los premios, ni tampoco puede ser campeona Estatal, ya que la zona no le corresponde.

En el momento de su participación deberán mostrar los permisos por escrito tanto a los jueces, como a la coordinación, de no ser así no se calificará.

## **ARTÍCULO 15**

Los equipos de escaramuzas de categoría Dientes de Leche, Infantil A, Infantil B y Juvenil deberán competir obligatoriamente con 8 integrantes en su estatal Etapa 1 para poder tener derecho de competir en el Campeonato Nacional Charro Infantil, Juvenil y de Escaramuzas del año en cuestión. Pueden asistir de manera opcional también a su estatal etapa 2.

Si por alguna causa de fuerza mayor comprobable, alguna escaramuza Infantil no puede asistir a su Estatal Etapa 1 (ejem.: participación en los Juegos Nacionales), deberá turnarse su caso a la Secretaría del Deporte para obtener su autorización de cumplir y así no perder el derecho de competir en el Nacional Infantil de Escaramuzas.

Para la categoría Charra Mayor no será obligatorio que se presenten en algún estatal. Solo con que cumplan con requisitos de la convocatoria en tiempo y forma, tendrán derecho a competir en el Nacional Charro de Mayores.

## **ARTÍCULO 16**

Las categorías Dientes de Leche, Infantil A, Infantil B y Juvenil deberán estar conformadas por competidoras que hayan nacido dentro de los años estipulados por la Secretaría del Deporte para el año deportivo en cuestión.

Podrán apoyarse únicamente con integrantes de edades menores de diferentes categorías, sin límite de integrantes.

La(s) competitora(s) que tenga mayor edad dentro del equipo en competencia, será(n) la(s) que determine(n) la categoría a la que pertenecerá el equipo femenil.

Una integrante o equipo infantil podrá competir con una categoría superior bajo su responsabilidad, nunca una integrante de categoría superior podrá competir con alguna categoría inferior.

### **ARTÍCULO 17**

Las integrantes infantiles-juveniles se deberán definir y podrán competir por una sola de éstas categorías: Dientes de Leche, Infantil A, Infantil B o Juvenil para competir en cualquier Competencia Oficial, ya sea Estatales y/o hasta competir en el Nacional Infantil, Juvenil y de Escaramuzas anual. No podrán participar en dos o más categorías en dichos campeonatos.

Las infantiles-juveniles podrán reforzar sólo a una escaramuza de categoría “libre” si lo desean, aunque hayan competido o vayan a competir en la categoría Infantil o Juvenil durante el año; ya sea en su mismo equipo, o en diferente asociación, incluso en otro estado.

### **ARTÍCULO 18**

Para la categoría Juvenil, en caso de querer asistir al Congreso y Campeonato Nacional Charro (Categoría Libre) además de querer asistir al Campeonato Nacional Charro Infantil y Juvenil, deberán participar tanto en el Campeonato Estatal Etapa uno como en el Campeonato Estatal Etapa dos; con las mismas obligaciones y derechos que las escaramuzas de categoría “libre”, pudiendo lograr ser Campeona Estatal de Categoría Libre.

Solo deberá participar una vez en los Campeonatos Estatales y su calificación será tomada en cuenta para ambas categorías.

### **ARTÍCULO 19**

La categoría de charras mayores será a partir de los 45 años en adelante y no podrán participar competidoras menores de dicha edad, aunque sean adultas. Esta categoría podrá estar conformada por integrantes del mismo o distinto estado.

### **ESTA CATEGORIA ÚNICAMENTE COMPETIRÁ EN EL CAMPEONATO NACIONAL CHARROS MAYOR.**

Se otorgarán puntos adicionales que se otorgarán por el rango de edad. Estos puntos se darán de la siguiente manera:

- 45 años - 49 años:                  No tendrá adicionales por la edad
- 50 años – 54 años:                  2 puntos extras
- 55 años – 59 años:                  4 puntos extras
- 60 años – 64 años:                  6 puntos extras
- 65 años o más:                        8 puntos extras

Se sumarán a la calificación los puntos adicionales que señale la tabla y será por integrante.

## **ARTÍCULO 20**

Si en alguna asociación existen dos o más escaramuzas, tendrán que participar de manera independiente en sus Campeonatos Estatales Etapa 1. Pueden asistir de manera opcional también a su estatal etapa 2.

Para asistir al Campeonato Nacional, se podrán intercambiar integrantes, siempre y cuando compitan con el mismo nombre de la escaramuza que se hizo acreedora al pase para el Campeonato Nacional.

## **ARTÍCULO 21**

En las competencias oficiales que convoque la Federación Mexicana de Charrería, A.C., las escaramuzas deberán cumplir con los requisitos de "Revisión Médica", siempre y cuando esté disponible el servicio, de lo contrario son sancionadas con -6 puntos.

## **ARTÍCULO 22**

Las escaramuzas deberán cumplir con las especificaciones de la convocatoria y reglas deportivas 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, será sancionada de acuerdo a este reglamento y al Estatuto de la FMCH. -6 Puntos.

## **ARTÍCULO 23**

Únicamente se aceptarán "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 oficial [www.fmcharreria.com](http://www.fmcharreria.com), con los dibujos de los ejercicios impresos o hechos a mano, toda en tinta negra. De no hacerlo, así es motivo de descalificación del equipo.

- I. El dibujo de los ejercicios deberá ilustrar el momento preciso del cuaje de la ejecución.
- II. Deberá ser claro, simultáneo y con intersección, la intersección deberá ser pico a cola o en T (dependiendo del concepto del ejercicio) entre los jinetes que estén ejecutando el ejercicio.

## **ARTÍCULO 24**

La capitana deberá entregar su documentación requerida para cualquier Campeonato Oficial de la FMCH en tiempo y forma, de no hacerlo así, tendrá la sanción de -6 puntos.

**Tiempo:** El tiempo para entregar la papelería lo define el presente Reglamento o la convocatoria del Torneo 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" en formatos oficiales debidamente llenos en todos sus espacios, credenciales oficiales vigentes de F.M.CH., y la papelería solicitada; así como el formato oficial de responsiva para menores de edad.

## **ARTÍCULO 25**

Para los Campeonatos Estatales 1 y/o 2 las capitanas de los equipos deberán hacer llegar a su

delegada 24 horas antes del evento la documentación en físico requerida para revisión de las jueces. Una vez entregada la documentación requerida a la delegada, la capitana ya no podrá hacer cambio de las mismas, de hacerlo así tendrá una sanción de -6 puntos. Si hubiera alguna observación por parte del jurado calificador, deberá hacerse en las hojas ya entregadas. La documentación deberá ir debidamente requisitada y completa (responsivas en original, copia de credenciales en el reverso de la hoja de croquis de competidoras y entrenador o pagos de estar federados) en caso de no hacerlo así se sancionará con -6 puntos.

La documentación que deberá entregarse, deberá ser la siguiente:

- I. Tres "Hojas de Calificación" oficiales con toda la información requerida en estas.
- II. Cuatro "Hojas de Croquis y Responsivas" oficiales con toda la información requerida en estas. En el reverso de una de ellas deberá ir la fotocopia de las ocho credenciales vigentes de las competidoras, de su instructor(a) y si existe suplente, de no contar con las credenciales originales que expide la FMCH, deberá presentar una identificación oficial con fotografía de cada integrante (credencial de elector, credencial de escuela, cartilla de vacunación, pasaporte, etc.) copia del recibo y/o depósito de pago correspondiente.
- III. Carta responsiva en formato oficial firmado en original (no copias) por el padre, madre o tutor (en su caso).
- IV. Actas de nacimiento originales con copias de las mismas y/o CURP impresa.
- IV. Música de su actuación en USB o CD.

Para los campeonatos nacionales, la capitana de la escaramuza deberá hacer llegar a las oficinas de la Federación Mexicana de Charrería, A.C. la documentación requerida en la convocatoria, cumpliendo en "Tiempo y Forma", de no ser así tendrá una sanción de -6 puntos. En caso que la escaramuza necesite hacer una corrección a su papelería, deberá hacerlo el día anterior de su competencia para evitar ser sancionadas.

## **ARTÍCULO 26**

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

La credencial oficial de FMCH con fecha vigente al año deportivo en curso, será el único comprobante que acredita a una competidora como miembro de una escaramuza federada. Ningún otro documento la puede remplazar. En el caso de no contar con las originales presentar una identificación con fotografía y el pago de su cuota. Además, todas las competidoras están obligadas a contar con el seguro de gastos médicos mayores que ofrece la FMCH

## **ARTÍCULO 27**

Las competidoras, amigos, familiares, entrenador(as) y/o amistades de un equipo que hagan comentarios dolosos o insulten a otra escaramuza durante los entrenamientos o en el transcurso de la competencia, originarán la descalificación de su equipo.

## **ARTÍCULO 28**

Cuando la escaramuza se vea en la necesidad de posponer por algún percance su presentación, la juez verificará la gravedad de la causa y si así lo considera, le permitirá participar en el mismo evento, en el momento que ésta lo considere pertinente en coordinación con Comisión Deportiva. Tanto el cronómetro como la calificación, se reanudarán cuando la escaramuza reinicia su presentación. Si ésta repite algún ejercicio ya ejecutado anteriormente, las sanciones cometidas en éste, permanecerán y se vuelve a sancionar todo lo que suceda.

## **ARTÍCULO 29**

Ninguna delegada, escaramuza, patrocinador, familiar o entrenador(a) podrá oponerse a la asignación de jueces; de hacerlo así, quedará descalificado su equipo.

# **CAPÍTULO IV – COMPETENCIA**

## **ARTÍCULO 30**

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

- I. Reconocimiento de Terreno
  - II. Revisión de Arreos
  - III. Desfile
  - IV. Puntas
  - V. Entrada de la Rutina
  - VI. Rutina Obligatoria de Competencia
  - VII. Salida de la Rutina
  - VIII. Revisión de Video
1. El tiempo de participación por escaramuza dependerá de la categoría a la que pertenezca, incluyendo las puntas:

<b>CATEGORÍA</b>	<b>TIEMPO DE PARTICIPACIÓN</b>
Dientes de Leche	15 minutos
Infantil A	11 minutos
Infantil B	11 minutos
Juvenil	8 minutos
Charra Mayor	11 minutos

2. El tiempo iniciará a correr cuando la primera competitora entra al lienzo y terminará 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. Este tiempo incluye la entrada a pie de los instructores para tomar su posición, ya sea en la manga y/o en el ruedo, o al iniciar la actuación de su escaramuza, lo cual quiere decir que el tiempo inicia a correr desde que los instructores entran al partidero. Esto únicamente en las categorías Dientes de Leche, Infantil A e Infantil B.

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

3. 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 sancionará con -2 puntos. Este minuto será tanto para la presentación de las puntas, así como un minuto para la presentación de la rutina.

## **ARTÍCULO 31**

### **RECONOCIMIENTO DE TERRENO**

En las competencias oficiales que convoque la Federación Mexicana de Charrería, A.C., deberán respetarse los horarios de prácticas asignados para cada escaramuza, aunque dicha práctica sea sin caballos. No se podrá utilizar el lienzo sede para practicar, una vez iniciado el evento en ningún otro momento que no sea su participación; de lo contrario, la escaramuza será sancionada con -6 puntos. Si la escaramuza decide no utilizar su tiempo de práctica, no será sancionada. En dicha práctica obligatoriamente las ocho integrantes deberán utilizar sus sombreros, de lo contrario no se les permitirá utilizar su tiempo de práctica oficial.

Una vez iniciados los horarios oficiales de entrenamiento, no deberán practicar en el lienzo sede en ningún otro horario, aún y cuando obtengan autorización de la sede, a excepción de los estatales.

En el caso de los estatales donde haya escaramuza(s) sede, podrá seguir practicando una vez iniciado el Campeonato Estatal de los charros, así como una vez iniciado los reconocimientos oficiales de las escaramuzas. La escaramuza sede deberá coordinarse con la asociación para poder practicar.

## **ARTÍCULO 32**

### **REVISIÓN DE ARREOS**

La revisión de arreos será antes del desfile, tanto en ferias como en charreadas. Además de revisar atuendo y arreos en ese momento, se cotejarán las credenciales oficiales originales de la FMCH, con las copiadas en la "Hoja de Croquis y Responsiva" y se pasará lista a las competidoras del equipo con las mismas.

En caso de aún no contar con las credenciales que expide la FMCH, se deberá presentar una identificación oficial con fotografía de cada integrante (Credencial de elector, Credencial Escolar, Cartilla de Vacunación, Pasaporte, etc), copia del recibo y/o depósito de pago correspondiente.

De no presentar las credenciales originales físicamente o identificación con fotografía completas, el equipo es descalificado y pierde el derecho a presentarse.

Si una escaramuza alterase alguna credencial, el equipo quedará descalificado; y además de que la juez levantará un acta la cual deberá ir firmada por ella y por la delegada, deberá ser enviada a la Secretaría del Deporte misma que deberá turnarla al Comité de Honor y Justicia para que sea castigado.

Si el jurado calificador llega a detectar algún arreo o atuendo no permitido en cualquier momento de la competencia (aunque no haya sido en revisión de arreos), se podrá sancionar como lo estipula el reglamento.

Los equipos que comparten caballos no son sancionados. Deberán presentarse ambos equipos ante las jueces para la revisión de arreos, debiendo estar un equipo a pie y el otro montado; siendo obligación el desfilar uno de los equipos completo.

Si la escaramuza no se presenta a tiempo para la “revisión de arreos” será sancionada con -6 puntos, teniendo que ser revisadas junto con sus cabalgaduras, por las jueces, al terminar la actuación o cuando éstas lo consideren pertinente.

## **ARTÍCULO 33**

### **DESFILE**

El equipo que compite tendrá la obligación de desfilar con 6 jinetes (que compiten) al inicio de la competencia, quedándose fuera de la manga del ruedo las 2 jinetes que darán punta, de no hacerlo así, será acreedora a una sanción de -6 puntos.

Cuando por causas de emergencia, justo antes del desfile, una competidora o un caballo se vea imposibilitado para desfilar (ejemplo: cólico, fractura, etc.,), la juez evaluará la gravedad de la situación y si amerita el caso, le permitirá desfilar incompleta sin sanción.

Si la reina de la Asociación, Reina del Estado o Reina Nacional pertenece a la escaramuza y el equipo de su asociación o Estado compiten el mismo día, podrá desfilar como reina con su vestido de participación.

Si durante el desfile existe una caída con o sin caballo, paro de manos, rehúse, choque, trote, roce, etc., no serán sancionados por ningún motivo.

## **ARTÍCULO 34**

### **PUNTA**

Se entiende por punta la demostración que hace la competidora de la buena rienda de su caballo. Sobre parado el caballo, la jinete lo arrancará al paso (máximo tres pasos) o al galope, pudiendo ser un galope suave e incrementar la velocidad antes de los 20 metros; o arrancar al galope largo desde el inicio.

Este galope se deberá detener al entrar al rectángulo, llamando a su cabalgadura con la rienda y el caballo deberá detenerse sobre los cuartos traseros y hacer alto total.

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

La escaramuza que no llegue a tiempo para la presentación de sus puntas quedará descalificada de la competencia. Las puntas adicionales a las reglamentarias no serán permitidas y será motivo de descalificación del equipo.

El número de puntas a presentar y la modalidad, depende de la categoría en la que participen:

<b>CATEGORÍA</b>	<b>PUNTAS A PRESENTAR</b>	<b>MODALIDAD DE LA(S) PUNTA(S)</b>
Dientes de Leche	1 punta	No deberá rayar al caballo. La punta parte de 5 puntos de inicio, siempre y cuando no esté descalificada.
Infantil A		
Infantil B	1 punta	Deberá rayar al caballo.
Juvenil	2 puntas	Obtendrá puntos por los

Charra Mayor	2 puntas	adicionales, así como por los tiempos y metros recorridos.
--------------	----------	--

La punta comienza cuando la primera competidora que da 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 cronómetro se detendrá solamente para la medición de las puntas y durante la limpieza del rectángulo. El tiempo de cada punta se sumará al de la ejecución de la rutina. En los lienzos en los que la puerta de entrada esté ubicada en el ruedo, los jinetes deberán dirigirse al partidero y a partir de que cruzan los 20 mts., caminando hacia el fondo, la jueza iniciará a tomar el tiempo.

Las puntas en categoría Dientes de Leche e Infantil A partirán de 5 puntos. Las puntas de categoría Infantil B, Juvenil y Charra Mayor partirán de cero. En ambos casos se sumarán los puntos adicionales y se restarán las infracciones correspondientes.

El resultado obtenido de la(s) punta(s) se sumará a la puntuación general de los ejercicios.

Se permitirá que una integrante utilice un caballo de otra integrante de su mismo equipo para realizar la punta, previa notificación a los jueces. En caso de que una integrante cambie de caballo por uno que no participe en la rutina, será motivo de descalificación del equipo.

Únicamente para la categoría Juvenil, se permitirá que utilicen un caballo externo a los 8 que compiten en su rutina, ya sea en una o en las dos puntas.

Se permitirá que la capitana, alguna otra integrante (en caso de que ésta de punta) o el entrenador (a) del equipo esté presente en el ruedo únicamente para verificar la medición de la punta de quienes la ejecutan y deberá permanecer fuera del rectángulo principal todo el tiempo. Deberá estar a pie junto a su equipo, acercarse a verificar cuando los jueces varones comiencen la medición y después pasará a ocupar su lugar junto a su equipo. En caso que la capitana, integrante o entrenador (a) que fue designada a checar la punta ingrese al rectángulo se infraccionará con menos 2 puntos y se anotarán en el recuadro de infracciones de la punta. La persona encargada de verificar la punta, no podrá estar grabando la medición con ningún dispositivo electrónico.

En caso de que el entrenador (a) sea quien verifique la punta, deberá ir correctamente ataviado (a). El incumplimiento de lo anterior, será motivo de descalificación de su escaramuza.

Es motivo de descalificación de la punta que la integrante que la ejecutó, se regrese a checar la medición de la punta o se detenga a observar la medición, ella deberá continuar hasta colocarse con su equipo en las bardas del ruedo.

Las puntas serán calificadas por la jueza central con apoyo de la segunda jueza que estará ubicada en el partidero, el jueza varón de piso asignado es quien mide y determine los tiempos de cada punta. (Este jueza tendrá 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, debiendo hacerlo en el momento inmediato de la falta de respeto).

La juez de apoyo que estará ubicada en el partidero del lienzo, será la encargada de verificar las siguientes sanciones: sacar el pie del estribo, rehúse, trote.

#### **ADICIONALES EN LA PUNTA:**

Éstos se obtendrán de la siguiente forma:

- **PONER EN MANO: 1 PUNTO**

Se deberá 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 hacia los costados, ni hacia adelante o hacia atrás.

La cabalgadura podrá estar separada de la pared del partidero hasta 1 metro de distancia como máximo, después de lo permitido se pierde el adicional.

Únicamente se tendrá un minuto para poner a la cabalgadura en mano, si se rebasa este tiempo, no se obtendrá este adicional. Si después de dos minutos la jinete no logra desprender a la cabalgadura, será descalificada la punta.

- **LÍNEA RECTA: 1 PUNTO**

Se considera línea recta cuando la jinete galopa paralela a la manga del ruedo en línea recta, a partir de los 10 metros y 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 de principio a fin paralela a las bardas del lienzo. (La línea recta no se calificará dentro del rectángulo).

- **VELOCIDAD: 1 PUNTO**

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

Estará permitido que después de ponerse en mano, camine uno, dos o 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 deberá 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 obtendrá este adicional.

- **DENTRO DEL RECTÁNGULO: 1 PUNTO**

La jinete deberá empezar a llamar a su caballo dentro de las líneas del rectángulo de cala. El adicional se le dará a la competidora y se medirá únicamente lo que está dentro del rectángulo, no se le dará el adicional 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 descalificará 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 obtendrá este adicional siempre y cuando el jalar a una mano sea claro desde el inicio de llamar a la rienda. La vara podrá estar tomada por ambos extremos o bien por uno. La mano

que sostiene la vara deberá estar notablemente separada de la mano que sostiene la rienda. Si en cualquier momento utiliza apoyo perderá el adicional.

- **POR SALUDAR: 1 PUNTO**

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

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

La punta deberá tener como mínimo 6 metros de largo y estar en 4 tiempos como máximo, aunque si la punta es ejecutada en 4 tiempos, no se darán puntos adicionales por los tiempos, Las marcas dejadas por los cuartos traseros se medirán con cinta métrica u odómetro por un juez oficial de la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

Se medirán 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, aún y cuando con la otra se marquen menos tiempos, no obtendrá estos adicionales, pero si obtendrá los adicionales por el excedente después de los 10 metros.

Si con una pata marca 3 tiempos y con la otra marca 2, se darán los adicionales correspondientes al mayor número de tiempos.

Si con una o ambas patas, marca más de 4 tiempos, no se obtendrán los adicionales por los tiempos.

Si la primera marca dentro del rectángulo mide .50 centímetros o menos, no se tomará como tiempo ni como medida para las marcas de huellas de raya.

- **POR RAYAR MÁS DE 10 METROS EN 1, 2, 3 O 4 TIEMPOS: 1 o 2 PUNTOS**

Se dará un punto adicional, si la punta tiene un arrastre de 10 metros hasta 15.50.

Se darán dos puntos adicionales, si la punta tiene un arrastre de entre 15.51 o más

#### **INFRACCIONES EN LA PUNTA:**

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

#### **Estas 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) Porque la competidora saque el pie del estribo: -2 puntos.
  - e) Por castigar innecesariamente a su caballo: -4 puntos
  - f) 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

- g) Cuando la jinete de la escaramuza que da punta, se salga del lienzo, habiendo entrado completamente: -6 puntos.
- h) Porque el entrenador o integrante que va a revisar la punta ingrese al rectángulo: -2.

#### **DESCALIFICACIONES EN LA PUNTA:**

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

- I. Por rebasar los dos minutos permitidos para arrancar el caballo una vez que haya ingresado al partidero.
- II. Si el caballo después de dar punta nunca hace alto total notorio (no confundir con el brío del caballo).
- III. Por hacer sombra o acompañar dentro del lienzo a la que va a dar la punta, aunque sea por otra jinete del equipo que dará punta.
- IV. Por no arrancar al primer intento o cuando el caballo se regrese después de iniciada la carrera.
- V. 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).
- VI. Por salirse del rectángulo por alguno de sus costados al estar rayando.
- VII. Por no rayar dentro del rectángulo.
- VIII. Por sacar el caballo más de una extremidad habiendo rayado y antes de salir del rectángulo.
- IX. 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).
- X. Por rehúse del caballo en cualquier momento de la realización de la punta.
- XI. Porque el caballo no raye, es decir no meta las patas al dar la punta.
- XII. Porque el caballo pare con las manos o por picar.
- XIII. Por no parar al ser llamado de la rienda.
- XIV. Por caída de la jinete con o sin caballo; incluso cuando quede colgada por perder el asiento. Entendiéndose que caída con caballo es cuando rinde costillar y paleta, o rindiendo de panza.
- XV. Por regresar al rectángulo a checar la medición de la punta o por detenerse a observar la medición sin estar en bardas o acercarse con los jueces varones.
- XVI. 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).
- XVII. Por la intervención del instructor(a) o cualquier persona ajena; a excepción de lo establecido en el paro opcional y de las categorías permitidas.
- XVIII. Por contacto físico del instructor hacia la jinete o su cabalgadura, a excepción de cuando la jinete se encuentre en riesgo.

## **ARTÍCULO 35**

### **ENTRADA DE LA RUTINA**

Se considera “entrada” desde el momento en que la primer jinete entra al lienzo completamente y termina cuando la escaramuza arranca al galope para ejecutar el primer ejercicio, después de haber hecho alto total; si no lo hiciera, será 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 ocho jinetes deberán entrar agrupadas y galopar a partir de los 20 metros del lienzo, el no hacerlo se sancionará con -2 puntos.

Podrán o no hacer algún ejercicio preparatorio durante la entrada, antes del alto total.

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 deberán dirigirse al partidero para acomodarse al fondo e iniciar a galopar. A partir de que la primera integrante cruza los veinte metros se reinicia el cronómetro (permanece parado después de puntas).

Todo lo que ocurra en la entrada, mientras el cronómetro está detenido no se sancionará. Los conceptos de calificación que no se sancionarán en la entrada son: distancias, defectos de ejecución, no mantener el círculo de coladera, no entrada o no salida del ejercicio; no señalar preparaciones, 2 tiempos, Cambio de Dirección, así como descalificar ejercicios

## **ARTÍCULO 36**

### **RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA**

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

Únicamente en la categoría Dientes de Leche serán 6 ejercicios.

Ejercicio es cada uno de los movimientos que constituyen una Rutina Obligatoria de Competencia.

Obligatoriamente las ocho jinetes de la escaramuza deberán realizar los 12 ejercicios (en la categoría Dientes de Leche solo son 6 ejercicios), mostrando con claridad la entrada, cuaje y salida de cada uno. Si el ejercicio es ejecutado con menos de 8 elementos por cualquier motivo, será descalificado por no estar las 8 integrantes en el cuaje.

Una buena colocación de los movimientos en el lienzo durante la ejecución de sus diferentes momentos, permite una mejor apreciación 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, estará en libertad de diseñar la rutina como más le convenga. Ésta deberá ser dibujada en ambas hojas señalando la ubicación del ejercicio respecto al ruedo

Si la escaramuza tiene más de 12 ejercicios (o más de 6 ejercicios en categoría Dientes de Leche), éstos deberán señalarse en la hoja de calificación como preparatorios y dibujarlos en la

"Hoja de Croquis y Responsiva" y serán calificados como preparaciones, siendo acreedores a las sanciones que se cometan en éstas.

Si se ejecutan preparaciones con más de 6 integrantes juntas, previo a la ejecución de un ejercicio al centro o mostrando algún valor se sancionará con -6 puntos por no señalar preparaciones por cada una de éstas que se hayan omitido. En las hojas de croquis deberán de dibujarlo y en las hojas de calificación solo señalarlo con la palabra "preparación".

No deberá aplicarse ésta sanción en los remates de la rutina, aunque ejecuten algún ejercicio de cualquier valor, con más de 6 integrantes, debido a que ya no existe un ejercicio posterior.

La Rutina Obligatoria de Competencias deberá presentarse con música tradicional mexicana, interpretada con mariachi, regional o de banda. Está prohibido el rock, pasos dobles o cualquier otra tendencia modernista o de otra nacionalidad aunque sea con mariachi o banda, así como la introducción con presentaciones personalizadas del equipo. Al igual estará prohibido el utilizar 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 37**

### **DESCALIFICACIÓN DE LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA:**

Se descalificará la Rutina Obligatoria de Competencia de una escaramuza cuando ésta incurra en cualquiera de los siguientes motivos:

- I. Por no presentar 12 ejercicios (6 en categoría Dientes de Leche).
- II. Porque en el abanico vayan aplaudiendo las integrantes, así como que se vayan tomado de las manos, se quiten el sombrero o vayan palmeando su cabalgadura o la albarda.
- III. Por presentar una Rutina Obligatoria de Competencia que exceda la suma base máxima permitida:
  - a. Categoría Dientes de Leche: 118 puntos
  - b. Categoría Infantil A: 256 puntos
  - c. Categoría Infantil B: 296 puntos
  - d. Categoría Juvenil: 304 puntos
  - e. Categoría Charras Mayores: 296 puntos

## **ARTÍCULO 38**

### **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, será calificado. Lo que ocurra después de saludar y hacer alto total no está sujeto a calificación.

Si las jinetes salen sin saludar y/o sin detenerse, se sancionará al equipo con -5 puntos, y no se detendrá el cronómetro hasta que salgan del lienzo, evaluándose todo lo que suceda y con el riesgo de que se pasen del tiempo límite permitido para realizar su Rutina Obligatoria de Competencia.

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

## **ARTÍCULO 39**

### **REVISIÓN DE VIDEO**

Ésta se dará al momento de juntarse las jueces con la capitana y se revisará todo lo que la capitana decida y en el orden que a ella más le convenga.

#### **Se procederá a la Revisión del Video oficial de la siguiente manera:**

- I. Se utilizarán 15 minutos por escaramuza en la revisión del video, iniciará a partir de que se corre el video para revisar el ejercicio que la capitana decide primero. La revisión se hará sin parar el cronómetro hasta completar sus 15 minutos con ambas jueces. Solamente se detendrá el tiempo cuando se cambie de cámara, de video y/o de alguna tarjeta de memoria o cuando se tenga que proceder con la siguiente jueza.
- II. Únicamente para la categoría Dientes de Leche serán 10 minutos de revisión de video.
- III. La capitana, acompañada de su instructor(a) (en categorías Dientes de Leche, Infantil A e Infantil B) serán los responsables de aprovechar su tiempo debiendo aplicar sus conocimientos sobre el reglamento. Serán ellos quienes soliciten a la jueza lo que quiere revisar y decidiendo en qué momento avanza a la otra parte del video.
- IV. Las jueces primero deberán decirle el error a la capitana e instructor(a) y después corroborarlo en el video, nunca a la inversa.
- V. Se revisará las sanciones que la capitana en conjunto con su instructor(a) hayan decidido, en el cual deberán estar marcadas claramente las sanciones en la hoja de calificación, coincidiendo en concepto y posición.
- VI. Las sanciones marcadas deberán coincidir en cada CONCEPTO Y POSICIÓN, de lo contrario no procederá y será en beneficio para la escaramuza. Debido a que los defectos solo se restan una vez por ejercicio, la jueza tendrá que mostrar que la integrante señalada es la que cometió la infracción (deberá tener un señalamiento individual) y deberá comprobarlo en la revisión de video. En caso de tener a varias integrantes juntas señaladas, la capitana/instructor(a) deberá pedir a la jueza que le señale la integrante que comete el error antes de revisar el video.
- VII. En caso de no comprobar en los videos alguna de las sanciones marcadas o no corresponda en concepto y posición, la jueza que lo haya marcado en su hoja no aplicará la sanción y procederá a corregir la hoja oficial con tinta roja, sin restarla.
- VIII. Si una jueza marca choque(s) y/o rehúse(s) y/o descalificación por cualquier motivo y/o no cumplir con los grados marcados de los giros y todo lo que conlleve al cambio de dirección y se comprueba en los videos oficiales, la(s) otra(s) juez (ces) lo deberán marcar en color rojo y restarla de sus hojas de calificación, frente a la capitana, (solo éstos

errores se sancionarán de esta manera). Esto con el fin de ser más justas en las calificaciones.

- a. Si una vez cerradas las sumas de manera horizontal, se detecta que alguna sanción no está anotada en el recuadro correspondiente, la jueza ya no podrá sumarla; excepto por algún choque y/o rehúse y/o descalificación por cualquier motivo y/o no cumplir con los grados marcados en giros, y todo lo que conlleve al cambio de dirección, si lo hubiese marcado y comprobado alguna de sus compañeras jueces.
- IX. La jueza deberá de poner una marca a la hoja de calificación en los ejercicios que se revisaron en video con la capitana.
- X. Se podrá revisar el video en cámara lenta y pausarlo, esto con la intención de comprobar que la sanción marcada exista o no.
- XI. Si por algún motivo ajeno a las jueces, no se tuviera la infraestructura para la Revisión del Video, la toma no está completa, etc., se permitirá utilizar un video propio, siempre y cuando esté tomado del mismo ángulo de la jueza.
- XII. Solo la jueza en turno de revisión de video será la persona autorizada para dar indicaciones al técnico del video para la visualización del mismo.
- XIII. El tiempo de la capitana para corregir error de suma será de un máximo de 30 minutos después de salir de la revisión de video, de recibir y firmar sus hojas. Después de este tiempo no se corregirán.
- XIV. La jueza deberá entregar una copia fotostática de cada hoja de calificación a la capitana para que ella ya no tenga que copiar las hojas. En caso de no contar con fotocopiadora, se permitirá tomar una fotografía a las hojas de calificación.
- XV. Ni jueces ni capitanas, ni instructores podrán entrar con celulares o algún dispositivo electrónico al momento de la revisión de video, en ninguno de los eventos oficiales convocados por la FMCH.
- XVI. Todas las entregas de calificación se grabarán en video con una cámara con audio

## **ARTÍCULO 40**

Aparte de lo mencionado anteriormente, para el Campeonato Nacional Infantil y Campeonato Nacional de Charros Mayores, se procederá también con lo siguiente en cuestión de revisión de video:

- I. Todo el Campeonato Nacional deberá ser calificado por jueces oficiales.
- II. La revisión de video iniciará al llegar la capitana, si alguna(s) jueza(s) tuviera marcada alguna(s) infracción grave (choque, rehúse, descalificaciones por cualquier motivo, no cumplir con los grados de los giros y todo lo que conlleve al cambio de dirección) se checarán primero, antes de empezar con el tiempo estipulado para revisar el video, de corresponder la(s) infracción(s), todas las jueces están obligadas a marcarla en su hoja ya que estará comprobada la sanción. Se podrá checar en todas las tomas oficiales. Enseguida correrá su tiempo de revisión de video
- III. El concentrado se hará siempre en la hoja en que se califican las puntas.
- IV. La entrega de calificaciones a prensa y video se rolará por las cinco jueces por día.
- V. Todas las entregas de calificación se grabarán en video con una cámara con audio

## **ARTÍCULO 41**

El jurado y la capitana deberán escribir claramente su nombre y firmar las hojas de calificación. La calificación será oficial en el momento en que la capitana y el jurado firman la hoja de calificación.

Si la hoja no está firmada por la capitana, no se hace oficial su calificación y ya no tiene derecho a firmar la hoja en ningún otro momento, aún cuando la competencia en general no haya terminado. Se considera un desacato al proceso de competencia y se procederá a anular su participación y posteriores derechos oficiales del año en curso por considerar ser una conducta antideportiva. En este caso, la juez(s) del evento levanta un acta turnándola a la Secretaría del Deporte para darse el seguimiento para la aplicación de la sanción.

## **ARTÍCULO 42**

### **PROCESO DE REFUTACIÓN**

En caso de que la capitana no esté conforme con alguna sanción marcada por los jueces, podrá hacer uso del Formato Único de Refutación, solicitándosela a los jueces, en la cual deberá especificarse claramente de que hoja se refutará, que ejercicio, que sanción y el motivo de la inconformidad. No procede la refutación si es respecto al tiempo de revisión de video, ni por toda la hoja en general. Se permite que cada equipo refute únicamente 4 sanciones en total de su competencia.

Dicha carta deberá ser entregada a la juez responsable en caso de Competencias Estatales el mismo día de su competencia y en el caso del Campeonato Nacional 20 minutos después de haber firmado su hoja de calificación para su validez.

Ésta solicitud será evaluada por el Consejo Técnico designado por la Coordinación Nacional de Escaramuzas y se dará una contestación en caso de Competencias Estatales en 10 días hábiles y en Caso del Campeonato Nacional al término de la competencia. Dicha carta de contestación deberá ir firmada por un representante del Consejo Técnico y por la Coordinadora Nacional de Escaramuzas.

El resultado de esta refutación se le hará saber a la juez que sancionó dicho evento, así como a la delegada y Presidente de la Unión de Asociaciones del Estado.

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

En los estados donde haya alguna refutación por parte de algún equipo, no se podrá llevar a cabo la premiación hasta que haya una resolución de la refutación y así poder determinar los lugares de cada uno de los equipos.

En caso de que la sanción a refutar sea a favor de la escaramuza, y dicha sanción este señalada en la misma integrante en las demás hojas de la escaramuza, también le serán devueltos esos puntos, ya que se comprobó que la infracción no existe.

En caso de que no proceda su inconformidad se le sancionará a la escaramuza con -5 por cada una de las sanciones revisadas a su calificación final.

Es obligatorio que todas las capitanas y entrenadores (es) asistan al seminario teórico-anual de su entidad, vestidas de Adelita o Charra. En caso de no asistir o de no ir debidamente ataviados,

no procede la posibilidad de presentar una carta de refutación, en ninguna de sus competencias del año deportivo en cuestión. En caso de que el entrenador no asista, los equipos que entrene perderán sus derechos a dicha carta. De no haber convocatoria por la FMCH al seminario de entrenadores, deberá asistir al de capitanas.

## **CAPÍTULO V – EJERCICIOS DE ACUERDO A SU CONCEPTO Y VALOR**

### **ARTÍCULO 43**

Todos los movimientos tendrán 3 tiempos de observación:

1. Caballo y medio antes del cuaje, que se considerará “entrada del ejercicio”.
2. “Cuaje”, al centro del ruedo (a excepción de ejercicios de 16 y 20 puntos) que es el momento preciso del ejercicio, debiendo atravesar el cuerpo de la cabalgadura con la que intercepta (según el concepto); y
3. “Salida del ejercicio”, que será caballo y medio después del cuaje.

Para una buena ejecución se deberá respetar entrada, cuaje y salida del ejercicio, después de éstos tres tiempos no se deberán marcar distancias de ejecución. Esto aplica para todos los ejercicios.

Se permite que en ejercicios de 16 y 20 puntos el cuaje del ejercicio no sea necesariamente en el centro del ruedo.

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

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" deberán coincidir los dibujos de los ejercicios en diseño; de no ser así, se tomará en cuenta el que está en la "Hoja de Croquis y Responsiva" y de estar correctamente dibujado en el croquis, no se descalificará. En caso de que no coincidan en ambas hojas, se descalificará el movimiento en el que suceda. Si la jueza en turno, una vez revisada la hoja de calificación y croquis, no detecta algún error y de darse cuenta en el momento de la actuación, ya no podrá sancionarlo.

### **ARTÍCULO 44**

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 tendrán que mostrar claramente la entrada, el cuaje y salida del movimiento, debiendo ser simultáneos y/o con intersección.

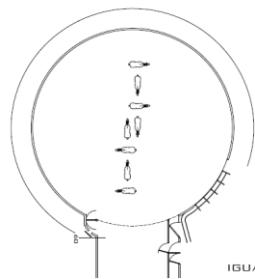
Se podrá hacer cambio de dirección en todos los ejercicios menos en el concepto combinado, compuesto y coladeras (a excepción de la coladera de 26 puntos dada la naturaleza del ejercicio) en la preparación del ejercicio, respetando la misma trayectoria de inicio, durante la entrada de caballo y medio, cuaje y caballo y medio de salida.

- I. El cambio de dirección será a partir de que el caballo haya cambiado su trayectoria completamente con manos y patas.
- II. El cambio de dirección deberá realizarse en la preparación del ejercicio
- III. Se deberá respetar la misma trayectoria de inicio durante la entrada de caballo y medio, cuaje y caballo y medio de salida en todos los ejercicios.
- IV. Deberán señalar con tinta roja, en su hoja de croquis y en la de calificación, el momento y la trayectoria del cambio de dirección en la entrada; así como la posición en la que ejecutarán el ejercicio, de lo contrario se sancionará con menos -2 puntos.

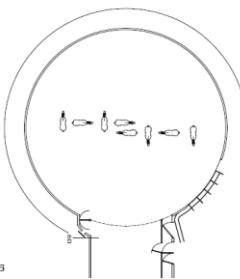
**NOTA:** Por no cumplir con estas características, se sancionará con -6 por no cumplir con el cambio de dirección y -2 puntos por no cumplir con la entrada y/o -2 puntos por no cumplir con la salida del ejercicio.

Ejecutar dos veces el mismo ejercicio (mismo diseño) únicamente invirtiendo los sentidos, se tomarán como iguales; así como ejecutar el ejercicio con el mismo diseño en diferente ubicación, también se tomarán como iguales.

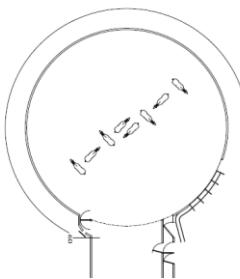
**VERTICAL**



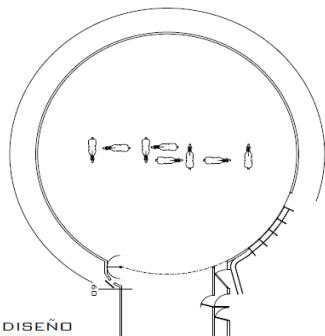
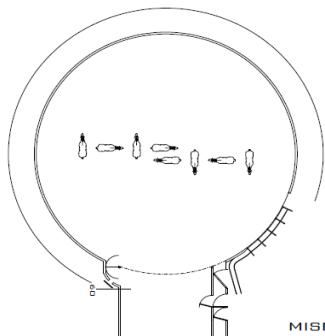
**DIAGONAL**



**HORIZONTAL**



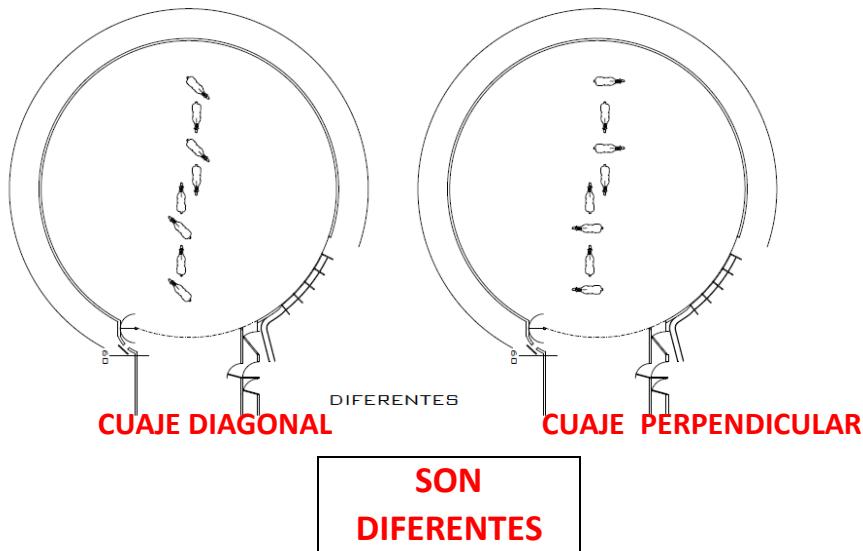
**MISMO DISEÑO, INVIRTIENDO POSICIÓN EN EL RUEDO, SON IGUALES**



MISMO DISEÑO  
INVIRTIENDO  
SENTIDOS

**MISMO DISEÑO, INVIRTIENDO SENTIDOS, SON IGUALES**

Los ejercicios donde la trayectoria de la intersección sea de manera perpendicular y/o diagonal al momento del cuaje, se considerarán diferentes.



#### ARTÍCULO 45

#### DESCRIPCIÓN DE EJERCICIOS SEGÚN SU VALOR

#### DISTANCIAS MÁXIMAS PERMITIDAS PARA LOS VALORES DE LOS EJERCICIOS PARA LA CATEGORÍA DIENTES DE LECHE:

- I. En cualquier ejercicio de 16 puntos la distancia máxima permitida será de tres (3) caballos.
- II. En las agrupaciones la distancia máxima permitida entre los jinetes será de un (1) caballo.
- III. En los demás ejercicios de los demás valores, la distancia máxima permitida será de tres (3) caballos.

#### DISTANCIAS MÁXIMAS PERMITIDAS PARA LOS VALORES DE LOS EJERCICIOS EN CATEGORÍAS INFANTIL A, INFANTIL B, CHARRA MAYOR:

- IV. En cualquier ejercicio de 16 puntos la distancia máxima permitida será de tres (3) caballos.
- V. En las agrupaciones la distancia máxima permitida entre los jinetes será de un (1) caballo.
- VI. En los peines, cargas de caballería y abanico la distancia lateral máxima permitida entre cada jinete será de un caballo y medio.
- VII. En los ejercicios de 20 puntos la distancia máxima permitida será de dos (2) caballos. Cuando se realicen en dos tiempos los cruces y escaleras, entre un tiempo y otro la distancia máxima permitida será de tres caballos y en coladeras de cuatro caballos.

VIII. En los ejercicios de 26 y 28 puntos, la distancia máxima permitida será de dos caballos.

**DISTANCIAS MÁXIMAS PERMITIDAS PARA LOS VALORES DE LOS EJERCICIOS PARA LA CATEGORÍA JUVENIL:**

- I. En ejercicios de 16 puntos la distancia máxima permitida será de tres (3) caballos.
- II. En las agrupaciones la distancia máxima permitida entre las jinetes será de un (1) caballo.
- III. En los ejercicios de 20 puntos la distancia máxima permitida será de dos (2) caballos. Cuando se realicen en dos tiempos los cruces y escaleras, entre un tiempo y otro la distancia máxima permitida será de tres caballos y en coladeras de cuatro caballos.
- IV. En los ejercicios de 26 y 28 puntos, la distancia máxima permitida será de un caballo y medio.
- V. En los peines, abanico y carga de caballería, por ser agrupaciones podrán tener una distancia no mayor a un caballo entre cada jinete.
- VI. En giros de parejas la distancia máxima permitida será de medio caballo lateral con relación a la jinete con la que está girando. Para poder permanecer el giro con su pareja no deberá abrirse el hueco más de un caballo lateral, de lo contrario será motivo de descalificación.

**EJERCICIOS DE 16 PUNTOS**

- a) Cruce de dos jinetes.
- b) Giros de dos en dos jinetes.
- c) Giros individuales con distancia máxima de tres caballos entre las ocho jinetes.
- d) Coladeras donde cruzan de una en una.
- e) Flores donde dos o tres jinetes cambian de sentido simultáneamente.
- f) Rebases de cuatro jinetes.
- g) Agrupaciones de cuatro u ocho jinetes.
- h) Carrusel de 8 jinetes
- i) Escaleras donde cruza una jinete a la vez.

**EJERCICIOS DE 20 PUNTOS**

- a) Cruce de cuatro jinetes.
- b) Giros de cuatro jinetes.
- c) Coladeras donde cruzan dos jinetes simultáneamente.
- d) Flores donde mínimo cuatro jinetes cambian el sentido simultáneamente.
- e) Escaleras donde cruzan dos, tres, cuatro jinetes a la vez.

Los ejercicios de 20 puntos deberán ser del mismo diseño los dos tiempos, aunque se realicen en diferente ubicación, momento, dirección o simultáneos. La escaramuza tiene obligación de señalar cuando se ejecutan en dos tiempos (2T). De lo contrario, se sancionará con menos -2 puntos.

### **EJERCICIOS DE 26 PUNTOS**

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

### **EJERCICIOS DE 28 PUNTOS**

- a) Cruces con tres sentidos o más.
- b) Giros de ocho jinetes simultáneamente.
- c) Coladera donde las cuatro jinetes que cruzan el círculo entran y salen al mismo tiempo.
- d) Escaleras con más de dos sentidos, donde cruzan cuatro jinetes a la vez.
- e) Libre con ocho jinetes cruzando simultáneamente.
- f) Compuesto donde cuatro jinetes giran en parejas y cuatro individual simultáneamente.

Todos los ejercicios deberán ser ejecutados en sus márgenes de distancia establecidos para cada valor.

En cualquier cuaje donde la intersección se realice a una distancia de caballo y medio o más en la periferia del ejercicio será descalificado, ya que esta distancia la deja afuera de su diseño; se evaluará la distancia de manera progresiva, donde pase de distancia a defecto y llegue a descalificación.

Todos los ejercicios deberán ser simultáneos y con intersección.

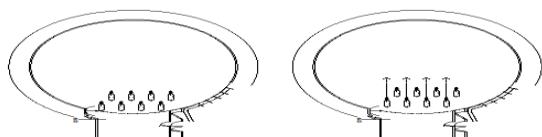
### **ARTÍCULO 46**

#### **DESCRIPCIÓN DE EJERCICIOS SEGÚN SU CONCEPTO Y DISEÑO**

De acuerdo a su concepto, diseño y valor, los ejercicios pueden ser de los tipos que aquí se definen:

##### **I. AGRUPACIONES: 16 PUNTOS**

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



En el caso de ejercicios circulares, éstos deberán dar por lo menos una vuelta completa ya formados.

Para los medios abanicos será obligatorio dar mínimo media vuelta al ruedo, una vez armados. En este concepto de medios abanicos no podrán tener más de un caballo de distancia lateral entre las jinetes que los ejecuten.

En los rebases, deberá de cumplir con sus tres tiempos y mantener la ejecución durante tres caballos, tomando en cuenta que los rebases se sancionan igual que cualquier otro ejercicio.

Las filas indias de ocho jinetes y las de cuatro jinetes, ya sean paralelas o encontradas, no serán agrupaciones, pases, ni rebases; se considerarán preparaciones; por lo tanto, no tienen valor.

## **II. CARRUSEL: 16 PUNTOS**

Es una agrupación circular ejecutada por 8 integrantes donde deberá cumplir con una vuelta completa ya formado. La distancia máxima permitida entre cada jinete será de 1 caballo. El valor de este ejercicio será de 16 puntos.

## **III. 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 cambio de dirección. Está prohibido hacer apoyo en los cuartos traseros al hacer el cambio de dirección, esto sería motivo de descalificación del ejercicio.

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

En los dibujos, las flores se deberán hacer con una línea continua que señale el inicio y final de su radial.

El valor de las flores dependerá del número de jinetes que cambien de dirección simultáneamente, marcando su salida lineal:

Si la flor es de 16 pts., dos o tres de los jinetes deberán cambiar de dirección al mismo tiempo.

Si es de 20 puntos, cuatro jinetes como mínimo deberán cambiar de dirección al mismo tiempo.

## **IV. ABANICO: 26 PUNTOS**

Es un ejercicio diagonal de ocho jinetes, donde la puntera deberá ir pegada a barda del ruedo.

Es obligatorio que den una vuelta completa en el ruedo una vez que se ha conformado en su totalidad (ocho jinetes) y es el único que entrará en un concepto obligatorio llamado "abanico". Deberá conservar su diseño tradicional.

Es el único concepto que no se considerará que tiene entrada y/o salida al movimiento y se calificará solamente su ejecución.

Las sanciones por el mismo concepto no serán acumulativas siendo en la misma integrante. (Ejemplo: distancia lateral, hacia atrás, hacia adelante, así como trote, roce, defecto, etc.).

## **V. CRUCES: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS**

Son movimientos con una o más intersecciones que se realizan perpendicular y/o diagonalmente por dos o más jinetes que crucen simultáneamente.

Su valor dependerá de los márgenes de distancia permitidos para cada categoría, del número de jinetes que lo realicen simultáneamente y también del número de sentidos en que se realice:

- a) Los de 16 puntos involucran dos jinetes con distancia no mayor a tres caballos.

- b) Los de 20 pts. se realizan por cuatro jinetes con una distancia no mayor a dos caballos.
- c) Los de 26 puntos los ejecutan ocho jinetes en solo dos sentidos con distancias no mayores a un caballo y medio en cada uno de sus huecos.
- d) Los de 28 puntos lo realizan ocho jinetes, en tres o más sentidos, con distancias no mayores a un caballo y medio en cada uno de sus huecos.

**NOTA:** No se considerará cruce, si coincidieran tres o más jinetes agrupadas en el preciso momento del cuaje del ejercicio, aunque vayan en el mismo o diferentes sentidos, siendo este cruce un ejercicio no especificado, por lo tanto sin valor, siendo motivo de descalificación dicho ejercicio. Si en la entrada del ejercicio (o sea, caballo y medio antes del cuaje); o en la salida del ejercicio (o sea, caballo y medio después del cuaje) se forma dicha agrupación, no se deberá descalificar el ejercicio.

#### **VI. ESCALERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS**

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

Su valor dependerá del número de jinetes que cruzan simultáneamente, de los márgenes de distancia permitidos para cada valor y del número de sentidos en que se realice:

- a) Las escaleras de 16 puntos cruzarán de una en una al mismo tiempo con hasta TRES caballos de distancia entre cabalgaduras; en una sola columna de dos o cuatro jinetes.
- b) Las de 20 puntos deberán cruzar dos o cuatro jinetes al mismo tiempo, con hasta DOS caballos de distancia entre cabalgaduras; en una sola columna de dos, tres o cuatro jinetes; debiendo ser del mismo diseño.

Cuando se presenta una escalera con una fila de 4 jinetes, podrán ir en la columna únicamente la 2<sup>a</sup> y la 3<sup>a</sup> con sus cabalgaduras pegadas hocico-cola; NO así la 2<sup>a</sup> a la 1<sup>a</sup>; ni la 4<sup>a</sup> a la 3<sup>a</sup>.

Los desfases de las cabalgaduras que van en parejas en escaleras de 20 puntos deberán de ser máximo al medio cuello del caballo de su pareja para no causar la sanción de "distancia". Las distancias por desfases se marcarán una sola vez a la pareja, no son dos distancias.

- c) En las de 26, las ocho jinetes cruzarán al mismo tiempo con hasta caballo y medio de distancia en dos sentidos; en una sola columna cuatro jinetes.
- d) En las de 28 puntos, la columna de tres o cuatro jinetes deberán llevar un sentido hasta con un caballo y medio de distancia, que crucen con dos o más sentidos.

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

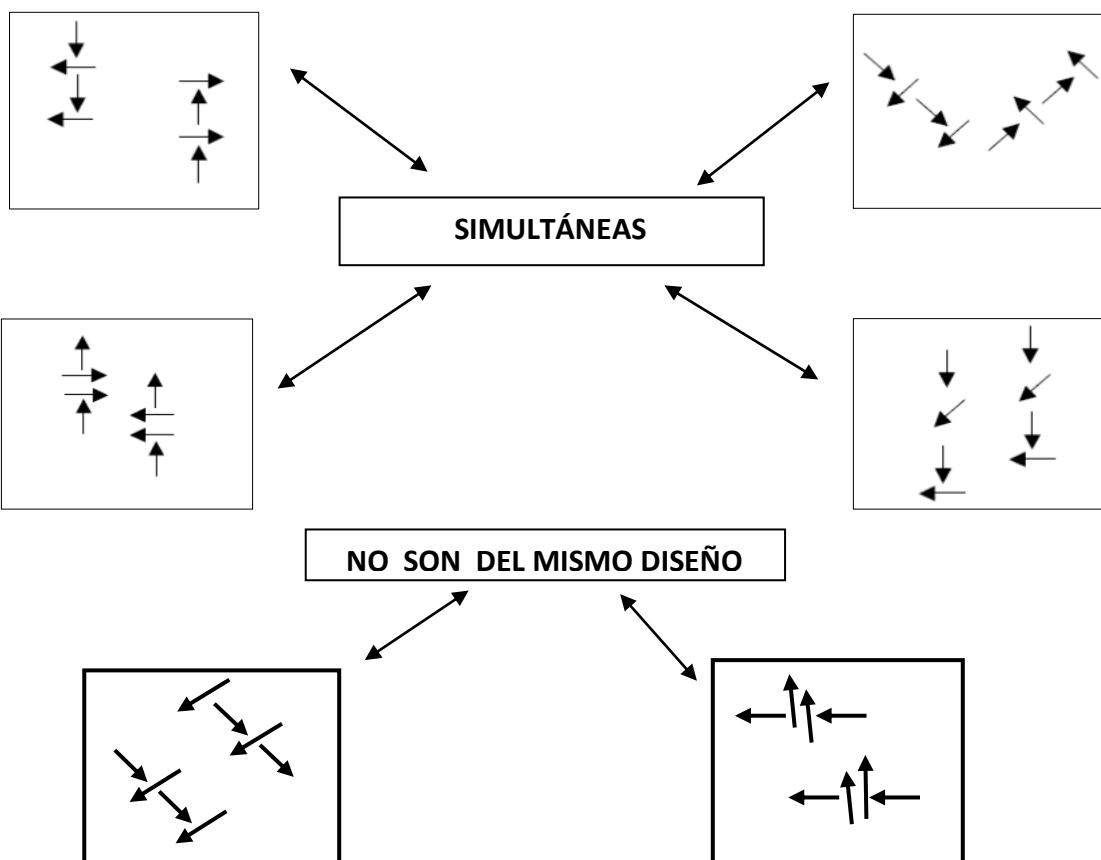
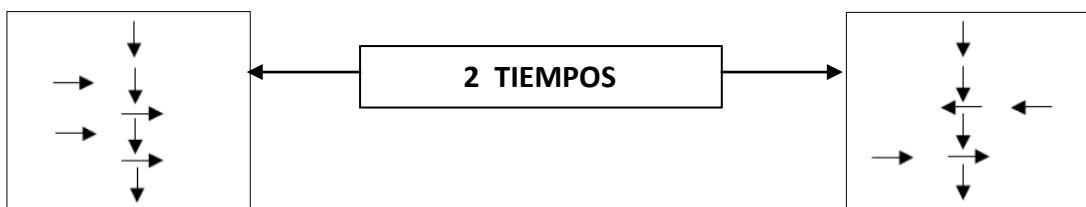
En las escaleras de 26 y/o de 28 puntos no podrán ir dos caballos pegados hocico-cola en la columna, de hacerlo así, será motivo de descalificación del ejercicio.

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

La escaramuza tendrá la obligación de señalar con “2T” si ejecuta la escalera en 2 Tiempos. De no ser así se sancionará con -2.

Cuando las escaleras se realicen en dos tiempos, entre un tiempo y otro deberá existir una distancia mínima de medio caballo (tomando en cuenta que el primer tiempo deberá cruzar completamente su intersección, es decir, liberando ancas y avanzar mínimo medio caballo antes de que el segundo tiempo cruce) y la distancia máxima permitida será de tres caballos.

Si en la hoja de calificación, existe la indicación que las escaleras de 20 puntos serán ejecutadas en dos tiempos y son realizadas al mismo tiempo o incluso de manera invertida, así como, que el segundo tiempo se ejecute cuando el primero aún no avanza medio caballo, se sancionará con defecto de destiempo de -6 puntos.



## VII. COLADERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS

Son ejercicios con cruces donde la base principal es circular.

Este círculo deberá estar formado obligatoriamente por cuatro jinetes al centro del rectángulo (a excepción de coladeras de 16 y 20 puntos), mientras que las otras cuatro deberán cruzarlo, entrando y saliendo; o sólo entrando; o sólo saliendo de éste.

Para las coladeras de 16, 20 y 28 puntos su entrada, cuaje y salida deberá ser lineal. En las coladeras de 26 puntos, por el diseño propio del ejercicio, las que cruzan podrán seguir su circunferencia de trayectoria y su entrada o su salida deberá ser en línea recta.

Para las coladeras de cualquier valor, al desbaratar la circunferencia, se deberá hacer de manera lineal.

- a) En las de 16 puntos, el cruce en el círculo deberá ser de una en una; y con hasta tres caballos de distancia entre todas las cabalgaduras.
- b) En las de 20 puntos deberán cruzar el círculo de dos en dos; y con hasta dos caballos de distancia entre todas las cabalgaduras.
- c) En las de 26 puntos, que son sólo de entrada, deberá de existir un cruce de 4 jinetes en cada uno de los huecos de la circunferencia al momento de entrar.
  1. En las de 26 puntos, que son sólo de salida, se deberá armar el círculo por las ocho jinetes, el cual deberán cruzar 4 integrantes al momento de su salida por cada uno de los 4 huecos de la circunferencia, debiendo cruzar por enfrente del caballo inmediato delantero y salir de manera lineal.
  2. En las coladeras de 26 puntos, donde se forman dos círculos de 4 integrantes cada uno, las 8 deberán llevar la misma trayectoria. El momento del cuaje deberá ser cruzando las 4 del círculo interno a las 4 del círculo externo, por los 4 huecos de éste último, debiendo cruzar por enfrente del caballo inmediato delantero y salir de manera lineal.

En todas las coladeras de 26 puntos, si el círculo da más de una vuelta completa antes del cuaje, se tomará como movimiento preparatorio; y en caso de no señalarlo como tal, se sancionará con menos -6 puntos.

- d) En las coladeras de 28 puntos, deberán de cruzar 4 integrantes entrando y saliendo al mismo tiempo de la circunferencia. Su entrada, cuaje y salida deberá ser lineal.

En las coladeras de 26 y de 28 puntos, la distancia máxima permitida será de un de caballo y medio en el círculo.

En las coladeras de cualquier valor, si no cumplen con la entrada y/o la salida del ejercicio, se sancionará con menos -2 pts.

En cualquiera de los casos antes mencionados, el círculo de la coladera deberá estar formado durante un caballo y medio antes del cuaje y conservarlo un caballo y medio después de éste, manteniendo las distancias durante los tres tiempos de la ejecución de la coladera. Durante

éstos tres tiempos no podrán cerrarlo, ni abrirlo, o deshacerlo, de no hacerlo así, se sancionará con menos -2 pts.

Antes o después de estos tres tiempos, no se deberá sancionar el abrir o cerrar la circunferencia.

### **VIII. 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 deberá mantener la secuencia y tiempos en el movimiento de sus manos.

No deberá moverse hacia atrás o hacia alguno de sus lados, ya que esto se considera desplazamiento.

El valor de los giros depende de los jinetes que los realicen al mismo tiempo y/o los márgenes de distancia permitidos para cada valor.

- a) 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.
- b) Los de 20 puntos deben ejecutarlos de 4 en 4 al mismo tiempo, o las ocho jinetes de manera simultánea, con hasta dos caballos de distancia.
- c) Los de 28 deben realizarlos las ocho al mismo tiempo, con hasta caballo y medio de distancia.

Se permiten giros de 180°, 270° y/o 360° únicamente. Las jinetes podrán girar de manera individual (cada una sola) o en cuatro parejas. Queda prohibido combinar giros individuales y en pareja en un mismo ejercicio, a excepción del ejercicio compuesto.

Si se ejecutan giros con diferentes grados, sólo se pueden presentar dos variantes de los tres grados permitidos, ejemplo: 180° con 270°; o 270° con 360°; o 180° con 360°; o viceversa y tendrán que ser 4 integrantes las que ejecuten una variante de grados y 4 integrantes la otra variante de grados. Cuando la escaramuza presenta giros en diferentes grados, deberán comenzar a girar al mismo tiempo las 8 jinetes y la salida de éstos depende de los grados que hayan ejecutado.

En los giros en parejas podrán iniciar su ejecución al momento de que las jinetes estén colocadas en posición paralela y sus cabalgaduras se encuentren mínimo al cuello del caballo de su pareja con la que van a girar y máximo, cuando ambas cabalgaduras estén en sarape. Dichos giros se terminarán cuando se desprenden para la salida del ejercicio. Los grados en estos giros iniciarán en el momento en que los caballos comiencen a girar. No necesariamente deberán estar a hombros para iniciar su giro en parejas.

En los giros que se realizan en parejas, la distancia no podrá ser mayor a medio caballo lateral con la pareja que se gira en cualquier momento, de lo contrario, se sancionará con defecto de LATERAL (L). Si el hueco lateral se abre más de un caballo será motivo de descalificación.

Se sancionarán con defecto de DESTIEMPO (D) por empezar a girar antes o después que cualquier otra integrante; así como por empezar a girar antes de estar a cuellos (como mínimo estando a cabezas); o después de sarape, llegando máximo a colas de los caballos.

Cuando en cualquier momento de la ejecución se hiciera de tal forma que se apreciara que el giro se está haciendo de manera individual, no en parejas, el girar antes de estar a cabezas como mínimo o después de colas (pasados); así como girar menos de 180° grados, será motivo de descalificación.

En el giro en pareja se aplicarán las mismas sanciones de los giros que se ejecutan de manera individual, como son: Destiempo (D), Abierto (A), Lateral (L) y Desplazado (Z). Cada una de estas sanciones es de menos -4 puntos.

Si una o más integrantes no cumplen con los grados especificados al girar; es decir, girar menos o más grados se perderán los adicionales.

Si una integrante o varias giran menos de 180° grados será motivo de descalificación del ejercicio.

**Se permitirán los giros hacia derecha e izquierda simultáneamente, si la escaramuza cumple con los siguientes requisitos:**

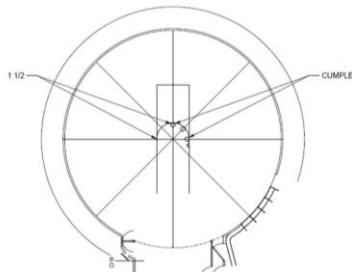
1. Deberá señalarse con rojo y con verde, tanto en las hojas de Croquis y como de Calificación, a los elementos que giran hacia la izquierda y a los que giran a la derecha, respectivamente.
2. Sólo podrán girar cuatro hacia un lado y las otras cuatro hacia el otro.
3. Todas las jinetes deberán girar la misma cantidad de grados.

**SI SE EJECUTA EL CAMBIO DE DIRECCIÓN EN EL CONCEPTO GIRO, EL CAMBIO DE DIRECCIÓN DEBERÁ CUMPLIR CON LAS SIGUIENTES ESPECIFICACIONES:**

1. El cambio de dirección deberá realizarse en la preparación del ejercicio, respetando la misma trayectoria de inicio, ya sea lineal o circular, durante la entrada de caballo y medio, cuaje y caballo y medio de salida.
2. Las 8 integrantes con Cambio de Dirección deberán girar los mismos grados y girar para el mismo lado.
3. No se permite combinar la trayectoria en entrada y salida en un Cambio de Dirección, es decir, entrada circular y salida lineal o a la inversa, a excepción del giro de 270°.
4. El Cambio de Dirección podrá ser realizado por ocho; o por un bloque de cuatro integrantes en conjunto simultáneamente. No se permite sean realizados de manera individual en ningún grado.

- a. En éstos dos casos, podrán realizar el Cambio de Dirección con las trayectorias iguales, lineales o circulares, o se podrán combinar ambas trayectorias entre integrantes (lineales con circulares). Si deciden combinarse las trayectorias, se deberá cumplir con lo siguiente:
- I. Si realizan Cambio de Dirección combinando trayectorias las 8 integrantes, será obligatorio que 4 integrantes ejecuten el Cambio de Dirección de manera individual lineal y las otras 4 integrantes ejecuten el Cambio de Dirección de manera individual circular. (No podrán ejecutar el Cambio de Dirección 3 integrantes de manera lineal y 5 de manera circular, o a la inversa; ni 6 lineales y 2 circulares, o a la inversa; etc.)
5. En el caso de elegir girar en PAREJAS con Cambio de Dirección, deberán formar 4 parejas por las 8 integrantes, el Cambio de Dirección en dichos giros en parejas deberá ser forzosamente lineal y su salida también deberá de ser lineal.
  6. En los giros de  $180^\circ$  y  $360^\circ$  grados, la trayectoria del Cambio de Dirección deberá de realizarse de la misma manera, circular o lineal, tanto en la entrada como en salida del giro.
  7. En los giros de  $270^\circ$  grados podrá combinarse la entrada circular con salida lineal, a consecuencia del número de grados. También podrá ejecutarse el de  $270^\circ$  grados con Cambio de Dirección lineal en la entrada y de la misma manera lineal, en la salida.
  8. En el caso de formar un círculo para preparar el giro, éste no deberá avanzar más de media vuelta después de su cambio de dirección para realizar su cuaje; ni recorrer más de media vuelta después del giro. De hacerlo así, perderá -6 puntos por no respetar el cambio de dirección; y también menos -2 puntos por no cumplir con la entrada del ejercicio y/o menos -2 puntos por no cumplir con la salida del ejercicio.
  9. En caso de que el cambio de dirección sea lineal, no deberán avanzar más de tres caballos después de su cambio de dirección para realizar su cuaje, y cumplir con su salida lineal. De hacerlo así, perderá -6 puntos por no respetar el cambio de dirección; y también menos -2 puntos por no cumplir con la entrada del ejercicio y/o menos -2 puntos por no cumplir con la salida del ejercicio.
  10. Si al ejecutar un Cambio de Dirección alguna de las integrantes no cumple con cualquiera de las exigencias para ejecutarlo, se perderán -6 puntos por no cumplir con la forma de realizar el Cambio de Dirección; y también menos -2 puntos por no cumplir con la entrada del ejercicio y/o menos -2 puntos por no cumplir con la salida del ejercicio.

En todos los casos anteriores, donde se decida ejecutar el concepto de giro con el Cambio de Dirección, se sancionará con las mismas infracciones de los giros en general, además de que se deberá cumplir con las especificaciones que se mencionan en los puntos 1 al 10.



De ser giro sin cambio de dirección deberán cumplir con la característica de giros lineales o rectos.

Los giros deberán de estar especificados tanto en la "Hoja de Croquis", así como en la "Hoja de Calificación" de la siguiente manera; de no hacerlo así, la sanción es de menos -2 pts.

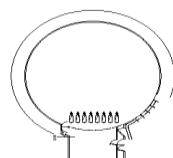
- 1) Los grados a ejecutar ( $180^\circ$ ,  $270^\circ$  y  $360^\circ$ ).
- 2) Los diferentes grados en un giro, si es que los hacen así. (Ejemplo: señalar las 4 que giran  $180^\circ$  y las otras cuatro que giran  $270^\circ$ , exactamente en donde suceda).
- 3) Los giros de 20 ó 16 puntos que ejecuten en tablas, deberán pintarlos exactamente en el lugar del ruedo en donde hacen el cuaje.

#### **IX. PEINE: 26 PUNTOS**

Es un ejercicio que se realiza en grupos de ocho jinetes en trayectoria paralela y encontrada, donde cuatro pasan de frente a las otras cuatro de manera intercalada. No confundir con un rebase.

#### **X. CARGA DE CABALLERÍA: 26 PUNTOS**

Es una formación paralela de ocho jinetes colocadas a hombros, en una sola dirección. Deberá de cumplir con sus tres tiempos; y mantener la ejecución durante tres caballos, tomando en cuenta que la carga será sancionada igual que cualquier otro ejercicio. Ésta deberá ser clara en orden y diseño, no pudiendo figurar una "V"; o una "V" invertida.

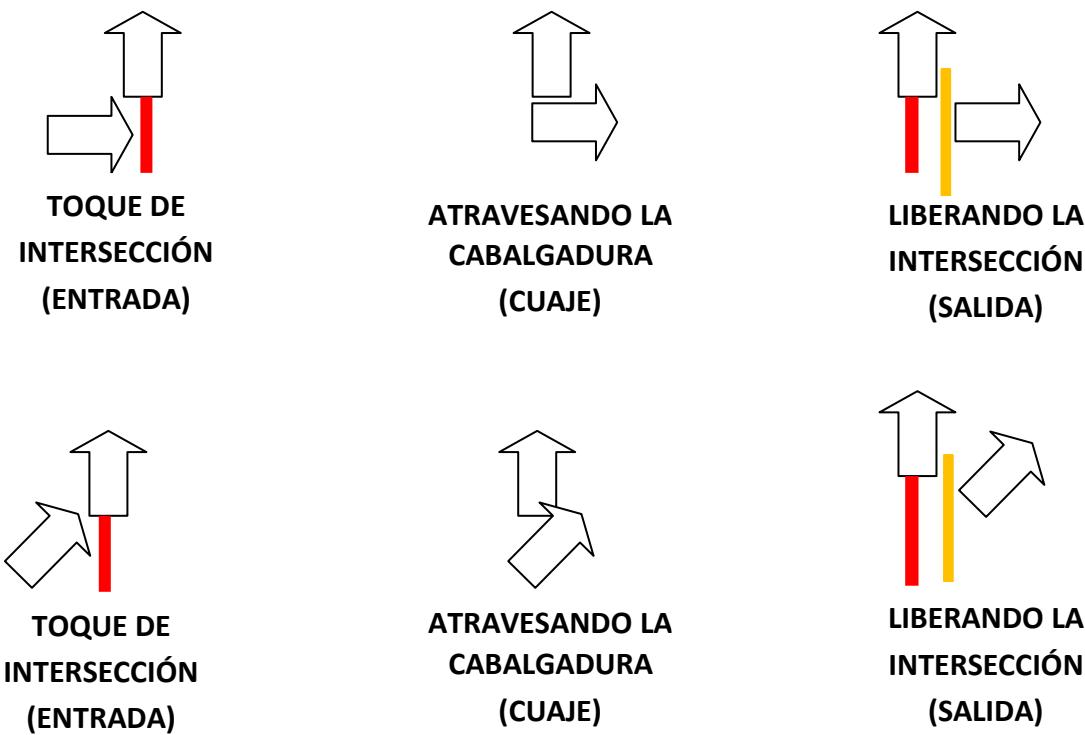


#### **XI. COMBINADO: GIRO DE 28 PUNTOS CON OTRO EJERCICIO DE CUALQUIER OTRO VALOR.**

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

- a) Podrán ejecutarse en orden indistinto, donde se usan ambos ejercicios para el conteo de los conceptos obligatorios. No se podrá repetir el diseño de cualquier ejercicio de la rutina en ninguno de los dos movimientos. No está permitido realizar un combinado con giro en parejas.
- b) El giro de 28 puntos deberá ejecutarse de manera obligatoria por las 8 integrantes de forma individual.
- c) Deberá ejecutarse claramente la entrada, cuaje y salida del primer ejercicio (el diseño de la intersección no podrá utilizarse en la salida) y al liberar los caballos su anca de intersección, podrán iniciar con la ejecución del segundo ejercicio. Al momento en que las jinetes tocan su anca de intersección del primer ejercicio (entrada), deberán atravesar el cuerpo de la cabalgadura con la que intersectan completamente (cuaje), independientemente de las trayectorias que tenga el diseño del ejercicio y liberar la intersección (salida) para realizar la ejecución del segundo ejercicio.

**DEFINICIÓN DE LIBERAR INTERSECCIÓN:** Deberá existir un claro entre una cabalgadura y otra para que se considere que liberaron su intersección.



- d) Si realizan el segundo ejercicio cuando aún no se ha terminado la ejecución (entrada, cuaje y salida) del primero, se perderán los adicionales de los giros (con una o varias que cometan este error). Si el ejercicio es giro con giro, se perderán los adicionales de los giros con mayor número de grados.

- e) Si se realiza el segundo ejercicio después de caballo y medio del primero y hasta dos caballos de distancia de un ejercicio a otro, se sancionará el primer ejercicio con defecto de abierto, dependiendo el concepto (con una o varias que cometan este error).

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 será considerado como combinado; se calificarán cada uno por separado y se sancionará con -25 puntos por no cumplir con la Rutina Obligatoria de Competencia.

## **XII. LIBRE: 28 PUNTOS**

En este concepto solamente se permitirá ejecutar un cruce, o escalera, o coladera. Podrá repetirse un cuarto concepto, pero no su diseño. El diseño deberá ser diferente, aún y cuando el concepto sea el mismo. Este ejercicio deberá señalarse en las hojas de calificación y de croquis como concepto "LIBRE" y se darán 3 puntos adicionales, ya sea cruce, coladera o escalera.

## **XIII. COMPUUESTO: 28 PUNTOS**

Es un concepto obligatorio donde entrará en el conteo de concepto de giros y no podrá utilizarse este concepto en el combinado. Deberá de ser realizado por cuatro jinetes que giran en pareja y cuatro jinetes que giran individualmente; en cuya ejecución intervienen las ocho jinetes simultáneamente. En el ejercicio compuesto no se va a sancionar la velocidad si es disminuida para la ejecución de los giros, al menos que caiga a trote o al paso.

Se darán 10 puntos adicionales, independientemente los grados que giren.

Los giros del compuesto deberán de ser ejecutados hacia un mismo lado. Podrán utilizar dos diferentes grados (a elegir entre 180°, 270°, 360°); realizando los mismos grados entre las jinetes que giran individual y los mismos grados entre las jinetes que giran en parejas.

En el caso de girar todas el mismo número de grados, y se fueran primero las que giran individual ocasionando que se abra el hueco a más de caballo y medio, se aplicará el defecto de abierto.

En los giros en parejas podrán iniciar su ejecución al momento de que las jinetes estén colocadas en posición paralela y las cabalgaduras se encuentren mínimo al cuello del caballo de su pareja con la que van a girar; y máximo, cuando ambas cabalgaduras estén en sarape. Dichos giros se terminarán cuando se desprenden para la salida del ejercicio.

Los grados en estos giros iniciarán en el momento en que los caballos comiencen a girar.

No necesariamente deberán estar a hombros para iniciar su giro en parejas.

Las ocho jinetes deberán empezar a girar al mismo tiempo, independientemente de la modalidad de giros que ejecuten (individual o parejas) y a la salida, no ocasionará defecto de destiempo que no terminen de girar iguales las jinetes que giren individual con las jinetes que giren en pareja.

Si ocasionará destiempo a la salida si las 4 jinetes que giran individual no terminan iguales, así como, que las dos parejas no terminen al mismo tiempo.

En los giros que se realizan en parejas, la distancia no podrá ser mayor a medio caballo lateral con la pareja que se gira en cualquier momento, de lo contrario, se sancionará con defecto de LATERAL (L). Si el hueco lateral se abre más de un caballo será motivo de descalificación.

Se sancionarán con defecto de DESTIEMPO (D) por empezar a girar antes o después que cualquier otra integrante; así como por empezar a girar antes de estar a cuellos (como mínimo estando a cabezas); o después de sarape, llegando máximo a colas de los caballos.

Cuando en cualquier momento de la ejecución se hiciera de tal forma que se apreciara que el giro se está haciendo de manera individual, no en parejas, es decir, el girar antes de estar a cabezas como mínimo o después de colas (pasados); así como girar menos de 180° grados, será motivo de descalificación.

En este ejercicio se aplicarán las mismas sanciones de los giros que se ejecutan de manera individual, como son: Destiempo (D), Abierto (A), Lateral (L) y Desplazado (Z). Cada una de estas sanciones es de menos -4 puntos.

La distancia permitida no deberá ser mayor de un caballo y medio entre las cabalgaduras que giran con su(s) compañera(s) cercana(s) inmediata(s), ya sea en parejas o de manera individual (en patas).

## **ARTÍCULO 47**

### **DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS**

- I. 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.
- II. Por ejecutar iguales los dos ejercicios que componen el combinado, el hacerlo así es motivo de descalificación del segundo.
- III. Por la falta de ejecución de algún ejercicio de los sujetos a calificación de acuerdo con su hoja.
- IV. Por alterar el orden de ejecución de los ejercicios con respecto a sus dibujos.
- V. Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.
- VI. Por no corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.
- VII. Por chocar durante la entrada, cuaje o salida de algún ejercicio.
- VIII. Por intervención de persona ajena en cualquier momento del ejercicio.
- IX. Por ejecutar cualquier ejercicio en la manga del lienzo.
- X. Por caída sin caballo durante la entrada, cuaje y salida de los ejercicios.
- XI. Por ejecutar los giros con un valor menor de 180 grados, cualquiera de los jinetes.
- XII. En giros de parejas, por girar antes de estar a cabezas, así como girar después de colas (pasados).
- XIII. En giros en parejas, por abrir más de un caballo lateral el hueco entre las dos jinetes que ejecutan el giro.

- XIV. Cuando por cualquier motivo, el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho jinetes.
- XV. Cuando ejecuten dos ejercicios con el mismo diseño y únicamente invierten los sentidos.
- XVI. Por ejecutar más de tres ocasiones un mismo concepto (excepto el libre), se descalifica el ejercicio que sea el cuarto, quinto o más.
- XVII. Por agrupar 3 o más integrantes en el momento preciso del cuaje, aunque sea en diferentes sentidos.
- XVIII. En las escaleras de 26 puntos y 28 puntos cuando en la ejecución no se crucen por todos los huecos de la columna, no podrán ir dos caballos pegados hocico-cola.
- XIX. Cuando a consecuencia de cualquier motivo, la competidora se quede a una distancia de tres caballos de sus compañeras, esto a excepción de los ejercicios de 16 puntos.

**NOTA:** 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 las sanciones correspondientes que menciona el reglamento.

## **ARTÍCULO 48**

### **EXCEPCIONES A LA DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS**

- I. Cuando una persona ajena entra al ruedo por desconocimiento del reglamento.
- II. Cuando uno o varios charros no han salido o entran durante la presentación de la escaramuza y esto no sea inherente a la escaramuza.
- III. Cuando alguien entra al ruedo a recoger basura o algún otro artículo que ponga en peligro a las jinetes.
- IV. Cuando en el paro opcional se requiere de persona ajena.
- V. Cuando algún toro o yegua, o cualquier otro animal, invada el ruedo, ya que puede ocasionar un accidente.
- VI. 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.

## **CAPÍTULO VI – CONCEPTOS DE CALIFICACIÓN**

### **ARTÍCULO 49**

#### **CONCEPTOS DE CALIFICACIÓN**

##### **I. DISTANCIA EN EJECUCIÓN: - 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 distancias paralelas o lineales.

La sanción por pérdida de distancia se aplicará durante la zona de ejecución, la cual tiene tres momentos de observación:

1. Entrada, que es un caballo y medio antes del cuaje de un ejercicio.
2. Cuaje que es el momento preciso o exacto del ejercicio, cuando se da la intersección, o en el momento en que se está girando.
3. Salida, que es un caballo y medio después de dicho cuaje.

Las distancias que ocurran en este trayecto se considerarán distancia en ejecución.

Los errores de distancia serán acumulativos y se sumarán cuantas veces ocurran en cada ejecución.

Los desfases de las cabalgaduras deberán de ser máximo al medio cuello de su pareja para no causar ésta sanción. Las distancias por desfases se marcan una sola vez a la pareja, no son dos distancias.

La escaramuza tiene una sanción de -2 puntos cuando no respete los márgenes de distancia permitidos para cada valor durante la entrada, ejecución y salida de cada ejercicio, cuantas veces ocurra y por cada jinete que los cometa, siempre que no exceda el margen permitido para marcar defecto de ejecución.

## **II. VELOCIDAD: -2 PUNTOS**

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

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

El cambio deberá notarse claramente.

El galope durante la preparación no deberá ser corto o lento.

La sanción de -2 puntos por velocidad se aplica:

- a) Cuando en el cuaje del ejercicio el equipo caiga en un galope corto/lento; o disminuya la velocidad (V)
- b) Cuando una o varias jinetes bajen al paso o paren (P)
- c) Cuando una o varias jinetes trotan (T)

No deberá confundirse con el cambio de mano.

La sanción se aplica solo una vez por ejercicio, no por integrante u ocasión.

El trote no conlleva automáticamente a marcar la velocidad.

En caso que exista un trote solo se marcará el trote; y si por este motivo baja la velocidad, también se marca la pérdida de velocidad.

Estas infracciones se marcan en cualquier momento de la rutina, a excepción de la entrada de la rutina.

La única excepción a esta sanción es en el ejercicio compuesto si la velocidad si es disminuida para la ejecución de los giros, al menos que caiga a trote o al paso.

La sanción de -2 puntos por "velocidad" se aplicará así

- I. En “Dientes de Leche” no se sancionará la velocidad en ningún momento, aunque las jinetes vayan caminando.
- II. En **Infantil “A”** no se sancionará la velocidad en ningún momento.
- III. En **Infantil “B”** no se sancionará la velocidad, a menos que caigan al paso (P) en cualquier momento del cuaje del ejercicio.
- IV. En **Juvenil** se sancionará como lo especifica el inciso II. Velocidad.
- V. En **Charra Mayor** no se sancionará la velocidad, a menos que caigan al paso (P) en cualquier momento del cuaje del ejercicio.

La sanción de -2 puntos por “trote” y/o “paro” se aplicará así:

- I. Trote (T).- En **INFANTIL “A”, INFANTIL “B” Y CHARRA MAYOR**: Cuando una o varias jinetes troten (T). No debe confundirse con el cambio de mano.
- II. Paro (P).- En **INFANTIL “B” Y CHARRA MAYOR**: Cuando una o varias jinetes bajen al paso o paren (P).
- VI. En **JUVENIL** se sancionará como lo especifica el inciso II. Velocidad.

### **III. MONTARSE A HORCAJADAS: -4 PUNTOS**

Se sancionará a la escaramuza con -4 puntos en cada ejercicio que suceda y la sanción será por integrante cuando alguna jinete se monte a horcajadas sin bajarse de su cabalgadura, ya sea al momento de ingresar al lienzo, durante la rutina y hasta hacer alto total después del último ejercicio.

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

Todas las competidoras infantiles deberán montar en albarda y a mujeriegas; Por seguridad de las integrantes en ninguna categoría podrán ir amarradas a la albarda, ni con los tientos, ni fajas o fajines; o cualquier otro objeto que las sujeten al caballo, o a su montura.

### **IV. JALAR A LA JINOTE CON CABRESTO, CABRESTILLO, ASÍ COMO CONTACTO FÍSICO CON JINETES DE LA CATEGORÍA DIENTES DE LECHE: -4 PUNTOS**

Está prohibido jalar a las jinetes con cabresto, cabrestillo o cualquier otra parte de la cabalgadura, así como tener contacto físico con las jinetes o sus cabalgaduras para ejecutar los ejercicios, el hacerlo así ocasionará una sanción de -4 puntos por cada vez que suceda y por integrante. Es excepción de esta sanción cuando la jinete se encuentre en riesgo.

Definición de riesgo:

- a. Cuando la jinete este en peligro de caerse.
- b. Cuando la jinete no pueda controlar el caballo.
- c. Cuando el caballo se desboque.

### **V. PÉRDIDA DE ARREO: -2 PUNTOS**

Se considera pérdida de arreo cuando a una o varias de las jinetes se le caiga, reviente o salga de su lugar 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 sancionarán cuando se caigan completamente o queden colgando, no cuando se rompa una de las correas o hebillas sin que afecte la colocación de los mismos. La sanción se aplicará en el momento que suceda o cuando la juez se percate de la pérdida de arreo.

#### **VI. CAERSE CON CABALLO: -2 PUNTOS**

Se sancionará con -2 puntos en cualquier momento que ocurra, ya sea preparación o ejecución.

Se entiende como caída con caballo aquella en la que el animal rinde costillar, paleta o rindiendo de panza (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 sancionará y permanecen todas las demás infracciones a las que se hayan hecho acreedoras, antes de la caída.

Si hubiera alguna caída con caballo en ejecución, el equipo tendrá la oportunidad de repetir la ejecución, si éste no se hubiese ejecutado por las 8 integrantes, manteniendo todas sus infracciones ya cometidas y marcándole las que repitieran.

#### **VII. SALIDA DE INTEGRANTE: -6 PUNTOS**

Se impondrá 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 aplicará la sanción.

#### **VIII. CASTIGO INNECESARIO: -4 PUNTOS**

Se considera castigo innecesario, el golpear excesivamente con la vara la cabeza y/o cuello del caballo.

Se sancionará con -4 puntos cada vez que esto suceda en cualquier parte de la rutina, incluyendo puntas. No se deberá confundir con hacer sombra.

También se sancionará cuando se use el castigo con la espuela o cualquier otro instrumento para externar enojo evidente de la competidora hacia su caballo sin necesidad.

#### **IX. PARO OPCIONAL: SIN SANCIÓN**

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

Será considerado por los siguientes motivos:

- a) Cuando se reviente cualquier parte del freno, cadenillas, barbada, cabezada y rienda, cualquier parte de la albarda, cincho, pecho-pretal, cabresto, bozalillo, bozal, bajador, sombrero, accesorios de patas y manos del caballo.
- b) Cuando algún caballo o jinete se encuentre evidentemente indisposto para continuar.
- c) Cuando se ladea la albarda evidentemente.

- d) 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 sancionará como arreo diferente, porque los arreos fueron revisados previo al percance.
- e) Aplicará, cuando el jurado lo requiera por alguna contingencia de monta peligrosa o situación externa que ponga en riesgo al equipo.

Cuando existe un paro opcional, el cronómetro se detendrá 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, si se sancionará al equipo con -6 puntos como paro de actuación.

#### **X. MONTA PELIGROSA O INADECUADA: -2 PUNTOS**

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

Se considerará monta peligrosa o inadecuada:

- a) Cuando no puedan 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.
- b) Ejecutar maniobras a velocidad extrema y sin control evidente.
- c) Por competir con yeso o férula en cualquier parte del cuerpo sin presentar una autorización médica por escrito, si decide competir será bajo su propio riesgo.  
Si la jinete entrega una carta responsiva deslindando a la FMCH de toda responsabilidad, no tendrá sanción
- d) Por montar con el pie fuera del estribo durante la presentación de la punta y/o durante la ejecución de algún ejercicio o de la rutina completa (sacar el pie del estribo).

**NOTA:** Ésta sanción será marcada por cada integrante que cometa dicha acción y en cada ejercicio. Si la jinete entrega una carta responsiva deslindando a la FMCH de toda responsabilidad, no tendrá sanción

#### **XI. 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. El cronómetro no se detendrá y se sancionará lo que suceda.

No se sancionará 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. Por este motivo si se detiene el cronómetro.

#### **XII. REHÚSE y PARO DE MANOS: -6 PUNTOS**

Se dice que un caballo se rehúsa cuando se niega a cumplir una orden (mando) o no continua el sentido de la ejecución de manera insistente.

El paro de manos se considera como tal cuando el caballo apoyando francamente los cuartos traseros, levante las manos de la mitad hacia arriba del cuerpo del mismo, en cualquier parte de la rutina. Cuando el rehúse o paro de manos ocurre durante la punta, ésta será descalificada.

Si el paro de manos es en la punta, ocurre en el momento que está rayando por el mismo impulso del caballo, no se descalificará. Si el caballo termina de rayar y después se para de manos se descalificará.

### **XIII. CAÍDA SIN CABALLO DURANTE LA ENTRADA, CUAJE Y SALIDA DE LOS EJERCICIOS: MENOS EL 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO**

Ésta se considera cuando la jinete cae al suelo sin caballo, durante la entrada, cuaje y salida de los ejercicios (tres tiempos).

Si la caída sucede en los tres tiempos del ejercicio se sancionará con menos el 100% del valor del ejercicio. No se sancionará el paro de actuación, ni la intervención de persona ajena.

El cronómetro se detendrá y se reanudará 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, está será descalificada.

### **XIV. CAÍDA SIN CABALLO DURANTE LA ENTRADA Y SALIDA DE LA RUTINA, ASÍ COMO EN LA PREPARACIÓN DE LOS EJERCICIO: -10 PUNTOS**

Ésta se considera cuando la jinete cae al suelo sin caballo, durante la entrada y salida de la rutina, así como en la preparación de los ejercicios. No se sancionará el paro de actuación, ni la intervención de persona ajena. Solamente la o las jinetes afectadas por el incidente pueden ser auxiliadas.

### **XV. PÉRDIDA DE ASIENTO DURANTE LA ENTRADA, CUAJE Y SALIDA DEL EJERCICIO: -10 PUNTOS**

Se sancionará cuando la jinete pierda el contacto con el asiento y/o quede colgada, conlleve o no al paro de actuación, durante la entrada, cuaje o salida del ejercicio. No se sancionará la intervención de persona ajena.

### **XVI. PÉRDIDA DE ASIENTO DURANTE LA ENTRADA O SALIDA DE LA RUTINA, ASÍ COMO EN LA PREPARACIÓN DE LOS EJERCICIO: -2 PUNTOS**

Se sancionará cuando la jinete pierda el contacto con el asiento y/o quede colgada, conlleve o no al paro de actuación, durante la entrada o salida de la rutina, así como en la preparación del ejercicio. No se sancionará la intervención de persona ajena,

### **XVII. 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 aplicará en el ejercicio en el que se cometa la infracción, también perderán sus adicionales.

### **XVIII. ROCE: -2 PUNTOS**

Se considera el contacto ligero sin desplazamiento (tocar ligeramente en movimiento). En caso de suceder, se sancionará con menos 2 puntos.

El contacto con los olanes, sombreros, vestidos y/o colas de las cabalgaduras, no se tomarán como roce.

**XIX. CHOQUE EN PREPARACIÓN, ENTRADA Y/O SALIDA DE LA RUTINA: -10 PUNTOS**

Se considera choque cuando en la preparación del ejercicio, entrada y/o salida de la rutina a consecuencia del contacto de dos o más caballos ocurra cualquiera de los siguientes incisos:

- a) Exista un impacto con desplazamiento y/o pérdida de continuidad de los caballos.
- b) Exista un impacto notorio (demostrable).
- c) Cuando a consecuencia del contacto, una o más jinetes caen con o sin caballos.
- d) Cuando se para la actuación a consecuencia del choque.
- e) Cuando se pierde la continuidad de la preparación, a consecuencia del choque.
- f) Cuando en la entrada las competidoras hacen un ejercicio preparatorio y chocan en cualquier momento, antes de iniciar la rutina.
- g) Cuando algún caballo sea estrellado en las tablas, en cualquier parte del ruedo, o manga, en cualquier momento.

**XX. CHOQUE EN EJECUCIÓN, YA SEA EN LA ENTRADA, CUAJE Y/O SALIDA DEL EJERCICIO: MENOS 100% DEL VALOR DEL EJERCICIO**

Se considera choque en ejecución, cuaje y salida del ejercicio cuando a consecuencia del contacto de dos o más caballos ocurra cualquiera de los siguientes incisos:

- a) Exista un impacto con desplazamiento y/o pérdida de continuidad de los caballos.
- b) Exista un impacto notorio (demostrable).
- c) Cuando se pare la actuación a consecuencia del choque.
- d) Cuando a consecuencia del contacto, una o más jinetes caen con o sin caballos. .
- e) Cuando no se ejecute un ejercicio debido a la colisión.
- f) Cuando en los giros de pareja hay contacto impacto con desplazamiento; y se enganchen o se quedan pegadas las jinetes o sus caballos, perdiendo la continuidad.

En caso de existir choque en ejecución del ejercicio (durante la entrada, cuaje o salida del ejercicio), ya sea con alguno o varios de los motivos antes mencionados, se sancionará eliminando el valor real del ejercicio en el que suceda el choque, así como sus adicionales.

En caso de observar un choque, la juez deberá seguir sancionando el ejercicio anotando de una manera fácil de identificar, las infracciones sucedidas después del mismo.

De no comprobarse el choque, éste se retira y de demostrar las sanciones marcadas, éstas se quedan. De comprobar que si existe un choque, las sanciones marcadas en la hoja se evaluarán hasta el momento en que este sucedió.

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

Se sancionará cuando incurran en lo siguiente:

- a) Dar instrucciones, tener contacto directo ya sea físico y/o verbal con cualquier integrante de la escaramuza por parte del entrenador(a) o cualquier otra persona, en cualquier momento de la punta (desde que entra al partidero y hasta terminar de dar punta) o en cualquier momento de la rutina (entrada de rutina, ejercicios y salida de

rutina) cuando el tiempo está corriendo y desde cualquier lugar, ya sea con gritos, señas, chiflidos, aparatos electrónicos, así como pasar vara o cualquier atuendo o arreo que ocupara en su presentación.

Si se permitirá el contacto verbal de la competidora que da la punta con el público, excepto con el entrenador (a).

Solamente el personal autorizado por la Secretaría de Prensa y Difusión de la FMCH, con el debido distintivo, podrá ubicarse en algún sitio en la periferia del ruedo o manga del lienzo (atrás de bardas) para realizar sus actividades (fotógrafo o camarógrafo), habiendo informado previamente al jurado calificador; en el entendido que estar dentro del lienzo, en la manga y/o ruedo durante la rutina, es motivo de descalificación de la escaramuza.

Por lo tanto, solo podrán ubicarse en el espacio asignado para tal función.

Al momento de las puntas el personal autorizado deberá colocarse atrás de la línea marcada para tal efecto, misma que deberá estar mínimo a 8 metros de distancia de las líneas del rectángulo; así como fuera del rango de visibilidad de la competidora que dará la punta.

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

- a) Por la falta de algún valor especificado.
- b) Por la falta de algún concepto obligatorio.
- c) Por ejecutar más de tres veces alguno de los conceptos señalados.
- d) Cuando en el combinado se avance más de dos caballos para la realización del segundo ejercicio.

Por todo lo anterior, se aplicará el no cumplir con Rutina Obligatoria de Competencias y se sancionará con -25 puntos.

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

Se sancionará con -2 puntos a los ejercicios de cualquier valor y concepto que no cumplan con un caballo y medio de distancia en las entradas y/o salidas del ejercicio; esto al estar ya los caballos en línea recta para efectuar la ejecución del ejercicio y no mantengan dicha línea recta hasta un caballo y medio después de salir del ejercicio.

También se sancionará cuando en los círculos de las coladeras no recorran un caballo y medio, antes y después del cuaje y/o que desbaraten el círculo inmediatamente después del cruce, ya que esto deberá ser hasta que salgan un caballo y medio las que cruzaron.

#### **XXIV. CAMBIO DE DIRECCIÓN: -6 PUNTOS**

Se podrá hacer cambio de dirección en todos los ejercicios menos en el concepto combinado, compuesto y coladeras (a excepción de la coladera de 26 puntos dada la naturaleza del ejercicio) en la preparación del ejercicio, respetando la misma trayectoria de inicio, durante la entrada de caballo y medio, cuaje y caballo y medio de salida.

- I. El cambio de dirección será a partir de que el caballo haya cambiado su trayectoria completamente con manos y patas.
- II. El cambio de dirección deberá realizarse en la preparación del ejercicio

- III.** Se deberá respetar la misma trayectoria de inicio durante la entrada de caballo y medio, cuaje y caballo y medio de salida en todos los ejercicios.
- IV.** Deberán señalar con tinta roja, en su hoja de croquis y en la de calificación, el momento y la trayectoria del cambio de dirección en la entrada; así como la posición en la que ejecutarán el ejercicio, de lo contrario se sancionará con menos -2.

**NOTA:** Por no cumplir con éstas características se sancionará con -6 por no cumplir con el cambio de dirección y -2 puntos por NO cumplir con la entrada y/o -2 puntos por NO cumplir con la salida del ejercicio.

**XXV. NO MARCAR GIROS, NI LOS GRADOS, NO INDICAR DOS TIEMPOS, Y/O NO MARCAR CAMBIO DE DIRECCIÓN: -2 PUNTOS.**

Se deberá señalar en la "Hoja de Calificación" y en la "Hoja de Croquis y Responsiva" lo siguiente:

- a) Los grados a ejecutar, pudiendo ser solo dos variantes de grados como máximo.
- b) Los giros que se ejecuten en la barda o bocamanga.
- c) Señalar con tinta roja el Cambio de Dirección en cualquiera de los ejercicios a excepción del combinado, compuesto y coladera de 26 puntos (tanto la trayectoria completa, como el momento preciso del cuaje).

**NOTA:** En caso de no indicar claramente uno o varios de los señalamientos anteriores, se aplicará la sanción de menos -2 puntos, por cada concepto.

**XXVI. DEFECTOS EN GIROS**

**XXVI.I DEFECTO DE EJECUCIÓN EN GIROS: DE -4 PUNTOS**

Este término significa sancionar los giros cuando esté ejecutado evidentemente a destiempo e imperfecto, excepto el del compuesto a la salida, no ocasionará defecto de destiempo que no terminen de girar iguales las jinetes que giren individual con las jinetes que giren en pareja.

Si ocasionará destiempo a la salida si las 4 jinetes que giran individual no terminan iguales, así como, que las dos parejas no terminen al mismo tiempo.

Se aplicará la sanción por cada uno de los motivos que marca éste artículo, aún y cuando sea en un mismo ejercicio.

Los puntos adicionales en los ejercicios de 28 puntos no se perderán, si se comete defecto de ejecución en cualquiera de sus siguientes modalidades de sanción:

**1. ABIERTO: Se indicará en el recuadro con la letra "A".**

Se sancionará cuando excede los límites de distancia permitidos en todo momento de la ejecución del giro. Cuando los giros están abiertos o en bloques a más de la distancia que permite su valor, o cuando se abre por más de un caballo y medio en relación a las demás ejecutantes.

Ya una vez girando, si éstos se abren, ya sea por desplazamiento, destiempo o cualquier error, también se aplica la sanción de abierto.

2. **DESTIEMPO:** Se indicará en el recuadro con la letra "D".

Se sancionará cuando en la ejecución una o más jinetes empiecen a girar antes o después que cualquier otra integrante. Se define como destiempo, el momento en el que los caballos cambian la alineación recta marcada simultáneamente.

En los giros en pareja, también se sancionará por empezar a girar antes de estar a cuellos (como mínimo estando a cabezas); o después de sarape, llegando máximo a colas de los caballos.

El destiempo en los giros no siempre conlleva a la sanción de una distancia; solo si aparte de tener destiempo, la competidora se atrasa, se adelanta o se abre en distancia en relación al diseño y ejecución de cada ejercicio.

3. **LATERAL:** Se indicará en el recuadro con la letra "L".

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

4. **DESPLAZAMIENTO:** Se indicará 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. Cuando una o varias jinetes no inician o terminan de girar en el mismo lugar del tren posterior del caballo, cuando previo al inicio del giro realiza un abre preparatorio. Además de todas las sanciones en las que se incurran.

Se considerarán desplazamientos, si las competidoras incurren en los siguientes errores:

- i. Si alguna cabalgadura mueve sus patas, simulando "un triángulo" visible y notorio.
- ii. Si cualquier cabalgadura mueve las manos y/o las patas, lo que se conoce como "caracoleando"; es decir, que no posiciona su posterior para girar sobre su propio eje.
- iii. Cuando en cualquier momento del giro, el caballo recula.
- iv. Apoyar al inicio la pata necesaria para comenzar el giro cuando llegan con la mano contraria dando un paso lateral.

Este concepto aplica tanto en giros de parejas y en individuales.

**Desplazamiento en giros en Pareja:**

Se considera desplazamiento cuando en los giros en parejas una cabalgadura apoya su tren posterior para girar y la otra rodea a la jinete en un círculo para cumplir con el giro en parejas.

**NO SON DESPLAZAMIENTOS:**

1. El ir rayando para entonces iniciar el giro.
2. El levantar la pata sobre su propio eje, "pivotando"; o incluso hacia arriba y hacia abajo, sin movimiento hacia los lados.
3. Si en la salida, la cabalgadura se impulsa con la pata contraria al apoyo con la que está girando.

## **XXV.II DEFECTO DE EJECUCIÓN EN LOS OTROS EJERCICIOS (excepto giros): -6 PUNTOS**

Se sancionará 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 más de un caballo en el momento de la realización del mismo.

En todos los casos, se aplicarán los siguientes defectos en caso de suceder, además de las otras sanciones que se cometan.

El defecto de ejecución ya sea de destiempo o abierto se aplica cuando al ser realizados los ejercicios no cumplan con alguna de las siguientes condiciones:

### **A. EJERCICIOS DE 16 PUNTOS**

- I. Cuando una o más jinetes lleven más de tres caballos de distancia en cualquiera de sus ejercicios o huecos se sancionará con defecto de abierto.
- II. Cuando en las coladeras abran el círculo más de tres caballos se sancionará con defecto de abierto.
- III. Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.
- IV. Cuando en las agrupaciones circulares no completen una vuelta después de formados, se sancionará con defecto de destiempo.
- V. Cuando en el concepto carrusel no completen una vuelta después de formado, se sancionará con defecto de destiempo
- VI. Cuando en las agrupaciones paralelas o diagonales rebasen un caballo de distancia lateral entre sí se sancionará con defecto de destiempo.

### **B. EN EJERCICIOS DE 20 PUNTOS**

- I. Cuando una o más jinetes lleven más de dos caballos de distancia en cualquiera de sus ejercicios o huecos se sancionará con defecto de abierto.
- II. En escaleras que sean ejecutadas en 2 tiempos, la distancia mínima que deberá haber entre la ejecución del primer tiempo y la ejecución del segundo tiempo será de medio caballo, de no hacerlo así, tendrán una sanción de -6 puntos por defecto de destiempo.
- III. En escaleras que sean ejecutadas en 2 tiempos, no deberán exceder de tres caballos entre el primer tiempo y el segundo, el hacerlo así, ocasionará defecto de abierto.
- IV. En escaleras que sean ejecutadas de manera simultánea, las hicieran a más de dos caballos entre los bloques, se sancionará con defecto de abierto.
- V. En las coladeras de 20 puntos ejecutadas en 2 tiempos, no deberán de exceder la distancia de cuatro caballos de cuando cruzan el círculo las primeras dos y luego las otras dos; de hacerlo así, se sancionará con defecto de abierto.
- VI. Cuando en las coladeras abran el círculo a más de 2 caballos se sancionará con defecto de abierto.
- VII. Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.

**C. EN EJERCICIOS DE 26 y 28 PUNTOS**

- I. Cuando una o más jinetes abran más de un caballo y medio de distancia cualquiera de sus ejercicios y huecos se sancionará con defecto de abierto.
- II. Cuando el círculo de la coladera lo abran a más de un caballo y medio de distancia se sancionará con defecto de abierto.
- III. Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.

**ADEMÁS, EL DEFECTO DE EJECUCIÓN SE SANCIONARÁ POR LAS SIGUIENTES RAZONES EN:**

**I. GIROS (MENOS -4)**

- a) Cuando entre dos jinetes que giran de parejas tengan más de medio caballo lateral.
- b) Cuando en la ejecución una o más jinetes empiecen a girar antes o después que cualquier otra integrante. En los giros no habrá tolerancia para marcar el destiempo.
- c) 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.
- d) Cuando en los giros en pareja, empiecen a girar antes de estar a cuellos (como mínimo estando a cabezas); o después de sarape, llegando máximo a colas de los caballos.
- e) Cuando los giros de 16 puntos, ya sean individuales o entre grupos de parejas, se ejecuten con más de tres caballos entre sí.
- f) Cuando los giros de 20 puntos, ya sean individuales o entre grupos de parejas, se ejecuten con más de dos caballos de distancia entre sí.
- g) Cuando los giros de 28 puntos, ya sean individuales o entre grupos de parejas, se ejecuten con más de un caballo y medio de distancia entre sí.

**II. CRUCES (MENOS -6)**

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

**III. COLADERAS (MENOS -6)**

- a) Cuando en la ejecución una o más jinetes marcan el destiempo con más de un caballo.
- b) Cuando las distancias de los huecos se abran rebasando los límites permitidos para cada valor.
- c) Cuando en las coladeras de 26 puntos que 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.
- d) Cuando en las coladeras de 20 puntos ejecutadas en 2 tiempos, excedan la distancia de cuatro caballos de cuando cruzan el círculo las primeras dos y luego las otras dos.

**IV. ESCALERAS (MENOS -6)**

- a) Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.
- b) Cuando las distancias de los huecos de la columna, se abran rebasando los límites permitidos para cada valor.
- c) Cuando en escaleras de 20 puntos ejecutados en 2 tiempos, no deberá exceder la distancia de tres caballos en su ejecución de un bloque a otro.
- d) Cuando en escaleras de 20 puntos ejecutadas en 2 tiempos, la distancia mínima que deberá haber entre la ejecución del primer tiempo y la ejecución del segundo tiempo será de medio caballo..

**V. ABANICO (MENOS -6)**

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

**VI. AGRUPACIONES (MENOS -6)**

- a) Cuando rebasen un caballo de distancia lateral entre sí.
- b) Cuando en las agrupaciones circulares no completen una vuelta después de formados, se sancionará con defecto de destiempo.

**VII. FLORES (MENOS -6)**

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

**VIII. PEINES (MENOS -6)**

- a) Cuando rebasen un caballo de distancia lateral entre sí.

**IX. CARGA DE CABALLERIA (MENOS -6)**

- a) Cuando rebasen un caballo de distancia lateral entre sí.

**X. CARRUSEL (MENOS -6)**

- a) Cuando no completen una vuelta después de formado, se sancionará con defecto de destiempo.

**GENERALIDADES EN DEFECTOS DE EJECUCIÓN:**

También será motivo de defecto de ejecución lo siguiente:

- I. 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.
- II. Cuando den más de una vuelta de preparación en cualquier ejercicio de cualquier valor.
  - III. Por no marcar preparaciones donde hay 6 o más integrantes agrupadas o cruzando.

## **ARTÍCULO 50**

### **PUNTOS ADICIONALES**

Se otorgarán 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 tendrán que preparar desde las tablas al centro del ruedo, las ocho jinetes sin ejercicio intermedio; es decir directamente de tablas al lugar de la ejecución.
2. Al concepto combinado se le otorgarán 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 adicionales en el concepto combinado se perderán cuando una o más integrantes no cumplan con liberar el anca de intersección del primer ejercicio para ejecutar el segundo.

En caso de que el combinado sea cruce con giro, se perderán los adicionales de los giros.

En caso de que el combinado sea giro con giro, se perderán los adicionales de los giros con mayor grados a ejecutar.

### **LOS PUNTOS ADICIONALES SE OTORGAN DE LA SIGUIENTE MANERA:**

<b>CONCEPTO</b>	<b>ADICIONALES</b>	<b>Observaciones</b>
<b>COLADERA</b>	<b>+ 3</b>	
<b>ESCALERA</b>	<b>+ 3</b>	
<b>CRUCE</b>	<b>+ 3</b>	
<b>LIBRE</b>	<b>+ 3</b>	
<b>GIROS de 180°</b>	<b>+ 6</b>	Giros Individuales o de parejas
<b>GIROS de 270°</b>	<b>+ 8</b>	Giros Individuales o de parejas
<b>GIROS de 360°</b>	<b>+ 10</b>	Giros Individuales o de parejas
<b>COMPUESTO</b>	<b>+ 10</b>	

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

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

## **ARTÍCULO 51**

### **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:

1. Primero se resuelve, otorgando el triunfo a la escaramuza que en su hoja de calificación tenga menos infracciones totales.
2. De continuar el empate, gana la escaramuza que tenga más giros de 28 puntos con 10 adicionales.
3. De seguir empatadas, ganará el equipo que en su ejercicio compuesto ejecute los 8 giros con mayor número de grados en conjunto.
4. Si aún continúa el empate, se dará el triunfo a la escaramuza que tenga menos infracciones en defectos de giros.
5. De persistir el empate, será triunfador el equipo que tenga la suma más alta en el total de puntas.
6. Si siguen las escaramuzas empatadas, se dará el gane a la escaramuza que en conjunto haya tenido más metros en el arrastre de ambas puntas.
7. Por último, si aún hay empate, se irá a la calificación OFICIAL inmediata anterior de los equipos involucrados.

## **CAPÍTULO VII – CLASIFICACIÓN DE CATEGORIAS**

### **ARTÍCULO 52**

#### **CATEGORÍA DIENTES DE LECHE**

La categoría Dientes de Leche se calificará como lo marca este reglamento, bajo las siguientes excepciones:

Se permitirá que su instructor y personas de apoyo puedan colocarse dentro del ruedo y/o manga para poder dar órdenes a su escaramuza, sin tener sanción. Dichas personas deberán portar correctamente y completo el atuendo de charra o Adelita, si son mujeres; o de charros, si son varones. De lo contrario, se descalificará a su escaramuza. El equipo podrá tener como apoyo un máximo de 4 personas adultas (federadas o no), dentro del ruedo, correctamente ataviadas de Adelitas y/o charros, independientemente de sus instructores, para cuidar la integridad de las competidoras. De no ir correctamente ataviadas dichas personas, se descalificará a la escaramuza. Las 4 personas auxiliares obligatoriamente tendrán que ser mayores de edad, no será obligatorio que presenten identificación, pero si las jueces tuvieran

duda de su edad, podrán pedirles que la comprueben. De ser menores de edad, tendrán una sanción de -4 puntos restados a la calificación final de su rutina.

## PUNTA

- I. Se presentará una sola punta. Tendrá que ser ejecutada a trote o galope, no se permitirá el contacto físico con la jinete y la cabalgadura, el hacerlo así será motivo de descalificación de la punta
- II. No están obligadas a rayar el caballo.
- III. No se medirán las marcas dejadas en la punta.
- IV. Comenzará con 5 puntos de inicio, mismos que equivalen al arrastre de una punta en un tiempo, siempre y cuando la punta no esté descalificada.
- V. En esta categoría no se sancionará velocidad en la punta, ni aunque caiga al trote o camine.
- VI. Sus instructores podrán colocarse donde lo considere necesario dentro del lienzo, manga o ruedo, incluido el rectángulo. No deberán tocar a la jinete, ni al caballo, en ningún momento de la punta, ya que será motivo de descalificación de la punta.
- VII. No se sancionará la intervención de persona ajena.

**La Rutina Obligatoria de Competencia para esta categoría deberá incluir un (1) ejercicio de los siguientes conceptos obligatorios:**

- PASE y/o REBASE
- FLOR
- CARRUSEL
- ABANICO (de 26 puntos).
- CRUCE
- ESCALERA

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

En esta categoría están prohibidos los giros, coladeras, combinado, compuesto y concepto libre.

El concepto abanico, para cumplir con su ejecución, solo deberá dar media vuelta al ruedo.

**Su RUTINA OBLIGATORIA deberá presentar los siguientes ejercicios de acuerdo a su VALOR:**

- 2 ejercicios de 16 puntos.
- 3 ejercicios de 20 puntos.
- 1 ejercicio de 26 puntos (teniendo que ser obligatoriamente el concepto abanico)

La Rutina Obligatoria de Competencia de “Dientes de Leche” será de 118 puntos; y el valor máximo de la rutina, más la punta, será de 129 puntos. No se sancionará la velocidad en ningún momento.

Toda la rutina tendrá que ser ejecutada a trote o al galope, incluyendo entrada y salida de la rutina. El hacer uno o más ejercicios al paso, conllevará una sanción de -4 puntos a la calificación final de su rutina.

## **ARTÍCULO 53**

### **CATEGORÍA INFANTIL A**

La categoría Infantil A se calificará como lo marca este reglamento, bajo las siguientes excepciones:

#### **PUNTA**

- I. Se presentará una sola punta.
- II. No están obligadas a rayar el caballo.
- III. No se medirán las marcas dejadas en la punta.
- IV. Comenzará con 5 puntos de inicio, mismos que equivalen al arrastre de una punta en un tiempo, siempre y cuando la punta no esté descalificada.
- V. En esta categoría no se sancionará velocidad en la punta, aunque caiga al trote; sólo se pierde este adicional cuando la cabalgadura caiga al paso y/o camine durante la carrera.
- VI. Sus instructores podrán entrar al partidero, a la manga y/o al ruedo; y no deberán tocar a la jinete, ni al caballo, en ningún momento de la punta, ya que será motivo de descalificación de la punta.
- VII. No se sancionará la intervención de persona ajena.

**La Rutina Obligatoria de Competencia para esta categoría deberá incluir por lo menos un (1) ejercicio de los siguientes conceptos obligatorios:**

- FLOR
- AGRUPACIÓN
- CARRUSEL
- CRUCE
- ESCALERA
- ABANICO (de 26 puntos).

El concepto de los ejercicios deberá corresponder forzosamente a su diseño; de no ser así, el ejercicio será descalificado. Las flores, agrupaciones, cruces y/o escaleras podrán repetirse como máximo 4 (cuatro) veces; excepto el “abanico” de 26 puntos, ya que éste deberá ejecutarse una sola vez.

En esta categoría están prohibidos los giros, coladeras, combinado, compuesto y concepto libre.

**Su rutina obligatoria deberá presentar los siguientes ejercicios de acuerdo a su valor:**

- 3 ejercicios de 16 puntos.
- 5 ejercicios de 20 puntos.
- 2 ejercicios de 26 puntos, incluido el “abanico”.
- 2 ejercicios de 28 puntos con adicionales (Prohibidos los giros, coladeras, combinados y/o compuestos).

La Rutina Obligatoria de competencia infantil “a” será de 256 puntos. El valor máximo de la rutina, más los 3 adicionales de cada uno de los ejercicios de 28 puntos, más la punta perfecta, será de 273 puntos.

No se sancionará la velocidad en la rutina en cualquier momento.

## **ARTÍCULO 54**

### **CATEGORÍA INFANTIL B**

La categoría Infantil B se calificará como lo marca este reglamento, bajo las siguientes excepciones:

#### **PUNTA**

- I. Se presentará una sola punta.
- II. No estarán obligadas a soltar su cabalgadura a toda velocidad. Sin embargo, si caen al trote en cualquier momento después de los 20 metros, se sancionará con trote (- 1).
- III. No se sancionará la intervención de persona ajena en la punta.
- IV. Sus instructores podrán entrar al partidero, a la manga y/o al ruedo, exclusivamente durante la punta; y no deberán tocar a la jinete, ni al caballo, en ningún momento de la misma; de lo contrario será descalificada su punta.

**La Rutina Obligatoria de Competencia para esta categoría deberá incluir por lo menos un (1) ejercicio de los siguientes conceptos obligatorios:**

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

El concepto giro podrá repetirse como máximo dos veces, las coladeras, cruces, escaleras y flores podrán repetirse como máximo tres veces incluyendo para el conteo los dos ejercicios del

combinado. En el ejercicio libre se podrá repetir como cuarto concepto cruce, escalera o coladera, especificándolo en la hoja de calificación como concepto libre.

**Su RUTINA obligatoria deberá presentar los siguientes ejercicios de acuerdo a su valor:**

- Un ejercicio de 16 puntos.
- Tres ejercicios de 20 puntos.
- Dos ejercicios de 26 puntos; uno de éstos debe ser el abanico.
- Cuatro ejercicios de 28 puntos, debiendo incluir en este valor el concepto libre.
- Un combinado, que es un concepto independiente y obligatorio formado por dos ejercicios, un giro de 28 puntos y un ejercicio de cualquier valor (16, 20, 26 o 28 puntos) llamado complementario. Este concepto deberá estar conformado únicamente por los conceptos obligatorios de la rutina de competencia.

El valor máximo posible de una rutina Infantil B antes de puntas y adicionales es de 296 puntos.

El ejercicio combinado es el que determina el total de la suma base y se puede presentar en sólo una de las siguientes formas:

Combinado de 28 con 28 = 296, valor máximo posible de una rutina con este combinado.

Combinado de 28 con 26 = 294, valor máximo posible de una rutina con este combinado.

Combinado de 28 con 20 = 288, valor máximo posible de una rutina con este combinado.

Combinado de 28 con 16 = 284, valor máximo posible de una rutina con este combinado.

El valor máximo posible de adicionales que puede tener una rutina Infantil B es de 32 puntos. (Los adicionales son el resultado de 2 giros de 28 puntos de 360° grados, mismos que obtienen 10 adicionales de cada giro; además de 4 movimientos de 28 puntos; ya sean escaleras, coladeras, cruces o el concepto libre con valor de 28 puntos que tienen 3 puntos adicionales cada uno).

Al momento de la presentación de su rutina, sus instructores deberán colocarse únicamente en la manga del lienzo, sin entrar al ruedo, pudiendo darles órdenes sin ser sancionada la escaramuza. En caso de infringir en este punto, su escaramuza será descalificada.

## **ARTÍCULO 55**

### **CATEGORÍA JUVENIL**

La categoría Juvenil se calificará como lo estipula el presente reglamento.

La Rutina Obligatoria de Competencia deberá incluir por lo menos UN ejercicio de cada uno de los siguientes CONCEPTOS OBLIGATORIOS:

- **COLADERA**
- **CRUCE**
- **GIRO**

- **ESCALERA**
- **ABANICO (de 26 puntos)**
- **COMBINADO**
- **LIBRE**
- **COMPUESTO**

Los giros, coladeras, cruces, escaleras y flores podrán repetirse como máximo tres veces, incluyendo para el conteo los dos ejercicios del combinado y del concepto compuesto. En el ejercicio libre se podrá repetir como cuarto concepto cruce, escalera o coladera, especificándolo en la hoja de calificación como concepto libre.

Los 12 ejercicios de los cuales consta la Rutina Obligatoria de Competencia para la categoría libre serán de los siguientes valores:

- Un ejercicio de 16 puntos
- Dos ejercicios de 20 puntos
- Dos ejercicios de 26 puntos, uno de éstos deberá ser el abanico
- Cinco ejercicios de 28 puntos, debiendo incluir en este valor: UN concepto compuesto y otro del concepto libre.
- Un combinado, que es un concepto independiente y obligatorio formado por dos ejercicios, un giro de 28 puntos y un ejercicio de cualquier valor (16, 20, 26 o 28 puntos), llamado complementario. Este concepto deberá estar conformado únicamente por los conceptos obligatorios de la rutina de competencia.

El valor máximo posible de una rutina, antes de puntas y adicionales es de 304 puntos.

El ejercicio combinado será el que determina el total de la **suma base** y se podrá presentar en sólo 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.

**En caso de que la SUMA BASE sea mayor a 304 puntos, será motivo de descalificación, por NO presentar la Rutina Obligatoria de competencia.**

El valor máximo posible de adicionales que podrá tener una rutina es de 42 puntos. Los adicionales son el resultado de 2 giros individuales de 28 puntos de 360°, de un compuesto de 28 puntos con cualquier número de grados, además de 4 movimientos de 28 puntos, ya sean escaleras, coladeras, cruces o el concepto libre con valor de 28 puntos que tienen 3 puntos adicionales cada uno.

## **ARTÍCULO 56**

### **CATEGORÍA CHARRAS MAYORES**

La categoría Charras Mayores se calificará como lo marca este reglamento, bajo las siguientes excepciones:

Esta es la única categoría donde las albardas y arreos podrán ser diferentes, no entran a revisión.

**La Rutina Obligatoria de Competencia para esta categoría deberá incluir por lo menos un (1) ejercicio de los siguientes conceptos obligatorios:**

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

El concepto giro podrá repetirse como máximo dos veces, las coladeras, cruces, escaleras y flores podrán repetirse como máximo tres veces incluyendo para el conteo los dos ejercicios del combinado. En el ejercicio libre se podrá repetir como cuarto concepto cruce, escalera o coladera, especificándolo en la hoja de calificación como concepto libre.

**Su RUTINA obligatoria deberá presentar los siguientes ejercicios de acuerdo a su valor:**

- Un ejercicio de 16 puntos.
- Tres ejercicios de 20 puntos.
- Dos ejercicios de 26 puntos; uno de éstos debe ser el abanico.
- Cuatro ejercicios de 28 puntos, debiendo incluir en este valor el concepto libre.
- Un combinado, que es un concepto independiente y obligatorio formado por dos ejercicios, un giro de 28 puntos y un ejercicio de cualquier valor (16, 20, 26 o 28 puntos) llamado complementario. Este concepto deberá estar conformado únicamente por los conceptos obligatorios de la rutina de competencia.

El valor máximo posible de una rutina Infantil B antes de puntas y adicionales es de 296 puntos.

El ejercicio combinado es el que determina el total de la suma base y se puede presentar en sólo una de las siguientes formas:

Combinado de 28 con 28 = 296, valor máximo posible de una rutina con este combinado.  
Combinado de 28 con 26 = 294, valor máximo posible de una rutina con este combinado.

Combinado de 28 con 20 = 288, valor máximo posible de una rutina con este combinado.  
Combinado de 28 con 16 = 284, valor máximo posible de una rutina con este combinado.

El valor máximo posible de adicionales que puede tener una rutina Infantil B es de 32 puntos. (Los adicionales son el resultado de 2 giros de 28 puntos de 360° grados, mismos que obtienen 10 adicionales de cada giro; además de 4 movimientos de 28 puntos; ya sean escaleras, coladeras, cruces o el concepto libre con valor de 28 puntos que tienen 3 puntos adicionales cada uno).

Al momento de la presentación de su rutina, sus instructores deberán colocarse únicamente en la manga del lienzo, sin entrar al ruedo, pudiendo darles órdenes sin ser sancionada la escaramuza. En caso de infringir en este punto, su escaramuza será descalificada.

## **CAPÍTULO VIII – RESUMEN DE DESCALIFICACIONES Y SANCIONES**

### **ARTÍCULO 57**

#### **RESUMEN DE DESCALIFICACIONES**

##### **A. DESCALIFICACIONES DEL EQUIPO:**

- I. Por portar alguna parte del atuendo o arreos no permitidos en el presente Reglamento (tradicional).
- II. Por alterar los atuendos, arreos y cabalgaduras charros mezclando categorías. No se permite alterar la tradición de ninguno de éstos puntos.
- III. Montar en competencias de escaramuzas con el traje de charra de gran gala, de etiqueta y/o de china poblana.
- IV. Por competir en un segundo equipo, cuando ya se ha definido la integrante con otro, siempre y cuando sea en la misma categoría.
- V. Por no estar federado el equipo.
- VI. Por no haber participado en el campeonato estatal 1 y querer hacerlo en el estatal 2.
- VII. Por tener más o menos de ocho jinetes al momento de competir.
- VIII. Porque en las categorías Dientes de Leche, Infantil A, Infantil B y Charra Mayor, la jinete haga cambio de cabalgadura por una externa a las 8 que compiten.
- IX. Por oponerse a la asignación de jueces enviadas por la FMCH.
- X. Por retirarse de una competencia sin terminarla.
- XI. Por alterar alguna credencial emitida por la FMCH de cualquiera de las 8 competidoras.
- XII. Porque la capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza le falte al respeto al jurado calificador. No tendrá derecho a que cierren sus hojas.
- XIII. Porque el instructor(a) haga comentarios negativos contra las jueces y escaramuzas; o a su calificación, mientras dure la competencia.
- XIV. Por presentar más puntas de acuerdo a las reglamentarias en su categoría.
- XV. Por no hacer alto total antes del primer ejercicio de la rutina obligatoria.
- XVI. Por no estar a tiempo para presentar sus puntas.

- XVII. Por hacer entrega de un reconocimiento o arrojar objetos de cualquier especie en cualquier momento.
- XVIII. Cuando jinetes, amigos, familiares, caballerangos o instructores de una escaramuza arrojen cualquier objeto desde gradas hacia ruedo o lienzo en cualquier momento.
- XIX. En caso de no cumplir con los conceptos obligatorios, los valores exigidos o las sumas bases permitidas, el equipo será descalificado.
- XX. Por usar cualquier parte del caballo trenzado, decorado, colas amarradas o recogidas a la albarda, postizos o cualquier tipo de pintado.
- XXI. Porque a la hora de revisión de arreos, no presenten credenciales originales físicamente de la FMCH o alguna identificación con fotografía.
- XXII. Por usar gargantón en competencia.
- XXIII. Por poner aplicaciones que no sean de piel, cuero, gamuza, así como dibujos no especificados o paisajes en las monturas.
- XXIV. Porque el herraje de la montura lleve circonia, perlas, etc.
- XXV. Porque el instructor no se presente debidamente ataviado al momento de revisar la medición de la punta.

**B. DESCALIFICACIONES DE LAS JINETES:**

- I. Por presentarse a la competencia de escaramuzas sin alguna de las partes que conforman el atuendo y los arreos permitidos para competencias.
- II. Por no usar crinolina bajo el vestido de Adelita durante la competencia de escaramuzas.
- III. Por tener tatuaje visible, así como tener cabello teñido de colores rosas, verde, morado, azul, etc. (que no sea un color normal)
- IV. Por presentarse con aliento alcohólico o en estado de ebriedad.
- V. Por usar calzonera corta y salir por encima de la bota.
- VI. Por portar chapetas pegadas (no insertadas con tornillos o grapas).

**C. DESCALIFICACIONES DE LA PUNTA:**

- I. Por rebasar los dos minutos permitidos para arrancar el caballo una vez que haya ingresado al partidero.
- II. Si el caballo después de dar punta nunca hace alto total notorio (no confundir con el brío del caballo).
- III. Por hacer sombra o acompañar dentro del lienzo a la que va a dar la punta, aunque sea por otra jinete del equipo que dará punta.
- IV. Por no arrancar al primer intento o cuando el caballo se regrese después de iniciada la carrera.
- V. 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).
- VI. Por tener contacto físico con la jinete o la cabalgadura, a excepción de cuando la jinete se encuentre en peligro.
- VII. Por salirse del rectángulo por alguno de sus costados al estar rayando.
- VIII. Por no rayar dentro del rectángulo.

- IX. Por sacar el caballo más de una extremidad habiendo rayado y antes de salir del rectángulo.
- X. 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.
- XI. Por rehúse del caballo en cualquier momento de la realización de la punta.
- XII. Porque el caballo no raye, es decir no meta las patas al dar la punta.
- XIII. Porque el caballo pare con las manos o por picar.
- XIV. Por no parar al ser llamado de la rienda.
- XV. Por caída de la jinete con o sin caballo; incluso cuando quede colgada por perder el asiento. Entendiéndose que caída con caballo es cuando rinde costillar y paleta, o rindiendo de panza.
- XVI. Por regresar al rectángulo a checar la medición de la punta o por detenerse a observar la medición sin estar en bardas o acercarse con los jueces varones.
- XVII. 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.
- XVIII. Por la intervención del instructor(a) o cualquier persona ajena en cualquier momento durante la ejecución de la punta; a excepción de lo establecido en el paro Opcional.
- XIX. Por contacto físico del instructor hacia la jinete o su cabalgadura, a excepción de cuando la jinete se encuentre en riesgo.

**D. DESCALIFICACIONES DE LA RUTINA:**

- I. Por no presentar 12 ejercicios.
- II. Por aplaudir en el abanico, tomarse de las manos, quitarse el sombrero, palmejar a su cabalgadura o la albarda.
- III. Por presentar una Rutina Obligatoria de Competencia que exceda la suma base máxima permitida en cada categoría:
  - a. Categoría Dientes de Leche: 118 puntos
  - b. Categoría Infantil A: 256 puntos
  - c. Categoría Infantil B: 296 puntos
  - d. Categoría Juvenil: 304 puntos
  - e. Categoría Charras Mayores: 296 puntos

**E. DESCALIFICACIONES DE LOS EJERCICIOS:**

- I. 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.
- II. Por ejecutar iguales los dos ejercicios que componen el combinado, el hacerlo así es motivo de descalificación del segundo.
- III. Por la falta de ejecución de algún ejercicio de los sujetos a calificación de acuerdo con su hoja.
- IV. Por alterar el orden de ejecución de los ejercicios con respecto a sus dibujos.
- V. Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.

- VI. Por no corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.
- VII. Por chocar durante la entrada, cuaje o salida de algún ejercicio.
- VIII. Por intervención de persona ajena en cualquier momento del ejercicio.
- IX. Por ejecutar cualquier ejercicio en la manga del lienzo.
- X. Por caída sin caballo durante la entrada, cuaje y salida de los ejercicios.
- XI. Por ejecutar los giros con un valor menor de 180 grados, cualquiera de las jinetes.
- XII. En giros de parejas, por girar antes de estar a cabezas, así como girar después de colas (pasados).
- XIII. En giros en parejas, por abrir más de un caballo lateral el hueco entre las dos jinetes que ejecutan el giro.
- XIV. Cuando por cualquier motivo, el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho jinetes.
- XV. Cuando ejecuten dos ejercicios con el mismo diseño y únicamente invierten los sentidos.
- XVI. Por ejecutar más de tres ocasiones un mismo concepto (excepto el libre), se descalifica el ejercicio que sea el cuarto, quinto o más.
- XVII. Por agrupar 3 o más integrantes en el momento preciso del cuaje, aunque sea en diferentes sentidos.
- XVIII. En las escaleras de 26 puntos y 28 puntos cuando en la ejecución no se crucen por todos los huecos de la columna, no podrán ir dos caballos pegados hocico-cola.
- XIX. Cuando a consecuencia de cualquier motivo, la competidora se quede a una distancia de tres caballos de sus compañeras, esto a excepción de los ejercicios de 16 puntos.

## **ARTÍCULO 58**

### **RESUMEN DE SANCIONES**

#### **A. SE SANCIÓNARÁ CON -1 PUNTO POR:**

- I. Usar rienda que no lleve botón o nudo en el centro de la misma.
- II. Por marcar trote en cualquier momento en la punta.

#### **B. SE SANCIÓNARÁ CON -2 PUNTOS POR:**

- I. Cada concepto diferente del atuendo o de los arreos.
- II. Cada distancia cometida en la entrada, ejecución y salida de cualquier valor de los ejercicios.
- III. Cuando la escaramuza trote.
- IV. Cuando la escaramuza caiga en un galope corto o tedioso, a excepción del ejercicio compuesto.
- V. Cuando dos o más integrantes rocen.
- VI. Por paro de integrante.
- VII. Por pérdida de arreo.
- VIII. Por usar objetos en perforaciones y/o piercing en cualquier parte del cuerpo visible que no sea en el lóbulo de las orejas.
- IX. Por no entrar y salir galopando del ruedo.
- X. Por la falta de algún chapetón en la albarda, cabezada o pecho pretal.

- XI. Por que la argolla del cincho y pecho-petal textil en albarda de gala con herraje no sea del mismo material, concepto y trabajo del herraje, no debiendo coincidir en diseño.
- XII. Por no respetar el caballo y medio de entrada y salida de los ejercicios de cualquier valor.
- XIII. Por la pérdida de asiento que conlleve o no al paro de actuación durante la entrada o salida de la rutina, así como en la preparación del ejercicio.
- XIV. Por presentar giros en barda y no señalarlo así en la hoja.
- XV. Por presentar giros de mismos grados y de diferentes grados y no señalarlo así en la hoja.
- XVI. Por no señalar en el croquis cuando cualquier ejercicio se ejecuta en 2 tiempos.
- XVII. Por rebasar el minuto para iniciar la competencia.
- XVIII. Por caída con caballo.
- XIX. Por no hacer alto total en la rutina.
- XX. Porque la persona designada a checar la medición de la punta ingrese al rectángulo.
- XXI. Por monta peligrosa o inadecuada (sacar el pie del estribo en cualquier momento).
- XXII. Por no usar la crinolina almidonada

**C. SE SANCIÓNARÁ CON -4 PUNTOS POR:**

- I. Por sacar el caballo una de sus extremidades de las líneas laterales del rectángulo habiendo hecho alto después de rayar.
- II. Montar a horcajadas en cualquier momento de la rutina o punta, por cada ejercicio que suceda y por cada integrante.
- III. Por castigar innecesariamente al caballo goleándolo en la cabeza.
- IV. Por defecto de ejecución en giros (180°, 270° y 360°).
- V. En categoría Dientes de Leche por que algún auxiliar sea menor de edad.
- VI. En categoría Dientes de Leche por ejecutar algún ejercicio al paso.
- VII. En categoría Dientes de Leche por tener contacto físico con alguna jinete.
- VIII. En categoría Dientes de Leche por jalar a alguna jinete con cabresto, cabrestillo o cualquier otro artículo.

**D. SE SANCIÓNARÁ CON -5 PUNTOS POR:**

- I. Cada minuto o fracción que se pase la escaramuza de los 8 minutos reglamentarios.
- II. Cuando la aclaración del Proceso de Refutación no proceda.
- III. Por que las jinetes salgan sin saludar o sin detenerse al término de su rutina.

**E. SE SANCIÓNARÁ CON -6 PUNTOS POR:**

- I. No entregar papelería en tiempo y forma.
- II. Falta de una sola chapeta por integrante.
- III. Salida de jinete.
- IV. Paro de actuación.
- V. Rehúse o paro de manos en cualquier momento la rutina.
- VI. No pasar revisión médica obligatoria.
- VII. No respetar el horario de práctica asignado para una competencia oficial.
- VIII. No respetar la convocatoria, acuerdos y especificaciones establecidas por la FMCH.

- IX. Cuando no se presente la escaramuza a tiempo para la revisión de arreos.
- X. Por cometer defecto de ejecución en los ejercicios de cualquier valor a excepción de giros.
- XI. Por no señalar preparaciones.
- XII. Por no utilizar música tradicional mexicana.
- XIII. Por no cumplir con las características del Cambio de Dirección.
- XIV. Por no desfilar el equipo completo al inicio de la competencia.
- XV. Cuando la jinete que da punta, se salga del lienzo habiendo entrando completamente.
- XVI. Por no desfilar completo al inicio de la competencia, (6 jinetes, quedándose fuera de la manga del ruedo las 2 jinetes que darán punta).
- XVII. Por defecto de ejecución de ejercicios lineales.

**F. SE SANCIIONARÁ CON -10 PUNTOS POR:**

- I. Cuando hay un choque en la entrada o salida de la rutina, así como en la preparación para algún ejercicio.
- II. Cuando exista claramente un contacto de algún caballo contra las tablas, en cualquier parte del lienzo y en cualquier momento.
- III. Por la pérdida de asiento que conlleve o no al paro de actuación durante la entrada, cuaje o salida del ejercicio.
- IV. Cuando exista caída sin caballo durante la entrada y salida de la rutina, así como en la preparación del ejercicio.

**G. SE SANCIIONARÁ CON -25 PUNTOS POR:**

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

## **CAPÍTULO IX – FIGURAS DENTRO DE UNA COMPETENCIA**

### **ARTÍCULO 59**

#### **EQUIPO**

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

### **ARTÍCULO 60**

#### **CAPITANA**

- I. La escaramuza tendrá que nombrar a su capitana para representarla ante la Federación.
- II. Ésta deberá entregar la documentación que indica el presente reglamento y representará a su equipo para todos los trámites en los que deberá comparecer.

- III. La capitana deberá competir con su escaramuza de no ser así, no podrá realizar ningún trámite.
- IV. Deberá asistir al seminario anual debidamente ataviada que convoque la FMCH a principio de año de manera obligatoria, en caso de no hacerlo, su equipo perderá el derecho a presentar alguna carta de refutación.
- V. Al momento que llene sus hojas, el dibujo de los ejercicios deberá ser claro, simultáneo y con intersección. Lo mismo en los giros, se deberá señalar la entrada y salida de los mismos.
- VI. La capitana deberá llenar su papelería de manera completa, esmerándose en dibujar sus ejercicios lo mejor posible.
- VII. Estará autorizada para hacer los cambios que crea necesarios, tanto de jinetes como de ejercicios, previo aviso a las jueces.
- VIII. Al término de su revisión de videos, tendrá la obligación de revisar sus hojas, que sus sumas estén correctas.
- IX. Las aclaraciones de su calificación deberá solicitarlas dentro del momento de su revisión de videos, con pleno conocimiento de causa y con el debido respeto hacia las jueces.
- X. Ninguna capitana, competidora de una escaramuza, familiar, instructor(a), o personas allegadas al equipo, podrán pedir explicaciones o cuestionar la calificación de otra escaramuza; el hacerlo será motivo de descalificación del equipo.
- XI. La capitana estará obligada a aceptar la decisión de las jueces. Si hubiera alguna inconformidad con respecto a su calificación, deberá manifestarlo en la parte de la hoja de calificación destinada para tal efecto. No estará permitido hacer uso de este espacio para inconformidades de otras escaramuzas. Si alguna escaramuza quiere mandar alguna inconformidad podrá enviar su carta a la Secretaría del Deporte con atención al Secretario del Deporte en turno, firmada por su capitana, en el entendimiento que la situación que manifieste deberá demostrar y sostener con pruebas.
- XII. La capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza que falte al respeto al jurado calificador, causará 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 a la FMCH.
- XIII. 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 persona que podrá recibir la calificación de su escaramuza.

## **ARTÍCULO 61**

### **INSTRUCTOR**

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.

Serán los instructores las únicas personas autorizadas para dar indicaciones dentro de la presentación de su equipo en competencia como apoyo a las infantiles; más no podrán estar grabando a su equipo con ningún dispositivo electrónico dentro del ruedo y/o manga.

Solo uno podrá acompañar a la capitana en la entrega de calificaciones y revisión de video, por tratarse de una menor de edad, el que esté anotado en la Hoja de Calificación, esto solo en categorías Dientes de Leche, Infantil A e Infantil B.

- I. Deberá estar federado (a).
- II. Deberá asistir al seminario anual debidamente ataviado que convoque la FMCH a principio de año de manera obligatoria, en caso de no hacerlo los equipos que entrene perderán el derecho a presentar alguna carta de refutación.
- III. Deberá conducirse de acuerdo a los lineamientos de este Reglamento y del Estatuto de la FMCH, incluido el proceso de competencia de su equipo.
- IV. Únicamente deberá de ir fotocopiada la credencial del instructor.
- V. Deberá 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 descalificará a su(s) escaramuza(s) de la justa deportiva en la que se está compitiendo.
- VI. Cualquier incidente queda registrado en el formato de amonestación y turnado a las Instancias correspondientes.
- VII. Se sancionará al entrenador que motive la falta de respeto hacia el cuerpo de jueces femenil o varonil, y/o cree polémica en cualquier estado y en cualquier momento.

**INSTRUCTORES POR CADA CATEGORÍA DURANTE SU PRESENTACIÓN:**

- I. DIENTES DE LECHE:** Podrán entrar máximo dos instructores y 4 personas auxiliares para ayudar a las competidoras y tendrán el derecho de moverse en el ruedo, manga y/o partidero.
- II. INFANTIL “A”:** Podrán entrar dos instructores por equipo y tendrán el derecho de moverse en el ruedo, manga y/o partidero.
- III. INFANTIL “B”:** Podrán entrar dos instructores por equipo y tendrán el derecho de apoyarlas sólo desde la manga.
- IV. JUVENIL:** No se permite apoyo durante la presentación de puntas y rutina.
- V. CHARRA MAYOR:** No se permite apoyo durante la presentación de puntas y rutina

**En todas las categorías deberán ir correctamente ataviadas(os) de Charra o Adelita si es mujer, o de charro si es varón. El incumplimiento de lo anterior será motivo de descalificación de su escaramuza.**

- Durante el desfile y/o la punta sólo podrán entrar dos instructores, en las categorías Dientes de Leche, Infantil A y uno en la categoría Infantil B.

**PODRÁN INTERVENIR DANDO INSTRUCCIONES A SU ESCARAMUZA DURANTE LA COMPETENCIA, SIN SANCIÓN:**

**a) Infantil “Dientes de Leche”:** Podrán moverse y caminar por todo el ruedo y/o manga. No se permite el contacto físico con las jinetes y/o cabalgaduras. Si el contacto es durante la punta se descalifica la punta; si es durante un ejercicio, se descalifica éste.

Durante la punta, podrán estar colocados a un lado del rectángulo, sin meterse al mismo; o uno podrá estar junto al rectángulo; y el otro al fondo del partidero o en la manga.

**b) Infantil “A”:** Podrán moverse y caminar por todo el ruedo y/o manga. No se permite el contacto físico con las jinetes y/o cabalgaduras. Si el contacto es durante la punta se descalifica la punta; si es durante un ejercicio, se descalifica éste.

Durante la punta, podrán estar colocados a un lado del rectángulo, sin meterse al mismo; o uno podrá estar junto al rectángulo; y el otro al fondo del partidero o en la manga.

**c) Infantil “B”:** Podrán moverse y caminar sólo por la manga, sin entrar al ruedo. No se permite el contacto físico con las jinetes y/o cabalgaduras. Si el contacto es durante la punta se descalifica la punta; si es durante un ejercicio, se descalifica éste. Durante la punta, podrá estar colocado a un lado del rectángulo, sin meterse.

**d) Juvenil:** No se permitirá dar instrucciones durante la punta ni en la presentación de la rutina.

**e) Charra Mayor:** No se permitirá dar instrucciones durante la punta ni en la presentación de la rutina.

## **ARTÍCULO 62**

### **DELEGADA**

En apoyo al buen funcionamiento de las competencias oficiales, la delegada será la responsable de que se cumpla con todo lo estipulado en la convocatoria y acuerdos circulados por la Secretaría del Deporte.

#### **REQUISITOS PARA SER DELEGADA ESTATAL DE ESCARAMUZAS:**

1. Su cargo durará el tiempo que acuerde el Presidente de la Unión correspondiente.
2. Deberá ser miembro de alguna asociación integrante de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., de su estado, debiendo estar federada.
3. Deberá estar federada y definida deportivamente en el estado que tiene a su cargo
4. La delegada es un auxiliar del PUA, por lo tanto no tiene autoridad y tendrá la obligación de reportar a éste, toda actividad que se organice en el estado.
5. Deberá tener más de tres años de antigüedad como miembro de la FMCH en alguna escaramuza de su estado.
6. Mientras sea delegada, podrá seguir montando en su estado y podrá ser capitana de su escaramuza.
7. Deberá tener amplio conocimiento del estatuto y del reglamento de competencias para escaramuzas.

8. Durante el tiempo que dure su cargo, deberá residir en el estado del que se hará cargo.

#### **Funciones de la Delegada:**

- I. Presentará a la Coordinación de Escaramuzas su plan anual de trabajo, debidamente calendarizado.
- II. Deberá asistir obligatoriamente a todas las reuniones convocadas por la FMCH, en México y/o los Estados Unidos de América, además de cumplir con todas funciones escritas en este mismo artículo.
- III. Deberá federar oportunamente a las escaramuzas de su estado utilizando el formato adecuado, anexando el comprobante de pago correspondiente. Verificará que los registros tengan las firmas de:
  - a) Presidente de Unión de Asociaciones de Charros de la entidad.
  - b) Presidente de la Asociación de Charros a la que pertenece la escaramuza.
  - c) Capitana de la escaramuza.
  - d) Delegada de la entidad.
  - e) Instructor (a)
- IV. Verificará que todos los equipos y sus integrantes reciban oportunamente los documentos comprobatorios de los registros y pagos ante federación, así como, las credenciales correspondientes.
- V. Comprobará antes de las competencias oficiales, que los equipos participantes estén debidamente federados.
- VI. Dará un servicio sin distinciones a todos sus equipos.
- VII. Orientará a las capitanas de los equipos en sus trámites administrativos.
- VIII. Vestirá con propiedad y respeto nuestro atuendo tradicional y trabajará por la superación de las escaramuzas de su estado.
- IX. No cobrará por las funciones desempeñadas.
- X. En caso de que algún equipo no contara con las credenciales vigentes al momento de sus campeonatos estatales, deberá indicar a la capitana que tendrá que presentar identificaciones con fotografías para comprobar ante la juez responsable del evento, recibo y/o ficha de depósito de que están federadas con la firma aprobatoria de su delegada.
- XI. En los eventos oficiales de federación, la función principal de una delegada será coordinar que los eventos se lleven a cabo en las mejores condiciones para obtener resultados óptimos generales en dichas competencias.
- XII. Realizará la solicitud de juez(ces) a la Coordinación de Escaramuzas, un mes antes de sus eventos para:
  - a) El seminario de su estado y contar con el material de apoyo necesario para la explicación del mismo
  - b) Los campeonatos estatales

- c) Coordinará con la juez (ces) asignada, la fecha de su llegada y su regreso.
- XIII. Planeará la logística de los campeonatos de acuerdo al número de equipos.
- a) Organizar el orden de participación.
  - b) Realizar un informe detallado con todo lo referente a la competencia.
  - c) Asignar los lugares en el ruedo para las jueces.
  - d) Programar e informar los horarios oficiales de reconocimiento del lienzo a las escaramuzas.
  - e) La delegada deberá estar presente al momento del reconocimiento del lienzo de las escaramuzas.
  - f) Deberá solicitar a sus equipos la papelería oficial respetando lo estipulado en el presente Reglamento.
  - g) Entregará a las jueces la relación de sus escaramuzas con nombre y categoría que participarán en su primer y segundo estatal; así como también la constancia de la revisión médica y el reporte de las prácticas oficiales.
- XIV. Solicitará lo siguiente a la Asociación sede de las competencias oficiales (estatales):
- a) Marcar en la pared del ruedo los medios y octavos, perfectamente fijos y visibles, éstos deberán ser blancos. En caso de que no se vean por el contraste, podrán ir de cualquier otro color más notorio.
  - b) El servicio médico (ambulancia), desde el momento de las prácticas.
  - c) Los jueces varones oficiales de la FMCH para la medición de las puntas.
  - d) Locutores
  - e) Sonido, con al menos dos micrófonos inalámbricos, para ser utilizados por la juez responsable así como por el juez varón durante la competencia.
- XV. Nombrará una Comisión Deportiva para que verifique que las condiciones del terreno para 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.
- XVI. Deberá contar con circuito cerrado y dos cámaras para la grabación de la competencia y la revisión de video con sonido, se recomienda se utilice sistema de repetición “DVR”. Las cámaras deberán colocarse, una a la altura media del graderío, detrás de la juez central y la otra, en el medio derecho detrás de la juez. No se permite el uso de tabletas o celulares para la grabación de las competencias oficiales o para revisión de video.
- XVII. La delegada deberá verificar que los videos en sus diferentes formatos se entreguen a la juez responsable, ya sea en CD y/o memoria USB, al término del evento.
- XVIII. Obligatoriamente, se deberá designar un lugar apropiado y privado para la entrega de calificaciones, éstas deberán grabar con sonido y entregar dicha grabación a la juez responsable, sin pretexto alguno, el mismo día en cuanto termine el evento.
- XIX. Deberá de designar una persona ajena a las jueces y a la delegada, para que maneje el video y saque copias de las respectivas hojas. En ningún momento, la delegada deberá estar dentro de la revisión de video.

- XX. La delegada deberá nombrar a una caporal para las competencias femeniles y cerciorarse de que la caporal conozca sus obligaciones, así como el reglamento vigente para poder orientar a los equipos durante la competencia, evitando errores y dándole fluidez al evento. Queda estrictamente prohibido que la caporal dé puntas y/o se ponga a dar lados dentro del ruedo o manga, cuando está en funciones.
- XXI. La delegada dará un trato cordial y digno a las jueces asignadas a su evento.
- XXII. Cerciorarse que las sedes cubran honorarios, hotel, alimentación, traslados, etc., de las jueces, los cuales deberán solventarse en el transcurso del evento, así como también le deberán cubrir a la juez responsable la cuota del envío del paquete para hacer llegar las hojas calificadas y los videos a las oficinas de la FMCH por mensajería.
- XXIII. Hará la logística del número de días de la estadía de las jueces dependiendo el número de equipos participantes, tomando en cuenta los horarios de competencia, así como el tiempo para revisión de videos, la entrega de calificaciones, los traslados al aeropuerto o central camionera, etc.
  - a) las ferias de escaramuzas deberán tener un máximo de 10 escaramuzas en un solo bloque por día.
- XXIV. Deberá tener el servicio de una copiadora o multifuncional en los eventos oficiales para que la juez entregue a la capitana la copia fiel de la hoja de las jueces, después de haber sido firmada, en caso de no contar con copiadora, la capitana podrá tomar una fotografía de sus hojas de calificación.
- XXV. Estará prohibido el acercamiento de la delegada estatal mientras el jurado este calificando o entregando calificaciones.
- XXVI. Quedará prohibido que la delegada realice o lleve a cabo acciones que causen predisposición hacia algún equipo o por el contrario a favor de otro o estar cerca de las jueces durante la entrega de calificaciones.
- XXVII. Tendrá la obligación de entregar a sus capitanas en tiempo y forma una relación de todos los gastos que se generen en cada evento oficial y posteriormente comprobarlo ante los equipos o sus representantes, enviar copia a la FMCH y coordinadora nacional de escaramuzas.
- XXVIII. Deberá verificar que todos los puntos antes mencionados se cumplan.

La delegada tendrá la obligación de entregar a la juez la lista de asistencia de capitanas del seminario con todo y firmas, al inicio de una competencia.

Para el estatal etapa dos, también deberá entregar a la juez, la lista de escaramuzas que compitieron en el estatal etapa uno, ya que es su obligación comprobar la asistencia al mismo.

## **ARTÍCULO 63**

### **CAPORAL**

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

**Las funciones de la caporal son:**

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 jueza para recibir indicaciones de logística del evento.
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:
  - a) Que los puntos de referencia estén debidamente marcados en el ruedo.
  - b) Que el rectángulo esté pintado, así como el círculo.
  - c) Que se pinte una línea de cal a los 10 metros del partidero pegadas a las bardas laterales de dos metros de longitud para apoyo en el adicional por línea recta.
  - d) Verificará la presencia de los jueces oficiales para medición de las puntas.
  - e) Que la manga y el ruedo no tengan ningún obstáculo para iniciar la competencia.
  - f) Verificará que el sonido y locutores estén preparados.
  - g) Marcará una línea de separación del rectángulo a 8 metros de éste, para que se coloque la prensa y los locutores, detrás de ésta línea.
  - h) Coordinará su labor con la Comisión Deportiva, con la Asistente Deportiva y con el personal de apoyo.
  - i) Organizará a las escaramuzas para que el evento inicie a tiempo y con fluidez.
7. Reunirá a los equipos de escaramuzas para la revisión de arreos, ya sea en la manga o al fondo del partidero.
8. Organizará el desfile puntualmente.
9. Estará atenta a la señal de la jueza en turno para comenzar la competencia.
10. Dará entrada a la primera competitora de punta de cada escaramuza, cuando la jueza y la comisión deportiva lo indiquen.
11. Estará 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. Vigilará que se desocupe el ruedo para dar la entrada a las 8 participantes.
13. NO podrá tomar decisiones propias, sin antes haberle notificado la jueza y que ésta le de autorización.
14. Notificará a la jueza, o jueces, si existe algún percance con alguna escaramuza de la Competencia.
15. Es el contacto entre la jueza y las jinetes mientras dure la competencia.
16. Al final de la actuación de la última escaramuza deberá 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 deberá competir en el evento a su cargo.

## **ARTÍCULO 64**

### **JURADO CALIFICADOR**

El jurado calificador para competencias oficiales estará integrado por Damas Charras capacitadas y asignadas por el Colegio Nacional de Jueces de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., quienes tienen su nombramiento institucional.

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

- I. Ser mujer y ser mayor de edad.
- II. Contar con al menos cinco años de experiencia compitiendo en escaramuzas y estar activa.
- III. Ser miembro activo de alguna asociación integrante de la Federación Mexicana de Charrería con una antigüedad mínima en ella, de dos años.
- IV. Carta de aval de la asociación charra en la que está federada.
- V. Presentar el examen de admisión y acreditarlo.
- VI. Cursar la capacitación teórica y práctica a la que deberá asistir y acreditarla.
- VII. Presentar el examen de monta y acreditarlo.
- VIII. Tomar todas las capacitaciones o cursos que se le indiquen a lo largo de su preparación.
- IX. Ser objetiva, honorable, justa e imparcial, siempre para bien de las Escaramuzas.
- X. Demostrar ética personal y profesional, así como valores y buenas costumbres de nuestra sociedad.
- XI. Acreditar el examen que le sea impartido cada año para poder calificar.
- XII. Deberá presentar una solicitud por escrito al Colegio Nacional de Jueces haciendo petición de inscripción al mismo y deberá comprometerse a respetar los estatutos y reglamentos de la Institución. No podrán representar ni entrenar a ningún equipo de escaramuzas durante su estancia en el Colegio de Jueces.

Sus participaciones, actuaciones y jueceo estarán registrados en un carnet personal.

## **ARTÍCULO 65**

El número de jueces de la Federación Mexicana de Charrería A.C. será ilimitado, pero ninguna podrá ejercer la función alguna de juez en eventos oficiales mientras el consejo Directivo Nacional no le ratifique anualmente su nombramiento.

## **ARTÍCULO 66**

Los jueces de la Federación Mexicana de Charrería se dividen en:

- I. Jueces Estatales
- II. Jueces Regionales
- III. Jueces Nacionales

## **ARTÍCULO 67**

Son jueces estatales de la Federación Mexicana de Charrería, las que teniendo conocimiento del reglamento de competencias, sean autorizadas provisionalmente por el Presidente de Unión y

el Coordinador de la Sección del Colegio Nacional de Jueces de la Entidad en que residan, a fin de que sancionen los eventos oficiales que se lleven a cabo dentro de su jurisdicción.

La autorización provisional mencionada deberá reunir los requisitos señalados por el artículo 67 del presente Reglamento y será remitida por el Presidente de la Unión de Asociaciones de charros de la Entidad al Consejo Directivo Nacional para su ratificación o anulación.

## **ARTÍCULO 68**

Son jueces regionales de la Federación Mexicana de Charrería, aquellas personas que habiendo sido nombradas juez estatal por su Consejo Directivo de la Unión de Asociaciones de Charros y ratificado por el Consejo Directivo Nacional, los habilite para calificar eventos oficiales de la misma Federación en determinada región.

## **ARTÍCULO 69**

Son jueces nacionales de la Federación Mexicana de Charrería, aquellas personas que reunieron los requisitos estipulados en el artículo 67 del presente Reglamento, habiendo sido nombrados jueces estatales, jueces regionales y hayan aprobado los exámenes prácticos y teóricos que al efecto se requirieron para calificar eventos oficiales a nivel nacional y se les dio por el Colegio Nacional de Jueces su nombramiento y este fue ratificado anualmente por el Consejo Directivo Nacional

## **ARTÍCULO 70**

- A) Las jueces oficiales serán la máxima autoridad en las competencias y deberán resolver cualquier contingencia que surja con base en el Estatuto y al Reglamento Oficial de Competencia para Escaramuzas Charras. Su decisión deberá ser respetada, indiscutible e inapelable, estará por encima de cualquier orden que por jerarquía se le quiera imponer.
- B) La Federación Mexicana de Charrería, A.C., avala y ampara la función de las jueces, siempre y cuando estén federadas, además de que hayan cursado y aprobado la actualización del año en curso.
- C) Serán dos jueces en las etapas I y II del Campeonato Estatal, para los demás eventos oficiales será la Secretaría del Deporte y el Coordinador de Jueces quien designe el número de jueces así como el rol.
  - Solo el Coordinador Nacional de Jueces, asignará a las jueces oficiales y avalará al (los) juez (jueces) que medirán las punta rayas, y será la única autoridad para designar a la responsable del evento. También podrá asignar a las jueces practicantes en las Competencias Oficiales y deberá comunicar su decisión a las jueces oficiales.
- D) Los eventos oficiales calificados por jueces NO oficiales, o que no estén actualizadas en la FMCH, NO tendrán respaldo de la Institución.
- E) Está prohibido aceptar calificar con una juez NO oficial en eventos oficiales. De hacerlo así, la juez podrá ser destituida.

- F) Ninguna juez o jurado puede juzgar en un estatal, si sus obligaciones implican algún conflicto de interés.
- G) Las jueces deberán notificar al Coordinador de Jueces y a la Secretaría del Deporte de las invitaciones que reciban para calificar eventos NO oficiales desde el momento que se comprometen a asistir a este.
- H) Todos los costos que origina su capacitación correrán por su cuenta. Mientras que los que surgen para salir a calificar de manera oficial deberán ser cubiertos por las sedes o la FMCH, según sea el caso, de acuerdo al tabulador vigente.
- I) Al aceptar calificar un evento oficial o NO oficial, la juez deberá notificar ante la Federación si tiene conflictos de intereses, de NO hacerlo así, será amonestada. Las amonestaciones se registrarán por: Conducta antideportiva, agresión, prepotencia, deshonestidad, desconocimiento del reglamento, uso indebido de teléfonos celulares o radios intercomunicadores personales mientras está calificando, romper con el código de Honor, NO cumplir con los tiempos que marca el proceso de revisión y competencia, etc.
- J) Al completarse tres amonestaciones del Colegio de Jueces, de la Coordinación Nacional y/o de la Secretaría del Deporte el caso se turnará a las instancias de Honor y Justicia, haciendo el proceso como lo indica el Estatuto de la FMCH, quienes determinarán si procede suspensión temporal o permanente de la juez en cuestión. Se entiende por amonestación a toda llamada de atención que se lleve a cabo como medio de prevención, que se hace a cualquier involucrada en las competencias de escaramuzas charras. Se permitirá hasta tres amonestaciones, momento en el cual pasa a ser un procedimiento que se someterá en los términos que estipula el Estatuto de la FMCH, en lo relativo y se aplica lo que corresponda.
- K) Es obligación de las jueces revisar la papelería en formato oficial como lo estipula el presente Reglamento y teniendo las impresas en físico mínimo DOS horas antes de que comience la competencia (en caso de no existir un comunicado de entrega de papelería), deberá ser revisadas por todas las jueces que van a sancionar el evento.
- L) Las jueces deberán informar a la delegada de las observaciones de sus hojas de calificación conforme a lo estipulado en el presente Reglamento, de lo contrario ellas deberán avisar a la capitana.
- M) Deberán presentarse dos horas antes del evento.
- N) Las Jueces informaran a la capitana si su equipo porta algún arreo o atuendo no permitido y/o diferente, si es que es detectado por la juez, antes de la competencia. Así como si están utilizando hojas de calificación NO oficiales, para que las rectifiquen. Del mismo modo, informará a la capitana sí tienen algún error detectable en los movimientos de su rutina al recibir la documentación, ya que es obligación del equipo presentar correctamente lo antes mencionado, ya que de lo contrario será sancionado conforme al reglamento.
- O) Será obligación de cada delegada cubrir los gastos de la juez o las jueces, ya sea: transporte, hospedaje, alimentos y honorarios estipulados por FMCH, desde que ellas salen de su casa y hasta su regreso a la misma, tomando en cuenta los días extras. Así como la cuota de mensajería para el envío de los documentos oficiales del campeonato a la FMCH.

- P) En el caso de ser dos jueces a sancionar un campeonato o evento, se colocará 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 deberá colocarse en la altura media del mismo y ambas al mismo nivel. Si no hay gradas, la delegada deberá disponer las facilidades correspondientes para las jueces.
- Q) Está terminantemente prohibido el acercamiento deliberado de la Delegada Estatal, Instructoras(es), o cualquier persona ajena a las jueces, mientras estén calificando, y en la entrega de calificación.
- R) La juez central es la responsable de calificar las puntas, con apoyo de los jueces varones asignados con el apoyo de la segunda juez, se colocará en la manga del ruedo. En el caso de tener discrepancia sobre algún punto, ellas podrán pedir checar el video con el apoyo de un juez varón.
- S) Las jueces deberán calificar en el momento y NO cerrar sus hojas, solo se deberá de sumar de manera horizontal. Revisarán el video frente a la capitana, rectificarán las sumas, y una vez revisada y firmada la hoja por juez y capitana, su calificación será oficial.
- T) El tiempo máximo que esperarán las jueces a las capitanas para la entrega de su calificación será de media hora, a partir de que termine su participación. De NO presentarse en ese tiempo, las jueces ya NO estarán obligadas a dar explicación de la hoja de calificación, y las capitanas solo deberán firmar sus hojas de calificación.
- U) Las jornadas de calificación en ferias y/o estatales deberá tener un máximo de 10 escaramuzas en un solo bloque por día. En caso de ser más de 10 equipos, se dividirán en los días necesarios.
- V) Las jueces deberán enviar su Reporte de Calificaciones Oficiales Finales de manera inmediata, por medios electrónicos, tanto a la Coordinadora Nacional, como a la Secretaría del Deporte, así como a la Secretaría de Prensa y Difusión de la FMCH, informando así de las calificaciones de los eventos.
- W) Será obligación de la juez responsable llenar el formato de reporte y anexarlo a las hojas de calificación de las escaramuzas, mismas que deberá enviar a la Federación Mexicana de Charrería, A. C. en un máximo de cinco días hábiles, después de concluido el evento. De NO hacerlo así, se le levantará la amonestación que corresponde.
- X) Por ningún motivo las jueces y/o aspirantes podrán abandonar, prestar o mostrar las hojas de calificación, antes, durante 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 jueces y/o aspirantes incurrieran en esta falta se turna a las instancias correspondientes para lo que proceda, además de sentar la amonestación.
- Y) La juez podrá seguir montando en su estado. Está prohibido que ella sea la capitana de su escaramuza.

## **ARTÍCULO 71**

### **CÓDIGO DE HONOR DE JUEZ OFICIAL**

- I. Siendo yo la juez, la máxima autoridad, dentro de un lienzo charro durante las competencias, soy un símbolo representante de la Charrería, por lo tanto, deberé portar el vestido tradicional y/o el traje de charra con toda pureza y propiedad, como atuendo nacional debiendo guardar la compostura de mí investidura.
- II. Nunca daré espectáculos denigrantes de falta a la moral, me queda estrictamente prohibido ingerir bebidas alcohólicas durante las competencias o eventos oficiales, mientras este ataviada de Adelita o de Charra.
- III. 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 las escaramuzas participantes.
- IV. Tengo prohibido aceptar participar en competencias oficiales sin haber sido autorizada por el colegio nacional de jueces.
- V. No debo promoverme con el fin de ser invitada a algún evento.
- VI. Como juez, no tomare representación oficial del colegio sin ser autorizada.
- VII. Como obligación, asistiré a los seminarios o sesiones de trabajo que convoque el Colegio de Jueces para estar actualizada, acreditada y aprobar el examen.
- VIII. En toda competencia debo mostrar al público y a las participantes un buen comportamiento y que me encuentro debidamente acreditada para hacer mi función como juez oficial, así como también debo estar atenta a cada uno de los ejercicios que las escaramuzas ejecuten; de igual manera, como sus puntas.
- IX. Por ningún motivo pediré ni aceptare remuneración alguna para otorgar puntuación adicional o afectar a otro equipo, en ninguna forma.
- X. Debo responder con respeto y claridad a la capitana de cualquier equipo cuando me solicite una aclaración de su escaramuza, conservando siempre la calma y tolerancia, entendiendo su situación, sin faltarle al respeto y exigiéndole el mismo respeto hacia mi persona.
- XI. Permitiré que cuando sea necesario, que cuando la capitana se inconforme por una puntuación, la manifieste por escrito, con su puño y letra, firme, así mismo yo me comprometo a entregarla a la Coordinación de Escaramuzas para su evaluación aún y cuando yo esté involucrada.
- XII. No permitiré que personas extrañas se coloquen junto a mí y que intervengan durante mi labor de calificar.
- XIII. Me comprometo a aplicar en todo momento el Reglamento Oficial de Escaramuzas de nuestra FMCH en vigor, en todo momento.
- XIV. Debo cumplir con los eventos oficiales que la FMCH me solicite, y no darle prioridad a los eventos no oficiales que no estoy autorizada para cubrirlos.
- XV. Me comprometo a no calificar eventos donde no se respete el Reglamento en vigor de la FMCH.
- XVI. Al fungir como juez, mi fallo estará por encima de cualquier orden que por jerarquía se me quiera imponer.

- XVII. Consiente me encuentro que cuando incurra en alguna de las fallas antes mencionadas se turnara mi caso al Comité de Honor y Justicia de la Federación Mexicana de Charrería.
- XVIII. No tomaré parte de ninguna campaña política ni haré proselitismo, si se diera el caso, pediré una licencia al Colegio Nacional de Jueces para no ejercer funciones como juez lo que dure la campaña política.

**Yo juez oficial, me comprometo a someterme al presente Código de Honor a ser y defender los lineamientos que en este se enmarcan.**

**¡LO JURO POR MI HONOR!**

#### **TRANSITORIOS**

**PRIMERO.- ESTAS ADECUACIONES DEROGAN 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.**

LA SECRETARÍA DEL DEPORTE:

**SR. MARCOS DOMINGO ORDOÑEZ BUENDIA  
SECRETARIO DEL DEPORTE**

**SRA. MELISSA ALEJADRA VERA TORRES  
COORDINADORA NACIONAL DE ESCARAMUZAS**

**ING. JOSÉ ANTONIO GARDUÑO VELAZQUEZ  
COORDINADOR NACIONAL DE JUECES**

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO 2022