

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

MENSAJE DEL PRESIDENTE

Chihuahua, Chih. Enero del 2020

A todos nuestros afiliados.

Es un gusto para mí, presentarles la edición 2020 del Reglamento Deportivo de la FEDERACIÓN MEXICANA DE RODEO. Como es de su conocimiento, nuestras reglas siempre han sido basadas en la regla de PRCA, el organismo de rodeo más grande e importante del mundo. Más aún, ahora que hemos hecho esta fusión en donde ya tenemos un circuito avalado por ellos en nuestro país por 5º año consecutivo.

Nuestros jueces se han seguido capacitando, tanto en el extranjero como en clínicas que se han impartido en varias partes del país, por nuestros jueces más experimentados.

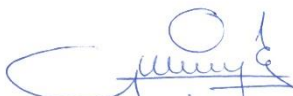
Reiteramos con esto, que parte esencial de esta federación al igual que en PRCA, es impartir justicia deportiva basándonos en reglas bien definidas y personal capacitado para aplicar los criterios y el reglamento mismo.

Estoy muy agradecido del equipo de trabajo que dedico su tiempo para la revisión, traducciones y actualización 2020 de estos documentos.

Nuevamente hacemos entrega a todos nuestros miembros, de estos documentos actualizados, con el fin de que conozcan mejor sus disciplinas, como se juzgan, como se aplica cada regla, las funciones y alcances de la autoridad del rodeo que son los jueces y el director de arena, y de esta manera, sepan que siempre estaremos buscando para ustedes y con ustedes, el juego limpio y las mejores condiciones de competencia y justicia deportiva.

Atentamente

“Cabalgando Juntos Hacia La Excelencia”



Guillermo Américo Herrera Corona
Federación Mexicana de Rodeo A.C.
Presidente

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 1
DISPOSICIONES GENERALES

1. GENERALES

1.1 Para poder participar o colaborar en cualquier Rodeo oficial, es requisito obligatorio estar afiliado a la FMR a través de una Asociación Estatal u Organismo Afín reconocida y al corriente de sus obligaciones, esta disposición abarca tanto a concursantes como a ganaderos, jueces, directores de arena, tomadores de tiempo, locutores, payasos y personal auxiliar a pie y a caballo.

1.2 Este reglamento deportivo, el Estatuto y demás reglamentación de la FMR, son establecidos para preservar la práctica y competencia del Rodeo en México, con apego a los principios morales, sociales, normativos y de “Juego Limpio” que le son inherentes, por lo que la FMR, invita a todos sus miembros a actuar con respecto, honradez y apego a sus principios.

1.3 Toda falta o acción de indisciplina cometida por cualquier miembro de FMR, resultara en una acción correctiva o sanción que dependerá de la gravedad de la falta, para ello este reglamento contempla en su capítulo 13 la aplicación de sanciones, y los casos considerados como muy graves serán turnados al Órgano de Justicia Deportiva de la FMR, para los efectos legales a que haya lugar.

1.4 Es requisito contar con instalaciones adecuadas y seguras con ambulancia y servicios médicos, aclarando que los rodeos completos (con al menos 4 disciplinas) tendrán que ser en arenas aprobadas por la autoridad del rodeo.

1.5 Es facultad de cada Asociación Estatal el cobrar cuota de inscripción y/o retener porcentajes de inscripciones y premios en cada Rodeo.

1.6 Cada Asociación Estatal deberá designar un representante por disciplina que será el intermediario entre los concursantes y la Asociación o el Comité Organizador.

1.7 Para cada Rodeo oficial los Jueces serán designados por la Autoridad del Rodeo, considerando el registro de jueces certificados.

1.8 Este reglamento está sujeto a revisión y adecuaciones, por parte de la Comisión de Actualización y Mejoras del Reglamento, designado por la FMR.

1.9 Las Asociaciones Estatales se comprometen a mantener informada a la FMR sobre los resultados de sus eventos deportivos.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

1.10 CODIGO DE VESTIMENTA

Todos los concursantes y demás mencionados en el numeral 1.1 de este reglamento, deberán presentarse debidamente vestidos con atuendo vaquero.

1.10.1 Hombres. Deberán usar: sombrero, pantalón, camisa de manga larga debidamente fajada y botas; con las siguientes excepciones: los payasos podrán usar ropa y calzado especial para su labor; a los fotógrafos se les permite no usar sombrero; solo jinetes de caballos con pretal y jinetes de toro podrán remangar hasta el codo la manga del brazo de jineteo.

1.10.2 Mujeres. Deberán usar: sombrero, pantalón, blusa de manga larga (con o sin cuello, con o sin botones) y botas.

1.10.3 Casco de protección. Opcionalmente los y las concursantes de cualquier disciplina y categoría, podrán usar casco de protección sin sombrero.

1.10.4 Apariencia. La apariencia de los concursantes, así como del personal oficial y auxiliar de un Rodeo, deberá de ser siempre limpia, ordenada y profesional.

1.10.5 Uniformes. Es obligación del personal oficial y auxiliar, utilizar debidamente el uniforme que el comité organizador o la Autoridad del Rodeo, hayan establecido para un evento oficial.

1.10.6 No cumplir con el código de vestimenta. Se considera falta, sujeta a multa de \$200 pesos M.N. y descalificación del concursante cuando cometa la falta con previa advertencia de un juez.

1.11 CATEGORIAS

1.11.1 Categorías por edad y grado escolar. La FMR reconoce oficialmente las siguientes categorías:

- a) CATEGORIA INFANTIL. Niñas y niños con edad hasta 12 años cumplidos al 31 de diciembre del año de competencia. En la disciplina Amarre de Borregos, se divide esta categoría en INFANTIL MENOR para menores de 10 años, e INFANTIL MAYOR para las edades de 10 a 12 años.
- b) CATEGORIA JUVENIL MENOR (JR. HIGH en NHSRA). Jóvenes estudiantes de nivel secundaria, con edad menor de 16 años antes del 1 de agosto del año de competencia.
- c) CATEGORIA JUVENIL MAYOR (HIGH SCHOOL en NHSRA). Jóvenes estudiantes de nivel preparatoria, primeros semestres de universidad o equivalente, con edad menor de 20 años antes del 1 de agosto del año de competencia.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

**CATEGORIAS JUVENILES POR NIVEL ESCOLAR
PARA JOVENES ESTUDIANTES**

LIMITE DE EDAD	SECUNDARIA			PREPARATORIA			UNIVERSIDAD
	1ro	2do	3ro	1ro	2do	3ro	EQUIVALENTE
Menores de 16	Juvenil Menor						
Menores de 20				Juvenil Mayor			
20 o mas							Abierta

- d) CATEGORIA ABIERTA. Todos los concursantes que el día del evento tienen mayoría de edad en México.
- e) CATEGORIA MASTER FEMENIL. Concursantes que cumplen 45 años o más durante el año de competencia.
- f) CATEGORIA MASTER VARONIL. Concursantes que cumplen 50 años o más durante el año de competencia.

1.11.1.1 Categoría para jóvenes que no están estudiando. Los jóvenes que por alguna situación en particular, no están cursando algún grado escolar, si podrán participar en los eventos, y su categoría será determinada con el grado escolar que como estudiante regular corresponde a su edad.

**CATEGORIAS POR EDAD PARA INFANTILES
y JUVENILES NO ESTUDIANTES**

RANGO DE EDAD	CATEGORIA
Menor de 10	Infantil Menor
de 10 a 12	Infantil Mayor
de 13 a 15	Juvenil Menor
de 16 a 18	Juvenil Mayor
19 o mas	Abierta

1.11.1.2 Año de competencia. El año de competencia que se debe considerar para determinar las categorías infantiles y master, es el año del Campeonato Nacional de la FMR; y para las categorías juveniles se debe considerar el año en que inicia el ciclo escolar que coincide con el inicio de la temporada de NHSRA.

1.11.2 Capacidad de competir en diferente categoría. Los concursantes, podrán competir en una categoría diferente a la que por edad corresponde tomando en cuenta lo siguiente:

- a) Concursantes de categoría infantil menor, opcionalmente podrán competir en infantil mayor.
- b) Concursantes de categoría infantil mayor, opcionalmente podrán competir en juvenil menor, solo si cumplen con el grado escolar requerido.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

- c) Concursantes de categoría juvenil mayor, podrán competir en la categoría abierta, solo si cumplen el requisito de mayoría de edad en México el día del evento.
- d) Concursantes de categoría master, podrán competir en la categoría abierta.

En todos los casos siempre prevalecerán las restricciones del sistema de competencia y lo establecido en la convocatoria.

1.11.3 Solo una categoría por disciplina en un rodeo. En lo general, ningún concursante podrá competir en un mismo evento, en la misma disciplina, en más de una categoría, las únicas excepciones son las indicadas en la siguiente regla.

1.11.4 Excepciones de dos categorías en una misma disciplina. Únicamente se permite a un concursante participar en dos categorías distintas de la misma disciplina, en un mismo evento, en los siguientes casos:

- a) Un concursante de categoría master podrá participar en categoría abierta.
- b) Un concursante de categoría juvenil mayor, podrá participar en categoría abierta, siempre y cuando sea mayor de edad, con membresía NHSRA vigente y que el evento juvenil sea oficial para NHSRA México.
- c) Un concursante de categoría infantil, podrá participar en categoría juvenil menor, siempre y cuando cumpla el requisito de escolaridad (secundaria), con membresía NHSRA vigente y que el evento sea oficial para NHSRA México.

1.11.5 Competir o intentar competir ilegalmente en una categoría. Sera motivo de descalificación inmediata, y a criterio de la autoridad, podrá ampliar la sanción con la inelegibilidad o suspensión temporal, considerando la situación y posibles agravantes de la falta.

1.12 REGLAMENTOS COMPLEMENTARIOS.

1.12.1 Reglamentos complementarios de apoyo. Cualquier duda o controversia que surja con la interpretación de las reglas contempladas en este reglamento y el manual de jueces, podrá ser aclarada consultando los reglamentos oficiales de la PRCA, WPRA y la NHSRA, prevaleciendo siempre este reglamento deportivo por encima de los reglamentos de apoyo mencionados.

1.13 SISTEMA ESTADISTICO PARA CIRCUITOS DEPORTIVOS.

1.13.1 Objeto del Sistema Estadístico. El Sistema Estadístico establece los mecanismos y criterios que se deben aplicar en todos

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

los circuitos deportivos de las Asociaciones Estatales de Rodeo, para evaluar por puntos, la actividad de los deportistas en cada una las disciplinas que participan.

1.13.2 Aplicaciones del Sistema Estadístico. Aplicando este Sistema las Asociaciones contarán con información que les permita determinar “justamente” los mejores deportistas de cada disciplina para: definir finalistas de circuito, determinar campeones estatales, seleccionar los representantes del estado en campeonatos nacionales y otros eventos importantes, entre otras aplicaciones.

1.13.3 Obligatoriedad del Sistema Estadístico. Será obligatorio para todas las Asociaciones Estatales, aplicarlo en los circuitos deportivos de todas las categorías y sus disciplinas.

1.13.4 Conceptos para asignar puntos. Se deben considerar tres conceptos básicos para asignar puntos a los participantes de los eventos deportivos, siendo estos los siguientes:

- a) Puntos por participación calificada entre los mejores
- b) Puntos por asistencia y efectividad
- c) Puntos de etapas Finales

1.13.4.1 Puntos por participación calificada entre los mejores. En una etapa regular de un circuito estatal, se deben asignar puntos de acuerdo al lugar obtenido, como se indica en la siguiente tabla:

Lugar	Puntos
1	100
2	90
3	80
4	70
5	60
6	50
7	40
8	30
9	20
10	10

Tabla 1.13.4.1

1.13.4.1.1 Cantidad de participantes que reciben puntos. Cuando la cantidad de participantes en una disciplina sea menor de 20, la cantidad de lugares que recibirán puntos por participación calificada entre las mejores será el 50%+ de la cantidad de participantes.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

Ejemplos

- Si en jineteo de caballos con pretal se inscriben 7 jinetes, solo podrán recibir puntos, los jinetes con las 4 más altas calificaciones otorgadas.
- Si en amarre de borregos, participan 10 niños, solo podrán recibir puntos, los niños con los 5 mejores tiempos marcados.

1.13.4.2 Puntos por Asistencia y Efectividad. Se asignan a los participantes que se inscribieron conforme a la convocatoria del evento, considerando lo siguiente:

- a) Se les asigna un punto por asistencia, siempre y cuando participen reglamentariamente en el evento.
- b) Se les agrega un punto de efectividad si su participación reglamentariamente resulta calificada.

Ejemplos para la asignación de puntos por asistencia y efectividad

- El Jinete que asiste y participa en el Rodeo, pero no tiene calificación por caerse antes de los 8 segundos, solo se le asigna un punto por asistencia.
- La Barrilera que asiste y corre, haciendo su recorrido reglamentario y su tiempo no resulta entre los mejores, se le asignan dos puntos.
- La Barrilera que asiste y corre, pero es descalificada por romper el patrón del recorrido, solo se le asigna un punto de asistencia.
- El Jinete que se inscribe, pero no se presenta por estar lesionado, avisando en la oficina del Rodeo y justificando reglamentariamente su ausencia, se le asigna un punto por asistencia.

Ejemplos para NO asignar puntos de asistencia

- Descalificado por presentarse bajo influjo de alcohol o drogas ilegales.
- Descalificado por hacer o intentar hacer trampa.
- No presentarse, y no justificar reglamentariamente la falta.
- Inhabilitado por estar sancionado.

1.13.4.3 Puntos de etapas finales. La Final de un Circuito, es una etapa significativamente importante por ser selectiva para los mejores deportistas, por lo cual tendrá mayor puntuación que una etapa regular.

1.13.4.3.1 Final de Una sola Ronda. Cuando la Final de Circuito sea de una sola ronda, los puntos que se otorgaran a los primeros 10 lugares, serán los indicados en la siguiente tabla:

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

Lugar	Puntos
1	150
2	135
3	120
4	105
5	90
6	75
7	60
8	45
9	30
10	15

Tabla 1.13.4.3.1

1.13.4.3.2 Final de Dos o Más Rondas. Cuando las Finales de un Circuito sean dos o más rondas, cada ronda será considerada como una etapa regular del Circuito, en cada ronda se otorgaran puntos como se indica en la Tabla 1.13.4.1 y adicionalmente a los ganadores de Finales, se les otorgara un Bono de Puntos de acuerdo al lugar obtenido en la suma de todas las rondas, aplicando nuevamente los puntos indicados en la Tabla 1.13.4.1.

1.13.4.3.3 Cantidad de Participantes que reciben Puntos de Finales. En la(s) ronda(s) final(es), se aplicara el criterio de otorgar puntos solo a los mejores lugares, considerando el 50%+ de la cantidad de participantes inscritos.

1.13.4.3.4 Puntos Asistencia y Efectividad en Finales. En la(s) ronda(s) de final(es), también se aplicaran los criterios indicados en el numeral 1.13.4.2 para otorgar puntos de asistencia y efectividad.

1.13.5 Criterios para desempate. Cuando al concluir la etapa Final de un Circuito, se presenta un empate en la estadística por puntos y que sea necesario un desempate, se hará una comparación de los resultados obtenidos en todas las etapas del circuito, para determinar una diferencia a favor de alguno de los concursantes, aplicando los siguientes criterios.

- I. Será ganador quien haya obtenido 1º lugar en más etapas.
- II. Si persiste el empate, será ganador quien haya obtenido 2º lugar en más etapas.
- III. Si persiste el empate, será ganador quien haya obtenido 3º lugar en más etapas.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

- IV. Si persiste el empate, será ganador quien tenga el mejor promedio sumando todas las participaciones durante el Circuito.
- V. Si persiste el empate, será ganador quien tenga mejor promedio sumando todas las rondas de la etapa final.

1.13.6 Criterio para recorrer lugares. La normatividad establecida en la FMR y sus Asociaciones, para la asignación de puntos por participación calificada entre las mejores, obliga a que los puntos estadísticos para cada concursante, sean los que corresponden al lugar realmente obtenido en la competencia, esto implica que **POR NINGÚN MOTIVO SE DEBERÁN RECORRER LOS LUGARES.**

Ejemplos

- Cuando se invita a un destacado deportista extranjero no afiliado a la FMR, y que este resulte ganador de la competencia, los 100 puntos de primer lugar NO deberán aparecer asignados a ningún deportista local, solo aparecerán los 90, 80, 70.... puntos que corresponden a los lugares 2º, 3º, 4º..., de los deportistas locales.
- Cuando se permite la participación de deportistas afiliados en otra Asociación Estatal, y que alguno de estos, resulta con derecho a puntos por haber sido calificado entre los mejores, los puntos que corresponden al lugar de ese deportista NO deberán aparecer en la estadística de algún deportista local, solo se deberán reflejar en la estadística los puntos que corresponden a los lugares realmente obtenidos por los deportistas locales.

1.13.7 Disposiciones complementarias del Sistema Estadístico.

En algunos casos y a manera de reglas de campo, las Asociaciones Estatales podrán aplicar disposiciones complementarias en su estadística, mismas que son necesarias por circunstancias particulares de la región, siempre y cuando estas disposiciones sean puestas a consideración y aprobadas por la FMR.

1.13.8 Sistema Estadístico por Dinero. Tratándose de los Circuitos deportivos, que cumplen con la normatividad aplicable al Rodeo profesional y que cuenten con el aval de la PRCA, se podrá llevar el sistema estadístico a base de dinero ganado, en todos los casos aplicando lo que al respecto establece la PRCA en su reglamento.

1.13.9 Registro oficial de la Estadística. Es obligación de las Asociaciones Estatales, en un plazo no mayor a 48 horas de concluir el evento, registrar los resultados, indicando los puntos y el dinero ganado por cada concursante, en el Sistema oficial de la FMR.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 2
RODEOS OFICIALES

2.1 Los únicos eventos de Rodeo oficiales reconocidos por la FMR son: El Campeonato Nacional, los Rodeos Estatales y los Rodeos del FMR Tour.

2.2 CAMPEONATO NACIONAL

El Campeonato Nacional es el evento de Rodeo más importante de la FMR, se planea con suficiente anticipación, para llevarse a cabo en el último trimestre del año, como resultado se determinan los campeones nacionales de todas y cada una de las disciplinas en sus respectivas categorías.

2.2.1 Todas las Asociaciones Estatales afiliadas a la FMR tienen el derecho y la obligación de enviar una selección de vaqueros y vaqueras deportistas a participar en el Campeonato Nacional. Dicha selección será siempre tomando en cuenta los resultados de su Circuito y Campeonato Estatal.

2.2.2 La Sede del Campeonato Nacional se designará preferentemente en el Congreso y/o Asamblea Anual de la FMR del año anterior a su celebración. Esta designación se hará por mayoría de votos en caso de que haya varias sedes interesadas, o por la mesa directiva en caso de que solo haya una sede posible.

2.2.3 Todas las Asociaciones afiliadas a la FMR tienen el derecho de solicitar la sede para organizar el Campeonato Nacional; la solicitud debe ser por escrito dirigida a la Asamblea reunida en el Congreso y/o Asamblea Anual de la FMR. Dicha solicitud debe describir la propuesta de organización del evento, los ofrecimientos y facilidades para que las delegaciones estatales participantes asistan al Campeonato Nacional. Las propuestas, deberán de cumplir con los requisitos que la FMR establezca para el Campeonato Nacional.

2.2.4 La FMR lanzará la convocatoria con un mínimo de 30 días de anticipación, donde se mencionarán las bases acordadas en el Congreso y/o asamblea Anual de la FMR y los requisitos establecidos por la FMR.

2.2.5 El Comité Organizador del Campeonato Nacional, tiene la obligación de informar cada mes a la FMR, de los avances en la organización en los aspectos de: ganado, premios, servicios, instalaciones, patrocinadores y todo lo que la FMR le requiera.

2.2.6 Todos los Campeonatos Nacionales se llevarán a cabo en la fecha y lugar determinado en el Congreso y/o Asamblea Anual de la FMR. A manera de contingencia, en el mencionado Congreso y/o

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

Asamblea, se determinará una sede alterna para el Campeonato Nacional.

2.2.7 Las inscripciones se deberán de efectuar con al menos 15 días de anticipación, ante el comisionado que para tal efecto haya sido nombrado por el Presidente de la FMR.

2.2.8 La FMR, designará a un Supervisor Técnico del Campeonato, quien conjuntamente con el Comité Organizador, definirán el equipo de personal oficial y auxiliar (Staff) para sancionar y producir el Campeonato Nacional.

2.2.9 El Supervisor Técnico designado, tendrá la obligación de promover y presidir las juntas previas, que se llevarán a cabo antes de iniciar el Campeonato, en lugar y horarios establecidos, para planear, realizar sorteos y aclarar cualquier situación pendiente o con duda.

2.2.10 Es obligación del comité organizador otorgar hebillas de trofeo a los Campeones Nacionales de cada disciplina y categoría, incluyendo al vaquero completo, así como premios en efectivo conforme al Capítulo 5 de éste reglamento y/o la convocatoria, para todas las disciplinas oficiales en competencia.

2.3 RODEOS ESTATALES

Se entiende por Rodeo Estatal, a los Rodeos y/o eventos de competencia considerados en un Circuito anual avalado por una Asociación Estatal, mismo que concluye con un Rodeo Final, para determinar los Campeones Estatales de todas las disciplinas y categorías consideradas por la Asociación Estatal.

2.3.1 Todos los Clubes, Agrupaciones Regionales y/o Municipales afiliadas a una Asociación Estatal, tienen el derecho y obligación de promover la organización de Rodeos del Circuito Estatal en su jurisdicción y de enviar sus mejores concursantes a participar en los Rodeos del Circuito Estatales.

2.3.2 El calendario y las sedes de los Rodeos del Circuito Estatal, así como los requisitos para ser avalados, se definirán en el Congreso y/o Asamblea Anual de la Asociación Estatal.

2.3.3 Todos los Clubes y Agrupaciones Regionales y/o Municipales afiliadas a la Asociación Estatal tienen el derecho de solicitar la organización de Rodeos del Circuito Estatal. Tratándose del Rodeo Final, la solicitud debe ser por escrito dirigida a la Asociación Estatal, dicha solicitud debe describir la propuesta de organización del evento, los ofrecimientos y facilidades para que los participantes asistan. La propuesta, deberá cumplir con los requisitos que la Asociación Estatal establezca para la Final de su Circuito Estatal.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

2.3.4 La Asociación Estatal lanzará la convocatoria con un mínimo de 15 días de anticipación, donde se mencionarán las bases acordadas en el Congreso y/o Asamblea Anual correspondiente.

2.3.5 El Comité Organizador de un Rodeo Estatal, tiene la obligación de informar a la Asociación Estatal, sobre los avances de la organización en los aspectos de: ganado, premios, servicios, instalaciones, patrocinadores y todo lo que la Asociación Estatal le requiera.

2.3.6 Los Rodeos Estatales, se llevarán a cabo en la fecha y lugar acordados en el calendario oficial, y en caso de ser necesario un cambio de fecha o lugar, este deberá ser aprobado por el Consejo Directivo de la Asociación antes de ser lanzada la convocatoria correspondiente.

2.3.7 Las inscripciones se deberán efectuar con al menos 5 días de anticipación, en las condiciones establecidas en la convocatoria.

2.3.8 La Asociación Estatal, designará a un Supervisor Técnico del Rodeo Estatal, quien conjuntamente con el Comité Organizador, definirán el equipo de personal oficial y auxiliar (Staff) para sancionar el evento.

2.3.9 El Supervisor Técnico designado, tendrá la obligación de promover y presidir las juntas previas, que se llevarán a cabo para planear, llevar a cabo los sorteos, atender asuntos pendientes o aclarar cualquier duda.

2.3.10 Es obligación del comité organizador de un Rodeo Estatal otorgar premios en efectivo conforme al Capítulo 5 de éste reglamento y/o la convocatoria del evento para todas las disciplinas oficiales en competencia. En el Rodeo Final, se deberán adicionar hebillas tipo trofeo a quienes resulten Campeones Estatales incluyendo al vaquero completo.

2.3.11 Una vez concluido un Rodeo Estatal, es obligación del comité organizador, en un plazo no mayor de 48 horas informar a la FMR sobre los resultados y la información que se le requiera, utilizando los formatos establecidos por la FMR.

2.4 RODEOS DEL FMR TOUR

El FMR Tour es un Circuito de Rodeos, donde los mejores vaqueros y vaqueras de México, así como vaqueros extranjeros invitados, tienen la oportunidad de competir entre ellos, en un ambiente atractivo por su buen nivel deportivo y alta calidad en todos los aspectos.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

2.4.1 Las sedes de las distintas etapas, serán negociadas y aprobadas por la FMR, a las empresas que cumplan con los requisitos establecidos para organizar un Rodeo del FMR Tour.

2.4.2 Todas las Asociaciones afiliadas a la FMR tienen el derecho de solicitar la sede y organización de un Rodeo del FMR Tour; la solicitud debe ser por escrito dirigida a la FMR, describiendo la propuesta de organización del evento, los ofrecimientos y facilidades para los concursantes. Las propuestas, deberán de cumplir con los requisitos que la FMR establezca para los eventos del FMR Tour.

2.4.3 La FMR en coordinación con la Asociación Estatal correspondiente, lanzarán la convocatoria con un mínimo de 15 días de anticipación, donde se mencionarán las bases acordadas.

2.4.4 El Comité Organizador del Rodeo del FMR Tour, tiene la obligación de informar periódicamente a la FMR, de los avances en la organización en los aspectos de: ganado, premios, servicios, instalaciones, patrocinadores y todos los aspectos importantes del evento.

2.4.5 Las etapas del FMR Tour, se llevarán a cabo en la fecha y lugar acordado con la FMR. A manera de contingencia, el Comité Organizador podrá determinar un lugar alterno para las competencias.

2.4.6 Las inscripciones se deberán efectuar con al menos 8 días de anticipación, en la oficina designada por la FMR en coordinación con la Asociación Estatal y el Comité Organizador.

2.4.7 La FMR, designará a un Supervisor Técnico del evento, quien conjuntamente con el Comité Organizador, definirán el equipo de personal oficial y auxiliar (Staff) para sancionar y producir el Rodeo del FMR Tour.

2.4.8 El Supervisor Técnico designado, tendrá la obligación de promover y presidir las juntas previas, que se llevarán a cabo para planear, llevar a cabo los sorteos, atender asuntos pendientes o aclarar cualquier duda.

2.4.9 El comité organizador de un Rodeo del FMR Tour está obligado a otorgar hebillas de alta calidad a los Ganadores y/o Campeones de cada disciplina, así como premios en efectivo conforme al Capítulo 5 de éste reglamento y/o la convocatoria, para todas las disciplinas oficiales en competencia.

2.4.10 Para fomentar y alentar la participación de los mejores vaqueros y vaqueras de México en las etapas del FMR Tour, en caso que la fecha de su participación en el FMR Tour, coincida con una

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

etapa de su Circuito Estatal, el resultado obtenido en la etapa del FMR Tour, será considerado en la Estadística de su circuito Estatal.

2.4.11 Una vez concluido un Rodeo del FMR Tour, es obligación del comité organizador, en un plazo no mayor de 48 horas informar a la FMR sobre los resultados y la información que se le requiera, utilizando los formatos establecidos por la FMR.

2.5 CONVOCATORIAS

2.5.1 Toda competencia oficial debe ser debidamente convocada, por la Autoridad de Rodeo que corresponda, considerando las disposiciones indicadas en los numerales 2.2.4, 2.3.4, y 2.4.3 de este reglamento.

2.5.2 Toda convocatoria de un Rodeo, debe contener de manera clara y concisa la información necesaria para que los concursantes entiendan los detalles de la competencia, se les facilite inscribirse y participar conforme a sus posibilidades.

2.5.3 Las convocatorias, deberán ser impresas con el membrete de la Autoridad que convoca, y contener sello y firma del Representante Legal y el aval que corresponda.

2.5.4 La convocatoria debe contener al menos la información siguiente:

- a) Nombre de la Autoridad que convoca y el sustento legal para convocar.
- b) Nombre, tipo y edición del evento que se convoca.
- c) A quienes está dirigida la convocatoria, y los requisitos de elegibilidad para poder participar.
- d) Lugar, fecha y horarios de las distintas funciones y slacks del evento.
- e) Costo de inscripciones, metodología para pagar y notificar el pago de inscripciones.
- f) Disciplinas y Categorías en competencia, detallando la cantidad tope de participantes en cada una.
- g) Cantidad de Rondas por disciplina y categoría.
- h) Metodología que será aplicada para determinar ganadores.
- i) Detalle de los premios a los ganadores, y el método de repartición que será aplicado.
- j) Información sobre proceso de sorteo de ganado y orden de participación en las diferentes funciones y slacks.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

- k) Otras consideraciones especiales e importantes relacionadas con la competencia.
- l) Información de servicios para concursantes y sus caballos.
- m) Datos de comunicación para aclaración de dudas relacionadas con la convocatoria.

2.6 ELEGIBILIDAD PARA PARTICIPAR EN EVENTOS OFICIALES

2.6.1 Requisitos generales. Para que un deportista sea elegible a participar en un evento oficial, son requisitos indispensables los siguientes:

- a) Estar registrado en el RENAF
- b) Contar con el aval de su Asociación y/o Club
- c) Que la Asociación y/o Club que representa, haya cumplido con sus obligaciones estatutarias.
- d) Cumplir con las disposiciones reglamentarias de edad, escolaridad, género y demás, aplicables a la disciplina y categoría en particular.
- e) Inscribirse cumpliendo con lo que al respecto sea establecido en la convocatoria.
- f) Acreditar su identidad, presentando credencial o documento de identificación expedido por organismo oficial reconocido, cuando le sea requerido por la Autoridad del Rodeo.
- g) No estar suspendido o haber sido expulsado de la Asociación y/o la FMR.
- h) No tener multas pendientes de pagar.

2.6.2 Requisitos para participar en el Campeonato Nacional de Rodeo. Para que un deportista sea elegible a participar en alguna disciplina del Campeonato Nacional, se deberán cumplir las siguientes condiciones:

- a) Ser campeón Estatal, o estar ubicado entre los mejores en la estadística de su circuito estatal.
- b) Haber participado reglamentariamente en la etapa Final y en al menos 2 etapas regulares de su circuito estatal.
- c) El circuito estatal de su Asociación, debe constar al menos de 5 etapas, incluida la etapa Final.

2.6.3 Requisitos para participar en la Final Estatal. Para que un deportista sea elegible a participar en la etapa Final de su circuito estatal, se deberán cumplir las siguientes condiciones:

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

- a) Estar ubicado entre los mejores en la estadística del circuito estatal.
- b) Haber participado reglamentariamente en al menos 2 etapas previas a la Final.
- c) Haber logrado puntos por participación calificada entre las mejores en al menos una etapa previa a la Final. (No es elegible si en la estadística del circuito únicamente tiene puntos por asistencia y efectividad).

2.6.4 Requisitos para participar en un evento del FMR Tour. Cualquier mexicano concursante en un Rodeo del FMR Tour, deberá contar con el aval de su Asociación, que lo acredite como elegible por ser deportista con amplia experiencia y de alto nivel competitivo.

2.6.5 Elegible para ocupar un lugar vacante. Cuando al cierre de inscripciones de un evento oficial, en alguna disciplina la cantidad de participantes inscritos, sea menor a la cantidad esperada, quedara a discreción de la Autoridad del Rodeo, asignar los lugares vacantes a deportistas que estén disponibles y que invariablemente cumplan los requisitos de elegibilidad.

2.6.5.1 Criterios para asignar los lugares vacantes. La asignación de lugares vacantes deberá ser siempre basada en los principios de equidad y justicia, de tal manera que ninguna asignación sea en beneficio o perjuicio de uno o más deportistas.

2.6.6 Extranjeros elegibles. Los deportistas extranjeros son elegibles a participar en eventos oficiales, solo en los casos y condiciones que son contempladas en este reglamento.

2.6.6.1 Extranjeros invitados. Los extranjeros que son invitados a participar de manera esporádica en eventos oficiales, se consideran elegibles, y se les exenta el requisito de registro en el RENAF. En cuanto a los puntos de estadística se estará aplicando lo establecido en el numeral 1.13.6 de este reglamento.

2.6.6.2 Extranjeros nacionalizados mexicanos. Los deportistas nacidos en el extranjero que también tienen la nacionalidad mexicana, se consideran mexicanos y por consiguiente son elegibles.

2.6.6.3 Extranjeros hijos de padres mexicanos. Son elegibles los jóvenes deportistas nacidos en el extranjero, hijos de padres mexicanos, que radican en México.

2.6.6.4 Extranjeros con estancia prolongada en México. Los extranjeros que legalmente radican en México, podrán participar en los eventos de Circuitos Estatales, FMR Tour y Campeonato Nacional; siempre que cumplan con los requisitos establecidos.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 3
SORTEO DE GANADO

3.1 GENERALIDADES

3.1.1 Sorteo. Todo el ganado se debe sortear usando fichas o el sistema de cómputo desarrollado por la FMR. El sorteo se tiene que llevar a cabo de tal manera que cualquier concursante pueda observarlo. Un oficial tiene la facultad de retirar del lugar a las personas que interfieran de manera impropia en la realización del sorteo.

3.1.1.1 Competir en el mismo animal. Ningún concursante puede competir en el mismo animal dos veces en el mismo rodeo de la misma disciplina, excepto en el caso de una re-monta en las disciplinas de jineteo o repetición en las disciplinas de tiempo en la misma ronda.

3.1.1.2 Competir en el ganado sorteado. Un concursante es responsable de saber que animal le fue sorteado. En disciplinas de jineteo competir en un animal que no le corresponde es descalificación.

3.1.2 Cargos de renta de ganado por declinación. Si un concursante declina participar sin apego a lo establecido en el Capítulo 7, deberá cubrir el pago de la renta del animal que le fue sorteado.

3.1.3 Ronda final. En todas las disciplinas, para la ronda final se sorteara el ganado y se presentarán los concursantes en orden ascendente, del menor al mayor calificado.

3.1.4 MAL SORTEADOS

3.1.4.1 Definición de mal sorteado. Animal sorteado para un concursante, que se debe reponer, se considerará como mal sorteado.

3.1.4.2 Definición del Lote. En disciplinas de tiempo, el lote se define como el grupo animales asignados antes de iniciar el rodeo para ser usados en una disciplina. Una vez establecido el lote para un rodeo, ningún animal se le puede agregar.

3.1.4.3 Definición de Extra. En las disciplinas de tiempo, si se sortean grupos de animales del lote ya designado, se debe sortear por lo menos un animal adicional al número de concursantes para el caso de un mal sorteado. Después del sorteo de los animales, aquel animal (o animales) que quedan libres se considerarán como extras. En caso de que el extra no se use para esa función o slack, este se juntará con los animales no incluidos en el sorteo de competencia o

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

del grupo, a menos que el subsiguiente grupo termine la corrida del ganado.

3.1.4.4 Cuatro mal sorteados. Si cuatro o más animales se sortean mal, todo el ganado no usado se regresa al lote y se sorteará de nuevo.

3.1.4.5 Un mal sorteado descubierto antes de una función o durante el slack. En el caso de un mal sorteado antes de la función o en cualquier momento durante el slack:

- a) Si hay uno o más extras disponibles, todos los animales no usados abajo del mal sorteado hasta el fin de la corrida del ganado serán elegibles para sortear.

Si al sortear un animal que remplazará a otro, éste ya se encuentra asignado a otro concursante, dicho animal se asignará al nuevo concursante y al concursante que ya le pertenecía, se le asignará el primer extra establecido.

Todos los demás concursantes se quedarán con los animales que les fueron sorteados originalmente.

- b) Si no hay un animal extra disponible, todos los animales no usados serán disponibles para sortear de nuevo. El último animal de éste sorteo será designado como el extra.

3.1.4.6 Un mal sorteado descubierto después del inicio de la función. En el caso de que se descubra un mal sorteado después de iniciada la función:

- a) Si hay un extra disponible, se le asignará automáticamente al concursante involucrado, no importa que haya diferencia posible entre las salidas del ganado.
- b) Si no hay un extra disponible, el concursante involucrado no competirá en ese momento, sino más tarde en la misma función o inmediatamente después. Se sorteará un animal de repuesto de todos los animales que quedan de la corrida. Si no hay animales disponibles de esa corrida, se le sorteará un animal del lote.

3.1.5 Ganado para disciplinas de tiempo. En los rodeos donde hay un animal para cada concursante, el representante de la disciplina deberá establecer el Lote y designara los animales extras, mas no como parte del Lote original. Una vez establecido el Lote se sorteara un animal para cada concursante en esa ronda. Aquellos animales no sorteados serán separados del Lote. Los separados no serán incluidos en el sorteo de la siguiente ronda, ni como reemplazo de animales lesionados, enfermos o amachados.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

3.1.5.1 Becerros para lazo deben ser aprobados. El comité organizador, es responsable de proveer un becerro por cada concursante inscrito, todos los becerros deben ser aprobados por el representante de la disciplina, si los animales no son aprobados, el comité organizador será sancionado con una multa por cada animal.

3.2 DISCIPLINAS DE JINETEO

3.2.1 Declinar. Según lo establecido en el Capítulo 7 de este Reglamento, no se sorteará ganado para un concursante de disciplinas de jineteo, si ha declinado previo aviso a la persona designada para llevar las inscripciones y lo ha hecho antes del sorteo del ganado.

3.2.2 Ningún animal puede estar en el sorteo tres veces en el mismo día. En todas las disciplinas de jineteo, el ganado no puede estar en el sorteo tres veces en el mismo día, con la excepción de las re-montas, a menos que se apruebe por los representantes de la disciplina y de la Autoridad del Rodeo. El animal designado para re-monta tiene que ser diferente a los animales de competencia para ese día. La falta a esta disposición será motivo para sancionar al ganadero.

3.2.3 Animales usados en el slack. Si un animal de reparo se sortea dos veces en el slack de un rodeo, ese mismo animal tiene que estar incluido en el sorteo de la función por lo menos una vez. Si se usan 15 o más animales en una función, cualquier rodeo puede tener un animal en el slack tres veces antes que tenga que estar en una función. La falta a esta disposición será motivo para sancionar al ganadero.

3.2.4 Envío de lista de ganado para disciplinas de jineteo. El ganadero debe enviar su lista de ganado al comité organizador, al menos 5 horas antes de llevarse a cabo el sorteo correspondiente. El incumplimiento de esta regla será motivo de sanción al ganadero por el equivalente al costo de una renta de un animal en la primera infracción y de 2 rentas en la segunda infracción en adelante.

3.2.5 Sorteo para las re-montas y la primera ronda. El ganado para las re-montas y de primera ronda se debe sortear a más tardar 24 horas antes de iniciar el Rodeo, a menos que sea acordado otro plazo por los representantes de disciplina y de la Autoridad del Rodeo.

3.2.5.1 Animales sorteados para re-monta. Cualquier animal de reparo sorteado para re-monta, pero no usado en esa ronda, será sacado del sorteo para re-monta en la siguiente ronda. Un animal puede ser sorteado como re-monta solamente una vez por ronda.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

3.2.6.1 Lotes determinados por el ganadero principal. El Ganadero principal, debe incluir en los Lotes de ganado, al menos un animal extra de los que se necesitan por función, un animal deberá ser sorteado de cada Lote para Re-monta para esa función.

3.2.6.2 Lotes no determinados por el ganadero principal. Cuando los Lotes de ganado no los determina el Ganadero principal, este podrá señalar un máximo de 3 animales por función, que podrán ser sorteados para Re-monta.

3.2.6.3 Sorteo de ganado para rondas progresivas. El ganado para rondas progresivas debe ser sorteado de la misma manera que el ganado para cualquier otra ronda, con excepción de la ronda final. De cualquier forma el ganado será sujeto a la aprobación del representante de la disciplina, este designara las re-montas y el orden de las mismas.

3.2.7 GANADO DE JINETEO PARA FINALES

3.2.7.1 Selección. La selección del ganado para ronda final debe hacerse de mutuo acuerdo del representante de la disciplina, el ganadero principal y un juez designado. Deberán contemplar por lo menos 2 animales extras por disciplina. Los animales designados para las re-montas serán elegidos por el representante de la disciplina o por la persona que él establezca.

3.2.7.2 Clasificación del ganado para ronda final. En las disciplinas de jineteo cualquier animal seleccionado para ronda final, debe haber sido sorteado al menos una vez en una ronda regular en ese Rodeo en esa disciplina, a menos que otra cosa sea aprobada por el representante de la disciplina.

3.2.8 Sorteo de ganado para slack. Cuando existe la necesidad de llevar a cabo un slack, el sorteo de ganado será con el mismo criterio de una función de Rodeo, utilizando el Lote completo de ganado.

3.3 DISCIPLINAS DE TIEMPO

3.3.1 Declinados y descalificados. Según lo establecido en el Capítulo 7 de este Reglamento, no se sorteará ganado para un concursante de disciplinas de tiempo, si ha declinado dando aviso a la oficina del rodeo donde se registran las inscripciones o haya sido descalificado antes del sorteo del ganado.

Si se requiere ganado adicional, el ganado que se use será sorteado de los animales que sobren en la función, registrando como referencia tiempo y nombre del concursante que uso cada animal. Y todos estos animales sorteados serán considerados como usados.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

3.3.2 LOTES DE GANADO

3.3.2.1 Sorteando lotes de ganado. Ningún lote de ganado puede ser sorteado con más de un día de anticipación. Los lotes de ganado deberán ser sorteados por un juez; cuando un juez no esté disponible para realizar el sorteo, lo podrá realizar un representante de la autoridad del Rodeo o en su defecto, el ganadero estando presente el representante de la disciplina como testigo.

3.3.2.2 Ganado seleccionado para un lote que no fue usado. El ganado que fue seleccionado para un lote y no sorteado en la competencia, deberá ser colocado con los animales que no han sido incluidos en ningún sorteo.

3.3.2.3 Lotes de ganado en funciones de rodeo consecutivas. El total del lote de ganado utilizado en el slack, deberá ser sorteado completamente igual en el rodeo.

3.3.2.4 Ganado para rondas progresivas. En competencias de rondas progresivas, el representante de la disciplina tiene la autoridad para eliminar animales ya usados en rondas anteriores, siempre dejando la cantidad suficiente de animales para continuar la competencia.

3.3.3 SORTEO

3.3.3.1 Procedimiento. El ganado se sorteará por un juez (que no sea concursante de esa disciplina en ese Rodeo) a no más de 24 horas antes de la función o el slack. El encargado de la oficina del rodeo proporcionará al juez una copia exacta del sorteo.

3.3.3.2 Ningún animal se puede guardar. En las disciplinas de tiempo, ningún animal sorteado se puede guardar de una función a otra, de un día a otro o de una ronda a otra, una vez terminada esa disciplina.

3.3.3.3 Ganado sorteado para una corrida y una ronda a la vez. El ganado se sorteará para una salida y una ronda a la vez. Todo el ganado del lote debe salir una vez antes que alguno salga dos veces.

3.3.4 Rodeos consecutivos. Todos los animales de un Lote deberán haber sido usados en la competencia o corrido en exhibición.

3.3.5 Corridas de ganado en exhibición. Todas las corridas de ganado en exhibición, deberán apegarse a la reglamentación aplicable a las corridas en competencia.

3.3.6 GANADO DE TIEMPO PARA FINALES

3.3.6.1 Selección del ganado para finales. El lote de ganado que se debe sortear en la ronda final de disciplinas de tiempo, debe ser

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

integrado con los animales que usaron en rondas anteriores los competidores finalistas, exceptuando los animales que hayan sido usados en una función anterior el mismo día.

3.3.6.3 Animales adicionales para ronda final. Si no hay suficiente ganado para la ronda final aplicando la regla 3.3.6.1, el lote será completado con el resto de los animales seleccionando los que hayan registrado mejores marcas.

CAPITULO 4

ACTIVIDAD DE RODEO

4.1 SINCRONIZACIÓN DE COMPETENCIA EN EL GANADO.

4.1.1 Primera sección de una disciplina en el programa. En cualquier disciplina ningún animal excepto los designados para remontas y repeticiones, debe ser utilizado antes de iniciar la primera ronda de esa disciplina de acuerdo al programa establecido, y ningún animal se puede guardar para un concursante más allá del fin de la disciplina en esa función (excepto por re-montas o repeticiones). Cualquier situación contraria a esta disposición deber autorizarse por un juez, cuando esto sea necesario evitar demoras en la producción del Rodeo, por falla del equipo o problemas con las instalaciones.

4.1.2 Slack. En el slack, ningún animal de cualquier disciplina se puede usar antes que se lleve a cabo esa disciplina según lo programado. Todo el ganado sorteado para esa disciplina tiene que ser usado según lo programado antes de que comience la siguiente disciplina. Ningún animal se puede guardar más allá del fin de la competencia de ese sorteo, o el fin de la corrida de esa disciplina, según sea el caso.

4.2 CONCURSANTES INCAPACITADOS PARA COMPETIR.

4.2.1 Se puede esperar a un concursante. Si un concursante no puede competir debido a una lesión, se le puede esperar hasta el final de la ronda con el consentimiento de los jueces y el director de arena. Si se le espera, el concursante no puede participar en otro rodeo hasta que haya competido en la función a la que se le esperó.

4.2.2 Disciplinas de Tiempo. En las disciplinas de tiempo, no se esperará a concursantes lesionados más allá del final de la corrida de ganado o ronda. Si las disciplinas de tiempo son consecutivas, a ningún concursante se le puede esperar más que el final del grupo en que fue sorteado.

4.3 ANUNCIO DE TIEMPOS Y PUNTUACIONES

4.3.1 Todos los tiempos y puntuaciones, en una función o slack, tienen que ser anunciados. Cualquier anuncio se considerará

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

extraoficial. El locutor tiene que anunciar precisamente la información recibida de los jueces. Si un juez hace una corrección a un tiempo o una puntuación, la corrección se tiene que anunciar inmediatamente. El incumplimiento de anunciar la corrección, constituye una multa de \$300 pesos M.N.

4.4 LUGAR PARA CONCURSANTES DURANTE EL RODEO.

4.4.1 Designación de área para concursantes cuando no están programados para competir. Si la administración provee un área específica para los concursantes o brinda la oportunidad de asistir un día que no le corresponda competir, la FMR y la Asociación Estatal instan a los concursantes que se queden afuera de la arena cuando no están programados para competir.

4.4.2 No pueden interferir con la prensa, los fotógrafos, o los espectadores. Los concursantes en la arena no pueden interferir en el trabajo de la prensa y de los fotógrafos profesionales, ni con la vista de los espectadores. El director de arena y un juez podrán exigir el cumplimiento de ésta regla y tendrán la autoridad para pedir a los concursantes que se retiren a un área más apropiada.

4.5 PRESENTACIÓN DE CONCURSANTES Y DESFILES.

4.5.1 Participación de miembros. La FMR y Asociaciones Estatales, obligan a todos los participantes de un Rodeo a que se presenten en la ceremonia de inicio de la función.

4.6 ACTOS CONTRATADOS.

4.6.1 Excluidos de la arena si no guardan relación al Rodeo. Los actos complementarios que no sean acordes al Rodeo, serán excluidos del programa y la Autoridad del Rodeo, se coordinara con el Comité Organizador para evitarlos en la arena.

4.7 CONTRATACIÓN DE PERSONAL

4.7.1 Personal necesario. Para un rodeo oficial, se requiere que haya por lo menos dos payasos de protección para jinetes de toro, dos auxiliares a caballo y dos auxiliares de puertas. Dicho personal deberá estar identificado como personas aptas y bien calificadas para realizar estas tareas, y deberán cumplir el requisito de estar debidamente afiliados a la FMR por conducto de una Asociación Estatal.

4.7.2 No puede interferir con la competencia. El personal contratado para desempeñar algún cargo a tarea en un rodeo oficial, no debe interferir en la producción del evento. El no cumplir esta disposición resultará en una acción disciplinaria que será determinada por la Autoridad del rodeo.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

4.7.3 Fotógrafos. Al seleccionar fotógrafos para cubrir un rodeo, el Comité organizador seleccionará a los fotógrafos afiliados, antes de seleccionar a otros fotógrafos. Esto no aplica con fotógrafos de prensa.

4.8 CONDICIONES DE LA ARENA

4.8.1 Preparación del piso. La preparación del piso debe ser aprobada por el director de arena, la mayoría de los representantes de disciplina presentes, cualquier juez, o el Comité organizador del evento antes de empezar el rodeo. El piso debe ser de material arenoso y blando (no profundo); antes del Rodeo debe estar limpio, libre de objetos y basura; plano, regado y rastreado.

4.8.2 Cajones de disciplinas de jineteo. Los cajones de jineteo deben tener soporte para los pies del concursante cuando está dentro del cajón. Los anuncios de patrocinadores no pueden impedir al jinete meter los pies entre las rejas. Los anuncios que estorban al jinete, deben ser modificados inmediatamente. Los cajones deben tener una plataforma atrás a lo largo del cajón.

4.8.3 Condiciones peligrosas de la arena. Si las condiciones de la arena se consideran como peligrosas en cualquier momento por el director de arena, la mayoría de los representantes de disciplinas presentes, cualquier juez, o el principal ganadero, se puede detener la competencia hasta que las condiciones se consideren satisfactorias.

4.8.4 Alumbrado sobre los cajones de competencia. En todos los rodeos techados o de noche, debe haber alumbrado adecuado sobre los cajones de disciplinas de tiempo, de jineteo, corrales de manejo y en el área de competencia. El Comité Organizador deberá arreglar cualquier deficiencia de alumbrado que se llegue a presentar.

4.8.5 REGLAS DE BARRERA.

4.8.5.1 Altura. La altura de la barrera en las disciplinas de tiempo será de 32 a 36", medición tomada al centro del cajón.

4.8.5.3 Barrera Lateral. Para las disciplinas de tiempo, el collar de la barrera deberá funcionar con una polea ubicada a un costado de la trampa, del mismo lado del pasador.

4.8.5.4 Bandera de Barrera. La bandera de barrera tiene que estar puesta en la barrera y no en la soga del collar, siempre que sea posible.

4.8.6 TRAMPA Y CAJONES PARA DISCIPLINAS DE TIEMPO.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

4.8.6.1 Puertas mecánicas automáticas. Las trampas de ganado para las disciplinas de tiempo deben tener puerta mecánica automática con rejas horizontales, a menos que se apruebe otra cosa por la Autoridad del Rodeo y los representantes de las disciplinas de tiempo.

4.8.6.2 Espacio. La trampa de las disciplinas de tiempo debe tener por lo menos 28" de claro dentro de la trampa incluyendo las puertas abiertas, para achatada de novillo, lazo por parejas y lazo de becerro.

4.8.7 Cinta métrica. El Comité Organizador asegurará que haya disponible una cinta métrica adecuada para el juez de barrera.

4.8.8 Longitud del cajón para disciplinas de tiempo. El cajón para las disciplinas de tiempo deberá ser de por lo menos de 16 ft de largo y ambos cajones deben ser del mismo largo. A menos de que sea aprobado de otra manera por la Autoridad del Rodeo.

4.9 SLACK Y FUNCIONES DE RODEOS

4.9.1 Slack. El slack se llevará a cabo bajo las mismas condiciones que una función. Se podrá reportar a los responsables por violar esta Regla a discreción de los jueces. La primera infracción consistirá en una amonestación; la segunda y las siguientes infracciones consistirán en un castigo a consideración de la Autoridad del Rodeo.

4.9.2 Orden de la Función. El orden de las disciplinas sugerido por la FMR es: caballos con pretal, lazo de becerro, caballos con montura, achatada de novillo, lazo por parejas, carrera de barriles y jineteo de toros. La sugerencia habilita la posibilidad de establecer de otra manera el orden de disciplinas a conveniencia del comité organizador.

En una función no puede ser cambiado el programa una vez que haya empezado una ronda sin el permiso del representante de disciplina, todos los jueces y el Comité Organizador.

Si cambia el orden y un animal sale libre debido al cambio, se debe asignar al concursante su animal original, si es posible.

4.9.4 Carrera de barriles en slack y rodeos. La competencia de carrera de barriles deberá de llevarse a cabo después de todas las disciplinas de tiempo a menos que la Autoridad del Rodeo apruebe otra opción al respecto. De ser así el piso deberá ser re trabajado de tal forma que prevalezca de manera similar al comienzo del slack o rodeo.

4.9.5 Los concursantes no pueden hablar con un Juez o Tomador de tiempo. Ningún concursante puede hablar con un juez o tomador de tiempo durante una disciplina en competencia. No se puede dirigir una pregunta a un juez hasta que se haya terminado la

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

disciplina en el rodeo o slack. Cualquier concursante que viole esta regla será acreedor a una amonestación en su primera falta y de una multa de \$500 (quinientos pesos M.N.) de la segunda falta en adelante.

4.9.7 Marcas de vehículos en la arena. Si algún vehículo o artefacto se introduce en la arena dejando en el piso, marcas pronunciadas que a criterio de un juez pueden causar inconvenientes a los competidores, el piso deberá ser arreglado antes de continuar con la competencia.

4.9.8 Toro o caballo libre sin jinete. Ningún animal de reparo, deberá salir a la arena sin la aprobación de un juez y anunciado por el Locutor, quien incurra en esto, estará sujeto a una acción disciplinaria y/o multa. Excepto cuando se suelten animales de cabestro o se presente falla mecánica en las puertas.

4.10 TOMADORES DE TIEMPO

4.10.1 Deben ser miembros. En todo rodeo oficial debe haber por lo menos dos tomadores de tiempo que sean miembros afiliados.

4.10.2 Marcando el tiempo. Se tienen que utilizar dos o tres cronómetros digitales de mano en las disciplinas de tiempo. El tiempo oficial será el promedio de los dos tiempos, cuando se utilicen 2 cronómetros digitales, y el tiempo intermedio cuando se utilicen tres cronómetros.

Todos los tiempos se registran con centésimas de segundo para las disciplinas de tiempo y con milésimas para carreras de barriles. Si uno de los tomadores de tiempo pierde el inicio o el fin, o se demora al arrancar o parar el cronómetro, o si falla un cronómetro, el tiempo registrado por el otro tomador de tiempo será el oficial.

4.10.3 Cronómetros electrónicos y de mano. Cualquier rodeo que utiliza cronómetros electrónicos en disciplinas aprobadas por la Autoridad del Rodeo, tiene que usar un mínimo de dos cronómetros de mano de respaldo.

4.10.4 Posición de los tomadores de tiempo. Los tomadores de tiempo trabajarán en el mismo lugar durante todo el desarrollo de la competencia.

4.10.5 Cambiar tomadores de tiempo. No se puede cambiar un tomador de tiempo una vez que haya iniciado la competencia de una disciplina, a excepción de presentarse una incapacidad, o por incompetencia del tomador de tiempo, en acuerdo entre los jueces y el Director de arena, con la aprobación de la Autoridad del Rodeo. Los tomadores de tiempo que marcan el primer tiempo en una

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

disciplina deben marcar los tiempos para esa disciplina durante todo el Rodeo.

4.11 LOS JUECES Y SU FUNCIÓN

4.11.1 Cambio de jueces. No se puede cambiar ningún juez durante un rodeo, a excepción de una incapacidad, o por incompetencia del juez, en acuerdo entre el juez principal y el Director de arena, con la aprobación de la Autoridad del Rodeo.

4.11.2 Puntuaciones. Las puntuaciones en las disciplinas de jineteo se sumarán por ambos jueces, y será verificado en la oficina del rodeo. Los jueces publicarán las puntuaciones finales después de cada rodeo.

4.11.3 Declinaciones y exhibiciones. Los jueces deben informar en la oficina los concursantes que renunciaron a participar y los animales usados de exhibición.

4.11.4 Castigos de barrera y otras faltas. El juez de barrera registrará los castigos de barrera y otras faltas e infracciones, debiendo reportar esa información en la oficina del rodeo. Después de cada rodeo o slack, el juez de barrera verificará que el encargado de la oficina haya anotado correctamente los castigos, faltas e infracciones.

4.11.5 Infracciones al reglamento. Los jueces deberán de informar de las infracciones al reglamento a la oficina del rodeo, excepto aquellas cometidas durante la última función. El hecho de no publicar las infracciones, no exime la aplicación de la sanción.

4.11.6 Jineteo de toro. El juez del lado del cerrojo del cajón será tomador del tiempo oficial en el jineteo de toro. La lectura del cronómetro del juez se usará para verificación cuando el tiempo de una jineteada sea dudoso. El juez parará su cronómetro cuando, en su opinión, el concursante se ha descalificado por cualquier motivo, o cuando oye la chicharra o silbato, lo que sea primero. En cualquier caso, el juez consultará su cronómetro para verificar el tiempo de cada jineteada. En el caso donde el tiempo es de ocho segundos o más en el cronómetro del juez, el concursante tendrá derecho a puntuación. En el caso que la chicharra suena antes de los ocho segundos, el juez debe respetar la chicharra.

4.11.7 Carrera de barriles. En carrera de barriles, los jueces disponibles podrán ser requeridos para banderear y tomar tiempos de respaldo y aplicar el reglamento de esta disciplina.

4.11.8 La decisión del juez es irrevocable. Con respecto a los asuntos sobre los cuales la autoridad ha sido delegada específicamente a los jueces por estos Reglamentos, las decisiones

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

de los jueces serán irrevocables. Y no pueden ser revocadas posteriormente por la Autoridad del rodeo. Sin embargo, cualquier juez que no lleve a cabo sus deberes de acuerdo con estos Reglamentos, o de otro modo abusa de su posición, estará sujeto a medidas disciplinarias. La sanción para tal conducta impropia será una multa mínima igual al sueldo del juez para una función de ese rodeo y/o la inelegibilidad del juez para juzgar en otros rodeos.

4.11.9 Autoridad para retirar personas que interfieren. El juez tiene autoridad de retirar a las personas, que interfieren en la competencia.

4.11.10 Caballo para juez de bandera. El comité organizador debe proveer un caballo ensillado y manso para el juez de bandera, antes de iniciar la primera función o slack. Incumplir esta obligación resulta en multa de \$500 pesos M.N.

CAPITULO 5 PREMIACION

5.1 CÁLCULO DE PREMIACIÓN

La premiación de una disciplina en un rodeo de la FMR se basará en el dinero agregado más las inscripciones de los concursantes.

5.1.1 Determinación de la cantidad de concursantes. La cantidad de concursantes, para propósitos de determinar el total de inscripciones, será el número de los concursantes sorteados a excepción propia de los que se retiran reglamentariamente antes de su competencia programada en la primera ronda.

5.1.2 Retención de porcentajes. La FMR y las Asociaciones Estatales tienen la facultad de retener un porcentaje del total del premio a excepción de los bonos o premios especiales agregados por patrocinadores.

5.2 CÁLCULO POR RONDA Y PROMEDIO EN RODEO SIN FINAL

Se debe sumar todo el dinero agregado y las cuotas de inscripción por disciplina, se restará el porcentaje de retención de la Asociación Estatal (cuando aplique) y se sumarán los premios especiales (también cuando aplique). Esta cantidad se refiere abajo como el Total. En el lazo por pareja, se divide este total resultante entre dos.

Luego la distribución de la bolsa entre rondas y el promedio se puede determinar según lo siguiente:

5.2.1 Una ronda. La bolsa Total se debe usar como premio para la ronda.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

5.2.2 Dos rondas y un promedio. El Total acumulado se dividirá en 3 porcentajes: 30% para la primera ronda, 30% para la segunda ronda y 40% para el promedio.

5.2.3 Tres rondas y un promedio. El premio para el promedio es una vez y media la ronda. El Total se divide entre nueve. Se multiplica el resultado por dos para obtener el premio para cada ronda y por tres para obtener la cantidad de premio para el promedio.

5.2.4 Cuatro rondas y un promedio. El premio para el promedio es dos veces la ronda. Se divide el Total entre seis y el resultado va a ser el premio para cada ronda. Dos veces el resultado será el premio para el promedio.

5.2.5 Cinco rondas y un promedio. El premio para el promedio es tres veces la ronda. Se divide el Total entre ocho y el resultado será el premio para cada ronda. Tres veces el resultado será el premio para el promedio.

5.2.6 Más de cinco rondas. El premio para el promedio nunca es más que tres veces la ronda. Se toma el número de rondas que hay, se le agrega tres, y se divide el Total por este número. El resultado es el premio para cada ronda y tres veces el resultado es el premio para el promedio.

5.3 CÁLCULO POR RONDA Y PROMEDIO EN RODEO CON FINAL

5.3.1 Premio para Final. La final se considera como otra ronda.

5.4 NÚMERO DE LUGARES Y PORCENTAJES DE PREMIO

El número de lugares y porcentajes de distribución por lugar se basará en el total de participantes inscritos en cada disciplina.

5.4.1 Repartición según la cantidad de concursantes. Para Lazo por parejas y jineteo de Toros se pagará un lugar para cada 10 participantes, de 1 a 10 pagará un lugar, de 11 a 20 pagará dos lugares de 21 a 30 pagará 3 lugares, etc.

En las disciplinas de caballo con montura, caballo con pretal y achatada de novillo se pagará un lugar para cada 5 concursantes. De 1 a 5 pagará un lugar, de 6 a 10 pagará 2 lugares, de 11 a 15 pagará 3 lugares, etc.

En las disciplinas de lazo de becerro y carrera de barriles pagará un lugar para cada 8 participantes. De 1 a 8 pagará un lugar, de 9 a 16 pagará 2 lugares, de 17 a 24 pagará 3 lugares, etc.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

5.5 PREMIACIÓN POR RONDAS

5.5.1 Cantidad de dinero y número de lugares. Se determinara la cantidad de dinero y el número de lugares para cada ronda usando los procedimientos especificados en los numerales **5.2 – 5.4**.

5.5.2 Momento de pagar los premios. Es obligación del comité organizador, pagar los premios al terminar la última función del Rodeo.

5.5.3 Procedimiento cuando no califican suficientes concursantes para los lugares a pagar. Si no hay suficientes concursantes que califican para el número de lugares a ser pagados en una disciplina, los lugares restantes se dividirán en partes iguales entre aquellos concursantes que sí se calificaron (tuvieron una puntuación o un tiempo). Sin embargo ese dinero se considerará como dinero de campo y no cuenta como dinero ganado para efectos de estadísticas. Si nadie se califica para el premio en una disciplina, el dinero se dividirá en partes iguales entre todos los que compitieron, sin embargo, esta decisión podrá modificarse a criterio de cada Asociación Estatal.

5.5.4 Procedimiento cuando todos los concursantes en una ronda renuncian, se retiran o tienen un descargo médico (Con por lo menos un concursante compitiendo en otra ronda). En el caso donde todos los concursantes en una ronda de un Rodeo con múltiples rondas renuncian, se retiran, o tienen descargo médico, y por lo menos un concursante compite en por lo menos otra ronda de ese rodeo, el dinero para la ronda en que nadie compitió se volverá a la liquidación del promedio.

5.5.4.1 Procedimiento cuando todos los concursantes en una ronda renuncian, se retiran o tienen un descargo médico (sin un concursante compitiendo en otra ronda). En el caso donde todos los concursantes en un Rodeo de una sola ronda renuncian, se retiran, o tienen descargo médico, o en el caso donde todos los concursantes renuncien, se retiran, o tienen descargo médico de todas las rondas en un rodeo de múltiples rondas, el dinero para esa disciplina se quedará en el Comité Organizador, y las cuotas de inscripción para esa disciplina, junto con cualquier multa aplicable se quedará en la Autoridad del Rodeo.

5.6 PAGO DEL PROMEDIO

5.6.1 Cantidad de dinero y número de lugares. Se determina la cantidad de dinero para ser usado en el promedio. Todos los promedios pagarán el mismo número de lugares como en las rondas anteriores, no importa la cantidad total de dinero en el promedio.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

5.6.2 Inclusión de los resultados de la final. Cuando hay una final, todas las puntuaciones y/o los tiempos estarán incluidos para propósitos de determinar el promedio.

5.6.3 Los concursantes tienen que competir en cada ronda. Un concursante tiene que competir en cada ronda para calificarse para el promedio. Sin embargo, en el caso donde cada concursante en una disciplina ha renunciado por lo menos una vez, el premio del promedio se dividirá en partes iguales entre aquellos concursantes que compitieron el mayor número de veces.

5.6.4 Determinación de lugares del promedio. Los lugares del promedio se determinan por la suma de puntuaciones más altas (disciplinas de jineteo) o la suma de tiempos más rápidos (disciplinas de tiempo) para aquellos que recibieron una puntuación o un tiempo, según sea el caso, en sus oportunidades de cada ronda. Se determinara el ganador de acuerdo a la mayor puntuación acumulada en las disciplinas de jineteo, o menor tiempo acumulado en el mayor número de marcas completadas, de acuerdo al número de rondas establecidas en el rodeo. Si la cantidad de lugares a premiar en el promedio, es superior a la cantidad de concursantes con la totalidad de tiempos marcados (disciplinas de tiempo) o la totalidad de jineteadas calificadas (disciplinas de jineteo), los premios restantes del promedio serán otorgados a los concursantes con mejores tiempos o puntuaciones, que no tienen marca o puntuación en todas sus oportunidades.

5.6.5 Procedimiento cuando no hay suficientes concursantes. Cuando menos concursantes hayan competido en cada ronda, o menos concursantes se hayan calificado en por lo menos una ronda, que el número de lugares en el promedio, el premio de los lugares restantes se divide en partes iguales entre aquellos que sí se califican para el promedio de conformidad con **5.6.4**. El dinero dividido entre los concursantes con oportunidad marcada o calificada no cuenta para estadística.

5.6.6 Parejas de lazadores donde un lazador ha sido reemplazado en la segunda o subsiguientes rondas. Una pareja de lazadores nuevamente establecido en la segunda o subsiguientes rondas de conformidad con **6.4.5** no será elegible para el premio del promedio.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 6
RETIROS Y DEVOLUCIONES

6.1 NO DEVOLUCION DESPUES DE HABER PARTICIPADO

6.1.1 No hay devolución de inscripción una vez que el concursante haya participado. Si un concursante ha participado en una ronda de una disciplina durante un Rodeo, por ningún motivo se le devolverá la inscripción a ese concursante. Si un concursante está inscrito en otras disciplinas en que no puede competir, las cuotas de inscripción para esas disciplinas se le tienen que devolver.

6.1.1 Excepción en caso de incapacidad durante primera ronda donde se debe re-monta o una repetición. Si se lastima un concursante en la primera ronda de una disciplina y no ha sido descalificado hasta el momento de la incapacidad, se le reembolsará su inscripción si se le debe una re-monta o una repetición en esa disciplina.

6.2 POR CAMBIO DE FECHA U HORARIO DEL RODEO

6.2.1 Retiro de inscripción por cambio de fecha u horario. A los concursantes se les permite retirarse del sorteo, cuando se pospone un evento, se cambie de fecha o el horario del Rodeo y tiene derecho a devolución de la inscripción.

6.3 DISCIPLINAS DE JINETEO

6.3.1 Ausencia del animal sorteado. Si al momento que un participante esté listo para su monta, el animal que le fue sorteado no se encuentra en el rodeo, el participante tendrá el derecho de montar el animal designado para re-monta o bien, que se le devuelva su dinero de inscripción, excepto cuando se le haya notificado al participante oportunamente antes del inicio del rodeo.

6.4 LAZO POR PAREJAS

6.4.1 Cambio de lazador antes del sorteo. Un participante de lazo de parejas, podrá ser suplido antes de iniciado el sorteo siempre y cuando sea por un participante que ya se encuentre en las listas de inscripción, conservando su misma posición, es decir, un lazador cabecero, deberá ser sustituido por un lazador cabecero y un pialador, deberá ser sustituido por un pialador.

6.4.2.1 Falta de compañero en dos parejas distintas. Cuando en dos parejas distintas falta algún concursante, los dos restantes pueden formar una nueva pareja, siempre y cuando lo notifiquen en la oficina antes de iniciar la primera ronda.

6.4.2.2 Notificación en la oficina del rodeo. Una pareja o uno de los integrantes de la pareja que no podrá participar deberá notificar

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

oportunamente a la oficina del rodeo antes de que se efectúe el sorteo correspondiente, para tener la posibilidad de reembolso de su inscripción o bien, para ser sustituido por otro participante inscrito de acuerdo a lo descrito en el 6.4.1.

6.4.3 La falta de aviso de un compañero que no participará. Si un compañero de un lazador no notifica a los oficiales apropiados sobre una no participación y no aparece antes de la primera ronda de competencia, el compañero que se inscribió con él, puede hasta el momento de inicio de su competencia escoger cualquier otro de los concursantes inscritos en el mismo rodeo exceptuando lazadores de parejas que ya estén programados para competir en ese Rodeo.

6.4.4 Responsabilidad del sustituto de pagar inscripción. Si un participante está sustituyendo a otro que se encuentre en los supuestos descritos en los puntos anteriores 6.4.2.2 y 6.4.3, no estará sujeto al pago de su inscripción.

6.4.5 Cambio de compañero de lazo por parejas en la segunda o subsiguientes rondas. Si la pareja de un lazador no puede competir en la segunda o subsiguientes rondas debido a una incapacidad visible o descargo médico, el lazador puede conseguir una pareja de reemplazo de los concursantes inscritos en ese rodeo que no están inscritos en el lazo por parejas. Esta nueva pareja no estará elegible para el premio del promedio. Según esta Regla se permitirá solamente un cambio de pareja por rodeo. La pareja de reemplazo no será responsable de pagar inscripción. El resultado logrado por la nueva pareja no será considerado para estadística.

CAPITULO 7 DECLINACIONES

INCAPACIDAD, ENFERMEDAD Y DESCARGO MEDICO

7.2 INCAPACIDAD O ENFERMEDAD VISIBLE

7.2.1 Procedimiento. Un concursante puede renunciar por incapacidad o enfermedad visible, avisando su renuncia a un juez, o en la oficina del Rodeo, o a la Autoridad del Rodeo, a más tardar tres horas antes de la función en que está programado el concursante. En el caso de renuncia por una incapacidad visible podrá ser autorizado por un juez, quien deberá autorizar la incapacidad visible siempre que la incapacidad o enfermedad sea claramente obvia; de otro modo, el concursante debe presentar un informe médico que justifique la incapacidad o enfermedad. En este caso, el concursante quedará elegible para inscribirse o competir en cualquier Rodeo oficial después de la función en que está renunciando.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

7.2.2 Cuotas de inscripción y sanciones por renuncia. Queda exento de cualquier sanción o multa, el concursante que renuncia por incapacidad o enfermedad visible, cumpliendo con lo indicado en el párrafo anterior, además podrá reclamar la devolución de su cuota de inscripción, misma que invariablemente siempre será descontada de la bolsa de premiación.

7.2.3 Ninguna competencia en otro rodeo durante el mismo período. Si un concursante con una incapacidad visible renuncia en un Rodeo, no puede competir en esa disciplina en otro Rodeo durante ese mismo período de tiempo.

7.2.4 No elegible para premio del promedio. El concursante que renuncia en una disciplina por incapacidad o enfermedad visible no será elegible para recibir premio del promedio en esa disciplina, excepto en el caso donde todos y cada uno de los concursantes hayan renunciado por lo menos una vez.

7.2.5 Declinar por lesión visible. Cuando el concursante declina por lesión visible, contara como rodeo asistido.

7.2.6 Declinar por descargo médico. Cuando el concursante declina por descargo médico, NO contara como rodeo asistido.

7.3 DESCARGO MEDICO

7.3.1 Procedimiento. Concurante que declina con descargo médico, se le retiran las obligaciones de sanciones, multas e inscripciones.

- a) El concursante está impedido de participar en una o varias disciplinas por enfermedad o lesión,
- b) El concursante notifica a la oficina, tres horas antes de su primera participación. (El concursante es responsable de informar el tiempo que estará incapacitado de competir); y
- c) Presentar a la Autoridad del Rodeo, informe de médico reconocido por la misma Autoridad, que justifique la enfermedad o lesión, antes de 7 días posteriores al rodeo que declinó por descargo médico.

El no presentar el justificante médico, resultara en una multa por el valor del monto de inscripción más \$500 pesos M.N.

7.3.3 Competencia en otra disciplina. Un concursante que tiene un descargo médico en una disciplina puede competir en otra disciplina si su condición física se lo permite.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 8
GANADO DE RODEO

8.1 GANADEROS APROBADOS O MIEMBROS DE FMR

8.1.1 Únicamente ganaderos aprobados o miembros. El ganado para un rodeo de FMR lo deben proveer ganaderos aprobados o miembros de la FMR, a menos que otra disposición sea acordada por la autoridad del rodeo y/o los representantes de las disciplinas. Para fines de este reglamento, los animales nuevos son aquellos que nunca han sido usados para competencia de rodeo.

8.2 NUMERACIÓN DEL GANADO

8.2.1 Marca permanente. Todo el ganado tiene que ser numerado por una marca clara y visible y que perdure durante los días del mismo rodeo.

8.2.1.1 Excepciones. Cualquier excepción a la Regla de marca clara y visible, excepto en el caso de números pintados, se tiene que aprobar por la Autoridad del Rodeo.

8.2.2 Ningún número duplicado. No se permiten números duplicados por el mismo ganadero. Números duplicados resultaran en una multa equivalente al costo de la renta de un animal.

8.3 GANADO PARA DISCIPLINAS DE TIEMPO

8.3.1 Aretes o marca clara y visible. Los becerros se pueden identificar con aretes o marcas claras y visibles.

8.3.4 Ganado no identificado propiamente. El ganado para disciplinas de tiempo no correctamente marcado resultará en una multa equivalente a la renta de un animal, a menos que de otro modo sea aprobado antes de la competencia por el representante de disciplina.

8.4 CAMBIOS DE GANADO ENTRE DISCIPLINAS

8.4.0 El ganado no se cambia entre disciplinas. Ningún animal puede ser cambiado para otra disciplina a menos que sea aprobado por el representante de la disciplina o la autoridad del rodeo.

8.5 CORRIDA PREVIA DEL GANADO

8.5.0 Corrida de ganado para disciplinas de tiempo. Todo el ganado para disciplinas de tiempo tiene que correr por la trampa y a través de la arena, antes de empezar la primera ronda de la competencia.

8.6 AMARRE DE BECERROS NUEVOS

8.6.0 Amarar los becerros. En todos los rodeos, los becerros nuevos tienen que ser amarrados a más tardar dos horas antes del

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

rodeo o slack en que están programados para ser usados. El Representante de Lazo de Becerro puede aprobar que se amarren los becerros un día antes. Esto será supervisado por el juez de ese rodeo y/o el Representante de Lazo de Becerro. Los becerros se deberán amarrar en el horario y lugar designado, El representante de Lazo de Becerros, tiene la autoridad para preparar los becerros, amarrándolos no más de tres veces a menos que sea aprobado de otro modo por el ganadero y/o el juez.

8.7 CANTIDAD DE GANADO

8.7.0 Suministro de ganado para disciplinas de tiempo. Los Ganaderos y/o el Comité Organizador tienen la responsabilidad de proveer suficiente ganado que cumpla con las especificaciones reglamentarias. El no proveer la cantidad necesaria de ganado resultará en multa contra el ganadero o el Comité Organizador, a criterio de la Autoridad del rodeo.

8.7.1 Rodeo con cinco o menos funciones. Para cada función será necesario que se cuente con un animal por concursante y el 10% adicional para reposición. La cantidad de ganado adicional para disciplinas de jineteo se determinara conforme a las disposiciones contenidas en el numeral 3.2 de este reglamento.

8.7.5 Multas por falta de ganado. En caso de faltar ganado, se le sancionará al Ganadero o al Comité Organizador con una multa equivalente a la renta de un animal por el número de animales faltantes.

8.8 GANADO INSATISFACTORIO

8.8.0 Animales no satisfactorios. El Representante de la disciplina puede declarar insatisfactorios ciertos animales. Al avisarse, sea por escrito o verbalmente el Ganadero o el Comité Organizador eliminará del sorteo los animales no satisfactorios. El uso continuado de un animal no satisfactorio resultará en multa equivalente a la renta de un animal. Cualquier concursante en las disciplinas de jineteo tendrá la opción de re-monta si le toca un animal ya declarado como insatisfactorio. Si se declara un animal insatisfactorio y tal eliminación causa que le falte ganado al ganadero, dicho ganadero estará sujeto a la multa también equivalente a la renta del animal. Los animales insatisfactorios se pueden reintegrar con la aprobación del Representante de disciplina. Para fines de este Reglamento, "insatisfactorio" se define para disciplinas de jineteo como casos recurrentes en que el animal: es peligroso en el cajón, sale corriendo, pelea contra el cajón, voltea, se echa, tropieza, choca con la cerca, se para, tira la cabeza o tiene una forma de reparo que es extremadamente peligrosa para el concursante. El ganado de

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

disciplinas de jineteo se considerará como insatisfactorio cuando siempre resulta en re-monta para el concursante o su destitución es necesaria para razones benéficas para el animal.

8.8.1 Ningún cambio de disciplinas. Si un animal ha sido declarado insatisfactorio para una disciplina, ese animal no puede ser usado en otra disciplina sin la aprobación del Representante de disciplina.

8.8.2 Definición de insatisfactorio en disciplinas de tiempo. El Representante de disciplina de tiempo, puede declarar insatisfactorio un animal, o todo un Lote de animales, si el animal:

1. Se considera como enfermo o no adecuado para la competencia,
2. Ha causado problemas de seguridad para el concursante o su caballo,
3. Podría causar una competencia desigual, si es usado,
4. Ha mostrado en el pasado una disposición de portarse en una manera que cause una infracción de estos Reglamentos o problemas humanitarios si es usado,
5. No cumple con una o más provisiones de los Reglamentos de la FMR o si el uso del animal resultará en una infracción de uno o más Reglamentos.

En un rodeo, la declaración de insatisfactorio a un animal se tiene que hacer antes de formar el grupo de animales para el rodeo. En caso que todo un lote se declare insatisfactorio por lo establecido en esta regla, el ganadero tendrá diez (10) días desde la fecha de aviso o reemplazarlo para el siguiente Rodeo en el que participe.

8.9 ANIMALES CON CUERNOS

8.9.1 Corte de cuernos al ganado de disciplinas de tiempo. Se espera la colaboración del ganadero y el comité organizador, para acortar los cuernos del ganado que no pueda pasar por el callejón y/o la trampa.

8.9.2 Ganado para achatada de novillos. El ganado para achatada de novillos, deberá tener cuernos despuntados, con cuando menos 8" de largo en cada uno de sus cuernos.

8.9.4 Ganado para lazo por pareja. Todo el ganado para el lazo por parejas deberá ser protegido con rozaderas alrededor de sus cuernos, y los cuernos deberán estar despuntados.

8.9.5 TOROS

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

8.9.5.1 Despuntar cuernos. Los toros usados para jineteo y competencias de payasos deberán tener los cuernos despuntados al diámetro de una moneda de diez pesos Mexicanos. Según la indicación del Representante de Jineteo de Toro, se pueden acortar los cuernos de cualquier toro al largo que se considere necesario para la competencia. Los animales que no cumplan este requisito no serán sorteados y por lo tanto retirados de la competencia.

8.9.5.2 Inspección de cuernos. Los jueces han de revisar los cuernos de los toros por lo menos dos horas antes de la función. Si no están disponibles los toros a ese momento, se permitirá la revisión hasta el tiempo de la competencia. Si se considera que los cuernos están puntales y peligrosos, el ganadero tiene que despuntarlos o el jinete recibirá la opción de re-monta. Si no se despunta el toro inmediatamente, habrá una multa equivalente a la renta de un animal.

8.10 USO DE ANIMALES

8.10.1 Ningún otro uso excepto que el de las disciplinas de competencia. Un animal usado para competir en un Rodeo no puede ser utilizado de otra forma en el mismo Rodeo, hasta que haya sido usado por la última vez en las disciplinas de competencia de ese Rodeo.

8.11 AUSENCIA DE UN ANIMAL

8.11.1 No llevo o se lo llevaron antes. Si el ganadero falla en proveer un animal para la hora en que estaba programado, y un animal no se encuentra o se lo llevaron antes de usarlo, el ganadero será sujeto a una multa equivalente a la renta del animal.

8.11.2 Animales lastimados en un rodeo. El ganadero será responsable de notificar al comité organizador o jueces, cuando un animal sorteado este lastimado y que este va a ser utilizado en la siguiente función, el no hacerlo lo hará acreedor a una multa equivalente al monto de una renta de ese animal.

8.11.2.1 Periodo de inelegibilidad para animales lastimados. Un animal que ha sido declarado lastimado, no podrá utilizarse en un periodo de 48 horas, el incumplimiento de esta regla hará al ganadero acreedor a una multa por el equivalente a 2 rentas de dicho animal.

8.12 ESPECIFICACIONES Y CARACTERISTICAS DEL GANADO

8.12.1 Ganado para lazo de becerros. Los animales para lazo de becerros deberán ser vacunos jóvenes (hembras y/o machos), en condiciones saludables y su peso deberá estar entre 95 kg y 125 kg los animales nuevos no deben pasar de 115 kg. No puede haber una

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

variación de más que 20 kg entre el animal más liviano y el más pesado del lote.

8.12.2 Ganado para achatada de novillo. Los animales para achatada de novillos, deberán ser vacunos (hembras y/o machos) con cuernos, de los comúnmente conocidos como "Corrientes" y tienen que pesar mínimo 180 kg y máximo de 260 kg por animal. En el lote de este ganado la diferencia de peso entre el más liviano y el más pesado no debe ser mayor de 23 kg.

8.12.3 Ganado para lazo por parejas. Los animales para lazo por parejas, deberán ser vacunos (hembras y/o machos) con cuernos, de los comúnmente conocidos como "Corrientes" y tienen que pesar mínimo 160 kg y máximo de 295 kg por animal. En el lote de este ganado la diferencia de peso entre el más liviano y el más pesado no debe ser mayor de 23 kg.

8.12.4 Ganado que no cumple las especificaciones. Si un animal no cumple con las especificaciones requeridas, el Representante de la disciplina tiene la facultad de separarlo inmediatamente antes de que se determine el Lote para sorteo, con la posibilidad de que el ganadero sea sujeto a una multa por la falta del ganado requerido. Cualquier variación a las especificaciones o características del ganado, se tiene que aprobar por el Representante de la disciplina correspondiente.

8.13 GANADO DE JINETEO PROBADO

8.13.1 Ganado probado para disciplinas de jineteo. Todos los animales en las disciplinas de jineteo tienen que haber sido probados y aprobados como animales de reparo antes de que sean sorteados. La falta de cumplir esta disposición sujetará al ganadero a una multa equivalente a una renta por cada animal no probado. Las competencias de Rodeo, no son para probar animales de jineteo.

CAPITULO 9

NO MALTRATO A LOS ANIMALES

9.0 NINGUN ANIMAL SERA MALTRATADO

Estas reglas tienen como propósito asegurar el trato compasivo a los animales de rodeo y estarán en vigor para todos los eventos oficiales. Ningún animal será maltratado.

9.1 ANIMALES ENFERMOS O LASTIMADOS

9.1.1 Animales visiblemente enfermos o lastimados. Todos los animales de todas las disciplinas serán revisados antes del sorteo y ningún animal enfermo, lastimado o con vista defectuosa, en ningún momento será sorteado. En caso de que un animal se enferme o se

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

lastime después del sorteo y antes de ser usado en competencia, este será separado de la competencia y al concursante se le asignará otro animal según lo provisto en este Reglamento.

9.1.2 Desalojo de animal lastimado. Una forma de transporte tiene que estar disponible, suministrado por el ganadero, y usada si es posible, para retirar animales de la arena en caso que se lastimen. La camilla tiene que ser suficiente grande para sacar un caballo o un toro. Los becerros lastimados se retirarán de la arena atrás en una camioneta o en una camilla para becerros. Los animales retirados de la arena en consecuencia se ubicarán en un lugar aislado y cómodo para reducir el estrés.

9.1.2.1 Trato respetuoso y compasivo. Cualquier animal lastimado tiene que ser retirado de manera respetuosa y compasiva de la arena antes de continuar con el Rodeo.

9.2 EQUIPO PARA JINETEO DE CABALLOS

9.2. Rodajas sueltas sin filo. No se pueden usar espuelas con rodajas fijas, en el jineteo de caballos con pretal o con montura. Las espuelas tienen que ser sin filo. La infracción a esta regla constituirá una sanción clase III.

9.3 Ningún objeto cortante en monturas y pretales. No se permitirán objetos cortantes o afilados en el cincho, el basto, y los bragueros de las monturas y pretales. Los verijeros deben estar forrados con piel de borrego o material sintético y se usarán en ganado de reparo de forma que se quiten rápidamente, en caballos de reparo, los verijeros se colocarán de tal manera que la porción forrada proteja las verijas y la panza del animal.

9.4 USO DE CHICHARRA ELECTRICA

9.4.0 Manejo y carga de ganado en cajones. Las chicharras eléctricas para ganado, se usarán solamente de acuerdo a lo especificado en el numeral 10.1.5. de este Reglamento. Si se usa una chicharra, será cuando verdaderamente sea necesario considerando, la seguridad e integridad del ganado, del concursante y demás personas, la aplicación de la chicharra será en la grupa o la paleta del animal. Usar la chicharra eléctrica de manera abusiva o innecesaria con el ganado, resultará en una sanción clase III y multa de \$3,000 pesos M.N. al responsable.

9.5 INSTALACIONES Y MANEJO DE GANADO

9.5.1 Construcción de cajones. Los cajones se tienen que construir de tal forma que impida que el ganado se lastime. Personal y equipo de mantenimiento estarán disponibles en los cajones para ayudar a soltar cualquier animal cuando sea necesario.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

9.5.2 Condiciones de la arena. La arena estará lo más limpia posible de piedras, hoyos y obstáculos innecesarios.

9.5.3 Ningún animal pequeño. No se permiten animales pequeños o domésticos en la arena, a menos que sean parte de un acto contratado.

9.5.4 Desalojo de ganado después de la competencia. El ganado tiene que ser retirado de la arena al terminar su uso en la competencia.

9.6 MEDIDAS DE CUIDADO EN LAZO DE BECERROS

9.6.0 Cuidando los becerros. En el lazo de becerros, la soga debe de pasar a través de un collar colocado en el cuello del caballo del concursante. Los becerros no pueden ser destroncados volcándolos a propósito sobre su cuello o su lomo. El concursante tiene que ajustar su soga y sus riendas de tal manera que prevenga que el caballo estire pero no arrastre al becerro. La soga se tiene que quitar del becerro tan pronto como sea posible después de terminar el amarre. Los becerros para lazar deberá estar en óptimas condiciones, fuertes y sanos.

9.7 No utilizar estimulantes o relajantes. Ningún estimulante o relajante puede ser usado en cualquier animal de competencia.

9.8 Animales agitados en el cajón. Cualquier animal que se agite repetidamente en el cajón, o trata de brincar repetidamente fuera del cajón, con peligro de lastimarse, debe ser soltado inmediatamente y a criterio del juez cambiado por un animal extra.

9.10 SANCION POR MALTRATO ANIMAL

9.10.0 Maltrato a los animales. Cualquier miembro de la FMR que maltrate a un animal en cualquier lugar de las instalaciones de la Arena del Rodeo, estará sujeto a una sanción equivalente a una multa no menor de \$3,000 pesos M.N. y dependiendo de la severidad del maltrato, puede ser declarado inelegible, suspendido, suspendido de derechos, o expulsado de la FMR.

9.12 Bozales cubiertos, todos los bósales metálicos (alambre, cadena, cable, etc.) deberán estar cubiertos, la sanción por esta falta será equivalente a \$200 pesos, en su primera falta, y se doblara progresivamente.

9.13 Animal lesionado en la competencia, si un animal de jineteo muestra evidencia de lesión infligida por el concursante durante la competencia, se hará acreedor a una multa equivalente a la renta de este animal, de dos rentas en la segunda ofensa y el valor de 3 rentas en la tercera y subsecuentes.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 10
DISCIPLINAS DE JINETEO

10.1 REGLAS GENERALES

10.1.1 Puntaciones. La jineteada y el animal serán calificados por separado. El Jinete será calificado conforme a su postura y destreza, así como también por la calidad y ritmo de su espueleo. Las puntuaciones usadas para calificar las disciplinas de jineteo estarán dentro del rango de 1 a 25 puntos para el animal y de 1 a 25 para el jinete. La calificación será dada por dos jueces para que el total de puntos sumados pueda llegar a una calificación máxima de 100 puntos. Las calificaciones dadas por los jueces pueden contener una fracción de medio punto (.5).

10.1.1.1 Toma del tiempo. Todas las disciplinas de jineteo serán de ocho segundos; ese tiempo empieza cuando el hombro interior del animal rompe el plano de la puerta del cajón. El concursante tiene que cumplir los ocho segundos para poder recibir una puntuación.

10.1.2 Puntuaciones oficiales de los Jueces. Los jueces de las disciplinas de jineteo entregarán en la oficina del rodeo sus puntuaciones inmediatamente al terminar cada función o slack. Estas puntuaciones se nombrarán oficiales una vez verificadas y/o publicadas por los jueces y no se pueden cambiar una vez entregadas.

10.1.3 Uso de banderas o pañuelos para indicar descalificación. Para indicar una infracción con consecuencia de descalificación, el juez de jineteo lanzará al aire un pañuelo de color vistoso, y también indicará otras infracciones con señas de mano ya establecidas.

10.1.4 Animal sorteado que se enferma o se lastima. Si un animal de reparo ya sorteado se enferma o se lastima antes de salir en competencia, el juez deberá comprobar la inhabilidad del animal para ser usado antes que sea retirado o reemplazado en el sorteo.

10.1.5 USO DE CHICHARRA ELECTRICA

10.1.5.1 Caballo que titubea en el cajón. En las disciplinas de jineteo de caballos, el uso de la chicharra eléctrica u otros aparatos similares, está prohibido, excepto en caso de que el caballo titubee en el cajón, en este caso el uso de la chicharra debe ser acordado previamente entre el ganadero y el concursante, y notificarlo al juez, la chicharra deberá ser aplicada en el cuello o la paleta del caballo, usar la chicharra sin respetar esta regla, resultará en una multa de \$1,000 pesos M.N. al ganadero, que será duplicada en cada falta subsecuente. Si se aplica la chicharra al caballo sin la autorización

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

del jinete, se le podrá otorgar una re-monta si lo solicita inmediatamente.

10.1.5.2 Jineteo de Toros. El uso de la chicharra eléctrica u otros aparatos similares, está prohibido una vez que el toro se encuentra en el cajón del cual va a salir, excepto si es requerida por la seguridad del animal, del concursante, del personal y sea determinado por un juez. Cualquier violación a esta regla, resultara en una multa de \$1,000 pesos M.N. para el ganadero, que será duplicada en cada falta subsecuente. Si se aplica la chicharra al toro sin la autorización del jinete, se le podrá otorgar una re-monta si lo solicita inmediatamente.

10.1.6 Agarrar la puerta. Cualquier concursante de una disciplina de jineteo que agarra la puerta del cajón, así impidiendo que la puerta se abra, después de haber pedido la puerta, se hará acreedor a una multa equivalente a la inscripción de dicho evento y esta se doblara progresivamente.

10.1.7 Pretales, cinchos y látigos. Los concursantes pueden jalar pretales, cinchos y látigos desde cualquier lado del cajón en todas las disciplinas de jineteo. El jinete se encargará del braguero de en medio.

10.2 REGLAS GENERALES PARA JINETEO DE CABALLOS

10.2.1 Reglamento de la marcada. Para calificarse y recibir una puntuación, el jinete de caballo con pretal o con montura tiene que tener las rodajas de sus espuelas tocando el caballo en el cuello cuando las patas delanteras del caballo hacen contacto con el piso por primera vez al salir del cajón.

10.2.2 Caballo parado que no sale del cajón. Si un caballo titubea al salir del cajón, cualquier juez pedirá al jinete que “**Baje la Marca**” para que quite los pies del cuello del caballo y la regla de marcada será anulada.

10.2.2.1 Descalificación por no seguir la indicación del juez. El jinete será descalificado por no seguir la indicación del juez de “**Bajar la Marca**” para quitar los pies del cuello de un caballo parado en el cajón.

10.2.3 Falta en la puerta. Si, en la opinión de alguno de los jueces, el animal comete una falta contra el jinete al salir, se anulará la regla de la marcada.

10.2.4 Amarre. El ganadero debe amarrar al caballo si el jinete así lo requiere.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

10.3 RE-MONTA

10.3.1 El jinete no puede influenciar al juez. En ningún momento los jinetes influenciarán al juez para pedir una re-monta. La infracción de esta regla constituirá una multa equivalente a la inscripción de ese evento.

10.3.2 El juez informará al concursante de sus opciones. Si se otorga una re-monta, el juez avisará al jinete de su puntuación y la opción de una re-monta. El concursante puede rehusar a la re-monta y tomar la puntuación. El concursante tiene que avisar al juez inmediatamente de su decisión de aceptar o rehusar la opción al saber cuál animal se usará y el momento de la re-monta.

10.3.3 SITUACIONES QUE MEREcen UNA RE-MONTA

10.3.3.1 Discreción del juez. Las re-montas serán otorgadas a discreción del juez. Los motivos para posibles re-montas pueden ser los siguientes: si se detiene el animal, animal que comete falta contra el jinete, falla en el equipo del ganadero, animal con rendimiento inferior, o si el ganadero o su asistente admite que no puso correctamente el verijero en el animal. No se otorgará re-monta si falla el propio equipo del jinete.

10.3.3.1.1 Opciones para el jinete. Si se le otorga una re-monta al jinete según 10.3.3.1, puede tomar el mismo animal de nuevo, con la condición de que el ganadero esté de acuerdo. Si el concursante vuelve a tomar el mismo animal, tiene que aceptar la puntuación otorgada en la re-monta, a menos que se cometa una falta contra jinete o hay una falla de equipo de parte del ganadero.

10.3.3.1.2 Un animal de re-monta ya sorteado para otro jinete. Si un animal ya sorteado para re-monta es sorteado para otro concursante en esa ronda u otra posterior, el concursante con la re-monta lo tomará primero.

10.3.3.2 Contacto entre personal de arena y animal. Si cualquier persona dentro de la Arena llega a tener contacto con un caballo de pretal o de montura antes del tiempo reglamentario de 8 segundos, el concursante será calificado y recibirá la puntuación con la opción de re-monta. Si cualquier persona llega a tener contacto con un caballo de pretal o de montura antes que termine el tiempo reglamentario y el concursante no puede completar su monta debido al impacto, el concursante recibirá una re-monta.

10.3.3.3 Desempeño inferior del animal. Si el desempeño de un animal es inferior y ese animal ya se sorteó para otro jinete, este otro jinete tiene que calificar en ese animal antes que se le otorgue una re-monta. Si en la opinión del ganadero y los jueces, el animal debe

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

ser eliminado del sorteo, el jinete recibirá la opción de re-monta o retirarse de la competencia (esto último solo aplica cuando sea la primera ronda del jinete).

10.3.3.4 Un animal que pelea en el cajón. Si en la opinión de los jueces, el jinete intenta honestamente dos veces salir con un animal que presenta dificultades en el cajón y no puede, se le puede otorgar una re-monta.

10.3.3.5 Falla del verijero en jineteo de caballos. El jinete puede recibir una re-monta en el mismo caballo o aceptar su puntuación si se cae o se rompe el verijero, cuando este haya completado una monta calificada; el jinete recibirá solamente la opción de re-monta si al momento de fallar el verijero lleva su monta calificada.

10.3.3.6 Falla del almartigón en caballo con montura. Si se rompe el almartigón, el jinete puede recibir una re-monta siempre que el almartigón sea del ganadero y que al momento de fallar el almartigón lleve una monta calificada.

10.3.3.7 Animal que se cae deliberadamente. Si, en la opinión de los jueces, un animal se tira al suelo deliberadamente, el jinete tendrá la opción de re-monta en el mismo animal o puede recibir otro sorteado de los animales para re-monta.

10.3.3.8 Jinetes de toro que son golpeados en el cajón o caída del toro. Los jinetes que son golpeados en el cajón, o que su toro se hecha o cae en el piso, tendrán el derecho a una re-monta, a discreción del juez.

10.3.3.9 Se cae el verijero del toro. Un jinete de toros puede tener la opción de una re-monta, o aceptar la puntuación, si se cae el verijero del animal, siempre que haya completado una monta calificada. La re-monta puede ser en el mismo animal, si el ganadero está de acuerdo, o en un animal de re-monta, si el jinete así lo pide.

10.3.3.10 Uso de ayuda para hacer reparar un animal que se detiene. Si un animal se detiene después de haber empezado a reparar y se le ayuda para que repare de nuevo, no se le requerirá al jinete que se califique para que se le otorgue re-monta.

10.3.3.11 Caballo que sale al revés, si un caballo sale al revés del cajón, y no es posible ajustar correctamente el verijero, el jinete tendrá derecho a una re-monta, solamente si completa la monta.

10.3.3.12 Animal que se cae. En las disciplinas de jineteo una caída de animal será considerada cuando: la panza y/o la paleta del animal hacen contacto con el piso, el animal se hinca en sus rodillas, y caída posterior cuando el corvejón toca el piso. Si al momento de caer el

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

animal, el jinete llevaba una monta calificada, se le debe ofrecer la opción de re-monta o su calificación en el caso de haber completado reglamentariamente la monta.

10.3.4 PROCEDIMIENTO PARA SORTEAR UNA RE-MONTA

10.3.4.1 Re-monta designada. En el caso que se lastime algún animal de una disciplina de jineteo después que se haya hecho el sorteo, el ganado de repuesto debe ser el de re-monta designada para esa función en la cual el animal lastimado iba a competir. Cualquier re-monta después de esto se sorteará de los descargos médicos y renunciadas para esa función, con tal que no hayan sido montados. Una re-monta designada como repuesto se debe sortear inmediatamente de entre el ganado renunciado para esa función. Si no lo hay, se utiliza el procedimiento establecido en el numeral 10.3.4.3.

10.3.4.2 Sorteo de orden de re-montas. Antes de la función o slack, los jueces sortearán el orden de re-montas, usando la re-monta designada como la primer re-monta. Los animales sobrantes o de descargo médico constituirán el resto de las re-montas para sortear el orden. Los concursantes que reciben una re-monta recibirán el animal que corresponde directamente al orden que las re-monta se otorguen.

10.3.4.3 Procedimiento para cuando se dan más re-montas que animales disponibles. Si se otorgan más re-montas que animales disponibles en una función o slack, los concursantes que no han recibido un animal de re-monta recibirán su animal sorteado de la siguiente función en que compiten, utilizando el mismo procedimiento en los numerales 10.3.4.1 y 10.3.4.2.

10.3.4.3.1 Última ronda. En el caso de la última función de una ronda, si hay más re-montas que animales disponibles, entonces todos los animales usados el último día del rodeo estarán exentos, y las re-montas se sortearán de todos los animales de re-monta o sin utilizar en las funciones y slacks anteriores.

10.3.4.3.2 Lista de re-montas disponibles para la última función. En la última ronda, en caso de que todas las re-montas disponibles de las rondas anteriores hayan sido utilizadas, el ganadero deberá proveer a los jueces una lista con todo el ganado disponible para ser utilizado como re-monta. Estos animales deberán ser parte del ganado que se sorteo originalmente para dicho rodeo. El ganadero podrá retirar de este lote, hasta 1/3 de su ganado, antes de que el sorteo este hecho.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

10.4 JINETEO DE CABALLOS CON PRETAL

10.4.1 Pretal para una mano. La jineteada debe ser con un pretal de grapa para una sola mano.

10.4.1.1 Requerimientos del pretal. El pretal será de cuero, no deberá tener más de 10" de ancho en la base de la grapa y no más de 6" en los extremos donde están las argollas "D" que sujetan los látigos. Los látigos no pueden estar fijos en las argollas. No se permiten pretales "extravagantes" Cuero crudo se puede usar en el cuerpo de la grapa y en los extremos que sujetan las argollas, pero no más de 2" de la parte inferior del pretal. El cuerpo del pretal tiene que medir de 9" al centro a 4" a cada lado del centro del pretal. Las barras de la grapa abajo del pretal se deben rematar en ¼" en las puntas.

10.4.1.2 No se permite fibra de vidrio o metal en el pretal. Solo cuero o cuero crudo será permitido en la grapa, solo una capa de piel debajo de la grapa, que se extenderá por lo menos a 1" a cada lado del centro de la grapa, y se fijará con pegamento. El único material metálico permitido en el pretal, son los tornillos que sujetan la grapa y las argollas "D" que sujetan los cinchos.

10.4.1.3 Cinchos y látigos. Los cinchos para los pretales serán hechos con lana de algodón, pelo o neopreno; tendrán por lo menos 8" de ancho en el centro y las puntas se rematan en lo ancho de las argollas, invariablemente los látigos siempre deben ser de cuero.

10.4.1.4 Prohibido el uso de cualquier tipo de hebilla. No se permiten hebillas de ningún tipo en los pretales.

10.4.2 Cojines. Se requiere un cojín que proteja al caballo, cubriendo por completo la base del pretal, extendiéndose al menos 2" más, en todo el perímetro de esa parte del pretal.

10.4.2.1 Material del cojín para el pretal. Buscando proteger al caballo, el cojín debe ser con esponja de alta densidad de al menos ¾" de espesor, forrado en piel por ambos lados. No se debe utilizar relleno de pelo o cualquier otro material.

10.4.2.2 Cuero sobre el cojín. Baqueta de cuero con al menos 3/16" de espesor, deberá ser cocida o pegada al cojín. Esta pieza de cuero deberá ser colocada en el cojín de tal forma que abarque por completo el espacio de las barras que sujetan la grapa del pretal.

10.4.3 Aprobación de Pretales y Cojines. El ganadero tiene derecho de solicitar a los jueces revisen pretales y cojines. Si a criterio del juez, el cojín no cumple con las especificaciones reglamentarias, el concursante será advertido en su primera falta. Cualquier falta posterior resultara en una suspensión de dos rodeos.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

10.4.4 Guante del jinete. El guante del jinete será un guante sencillo sin faldillas, rollos, cuñas o cualquier otro truco. Se permite una pieza extra de piel en la base del dedo menique, en el interior del guante y no puede estar a más de 5/8" de la costura y no puede medir más de 5/8" de espesor.

10.4.4.1 Pedazo de piel en el guante. Se puede usar en el guante una pieza de piel para la mano, la cual tendrá un mínimo de 1" de ancho y 3" de largo, se fijará con pegamento en la palma a la altura de los nudillos.

10.4.5 Uso de adhesivos. No se puede usar ningún material adhesivo aparte de resina de pino seca en el pretal o en el guante del jinete. La bencina y la tela adhesiva deportiva también son permitidas.

10.4.6 Descalificación del jinete. Las situaciones siguientes son motivo para descalificar al jinete:

- a) Jinetear con las rodajas afiladas, o fijas;
- b) Caerse antes del tiempo reglamentario;
- c) Tocar el animal, cualquier parte de su equipo, o a sí mismo con la mano libre o apoyarse con la mano libre en la estructura de la arena. Un brazo tiene que estar libre todo el tiempo;
- d) Si se quita el pretal del caballo, sea que se rompa o no;
- e) No marcar reglamentariamente;
- f) El jinete no puede meter sus dedos abajo del borde de la grapa, envolver sus dedos con ningún objeto, ni usar cinta para los dedos. Los infractores serán descalificados y también estará sujeto a una multa equivalente al costo de la inscripción de ese evento.
- g) No estar arriba del animal con todo su ajuar debidamente puesto, cuando se le informa que es el próximo en salir y el bronco del concursante anterior haya salido de la arena.

10.4.6.1 Rodajas de las espuelas. Las rodajas de las espuelas deben tener 5 o más picos, al primer incumplimiento de esta regla, el concursante será advertido y las subsecuentes, serán suspendido por un rodeo.

10.4.7 Incapacidad para sacar la mano. Si en la opinión del auxiliar a caballo o el ganadero, un jinete de caballo no puede sacar su mano del pretal después de una jineteada calificada o después de declararse por agarrarse con dos manos, se hará acreedor a una multa de \$200 pesos M.N. No se le sancionará al jinete que se caiga antes o después de la chicharra o al que se le cometa una falta. Se requiere que los jueces reporten la infracción.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

10.5 JINETEO DE CABALLOS CON MONTURA

10.5.1 Especificaciones de las monturas. El jineteo será con monturas que cumplen con las especificaciones de la FMR. Los concursantes cuyas monturas no cumplan las especificaciones serán descalificados y declarados inelegibles para competir durante 3 eventos siguientes, además se harán acreedores a una multa equivalente al costo de la inscripción a ese rodeo.

- a) El aparejo: doble tres-cuartos; con las argollas delanteras ubicadas directamente abajo del punto medio de cada hombro. Se deben usar argollas estándar tipo "D" o E - Z para montura, y no pueden exceder de $5\frac{3}{4}$ " de ancho exterior.
- b) Recorte de los hombros: No más que 2" - 1" en cada lado.
- c) Garganta: No menos que 4" de ancho en el centro de la campana de una montura forrada.
- d) Fuste: La montura se tiene que fabricar en fuste aprobado por la FMR con las siguientes especificaciones, con un grosor razonable de $\frac{1}{2}$ " para forrar con piel:
 - Hombros 14" de ancho
9" de altura máximo
 - Garganta $5\frac{3}{4}$ " de ancho
 - Teja 5" máximo de altura
14" máximo de ancho
- e) Los arcones de los estribos se deben sujetar de las barras del fuste.
- f) No se permiten monturas extravagantes.
- g) El cincho delantero de las monturas para caballo serán hechos con lana de algodón, pelo o neopreno; tendrán por lo menos 8" de ancho en el centro y las puntas se rematan en lo ancho de las argollas.
- h) Los látigos tienen que ser únicamente de cuero.

10.5.2 Almartigón normal. Los concursantes tienen que proveer sus propios almartigones la condición de ellos está sujeta a la aprobación de los jueces. Los almartigones tienen que tener una tira ajustable para el hocico. Se tiene que usar un almartigón normal, a menos que haya un acuerdo entre el concursante y el ganadero.

10.5.3 Rienda. La rienda y la mano de montar tienen que estar al mismo lado y sujeta al bozal del almartigón en su parte centro de abajo.

10.5.4 Ensilado del caballo. Hay que ensillar los caballos dentro del cajón. El jinete puede apretar el cincho de su propia montura. Las monturas no se pueden colocar demasiado adelante sobre la cruz. El ganadero o el concursante tienen derecho a pedir que los jueces

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

revisen si el caballo está correctamente ensillado y con el braguero para que repare lo mejor posible. El braguero es responsabilidad del jinete, pero el ganadero puede pedir que el jinete lo ponga atrás de la panza del caballo. El braguero se puede sujetar al cincho a través de una mancuerna.

10.5.5 Descalificación del jinete. Cualquiera de las siguientes situaciones es motivo para descalificar al jinete:

- a) Cambiar de mano la rienda.
- b) Perder o dejar caer la rienda antes del tiempo.
- c) Darle vuelta a la mano con la rienda.
- d) Perder un estribo.
- e) Caer antes del tiempo reglamentario.
- f) Tocar con la mano libre el animal, cualquier parte de su equipo o tocarse así mismo o apoyarse en la estructura de la arena.
- g) No marcar reglamentariamente.
- h) Montar con rodajas inmóviles ó afiladas.
- i) Resina de pino seca se puede usar en las chaparreras y la montura. Quien use cualquier otra sustancia, será descalificado y suspendido por tres rodeos; también sujeto a una multa equivalente a la inscripción de ese evento (Los jueces podrán revisar los ajuares y arreos utilizados por los concursantes.)
- j) No estar arriba del animal con todo su ajuar debidamente puesto, cuando se le informa que es el próximo en salir y el bronco del concursante anterior haya salido de la arena.

10.6 JINETEO DE TORO

10.6.1 Requerimientos para Montar. El jineteo será a una mano con un pretal con o sin grapa, tejido en materiales de Nylon, Polyester ó Ixtle.

10.6.1.1 Ningún nudo ni enganche. El pretal no puede tener nudos o enganches que impiden que se caiga del toro cuando se baja el jinete.

10.6.1.2 Cencerro. El pretal debe tener un cencerro. El cencerro tiene que estar abajo de la panza del toro.

10.6.1.3 Ningún gancho ni poste. No se pueden usar ganchos ni postes en el pretal.

10.6.1.4 Argolla. Se puede usar una argolla en el pretal, sin embargo, bajo ninguna circunstancia un concursante puede utilizar argolla y darse una vuelta con el pretal en la mano, o torcer la cola del pretal. El pretal deberá ir a la argolla y regresar a la palma de la

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

mano. Si el pretal no cae antes de que el toro salga de la arena, el jinete será multado con \$500 pesos M.N.

10.6.2 Requerimientos para puntuación. Si el jinete hace una jineteada calificada con cualquier parte del pretal en su mano de montar, recibirá una puntuación.

10.6.3 El concursante puede pedir verificar el verijero. El concursante tendrá el derecho de pedir que los jueces determinen si un toro tiene el verijero correctamente para que repare lo mejor posible.

10.6.3.1 La cola del toro debe estar libre. No se permite meter la cola del toro debajo el verijero, el ganadero que efectuó esta falta, será acreedor a una multa por el monto equivalente a la renta del toro.

10.6.3.2 Uso de verijero para caballos en el toro. No se permite el uso de verijero para caballos, o verijero de tirón en el jineteo de toros.

10.6.4 Ninguna espuela con filo. El jinete no puede usar rodajas afiladas en las espuelas.

10.6.5 Auxilio para apretalar. El jinete puede ser auxiliado por una sola persona para apretalarse.

10.6.6 Cuernos despuntados. Ningún toro debe ser sorteado cuando sus cuernos no cumplen las especificaciones establecidas en el numeral 8.9 de este reglamento.

10.6.7 Descalificación del Jinete. Las siguientes situaciones son motivo para descalificar al jinete:

- a) Caerse antes de los 8 segundos.
- b) Tocar con la mano libre al animal, cualquier parte de su equipo, así mismo, apoyarse en la estructura de la arena o tocar el piso.
- c) Usar espuelas filosas.
- d) Salir del cajón sin el cencerro en el pretal.
- e) Si han avisado al jinete que es el próximo para salir, no estar arriba del animal con su guante puesto cuando el toro anterior salga de la arena.
- f) Salir del cajón con las chaparreras o las espuelas metidas o alojadas a en el pretal.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 11
DISCIPLINAS DE TIEMPO

11.1 INSTALACIONES

11.1.1 LA BARRERA

11.1.1.1 Altura. La altura de la barrera en las disciplinas de tiempo será de 32" a 36", medida al centro del cajón. Una vez fijada la altura de barrera, es necesario utilizar esa misma medida en todo el rodeo.

11.1.1.3 Barrera que jala de lado. Las barreras en las disciplinas de tiempo tienen que jalar desde el costado de la trampa de lazo con la polea y soga del collar.

11.1.1.4 Bandera de la barrera. La bandera de la barrera tiene que estar puesta en la barrera y no en la soga del collar, siempre que sea posible.

11.1.1.5 Equipo de barrera. Los jueces se encargarán de proporcionar el equipo adecuado para la barrera.

11.1.2 LA TRAMPA

11.1.2.1 Puerta mecánica automática. La trampa para disciplinas de tiempo tendrá una puerta mecánica con rejas horizontales, a menos que sea de otro modo aprobado por la Autoridad del Rodeo y los representantes de las disciplinas de tiempo, se prohíben las trampas que abren hidráulicamente.

11.1.2.2 Espacio. La trampa para disciplinas de tiempo tiene que tener por lo menos 28" de ancho en su interior y en la puerta cuando está abierta.

11.1.3 Cinta métrica. Los Jueces o el Comité Organizador asegurarán que haya disponible una cinta métrica adecuada para el juez de barrera.

11.1.4 LOS CAJONES

11.1.4.0 Longitud de los cajones para disciplinas de tiempo. A menos que sea aprobado de otra forma por la Autoridad del Rodeo, los cajones para disciplinas de tiempo tienen que ser por lo menos 16 ft de profundos y ambos cajones tienen que ser de la misma medida.

11.1.4.1 Revestimiento en cajones para disciplinas de tiempo. Con el fin de proteger los caballos, las esquinas de atrás de los cajones donde se recargan los caballos de los concursantes, deberán tener una barra (tubo) a un metro del piso, sin obstrucción desde el piso hasta la barra; o revestir desde el piso hasta un mínimo de 1 metro con estructura sólida de metal o madera. Además se requieren cojines en cada cajón.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

11.2 RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES

11.2.1 Cambio del hilo de la barrera. El juez de barrera es responsable de cambiar el hilo cuando se haya debilitado, o al pedirselo el siguiente concursante.

11.2.2 Ajustar la sogá del collar. El juez de barrera mantendrá un registro del largo de la sogá del collar para la barrera de cada función, para asegurar exactamente la misma longitud a los concursantes de cada función y slack. El juez de barrera ajustará el largo de la sogá del collar cuando sea necesario.

11.2.3 Inspección del equipo de barrera. El equipo de la barrera tiene que ser inspeccionado por el juez antes de cada disciplina de tiempo. Si el equipo no funciona correctamente, se tiene que reponer o arreglar. En el caso que se rompa la barrera en cualquier lugar distinto del punto designado para romperse, el juez determinará si se rompió a causa del concursante. Si el concursante obviamente se adelanta a la barrera o se rompe la sogá de la barrera y el hilo no, el juez de barrera puede agregar 10 segundos de castigo al tiempo marcado.

11.2.4 Inicio del tiempo con bandera. Si un juez en la barrera utiliza una bandera para marcar el inicio de la corrida, marcará el inicio cuando el hocico del animal cruza la línea de arranque.

11.2.5 Prevenir manipulación del equipo de barrera. El juez de barrera se asegurará que nadie esté cerca del mecanismo de la barrera para manipularlo.

11.2.6 Ubicación del juez de bandera. En lazo de becerros, el juez de bandera se ubicará al otro extremo de la arena, para acercarse de frente al lazador. En achatada de novillo y lazo por parejas, el juez de bandera deberá estar ubicado al lado del cajón del cabecero, aproximadamente a 45° grados de la línea de arranque y separado de 10 a 15 ft.

11.3 REGLAMENTOS DE COMPETENCIA

11.3.1 Línea de arranque. Cualquier línea de arranque con más de 18 ft tiene que ser aprobada por la Autoridad del Rodeo, en el proceso de autorización del evento.

11.3.2 Romper la barrera. Los concursantes empezarán atrás de la barrera. Se agregarán 10 segundos de castigo al tiempo marcado por romper o adelantarse a la barrera.

11.3.2.1 Romper el plano de la barrera. El concursante tiene que estar montado en su caballo; su caballo tiene que romper el plano de la barrera del cajón, y el animal romper el plano de la línea de

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

arranque, para que le sea permitido lazarlo, soltar la lazada antes de cumplirse lo anterior es considerado lazo ilegal por lo tanto descalificación.

11.3.3 La bandera de la barrera tiene que funcionar. Para que el tiempo se considere como oficial, la bandera de la barrera tiene que funcionar.

11.3.4 Falla de la barrera. Si falla la barrera pero la bandera funciona correctamente y se registra el tiempo, entonces el concursante o pareja recibirá ese tiempo. Se anulará el castigo de 10 segundos a menos que sea obvio el rompimiento de la barrera por parte del concursante.

11.3.5 Falla al arrancar el tiempo oficial. Si el tiempo oficial no fue tomado, el concursante o la pareja volverán a recibir ese animal si se califica con el animal en la arena. Si es obvio el rompimiento de la barrera, el castigo de 10 segundos se aplicará en la repetición.

11.3.6 FALTA CONTRA EL CONCURSANTE

11.3.6.1 Falta por la barrera. Si en opinión del juez de barrera, el concursante es estorbado por la barrera, se permitirá una repetición con el mismo animal siempre que esto sea declarado inmediatamente. En la aplicación de esta regla se considera barrera, cualquiera de los implementos que hacen funcionar el mecanismo de la barrera (cuerda, collar, ligas, poleas, etc.). Las instalaciones y objetos fijos en los cajones y en la trampa no son considerados parte de la barrera para aplicar esta regla.

11.3.7 Animal que escapa de la trampa o corral. Durante cualquier función o slack, si en una disciplina de tiempo el animal escapa de la trampa o de los corrales antes que sea pedido por el concursante, o si falla la bandera y es posible regresar el animal, el concursante tiene que tomar ese mismo animal, durante o inmediatamente después de esa función o slack.

11.3.7.1 Regla de campo, sobre reemplazo del animal que escapa. En un rodeo que se aplique esta regla, el animal que se escapa automáticamente pasa a ser extra, y el animal extra reemplaza al animal que se escapa.

11.3.8 Animal sorteado se enferma o se incapacita. Si un animal sorteado en una disciplina de tiempo se enferma o se lastima antes de salir en esa disciplina, un juez tiene que decidir sobre la inhabilidad del animal. En ese caso, el animal se tiene que quitar del sorteo (o del lote) para el resto del rodeo. Si el animal se lastima antes de salir pero la lesión no se detecta hasta que la corrida haya empezado, el concursante tiene que declararse inmediatamente y no

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

debe competir en ese animal, pero al concursante se le asignara otro animal.

11.3.9 Animal que escapa de la arena. En cualquier disciplina de tiempo, si un animal escapa de la arena, se bajará la bandera y se pararán los cronómetros. El concursante volverá a recibir el animal sin la barrera puesta, Cualquier tiempo ya acumulado se agregará al tiempo usado para terminar. Si el tiempo no fue registrado el concursante recibirá castigo de 10 segundos por cada brinco o cada sogá tirada.

11.3.9.1 Animal que escapa de la arena con sogá puesta (lazado). Si la sogá está en el animal cuando este escapa de la arena, el lazador recibirá el mismo animal sin barrera, con la sogá puesta en el animal dentro del cajón. Cualquier tiempo ya acumulado se agregará al tiempo usado para terminar. Si el tiempo no se registra, el concursante recibirá un castigo de 10 segundos por cualquier brinco o sogá tirada.

11.3.10 El concursante tiene que hacer esfuerzo inmediato para realizar un segundo lazo o brinco. El concursante tiene que hacer un claro e inmediato esfuerzo para un segundo lazo o brinco, caso contrario el juez indicara con la bandera que el concursante no continúa. Una vez que un concursante haya sido descalificado por la bandera, no podrá continuar su oportunidad.

11.3.11 El tiempo no es registrado para un concursante que tiene derecho a otro lazo o brinco. Si no se registra el tiempo cuando el juez de bandera descalifica a un concursante que tiene derecho a un segundo lazo o brinco, el concursante tiene la opción de volver a tomar el animal, sin barrera, con 10 segundos agregados al tiempo nuevo.

11.3.12 Devolver animales. Cuando se tiene que devolver un animal, esto será notificado por el director de arena a los corraleros. Hay que traer un mínimo de tres animales juntos. La decisión de cuándo hacer la repetición será del director de arena.

11.3.13 Petición de cambio en orden de función. Cualquier cambio en el orden de participación se tiene que aprobar por un juez. Si un concursante no está en el lugar del rodeo o si es necesario compartir caballos y el concursante desea pedir un cambio en el orden de participación, tal petición se tiene que hacer en la oficina del rodeo o con el director de arena para disciplinas de tiempo. Los concursantes pueden ser cambiados solamente para facilitar el cambio del caballo. Si el concursante está presente y en condiciones de competir como originalmente estaba programado, el concursante tiene que competir en su posición original.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

11.3.13.1 Competir en el orden sorteado. En las disciplinas de tiempo, se tiene que mantener el orden original de presentación, a menos que los concursantes estén montando el mismo caballo, en tal caso, el primer concursante sorteado en una posición que no está montando el caballo compartido, subirá a la posición de separación, a menos que los jueces autoricen una mayor separación debido a las condiciones de la arena.

11.3.13.2 Ninguna corrida consecutiva en el mismo caballo. Con el objeto de dar continuidad y agilidad a los eventos, en las disciplinas de tiempo, no se permitirán corridas consecutivas en el mismo caballo, a menos que el director de arena lo apruebe.

11.3.14 El concursante puede retirar a personas del cajón. Dentro del cajón para disciplinas de tiempo, el concursante puede retirar personas y tener hasta tres ayudantes. Puede pedir al juez que retire o permita personas en la caja.

11.3.14.1 Ayudante que empuja el ganado en la trampa. El ayudante que empuja el ganado en las disciplinas de tiempo, no puede salir por la puerta de la trampa hasta que el animal haya pasado la línea de arranque, ni tampoco debe sujetarlo para disminuir su salida, el incumplimiento de esta regla el concursante se hará acreedor a una multa por el monto de inscripción.

11.3.14.2 Sonar la trampa. Un concursante de disciplina de tiempo no puede pedir que alguien suene la trampa, el incumplimiento de esta regla hará al concursante y/o ayudante acreedor a una multa de \$200 pesos M.N.

11.3.14.3 Caballos permitidos en el cajón. Solamente los caballos necesarios durante la competencia de la disciplina se permitirán en los cajones durante cualquier disciplina de tiempo, el incumplimiento de esta regla hará al concursante acreedor a una multa equivalente al monto de \$200 pesos, la cual se incrementará al doble las veces subsecuentes.

11.3.15 Lazo tirado. En disciplinas de lazo, cuando al lazador se le cae su soga se le considera como un lazo tirado.

11.3.16 El collar se tiene que amarrar con hilo. El collar se tiene que amarrar con hilo. Ningún broche, liga elástica, o accesorio metálico se usará en el collar. Un nudo corredizo se usará para ajustar el collar en el ganado usado en las disciplinas de tiempo.

11.3.17 Alineadores o sombra. Hay que utilizar una persona a pie como alineador (sombra) en el lazo de becerro. El alineador tiene que mantener la misma posición para todos los concursantes.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

11.3.18 Jueces y tomadores de tiempo. Habrá por lo menos dos tomadores de tiempo, un juez de barrera y un juez de bandera. El tiempo debe arrancar con el movimiento de la bandera de la barrera y debe concluir con la indicación del juez de bandera.

11.3.19 La competencia tiene que ser desde el mismo cajón. Todos los concursantes de disciplinas de tiempo tienen que competir desde el mismo cajón designado para su disciplina, a menos que otra situación sea aprobada por el Representante de disciplina:

- a) Lazo por Parejas – El Cabecero tiene que empezar en el cajón izquierdo (vista desde la trampa hacia la arena); el Pialador tiene que empezar en el cajón derecho.
- b) Achatada de novillo – El concursante debe empezar en el cajón izquierdo; el arreador del cajón derecho.
- c) Lazo de Becerro – Se tiene que usar el cajón derecho.

11.3.20 Cuando un animal falla al jalar el collar de la barrera. En las disciplinas de tiempo, si un animal falla al jalar el collar de la barrera y el tiempo fue iniciado de manera oficial por el concursante, ese animal ya está compitiendo. De cualquier manera si el tiempo ya es iniciado por el animal y el concursante se mantiene detrás del plano de la barrera, ese animal deberá ser considerado no apto y tendrá otra oportunidad.

11.4 PERSONAL DE ARENA

11.4.1 Corraleros. Se requiere que el Comité Organizador disponga de un equipo de corraleros responsable para las disciplinas de tiempo, compuesto al menos de cinco personas. A discreción del juez, se puede reportar al prestador del servicio, el incumplir con esta regla, se le llamara la atención en su primera falta, y se hará acreedor a una multa en la segunda y subsecuentes equivalente a \$500 pesos M.N.

11.4.2 Interferencia por personal de arena. Si cualquier persona de la arena interfiere en la ejecución de una disciplina de tiempo, a discreción del juez el concursante puede recibir una repetición, si al momento de la interferencia el concursante tenía viva su oportunidad y lo solicite en ese momento.

11.5 LARGO DE LA BARRERA

11.5.1 Longitud de Línea de arranque. La longitud de la línea de arranque para cada disciplina es fijada por los jueces y/o el director de arena, de acuerdo a este reglamento. El representante de disciplina puede aprobar y/o solicitar ajuste en la longitud de la línea de arranque, antes de empezar el sorteo y el ajuste queda a criterio

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

del juez de barrera. Una vez fijada la línea de arranque, no se cambiará en ese Rodeo, ni se cambiará el largo del cajón.

11.5.2 Lazo de Becerro. En lazo de becerros, en rodeos techados, la longitud de la línea de arranque será el largo del cajón menos 3 ft. La distancia mínima de la línea de arranque en los rodeos no techados será el largo del cajón menos 2 ft.

11.5.3 Achatada de novillo. En achatada de novillo, la línea de arranque no puede ser más larga que el largo del cajón menos 5½ ft en el caso de un cajón de longitud menor o igual a 18 ft. Cuando el cajón es de longitud mayor a 18 ft la línea de arranque será 6 ft menos que la longitud del cajón.

11.5.4 Lazo por parejas. El mínimo largo de la línea de arranque para el lazo por parejas será el largo del cajón menos 2 ft.

11.6 LAZO DE BECERRO

11.6.1 Requerimientos generales. El concursante tiene que lazar el becerro, bajarse, y derribarlo a mano, cruzar y amarrar tres de sus patas. Para calificarse como un amarre, tiene que haber por lo menos una vuelta alrededor de las tres patas y un medio cabo. Si el becerro está tirado cuando lo alcanza el lazador, tiene que permitir que el becerro se levante a sus pies y derribarlo a mano. Si la mano del lazador está en el becerro cuando este caiga, se considera el becerro como derribado a mano. El becerro debe estar sujetado con la soga "Lazado" de cualquier parte de su cuerpo hasta que el lazador lo toque con la mano. Tres patas tienen que quedar cruzadas y amarradas por seis segundos, según la indicación del juez, desde el momento en que el caballo toma su primer paso adelante después que el lazador se haya montado, hasta que sea aprobado por el juez. El lazador no debe tocar el becerro después de hacer su señal de "tiempo" hasta que el juez haya terminado su inspección. La soga tiene que quedar floja sin jalar el becerro hasta que el juez haya aprobado el amarre, a menos que el juez instruya hacerlo, se descalificará el lazador por quitar la soga del becerro después de marcar tiempo, antes que el amarre haya sido aprobado por el juez de bandera. En dado caso que la soga del concursante no esté en el becerro después de terminar el amarre, el periodo de seis segundos inicia cuando el lazador se separe del becerro. El juez de bandera tiene que fijarse en el becerro durante el periodo de seis segundos y parará el cronómetro cuando el becerro se libere del amarre, el tiempo del cronómetro determinara si el becerro estuvo amarrado el tiempo suficiente calificar la ejecución. Si el becerro pateo y se deshace el amarre, o se pone de pie antes que el amarre haya sido aprobado, se descalifica la ejecución y no se otorga tiempo.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

11.6.2 Dos lazos permitidos. Se permitirán dos sogas, en el caso que el lazador falle con las dos, se descalificará la ejecución. No se permite lazar el becerro sin soltar la lazada. Si el lazador se propone usar dos lazos, tiene que cargar dos sogas y tiene que usar la segunda para el segundo lazo. Si se usa un segundo lazo, la primera soga tiene que ser quitada de la montura o del becerro.

11.6.3 Límite de tiempo. Habrá un límite de 25 segundos para ejecutar el lazo de becerro. El tomador de tiempo sonará un silbato indicando el término de los 25 segundos. Cuando exista castigo por romper la barrera el tiempo de la ejecución puede resultar mayor a 25 segundos tomando en cuenta el tiempo de castigo. Lazar el becerro después de los 25 segundos, será multado con \$500 pesos M.N.

11.6.4 No arrastrar al becerro. El concursante tiene que ajustar la soga y las riendas de tal manera que impida que el caballo arrastre el becerro. El concursante no puede recibir ayuda ajena, de cualquier forma, si el caballo arrastra excesivamente el becerro, el juez de bandera puede parar el caballo, si el caballo arrastra el becerro más de 1.5 mts. será aplicada una multa equivalente al costo de la renta del becerro, más de 3 mts. al doble de la renta del becerro, si el arrastre es intencional será descalificación a criterio del juez.

11.6.5 DESTRONQUE DE BECERROS (JERK DOWN)

11.6.5.1 Multa por detrancaer el becerro. En lazo de becerros, será multado con \$1000 pesos, el concursante que lace al becerro y lo estire cayendo sobre el lomo, cuello o cabeza con las cuatro patas en el aire, considerando que la caída sea entre las 10 y las 2 (manecillas del reloj).

11.6.5.2 Confirmar el destronque con dos jueces. En un Rodeo con dos jueces, si el juez de bandera tiene duda, confirmara con el juez de barrera, y si este no define, entonces no se aplica la infracción por destronque del becerro.

11.6.5.3 Confirmar el destronque con tres jueces. En un Rodeo con tres jueces, el tercer juez será el responsable de marcar el destronque del becerro, si este tiene duda, confirmara con el juez de bandera, y si este no define, entonces no se aplica la infracción por destronque del becerro.

11.6.6 Becerros con cuernos. Ningún animal para lazo de becerros podrá tener cuernos de tamaño superior a 2". Los animales en esta condición, serán separados del lote.

11.7 ACHATADA DE NOVILLO

11.7.1 Requerimientos generales. Después de agarrar el novillo, brincando desde el caballo, el concursante tiene que cambiar la

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

dirección o parar el novillo y derribarlo al piso. Si el novillo se cae por casualidad o porque los cuernos del animal se clavan en el piso, hay que pararlo sobre las cuatro patas y después derribarlo. El novillo se considerará achatado cuando está acostado sobre su costado, o su lomo, con las cuatro patas estiradas y la cabeza en la misma dirección. El concursante tiene que tener su mano en el novillo para que el juez baje la bandera. La correcta ejecución de agarrar y achatar el novillo será determinada por el juez.

11.7.1.1 Novillo caído. Si el animal cae antes de cruzar la línea de arranque, el concursante tendrá derecho a otra oportunidad en el mismo animal, siempre y cuando se declare inmediatamente. No habrá castigo de barrera si el juez considera que el concursante no la rompió deliberadamente al declararse. Si el animal original no puede ser utilizado al concursante se le asignara uno extra.

11.7.2 Novillo que se le suelta al concursante. Si al concursante se le suelta o escapa el novillo después de haber brincado de su caballo, el concursante no puede dar más de un paso en su intento de agarrar nuevamente el novillo.

11.7.3 Proporcionar arreador y caballos. El concursante tiene que presentarse con su propio compañero arreador y sus respectivos caballos. El novillo tiene que ser agarrado brincando desde el caballo. Se permite solamente un arreador.

11.7.4 Ninguna ayuda. El arreador no puede dar ninguna ayuda al concursante mientras el concursante está trabajando con el novillo. La falta a esta regla resultara en descalificación al concursante. El concursante y el arreador tienen que usar los mismos caballos con que salieron del cajón respectivamente.

11.7.5 Agregado de novillos nuevos. Se pueden agregar novillos nuevos al lote después que hayan sido agarrados a caballo y achatados. Antes de hacer el sorteo es responsabilidad de los concursantes achatar el ganado en el momento acordado con el comité organizador y el ganadero.

11.7.6 No ganado de otras disciplinas para achatada de novillos. El ganado usado en la disciplina de lazo por parejas u otras actividades no puede ser usado en achatada de novillos en la misma función.

11.7.7 Después de achatar el novillo. Se requiere que el concursante enderece la cabeza del novillo para que pueda pararse una vez registrado el tiempo.

11.7.8 Límite de tiempo. 60 segundos será el tiempo límite para ejecutar la achatada de novillos. El tomador de tiempo sonará un

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

silbato indicando el término del tiempo. Cuando exista castigo por romper la barrera el tiempo de la ejecución puede resultar mayor a 60 segundos tomando en cuenta el tiempo de castigo.

11.7.9 Novillos nuevos no achatados en la competencia. Si los concursantes fallan y no achatan los nuevos novillos en la competencia, hay que achatarlos inmediatamente después de la función en que fueron sorteados. Dichos novillos serán achatados una sola vez por una persona designada por el representante de la disciplina.

11.8 LAZO POR PAREJAS

11.8.1 Requerimientos generales. A cada concursante se le permite llevar solamente una sogá. Si hay más de tres rondas, cada pareja puede tirar un total de tres veces. En todos los rodeos de una, dos y tres rondas, solamente se permiten dos sogas (tiros) por pareja (una por participante). Lázalo sin soltar la lazada se considera lazo ilegal. El cabecero tiene que lazar, amarrar en la cabeza de su montura cruzando la sogá y cambiar la dirección del novillo. Cualquier pialador menor de 13 años y mayor de 50 años puede fijar la sogá en la montura. Sujeto a lo indicado en el numeral **6.4.1** sobre el reemplazo de lazador, el premio para cabecero se dará al lazador inscrito como cabecero; del mismo modo el premio para pialador se dará al concursante inscrito como pialador.

11.8.1.2 Barreras. Todos los cabeceros empezarán atrás de la barrera. Se agregará un castigo de 10 segundos por romper o adelantarse a la barrera.

11.8.2 Requerimientos para Lázalo. El juez de bandera bajará su bandera cuando el novillo esté lazado de cabeza y pialado de una o las dos patas traseras, que ambos caballos estén de frente hacia el novillo con las sogas amarradas y tensas. (Amarrar significa dar al menos una vuelta completa con la sogá en la cabeza de la montura y cruzarla sobre la misma sogá). Las patas delanteras de los caballos tienen que estar en el piso y los lazadores montados a caballo para que se baje la bandera. El novillo tiene que estar de pie cuando sea lazado por la cabeza y las patas.

11.8.3 Lazando las patas. Hay que cambiar la dirección del cuerpo del novillo antes que se pueda tirar el pial a las patas. Sin embargo, si se detiene el novillo, solamente tiene que estar moviéndose hacia adelante para que sea legal el lazo de las patas. Cualquier lazo tirado a las patas antes o en el cambio de dirección del novillo se considera ilegal y no se registrará tiempo.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

11.8.4 Novillo lazado de un cuerno. Si el novillo es lazado por un cuerno, no se permite que el lazador use sus manos para colocar la soga sobre el otro cuerno o la cabeza.

11.8.5 Pialador que laza una mano. Si el pialador laza una o dos manos, esto es una lazada sucia. Ninguno de los dos concursantes puede quitar a mano la soga de las manos del novillo. Sin embargo, el lazo es válido cuando al estirar la soga se salen las manos para quedar un pial de una o dos patas.

11.8.6 Lazadas legales de cabeza. Hay solamente tres lazadas legales de la cabeza:

- a) Alrededor de ambos cuernos.
- b) Media cabeza.
- c) Alrededor del cuello.

11.8.7 Lazadas ilegales. Son lazadas ilegales las siguientes:

- a) Si la hondilla se mete en la punta de un cuerno.
- b) Si la lazada se cruza en la cabeza.
- c) Si la lazada está en la boca del novillo.
- d) Si la lazada sujeta ambos cuernos pasando por debajo de la cabeza del novillo.

11.8.8 PIALES.

11.8.8.1 Atrás de las paletas. El lazo de patas que sube y queda en las verijas, en las costillas o en las paletas del novillo, se considera legal si la lazada entra por las patas traseras.

11.8.8.2 Una sola pata trasera. Es legal sujetar una sola pata trasera, pero se castiga con cinco segundos adicionales al tiempo marcado.

11.8.9 Inspección de lazadas. Cualquier duda de las lazadas en esta disciplina debe ser aclarada por los jueces. Si el juez de bandera pide a los lazadores detener el novillo para inspeccionar los lazos y no lo hacen, podrá resultar en descalificación y no se otorgará tiempo.

11.8.10 Límite de tiempo. Hay un límite de 30 segundos en lazo por parejas. El tomador de tiempo indicara el término del tiempo. Cuando exista castigo, el tiempo de la ejecución puede resultar mayor a 30 segundos tomando en cuenta el tiempo de castigo.

11.8.11 Novillo caído. Si en opinión del juez, el animal cae antes de cruzar la línea de arranque, los concursantes tendrán derecho a otra oportunidad con el mismo animal, siempre y cuando se declare inmediatamente. No habrá castigo de barrera si el juez considera que

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

el concursante no la rompió deliberadamente al declararse. Si el animal original no puede ser corrido, se les asignara un novillo extra.

11.8.12 Competir solo una vez por rodeo. Un lazador deberá de competir solo una vez por rodeo en la disciplina de lazo por parejas, aunque sea en diferente posición de cabecero o pialador. A menos que otro sistema de competencia sea aprobado por la Autoridad del Rodeo. Sin embargo las condiciones y oportunidades de competencia siempre deberán de ser las mismas para todos los concursantes inscritos.

11.8.13 Lazador calificado a la final en ambas posiciones. En caso de que un concursante lazador este calificado a una Final en ambas posiciones como cabecero y pialador, deberá elegir en cuál de las dos posiciones desea competir. Por ningún motivo podrá hacerlo en ambas.

11.10 AMARRE DE BORREGOS

11.10.1 Distancia entre la Línea de arranque y el animal. No hay una distancia definida entre la línea de arranque y el animal. La distancia será definida acorde a las dimensiones de la arena.

11.10.2 Puertas. Las puertas de entrada y salida, serán las mismas durante todo el rodeo.

11.10.3 Dar círculos con el caballo. No se permite dar círculos con el caballo en la arena. Un pivote o un círculo, es permitido siempre y cuando no haya una puerta central, o que sea permitido por el director de arena o juez.

11.10.4 Estaca. El animal deberá ser amarrado a una estaca con una cuerda de 3 mts. (10 ft.) de nudo a nudo. La estaca deberá estar enterrada completamente en el piso sin que sea visible. La estaca deberá permanecer fija durante todo el rodeo.

11.10.5 Requerimientos. El concursante deberá estar montado en su caballo desde el inicio de su participación y hasta llegar al animal, desmontar de su caballo y luego derribar al animal a mano, amarrar al menos tres (3) de sus patas, con una cuerda de cualquier tipo. No se permite el uso de ningún tipo de alambre en esta disciplina.

11.10.6 Competir fuera del orden. Los concursantes que cambien el orden de salida sin autorización del juez, serán descalificados automáticamente.

11.10.7 Retroceder después del amarre. El concursante deberá pararse y retroceder al menos 1 mt. (3 ft.) del animal, antes de que el juez comience a contar el tiempo de 5 segundos, tiempo en el que las tres patas del animal deberán permanecer cruzadas y amarradas.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

11.10.8 El animal debe ser levantado. Si el animal esta tirado cuando el concursante llega a él, este deberá ser levantado lo suficiente como para que el animal se pueda parar por sí solo. Si el concursante está tocando al animal cuando este se cae, se considerara derribado a mano.

11.10.9 Falta del caballo. Si el caballo pasa por encima o toca la cuerda, la estaca o el animal, se agregaran 10 segundos de castigo al tiempo del concursante. Si la falta ocurre después de que el juez de bandera haya dado por bueno el lazo, no habrá castigo.

11.10.10 Repetición. En caso de que sea necesario otorgar una repetición por falla en la toma del tiempo o cualquier otra causa que a criterio del juez lo justifique, se otorgara una repetición, pero si se ha cometido falta del caballo en su primer intento, se adicionaran los 10 segundos de castigo.

11.10.11 Tocar el animal. Una vez que el concursante haya señalado que termino su amarre, este ya no podrá tocar el animal. Cualquier intento o acción que realice para favorecer su competencia después de su señal, será motivo de descalificación.

11.10.12 El animal deberá estar amarrado con un collar. El animal deberá permanecer amarrado con un collar al final de la cuerda.

11.10.13 Sujetadores del animal. Deberá ser sujetado por el mismo juez de bandera. Este lo sujetara entre sus piernas con la vista del animal hacia el concursante y lo liberara cuando el concursante haga el primer intento de desmonte.

11.10.14 Peso de los animales. El borrego o chivo para el amarre, deberá ser de un peso y tamaño razonable de acuerdo para los competidores de cada categoría.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 12
CARRERA DE BARRILES

12.9.2 INFRACCIONES

Las siguientes situaciones son consideradas como infracciones al reglamento y motivo de sanción.

Faltas menores y el monto de la multa:

- a) Declinación notificada previa al evento.
Rodeo. El costo de la inscripción
Slack. La mitad del costo de la inscripción
- b) Declinación no notificada.
Rodeo. Dos veces el costo de la inscripción de dicho evento.
Slack. El costo de la inscripción de dicho evento.
- c) Tirar el sombrero, se hará acreedora a una multa de \$50 pesos M.N.
- d) Rudeza innecesaria en contra de su caballo, durante la competencia y dentro de las instalaciones de la arena, será multa de \$500 pesos M.N.
- e) Correr fuera de su orden de sorteo, será de \$500 pesos M.N.
- f) Practicar después de que el piso de la arena este trabajado en el slack y/o evento, será de \$500 pesos M.N.
- g) Estorbar en la entrada de la arena, la concursante se hará acreedora a una multa y esta será de \$200 pesos M.N.
- h) Cualquier concursante que se niegue a competir en el slack o función de rodeo, estando presente, capaz y sana, se hará acreedora a una multa que equivale al monto de la inscripción.
- i) Cuando un familiar o no familiar de la concursante, interfiera en la competencia o se queje ante cualquier oficial del rodeo, para apoyar o perjudicar alguna de las concursantes, será una multa de \$500 pesos M.N.
- j) Todos los bajadores, bozales metálicos (cadena, alambre, cable, etc.) deberán ser cubiertos, de lo contrario será acreedora de una multa de \$200 pesos M.N.
- k) Si el ayudante que cabestrea el caballo, cruza la línea límite del pasillo y entra a la arena, se aplicara multa de \$300 pesos M.N. a la concursante en su primera vez, importe que se duplicara progresivamente en ocasiones posteriores.

12.9.2.4 El entrenamiento intencional. No se permite presentarse en un Rodeo y hacer un recorrido de entrenamiento para la concursante o su caballo.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

12.9.2.5 Practicar o entrenar con el caballo en la Arena. Los recorridos, prácticas o entrenamiento previos a la función o slack, solo se podrán hacer cuando la autoridad del Rodeo lo autorice y lo anuncie oficialmente. Hacer recorridos o entrenamientos sobre las marcas establecidas para la competencia se considera falta grave, sujeta a multa de \$ 500 pesos M.N. que se duplicara progresivamente en ocasiones posteriores.

12.9.2.20 Mover las marcas de barriles o cronómetros, o hacer cualquier cosa con el propósito de poner a una concursante en posición favorecida se considera falta grave clase III.

12.9.2.21 Hablar con el juez o tomador de tiempo, no está permitido en la competencia, esta falta resultara en multa de \$200 pesos M.N.

12.12.1 GENERALES DE LA CARRERA DE BARRILES

12.12.1.1 La carrera de barriles es una disciplina de tiempo, utilizando barriles de acero de 200 litros y pintados con colores brillantes o contrastantes. La concursante deberá dar vuelta a los barriles en forma de trébol, 2 vueltas a la derecha y una a la izquierda o viceversa. Si derriba un barril, ese barril debe de ser rodeado.

12.12.1.2 Ambos extremos del barril tienen que estar cerrados.

12.12.1.3 Se prohíbe el uso de barriles de hule o de plástico y cojines de protección en los barriles.

12.12.1.3.1 Si se usa forro en los barriles estos deberán ser usados también en el slack. Los mismos barriles y en las mismas condiciones deben ser usados durante todo el Rodeo.

12.12.2.1 Sin excepción, habrá sólo un caballo a la vez durante la carrera de barriles dentro del área de competencia.

12.12.2.2 La concursante podrá recibir ayuda de una persona que cabestree su caballo, en el pasillo al momento de dirigirse a la arena, hasta la línea límite donde termina el pasillo y empieza la arena. A menos que otra disposición o regla de campo determine algo distinto.

12.12.3.1 La puerta de entrada y salida siempre será la misma durante todo el rodeo.

12.12.3.2 La línea de arranque-meta y la posición de los barriles, tiene que marcarse de manera permanente para todo el rodeo.

12.12.3.2.1 La línea de arranque-meta está definida como el plano que cruza la arena completamente de lado a lado, sin importar la posición de los cronómetros electrónicos. Cruzar la línea de arranque-meta en cualquier momento, antes de que el caballo active

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

el cronometro electrónico para iniciar la carrera, es motivo de descalificación.

12.12.3.2 Condiciones seguras. La indicación de salida para que la concursante inicie su participación, se debe dar cuando la puerta esta despejada y las condiciones de la arena sean seguras.

12.12.3.3 Si una puerta de la arena va a ser usada como puerta central y las concursantes sean requeridas para correr a través de ella, el patrón de los barriles deberá de ser situado de tal forma que, este centrado a la puerta, con el centro de la distancia entre el primero y segundo barril al centro del mismo.

12.12.4.1 El tiempo de competencia iniciara cuando la concursante cruce la línea de arranque-meta.

12.12.5.1 A la concursante se le agregarán cinco segundos a su tiempo marcado por derribar un barril antes de cruzar la línea de arranque-meta. Se permite tocar el barril para evitar derribarlo.

12.12.5.2 En caso de derribar un barril y éste quede parado sobre el extremo opuesto, se castiga con cinco segundos agregados al tiempo marcado.

12.12.5.3 Si un barril es movido, debe ser acomodado en su posición original, por un oficial designado.

12.12.6.1 Si la puerta o pasillo están ubicados en el centro de la arena, la concursante deberá entrar a la arena y mantener su movimiento hacia enfrente en dirección a su primer barril, podrá preparar su carrera como sea necesario sin dar círculo, reguilete o pivote, cometer esta falta resulta en multa de \$500 pesos M.N. No se permite desmontar dentro de la arena. Si la concursante tarda demasiado tiempo en arrancar, a criterio de los jueces se le podrá multar con \$500 pesos M.N.

12.12.6.1.1 Salida con dirección a la puerta o pasillo, al salir del tercer barril, la concursante deberá dirigirse hacia la puerta o pasillo de salida, de lo contrario será descalificada a menos que a criterio de los jueces la concursante haga un esfuerzo real para cumplir esta disposición.

12.12.6.2 Cuando la puerta no está ubicada en el centro, la concursante puede entrar a la arena caminando, acomodarse como sea necesario, y dar un pivote o reguilete para arrancar, pero no círculos, el incumplimiento a esta regla, hará a la concursante acreedora a una multa \$500 pesos M.N.

12.12.7.1 El fondo del pasillo debe estar cerrado. Por seguridad, el pasillo debe estar cerrado, considerando una distancia de al menos

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

18.3 mts. (60 ft) entre la Línea de arranque-meta y el final del pasillo. Si no existe pasillo, el comité organizador en medida de lo posible deberá acondicionar un pasillo seguro o se competirá con la puerta de la arena cerrada.

12.12.8.1 Compartir caballo en Carrera de Barriles. Las consideraciones que permiten cambiar el orden de participación por compartir caballo contempladas en 11.3.13, 11.3.13.1 y 11.3.13.2, no aplican en Carrera de Barriles, donde obligatoriamente se debe participar en el orden originalmente sorteado.

12.12.9 JUECES

12.12.9.1 Habrá dos (2) jueces para la carrera de barriles.

12.12.9.1.1 Los jueces deben asegurar que los barriles y las marcas estén correctamente en sus lugares antes de la función o slack.

12.12.9.1.2 El juez de bandera debe tomar como referencia el hocico del caballo para indicar los tiempos del recorrido en la Línea de arranque-meta.

12.12.9.1.3 El juez de barriles tendrá la facultad de suspender la competencia durante una función o slack, en el caso de "malas condiciones" del piso, o cualquier otra situación que a su criterio atente contra la integridad de las concursantes y sus caballos.

12.12.10 REPETICION

12.12.10.1 Una repetición no puede ser otorgada en forma individual a una concursante dadas las condiciones del piso. Si las condiciones del piso son tales que una repetición tenga que ser otorgada, la carrera de barriles deberá ser detenida y a las concursantes de la función o slack, se les otorgara una repetición cuando las condiciones del piso sean corregidas. Las concursantes tendrán la opción de aceptar la repetición o mantener su tiempo inicialmente marcado. Los oficiales harán todo lo posible en notificar a las concursantes de la repetición. De cualquier forma el no haberles notificado no cambiará los resultados.

12.12.10.1.1 Cuando una repetición es dada, se correrá en el orden originalmente sorteado y el tiempo deberá ser nuevamente marcado por el juez.

12.12.11 Si por alguna razón los barriles, los cronómetros, o el oficial de bandera no están colocados correctamente, las cosas se deben corregir colocándolas correctamente y a las concursantes se les pedirá volver a correr, si esto resulta en desventaja de la concursante, le será permitido tomar su tiempo inicialmente marcado.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

12.12.11.1 La decisión para determinar que los barriles no estuvieron colocados correctamente será tomada por un oficial, de ser así, las concursantes y los demás jueces deberán ser notificados y el director de arena fijara el horario para la repetición.

12.12.11.2 Si en un evento de uno o más días, los barriles, los cronómetros y oficiales de bandera se encuentran fuera de la posición correcta y todas las concursantes no pueden ser notificadas y las condiciones del piso no puedan ser corregidas y no se pueda otorgar una repetición, el rodeo deberá de ser pagado de acuerdo al sistema de pago por día, con el propósito de no sacrificar el dinero ganado en ese rodeo. (Reglamento WPRA).

12.12.11.3 Si durante la carrera se presenta una situación de interferencia en el pasillo o en la arena, la concursante inmediatamente se debe declarar (frenando su caballo), para tener la opción a una repetición. Esto no aplica para condiciones del piso. Los oficiales determinaran si la situación que la concursante está declarando la hace acreedora a una repetición.

12.12.11.4 Los castigos por derribar barril no serán trasladados a la carrera de repetición.

12.12.12 SLACK

12.12.12.1. A criterio de la Autoridad, el slack podrá ser antes o después de la función de rodeo, la fecha y el horario del slack deberá estar claramente indicados en la convocatoria.

12.12.12.2. Por lo menos 30 minutos de espacio serán considerados entre una ronda y otra, cuando estas sean en el mismo slack.

12.12.14 DESCALIFICACIONES

12.12.14.1 La concursante será descalificada por no estar lista cuando sea llamada a competir por el juez o locutor.

12.12.14.2 La concursante será descalificada por no hacer su recorrido correctamente alrededor de los barriles, en forma de trébol, con una vuelta a la derecha y dos vueltas a la izquierda, o viceversa. La descalificación consiste en dar dos vueltas a un barril o dar más de tres vueltas durante el recorrido o cruzar la línea de arranque-meta antes de terminar el recorrido.

12.12.14.3 No dirigirse a la puerta o pasillo de salida, después de dejar el tercer barril, como se indica en 12.12.7.1.1.

12.12.14.4 La concursante deberá estar montada en su caballo en todo momento, desde que entra a la arena, hasta concluir su recorrido cruzando la línea de arranque-meta.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

12.12.14.5 Si una concursante entra o sale por una puerta que no es la designada para la competencia será descalificada.

12.12.14.6 Los oficiales deberán registrar el tiempo aunque sea descalificación por cualquier causa.

12.12.14.7 Toda descalificación, deberá ser confirmada mediante firma del juez.

12.12.15 PREPARACIÓN DEL PISO

12.12.15.1 Al comité organizador se le pide que prepare el piso de la arena para dejarla en las mismas condiciones durante todo el evento.

12.12.15.2 La cantidad de concursantes durante una función no debe excederse de 12.

12.12.15.3 En el slack, el piso alrededor de los barriles se debe rastrear inmediatamente antes de la carrera de barriles y después que haya competido el mismo número de concursantes sorteadas para el rodeo.

12.12.15.4 Cuando no hay una función de rodeo que sirva de referencia, se sugiere rastrear el piso alrededor de los barriles inmediatamente antes de la carrera de barriles y después que no más de doce (12) concursantes hayan corrido. Si en un rodeo hay más de 12 concursantes por un error de oficina o cualquier otra causa, el uso de rastrillos manuales es aceptable.

12.12.15.5 Si hay una corrida de slack antes de la primera función del rodeo, es obligatorio rastrear y regar el piso para dejarlo en las mismas condiciones que se tendrán para la función.

12.12.15.6 La cantidad de concursantes para el rastreo del piso, se incluye la cantidad de concursantes sorteadas, aunque no hayan corrido por cualquier causa.

12.12.15.7 Condiciones inseguras de una arena. Si las condiciones de una arena son declaradas inseguras, los oficiales y/o el comité organizador, podrán detener el rodeo, hasta el momento en que las condiciones de la arena se declaren satisfactorias. Si las condiciones de la arena no pueden ser cambiadas y mejoradas para hacerlas seguras, el evento puede ser cancelado por los oficiales o el comité organizador.

12.12.15.8 De ser posible y para garantizar una competencia con condiciones parejas para todas las concursantes, habrá una persona de arena, pegada al perímetro de la arena, enseguida de cada barril y acondicionara el piso alrededor del mismo para cada concursante y en el momento inmediato en que la concursante anterior haya

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

terminado de pasar por ese barril. Dicha persona no deberá intervenir, hacer movimientos, hacer indicaciones, influir o tratar de influir en ningún momento en el desempeño de la concursante.

12.12.16 DISTANCIAS

12.12.16.1 La FMR recomienda usar el patrón estándar, cuando las condiciones de la arena lo permitan, con las siguientes distancias:

Entre los barriles 1 y 2, debe haber 27.43 mts. (90 ft.)

Entre los barriles 1 y 3 y los barriles 2 y 3 debe haber 32 mts. (105 ft.)

Habrá 18.3 mts. (60 ft.) de los barriles 1 y 2 a la línea de arranque-meta (cronómetros electrónicos).

12.12.16.5 En arenas muy grandes, la distancia máxima entre los barriles 1 y 2 podrá ser de 32 mts (105 ft), y 36 mts. (118 ft.) entre los barriles 2 y 3 o 1 y 3. La Línea de arranque-meta podrá estar hasta 27.43 mts. (90 ft.) de los barriles 1 y 2.

12.12.28.1 Lo siguiente se usará en arenas pequeñas.

12.12.28.1.1 Por ningún motivo la distancia para detener el caballo será menor a 18.3 mts. (60 ft.), Sin embargo un espacio del pasillo de entrada/salida podrá ser incluido como parte de la distancia para detener el caballo.

12.12.28.1.2 El pasillo de entrada/salida deberá ser de mínimo 3 mts. (10 ft.) de ancho, sin obstáculos y con piso de tierra, cualquier objeto que cruce este pasillo por encima deberá estar cuando menos 3.65 mts. (12 ft.) de altura libre, contara con iluminación suficiente y durante la carrera de barriles deberá estar libre de personas y caballos.

12.12.28.1.2 Los barriles 1 y 2 tienen que estar por lo menos a 5.50 mts.(18 ft.) de las orillas de la arena.

12.12.28.1.3 Se recomienda que el barril 3 se ubique por lo menos a 11 mts. (36 ft.) del extremo de la arena, nunca menos de 7.62 mts. (25 ft.). En arenas angostas, la distancia del barril 3 a los barriles 1 y 2, debe ser por lo menos 5.50 mts. (18 ft.) superior a la distancia que hay entre los barriles 1 y 2.

12.12.28.1.4 Si el tamaño de la arena lo permite, los barriles deben estar separados por un mínimo de (18 mts).

12.12.28.1.5 En las arenas pequeñas, se recomienda que las distancias se reduzcan proporcionalmente a las medidas sugeridas.

12.12.28.1.6 Las marcas deberán ser señaladas con una estaca enterrada y un pedazo de soga o cadena amarrada al extremo. Solo la soga o cadena podrán estar expuestas.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

12.12.28.1.7 Las marcas deberán ser enterradas en el lugar de cada barril de tal forma que los barriles siempre estarán en el mismo lugar durante cada ronda completa.

12.12.28.1.8 Los cronómetros electrónicos deberán tener también marcas permanentes. Marcadores aéreos de tecnología láser podrán ser utilizados para marcar el patrón de los barriles.

12.12.28.1.9 Es responsabilidad de los jueces asegurarse de que el patrón sea colocado de acuerdo al reglamento de FMR antes del primer slack o rodeo.

12.12.28.1.10 Una vez que el patrón está establecido, cualquier cambio al mismo deberá ser aprobado por los jueces, siempre y cuando se haya concluido una ronda. Los jueces agregaran una nota donde expliquen la causa del cambio. De no ser así, el juez será multado con \$500 Pesos M.N.

12.12.28.1.11 Los jueces deberán publicar una copia del patrón establecido con sus medidas y entregarlo en la oficina del rodeo.

12.12.28.1.12 Al colocar los barriles en las marcas estas deben de quedar en la orilla del barril por el lado de afuera del patrón, la soga o cadena sobrante se pone oculta con tierra pegada al barril.

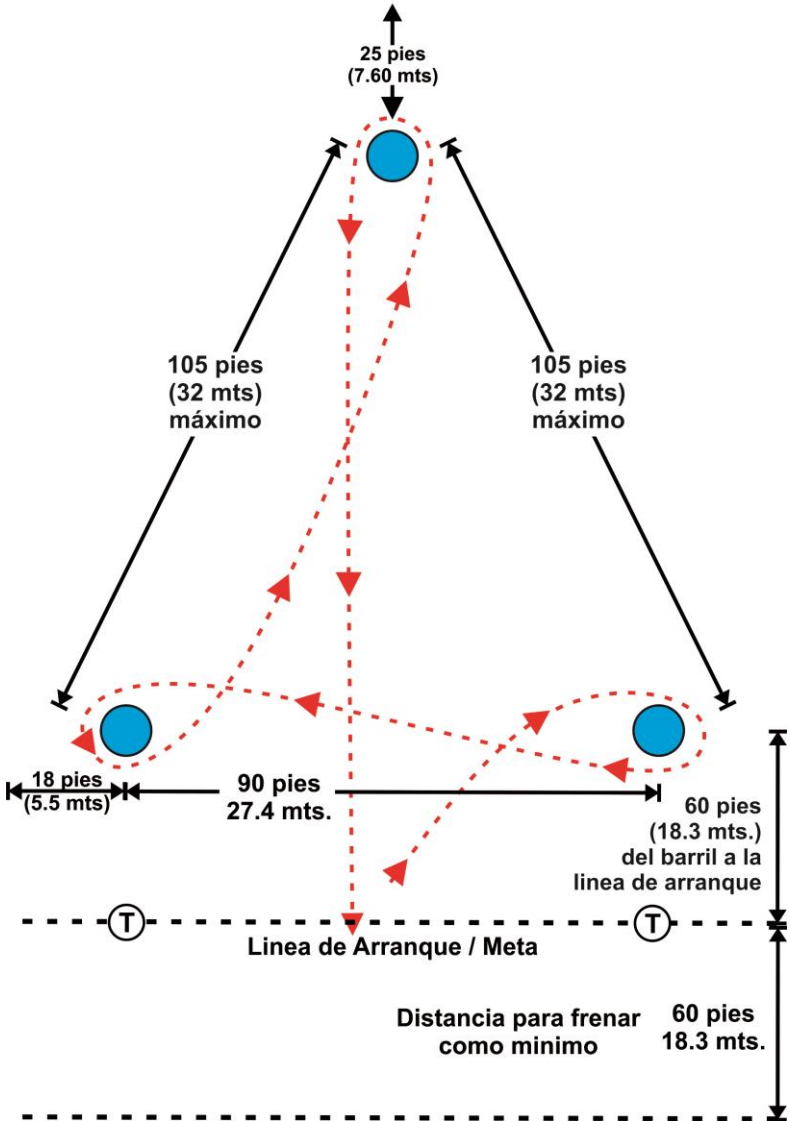
12.12.29 TOMA DEL TIEMPO

12.12.29.1 Se recomienda que se use un cronómetro electrónico y dos cronómetros manuales de respaldo. En caso de que el cronómetro electrónico falle se promediaran los cronómetros manuales y se agregara un cero para que el resultado este con milésimas. De no haber cronómetro electrónico se tomara el tiempo con 3 cronómetros manuales y se considerara tiempo oficial el cronómetro de en medio. En el caso de que ningún cronómetro funcione se otorgara una repetición.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

12.12.30 PLANO DE LA CARRERA DE BARRILES

PATRON ESTANDAR PARA
CARRERA DE BARRILES



FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

CAPITULO 13
RESTRICCIONES DE CONDUCTA Y ACCIONES
DISCIPLINARIAS

13.0 GENERAL

Cometer faltas a las reglas establecidas en este reglamento o cualquier otra regla o disposición aplicable, puede ser sancionado con llamada de atención, multa, inelegibilidad, suspensión y expulsión de conformidad con lo establecido en este reglamento y en el Estatuto que rige a la Autoridad del rodeo.

13.0.1 Multas progresivas. En el caso de las faltas consideradas en este reglamento de multa progresiva (con incremento en el monto cada vez que se repita la misma falta) se aplicaran solo en el mismo año de rodeo a excepción de multas clase 3.

13.0.2 Lista de inelegibles. Ningún miembro podrá participar en un rodeo si su nombre está en la lista de inelegibles. Para ser retirado de esta lista se debe cumplir la sanción correspondiente.

13.1 FALTAS CLASE I

Estas faltas son sancionadas con multa y hasta la descalificación de un rodeo, a criterio de la autoridad del rodeo.

13.1.1 No cumplir con el código de vestimenta, que se indica en el numeral 1.10 de este reglamento, se sanciona con multa de \$200 pesos M.N.

13.1.2 No utilizar el número de concursante, se sanciona con multa de \$50 pesos M.N. cada ronda o participación.

13.1.3 Incapacidad para sacar la mano en caballos con pretal se sanciona con multa de \$200 pesos M.N. reportado por los jueces.

13.1.4 No hacer un esfuerzo honesto, al apretalar y montarse para salir del cajón de jineteo, se sanciona con multa de \$100 pesos M.N.

13.1.5 Disputar, alegar, discutir en la arena se sanciona con multa de \$300 pesos M.N. en la primera ocasión y se duplicara las veces subsecuentes.

13.1.6 No estar listo a la hora que se le llama a competir \$150 la primera, la segunda \$300 y \$450 pesos M.N. la tercera y puede ser descalificado desde la primera a criterio del juez.

13.1.7 Declinaciones. No avisar en la oficina del rodeo, la declinación antes del sorteo, se hará acreedor a una multa equivalente al costo de la renta del animal en el que competiría.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.

REGLAMENTO DEPORTIVO

13.1.8 Declinar estando presente, capaz y sano. Descalificación de todas las demás disciplinas en las que se encuentre inscrito y se hará acreedor a una multa equivalente al costo de la inscripción en la primera ocasión y se duplicara subsecuentemente, además de un rodeo de suspensión.

13.1.9 Cruzar o entrar a la arena sin ser necesario durante o antes de un rodeo obtendrá una multa de \$100 pesos M.N.

13.1.10 Contratar o involucrar, personal inelegible, se sanciona con multa de \$500 pesos M.N.

13.1.13 Presencia en los corrales de ganado, sin la autorización de un juez se sanciona al concursante con descalificación inmediata.

13.2 FALTAS CLASE II

Estas faltas son sancionadas con multa y hasta la descalificación de un rodeo, a criterio de la autoridad del rodeo.

13.2.1 Inscribirse a un evento y no pagar la inscripción del mismo. La multa será igual al valor de la inscripción.

13.2.2 Pagar con cheques sin fondos. El cheque tendrá que ser pagado en efectivo incluyendo los cargos bancarios generados, y la multa será de \$500 pesos M.N.

13.3 FALTAS CLASE III

Estas faltas serán sancionadas con multa, inelegibilidad, suspensión, expulsión, a criterio de la autoridad del rodeo.

13.3.1 No cumplir las obligaciones de un contrato.

13.3.2 Pelearse en la arena.

13.3.3 Influenciar a un oficial, intentar influenciar, sobornar, intimidar en cualquier momento dentro o fuera de la arena, o hablar con un juez cuando una disciplina está en proceso.

13.3.4 Amenazar, intentar provocar, provocar, acosar, intimidar a un oficial, espectador, representante, empleado o cualquier miembro.

13.3.5 Acciones fraudulentas. Utilizar documentos falsos o proporcionar información falsa en cualquier asunto relacionado con un rodeo.

13.3.6 Conducta, lenguaje o apariencia que dañe la imagen del deporte del rodeo y de las instituciones deportivas.

13.3.7 Ser arrestado o convicto por un delito grave. Estar involucrado en acciones ilegales como: asalto, uso de armas peligrosas, distribución o tráfico de drogas o sustancias prohibidas.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

13.3.8 Huelga. Promover o formar parte de acciones huelga, boicot, manifestación o protesta de cualquier tipo, que afecte la realización de un rodeo o a las instituciones deportivas.

13.3.9 Cambio de orden de salida en el rodeo. Los concursantes que cambien su orden de salida o su ganado sorteado en un rodeo, sin autorización previa del director de arena o un juez.

13.3.10 Reincidir. El reincidir en las ofensas clase I y clase II, se convertirá en una ofensa clase III.

13.3.11 Alcohol o drogas. Consumir o estar bajo la influencia de licor o cualquier droga ilícita en la arena.

13.3.12 Maltrato al Ganado, referirse al capítulo 9 del reglamento.

13.3.13 Hacer trampa, engañar o intentar hacer trampa en un rodeo.

13.3.14 No tener al menos 2 payasos de protección y dos auxiliares a caballo. Conforme se indica en el numeral 4.7.1 de este reglamento se sanciona con multa de \$5000 Pesos M.N.

13.4 FALTAS CLASE IV

Las siguientes faltas serán sancionadas con la descalificación del rodeo, inelegibilidad y una multa automática de \$2,000 pesos M.N. En adición, la autoridad del rodeo podrá aplicar una suspensión de hasta un año y una multa de hasta \$10,000.

13.4.1 Agresión o contacto físico con un juez o cualquier otro oficial dentro de la arena.

13.4.2 Intentar el arreglo o influir de manera impropia en una disciplina, rodeo o competencia y que esto afecte o influya en los resultados del rodeo o en la competencia misma.

13.5 FALTAS CLASE V

13.5.1 Indisciplina extrema

En circunstancias donde la conducta, acciones y comportamiento del infractor, sean extremadamente dañinas a la imagen del rodeo e instituciones deportivas, se turnara al Órgano de Justicia Deportiva de la FMR, para los efectos legales a que haya lugar.

13.6 PROCEDIMIENTOS DISCIPLINARIOS

13.6.1 Descalificación de un rodeo. Un concursante puede ser descalificado de un rodeo en conformidad con este Reglamento, solo con un acuerdo unánime de los jueces del rodeo.

13.6.2 Autoridad del Consejo directivo. El consejo directivo de la FMR o la Asociación estatal, serán responsables de aplicar las

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C. REGLAMENTO DEPORTIVO

multas y sanciones. Los encargados y responsables de supervisar estas acciones y de administrar los recursos producto de las multas que se generen por la aplicación de estas reglas, serán la FMR y las Asociaciones Estatales.

13.6.3 Aviso de sanción. El directivo encargado de aplicar las sanciones, será responsable de avisar por escrito o por cualquier medio al acusado sobre la sanción a que fue acreedor.

13.6.4 Alegato o defensa del acusado. Si el acusado en cuestión desea responder o establecer una queja o alegato al respecto, tendrá la oportunidad de hacerlo por los mismos medios no antes de haber pasado 15 días hábiles después de haber recibido la notificación.

13.6.4.1 Deposito por multa en proceso de alegato. La persona acreedora a una multa y que este en proceso de alegato, no podrá competir hasta que la resolución sea dada o hasta que haya hecho un depósito por el valor del 50% de la multa asignada.

13.6.5 Retiro de puntos por sanción. La persona que haya sido acreedora a cualquier, sanción, multa, suspensión, expulsión, etc. También podrá ser acreedora a que se le retiren los puntos acumulados o ganados en el circuito.

13.6.6 Sin derecho a participar por multa pendiente de pago. El deportista acreedor a una multa, automáticamente queda sin derecho a participar en cualquier evento oficial, hasta que cubra el pago de la multa.

13.6.6.1 Pago inmediato de multa para continuar compitiendo en el Rodeo. En Rodeos de dos o más rondas, el deportista acreedor a una multa, debe pagar inmediatamente la multa para poder continuar compitiendo en las siguientes rondas del Rodeo.

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

TABLA DE CONTENIDO

MENSAJE DEL PRESIDENTE	1
CAPITULO 1 DISPOSICIONES GENERALES	2
1. GENERALES.....	2
1.10 CODIGO DE VESTIMENTA	3
1.11 CATEGORIAS	3
1.12 REGLAMENTOS COMPLEMENTARIOS.	5
1.13 SISTEMA ESTADISTICO PARA CIRCUITOS DEPORTIVOS.	5
CAPITULO 2 RODEOS OFICIALES.....	10
2.2 CAMPEONATO NACIONAL.....	10
2.3 RODEOS ESTATALES	11
2.4 RODEOS DEL FMR TOUR	12
2.5 CONVOCATORIAS	14
2.6 ELEGIBILIDAD PARA PARTICIPAR EN EVENTOS OFICIALES	15
CAPITULO 3 SORTEO DE GANADO	17
3.1 GENERALIDADES	17
3.1.4 MAL SORTEADOS.....	17
3.2 DISCIPLINAS DE JINETEO	19
3.2.7 GANADO DE JINETEO PARA FINALES	20
3.3 DISCIPLINAS DE TIEMPO	20
3.3.2 LOTES DE GANADO	21
3.3.3 SORTEO.....	21
3.3.6 GANADO DE TIEMPO PARA FINALES	21
CAPITULO 4 ACTIVIDAD DE RODEO.....	22
4.1 SINCRONIZACIÓN DE COMPETENCIA EN EL GANADO....	22
4.2 CONCURSANTES INCAPACITADOS PARA COMPETIR.	22
4.3 ANUNCIO DE TIEMPOS Y PUNTUACIONES.....	22
4.4 LUGAR PARA CONCURSANTES DURANTE EL RODEO.	23
4.5 PRESENTACIÓN DE CONCURSANTES Y DESFILES.	23

**FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO**

4.6 ACTOS CONTRATADOS.....	23
4.7 CONTRATACIÓN DE PERSONAL	23
4.9 SLACK Y FUNCIONES DE RODEOS.....	25
4.10 TOMADORES DE TIEMPO.....	26
4.11 LOS JUECES Y SU FUNCIÓN	27
CAPITULO 5 PREMIACION	28
5.1 CÁLCULO DE PREMIACIÓN.....	28
5.2 CÁLCULO POR RONDA Y PROMEDIO EN RODEO SIN FINAL.....	28
5.3 CÁLCULO POR RONDA Y PROMEDIO EN RODEO CON FINAL.....	29
5.4 NÚMERO DE LUGARES Y PORCENTAJES DE PREMIO ...	29
5.5 PREMIACIÓN POR RONDAS.....	30
5.6 PAGO DEL PROMEDIO.....	30
CAPITULO 6 RETIROS Y DEVOLUCIONES	32
6.1 NO DEVOLUCION DESPUES DE HABER PARTICIPADO ...	32
6.2 POR CAMBIO DE FECHA U HORARIO DEL RODEO.....	32
6.3 DISCIPLINAS DE JINETEO	32
6.4 LAZO POR PAREJAS	32
CAPITULO 7 DECLINACIONES.....	33
7.2 INCAPACIDAD O ENFERMEDAD VISIBLE	33
7.3 DESCARGO MEDICO.....	34
CAPITULO 8 GANADO DE RODEO	35
8.1 GANADEROS APROBADOS O MIEMBROS DE FMR	35
8.2 NUMERACIÓN DEL GANADO	35
8.3 GANADO PARA DISCIPLINAS DE TIEMPO.....	35
8.4 CAMBIOS DE GANADO ENTRE DISCIPLINAS.....	35
8.5 CORRIDA PREVIA DEL GANADO	35
8.6 AMARRE DE BECERROS NUEVOS.....	35
8.7 CANTIDAD DE GANADO.....	36
8.8 GANADO INSATISFACTORIO	36
8.9 ANIMALES CON CUERNOS	37

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

8.10 USO DE ANIMALES.....	38
8.11 AUSENCIA DE UN ANIMAL.....	38
8.12 ESPECIFICACIONES Y CARACTERISTICAS DEL GANADO	38
8.13 GANADO DE JINETEO PROBADO.....	39
CAPITULO 9 NO MALTRATO A LOS ANIMALES.....	39
9.0 NINGUN ANIMAL SERA MALTRATADO.....	39
9.1 ANIMALES ENFERMOS O LASTIMADOS.....	39
9.2 EQUIPO PARA JINETEO DE CABALLOS.....	40
9.4 USO DE CHICHARRA ELECTRICA.....	40
9.5 INSTALACIONES Y MANEJO DE GANADO.....	40
9.6 MEDIDAS DE CUIDADO EN LAZO DE BECERROS.....	41
9.10 SANCION POR MALTRATO ANIMAL.....	41
CAPITULO 10 DISCIPLINAS DE JINETEO.....	42
10.1 REGLAS GENERALES.....	42
10.1.5 USO DE CHICHARRA ELECTRICA.....	42
10.2 REGLAS GENERALES PARA JINETEO DE CABALLOS....	43
10.3 RE-MONTA.....	44
10.4 JINETEO DE CABALLOS CON PRETAL.....	47
10.5 JINETEO DE CABALLOS CON MONTURA.....	49
10.6 JINETEO DE TORO.....	50
CAPITULO 11 DISCIPLINAS DE TIEMPO.....	52
11.1 INSTALACIONES.....	52
11.1.1 LA BARRERA.....	52
11.1.2 LA TRAMPA.....	52
11.1.4 LOS CAJONES.....	52
11.2 RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES.....	53
11.3 REGLAMENTOS DE COMPETENCIA.....	53
11.4 PERSONAL DE ARENA.....	57
11.5 LARGO DE LA BARRERA.....	57
11.6 LAZO DE BECERRO.....	58
11.6.5 DESTRONQUE DE BECERROS (JERK DOWN).....	59

FEDERACION MEXICANA DE RODEO A.C.
REGLAMENTO DEPORTIVO

11.7 ACHATADA DE NOVILLO	59
11.8 LAZO POR PAREJAS	61
11.10 AMARRE DE BORREGOS	63
CAPITULO 12 CARRERA DE BARRILES.....	65
12.9.2 INFRACCIONES.....	65
12.12.1 GENERALES DE LA CARRERA DE BARRILES.....	66
12.12.9 JUECES.....	68
12.12.10 REPETICION.....	68
12.12.12 SLACK.....	69
12.12.14 DESCALIFICACIONES	69
12.12.15 PREPARACION DEL PISO.....	70
12.12.16 DISTANCIAS	71
12.12.29 TOMA DEL TIEMPO	72
12.12.30 PLANO DE LA CARRERA DE BARRILES	73
CAPITULO 13 RESTRICCIONES DE CONDUCTA Y ACCIONES DISCIPLINARIAS.....	74
13.0 GENERAL.....	74
13.1 FALTAS CLASE I	74
13.2 FALTAS CLASE II	75
13.3 FALTAS CLASE III	75
13.4 FALTAS CLASE IV	76
13.5 FALTAS CLASE V	76
13.6 PROCEDIMIENTOS DISCIPLINARIOS	76