

Manual de Jueces
2025 - 2026

Febrero 2025

MANUAL DE JUECES

INTRODUCCION

Bienvenidos al reto de juzgar en el rodeo. Si te gusta el rodeo y estás dispuesto a trabajar, puedes desarrollar una habilidad que te de satisfacciones y beneficie al rodeo; no hay atajos para ser un buen juez, como no los hay para ser un gran vaquero, un esfuerzo verdadero de tu parte, puede ser un estimulante extra en tu vida personal.

El crecimiento del rodeo en el país ha creado la necesidad de tener jueces calificados, los concursantes y los organizadores saben que con un buen equipo de jueces se produce un ambiente sano y de honradez deportiva, además de la determinación justa del ganador. Desean jueces que ofrezcan ventajas para el evento, así como saben que los jueces incompetentes pueden generar tensión y contratiempos entre los concursantes, ganaderos y el público, a veces con serias consecuencias.

En pocas palabras, **los jueces son esenciales en un Rodeo**.

El concursante, el ganadero y los jueces obran entre si recíprocamente y dependiendo de habilidades y actitudes, se unen para producir una variedad de resultados, no solamente un ganador y un perdedor, sino también satisfacción o desilusión; estimulo o mediocridad; competencia sana o una batalla; respeto mutuo o desconfianza.

El reto de ser un buen juez es desarrollar sus habilidades y capacidades de tal forma que siempre haga lo que se espera de él, sin importar las dificultades que se presentan. Alcanzar un alto grado de desempeño, es siempre el resultado de mucha preparación y experiencia en el deporte. Todo esto complementado con una evaluación constante y una mentalidad y esfuerzo hacia el mejoramiento continuo.

El juzgar no es un trabajo sencillo ni fácil, es una tarea desafiante. Un juez debe dedicarse mucho y tener objetivos significantes, si desea ser exitoso.

EL OBJETIVO FUNDAMENTAL

Hacer que el Rodeo transcurra tranquilamente dentro de las reglas

La meta principal del juez es promover el desarrollo normal de una competencia deportiva, con la menor intervención posible. Esto no quiere decir que aplicar las reglas se deba tomar a lo ligero ni pensar que el juez está ahí solo para aplicar sanciones por infracciones al reglamento.

El prevenir infracciones al reglamento es un factor importante y puede ser de dos maneras:

1) Establecer influencia sutil e incuestionable sobre el concursante.
2) Prevenir activamente infracciones.

Una competencia interrumpida por el juez o por equipo deficiente no complace a nadie, en esas circunstancias el juez es factor dominante en vez de que lo sea el concursante. Los concursantes y ganaderos respetan al juez que, dentro de las reglas, promueve un espectáculo continuo sin interrupciones.

I. Estableciendo una influencia sutil.

En casi todos los casos, los concursantes desean evitar infracciones de las reglas para no verse perjudicados, el Juez competente aprovecha los deseos y las habilidades de los concursantes estableciendo su influencia en la competencia.

Para lograr esto el juez eficaz tiene que estar completamente preparado desde la primera acción del rodeo para tomar cualquier decisión sin titubear. Se da cuenta que el tomar control desde temprano o no hacerlo, puede influenciar en toda la competencia. Dos maneras de que el juez pueda establecer esta influencia son

1) Colocarte en un lugar donde puedas observar y ser observado.
2) Tomando decisiones inmediatamente aplicando las reglas.

Cuando los concursantes por su cuenta tratan de cumplir puntualmente las reglas, el resultado es satisfactorio y valioso para los involucrados. Dicha situación no siempre se da, pero el juez dedicado la busca constantemente.

II. Prevención activa de infracciones

Obviamente más de una intervención ocasional es necesaria durante la competencia. En estas ocasiones el resultado normal es una decisión del oficial y la sanción a la regla prescrita. Sin embargo, en otras ocasiones es apropiado que el juez prevea la infracción inminente y disuada al concursante de hacerlo, esta acción directa puede y debe ser preventiva y correctiva.

Es necesario tener experiencia y trascendencia en el deporte para saber cuándo advertir o no, utilizando una forma correcta para hablar con un concursante y evitar que cometa una infracción. Hay momentos en todos

los deportes y en todos los niveles de competencia cuando esta manera de ejercer las funciones se logra de forma apropiada y discreta, estas advertencias no solo eliminan infracciones, sino que ayudan a establecer relaciones positivas entre jueces y concursantes.

LOS INGREDIENTES ESENCIALES

Son cuatro los requisitos a cumplir si deseas que se te considere un juez exitoso.

1) Debes hacer cumplir las reglas con inteligencia.

Las reglas del rodeo se han desarrollado con la participación de muchos vaqueros en muchos años. Por lo tanto, merecen respeto y exigen que se cumplan, los concursantes no son los indicados para hacer que se cumplan. Eso es trabajo del juez para eso está ahí. Se espera que el muestre su respeto al deporte y al concursante por medio de su conocimiento de las reglas y el hacer que se cumplan. Hacerlo de otra manera usualmente trae consecuencias no deseadas, desorganización, hechos carentes de honradez deportiva, además del posible daño.

Aplicar las reglas requiere del uso del juicio del oficial, debe saber la interpretación correcta de las reglas para que sus decisiones sean lo más consistentes posible.

2) Debes mostrar Integridad absoluta, ser justo

El juez capaz quiere ver que el rodeo se desarrolle correctamente, sin predisposición ni inconsistencia. A pesar de presiones, no se dejará influenciar ni por los concursantes ni por las reacciones de los ganaderos, los espectadores, ni por sus propias decisiones anteriores. A un grado considerable, él debe ver a cada concursante como una competencia en sí misma, sin relacionarla con lo que haya pasado previamente.

En ciertos casos, se requiere gran valor y confianza personal para que el juez tome decisiones con integridad absoluta, pero esto es lo que exactamente tiene que hacer.

Sin importar las circunstancias, el juez tiene que ser indudablemente **honesto** en todo, especialmente en aplicar las reglas, y también en sus relaciones con otros jueces, concursantes y ganaderos.

La honestidad también se puede mostrar en no hacer lo que como juez no se debe hacer.

Un juez nunca debe aceptar situaciones que lo comprometan a aceptar arreglos o consideraciones especiales, no debe trabajar en un rodeo donde tenga relaciones estrechas con concursantes o tenga otros motivos personales.

Finalmente, tu integridad puede mostrarse al cumplir con todo lo que debes hacer y cumplirlo a tiempo.

La falta más grave que llegar tarde, es no llegar.

Retrospectivamente, la integridad es un producto de la honestidad personal y la confiabilidad. Un juez potencialmente sobresaliente puede subir o caer según la integridad que demuestre.

3) Debes construir relaciones humanas sanas

Se ha dicho que el juzgar se asemeja más a un arte que a una ciencia.

Para desarrollar relaciones sanas con otros jueces, los concursantes, ganaderos y público, mientras estas expuesto al fuego en una intensa rivalidad competitiva se requiere un **"toque de artista"**.

Tu relación con tus colegas jueces es importante. Por lo regular los jueces se agrupan a solas en el rodeo, si se descompone su apoyo mutuo y espíritu de solidaridad de equipo, aumentaran los problemas en otras áreas. Siempre debes apoyar a tu colega, No te confundas con la palabra apoyar, no significa explicar o defender sus decisiones sino sostenerlas. Las siguientes, son sugerencias que podrán aclarar lo que se requiere para integrar un verdadero equipo.

a) Llega suficientemente temprano para conocer a tu colega y al director de arena, y ponerse de acuerdo en los mecanismos e interpretaciones de las reglas.
b) Nunca discutas con otro juez.
c) Ponerse de acuerdo en cuanto a qué hará cada quien.
d) Ponerse de acuerdo en cuanto a cómo se pueden ayudar en tomar decisiones que requieran apoyo.
e) Decidan desde antes las circunstancias en que un juez puede anular las decisiones del otro.
f) Durante la competencia evita la tentación de explicar la decisión de tu compañero deja que lo haga el y después respáldalo.
g) El juez con más experiencia debe tomar la iniciativa para ayudar al juez con menos.
h) Si tu estas inscrito en una disciplina y tienes que encontrar un suplente para esa disciplina debes de usar el criterio que se usó para elegirte a ti como juez.
i) Estar disponible para cada función o slack.
j) Aceptar todas las responsabilidades.
k) Tú como juez has entregado toda responsabilidad a tu suplente, así como la autoridad.

Relaciones con los concursantes. Son de fundamental importancia, los jueces no deben ser demasiado afectuosos ni cautelosos en su trato con los concursantes. Estos desconfían de un juez que parece estar tratando de ganar un concurso de popularidad, esperan que este se comporte como un oficial quien tiene un trabajo importante que llevar a cabo.

Un juez dominante o imperioso perturba a los concursantes, los jueces deben actuar como un ser humano abordable, debes mostrar respeto para ganar respeto, el conocimiento y el entusiasmo también aumentan el respeto de los concursantes. Lo que se necesita en la mayoría de las circunstancias no es enojo o venganza, sino decisiones precisas y eficientes presentadas con confianza y tranquilidad.

Una decisión seria, mas no antipática, previene consecuencias graves.

Un juez no debe dar, directa o indirectamente, informes o entrevistas a los medios de comunicación, en el sitio en donde ha juzgado o va a juzgar, tampoco dar informes o involucrarse en pláticas acerca de concursantes u otros jueces o rodeos. Se permite que un juez declare la regla pertinente y la decisión en cuanto a la infracción en la que estaba involucrado.

En resumen, las relaciones públicas sanas son parte de los jueces competentes, porque los deportes suponen seres humanos con lealtades contrarias. Estos poseen diferentes trasfondos, habilidades, y respuestas emocionales. De hecho, algunos de ellos no van a querer a los jueces. No se puede satisfacer a todos y por supuesto que esa no es la meta. Debes mostrar respeto, evitar cualquier provocación, y ser abordable. Su máximo esfuerzo debe enfocarse a realizar un gran trabajo.

4) Debes demostrar que tu principal preocupación es el concursante

El juez se preocupa por el bienestar del concursante, sabe que las decisiones correctas pueden motivar al mejoramiento a través del proceso de aprendizaje, sin oponerse a preguntas en cuanto a las reglas, ya que entiende que no todos los concursantes las conocen.

LAS CUALIDADES DE UN JUEZ COMPETENTE

1) Conocimiento preciso de las reglas

Las reglas de cualquier deporte son la dirección del mismo, y se espera que los jueces lo lleven conforme a ellas, esto debe ser un esfuerzo constante, esto significa todas las reglas prescritas.

Una manera eficaz de resolver confusión es con grupos de estudio, preferentemente antes del Rodeo, y después de este es importante evaluar el trabajo individual y del equipo, esto permitirá atención inmediata a las faltas de entendimiento de las reglas mientras los casos todavía están en la mente.

2) Juicio

El juicio debe estar basado en el conocimiento de las reglas. Ningún juez puede asegurar que su juicio está completo y es perfecto, el desarrollo del juicio es un proceso sin fin, el juez que sigue estudiando las reglas y sometiendo sus experiencias de jueces a mejoramiento, es el que va a tener éxito. El buen juicio es la calificación principal para el juez, ya que

es lo que permite tomar decisiones correctas sin titubear en cualquier circunstancia y fomenta el respeto y la aprobación de los concursantes.

La experiencia competitiva ayuda mucho al buen juicio pero no es suficiente por sí misma.

3) Buenos mecanismos

Los Mecanismos son los procedimientos rutinarios que rodean la actividad de un juez. Las dos áreas principales son las señales y la ubicación. Las señales podrán realizarse de voz, con un pizarrón o cualquier otro instrumento, dependiendo de la disciplina y las circunstancias; La buena ubicación y trabajar en equipo son de importancia fundamental. Ubícate en el lugar que te facilite ver lo que debes ver, cuando estos mecanismos funcionan, el rodeo progresa sin confusión ni demora, no hay nada complicado ni mágico en esto de los mecanismos.

Los mecanismos no son difíciles de desarrollar, si los hábitos correctos se establecen temprano en la carrera del juez, ya que los mecanismos sean buenos o malos son cuestiones habituales, y es más fácil aprender el hábito correcto en un principio, que tratar de eliminar un mal hábito.

Los procedimientos que debes aprender para ser un juez eficaz:

A. Puntos de verificación en cada disciplina.

B. Elementos que se deben revisar, entre otros:
1. Ganado (Lesionados, cojos, ciegos, números, corrales)
2. Puertas y porteros
3. Caballo para juez de bandera
4. Auxiliares a caballo
5. Producción
6. Procedimiento de sorteo
7. Deberes después de la función
8. Equipo (cronómetro, banderas, hojas, lápices)
9. Condiciones del piso
10. Cajones de jineteo, corrales y callejones.
11. Barrera, trampa y cajones para disciplinas de tiempo.

4) Ser entusiasta, estar listo y dispuesto

Esto se puede mostrar de varias maneras dependiendo la disciplina, se debe identificar por los siguientes atributos: atención, esfuerzo físico, dedicación y entusiasmo.

Un juez que pone entusiasmo mostrara mejores mecanismos, vera más y disfrutara su trabajo.

Casi siempre un juez es percibido por los concursantes de acuerdo a su apariencia y comportamiento. El lenguaje corporal revela mucho acerca del juez ya que este refleja interés, atención, respeto, intensidad y otras cosas.

5) Autoridad decisiva

El juez decisivo convierte una decisión polémica en una aceptada, simplemente por su autoridad. El resultado de una competencia continua y sin interrupciones será definido por el talento de los concursantes, no por las interrupciones y malas decisiones de un juez. El juez experimentado se da cuenta de que su juicio no está sujeto a protestas de ninguna manera, por lo tanto, evita cualquier polémica innecesaria aplicando su autoridad en decisiones reñidas, cuanto más reñida más autoridad, cuando se es indeciso, o demoras la decisión, es fácil que los concursantes piensen que es incorrecta, y como de todas maneras tienes que tomar la decisión pues hazlo con autoridad.

6) Aplomo

Los rodeos son emocionantes y por lo tanto despiertan emociones en concursantes y aficionados, pero se pueden salir de orden si las emociones se aceleran. Los jueces no pueden controlar emociones de otros, pero se espera que controlen las de ellos mismos y muestren aplomo sin importar circunstancias.

La confianza y la tranquilidad son componentes básicos, quienes carecen de confianza personal o que se emocionan fácilmente, regularmente no son buenos jueces y aumentan las tensiones por sus reacciones, en cambio, quien tiene aplomo contribuye a un ambiente controlado.

Durante un momento tenso actúa a propósito pausadamente, entre más grande sea la tensión de la circunstancia, más calma deberás mantener tú. Obviamente no es fácil mantener el aplomo, el contener tus emociones, es un hábito que hay que desarrollar.

7) Consistencia

Si hubiese una encuesta de las cualidades de los jueces más criticados, la consistencia sería la más alta, ya que los concursantes esperan que se apliquen igual las reglas, la verdadera consistencia no es tratar de poner a la par a todos los involucrados, sino aplicar las reglas a cada participación por separado. La verdad es que donde se requiere discernimiento, no hay dos situaciones competitivas exactamente iguales, si un juez aplica un juicio preciso al pie de la letra a cada decisión, tendrá consistencia por que la interpretación de la regla no cambia. El juicio y la interpretación correcta de las reglas dan la consistencia.

8) Valentía

Esta cualidad está relacionada muy de cerca con la objetividad y la integridad, no obstante, no estarían completas las cualidades sin enfatizar en la valentía.

Los jueces están a prueba constantemente, una decisión difícil puede suceder en cualquier momento y es la que separa a un juez eficaz de un mediocre. El eficaz decide por que tiene valentía para hacerlo, se da

cuenta que tiene autoridad por las reglas y que tiene que dar un fallo, esta consiente que hay dos cosas desfavorables que puede hacer, primero tratar de evitar dar el fallo, y segundo dar un fallo por que otra persona lo exige.

9) Buenas relaciones

El juez eficaz muestra cortesía y respeto a todos, concursantes, ganaderos, público, también muestra sentido del humor en momentos apropiados y es abordable y receptivo a preguntas.

10) Objetividad

En su calidad de seres humanos los jueces pueden ser influenciados por varias presiones, más sin embargo el juez habrá de jurarse que tomara decisiones por lo que ve y no por lo diga o piense la gente, por lo antes sucedido o la personalidad de los involucrados incluyendo la propia.

11) Tiempo de reacción

Suponiendo que el juicio sea correcto, las decisiones que se hacen rápidamente tienen más probabilidades de ser aceptadas sin cuestionarlas. Un juez con tiempo lento de reacción está expuesto a dudas, y quien reacciona rápido puede tomar la decisión casi al tiempo de la infracción, así su influencia en la competencia se establece rápida y firmemente. El juez lento frecuentemente compensa su tardanza desarrollando el mal hábito de prever las infracciones próximas y por consecuencia marca infracciones que no ocurrieron.

Concentrarse es la palabra clave en esto, sigue estos consejos:

a. Relájate durante la competencia
b. Piensa a donde mirar
c. Observa el lugar correcto en el momento correcto
d. No trates de ver lo que no existe
e. Toma las decisiones en tu mente cumpliendo la regla

12) Apariencia

Preséntate a trabajar en buen estado físico y mental, preferentemente se recomienda que los jueces usen uniformes, pero es importante que no estén sucios o arrugados, y cuando no haya uniformes viste conforme al código de vestimenta establecido en el reglamento deportivo, tu apariencia deberá de ser siempre limpia, ordenada y profesional, recuerda que lo contrario a esto motiva a que los demás no tengan buena imagen de ti, y por consiguiente que te pierdan la confianza.

LOS ROLES DE UN JUEZ

El juez tiene que desempeñar varios roles dependiendo de las circunstancias que se vayan presentando en el rodeo.

Educador: Explica brevemente la regla y su interpretación correcta.

Vendedor: Influencia a los concursantes al juego justo, limpio y deportivo.

Psicólogo: Comprende los sentimientos de los demás, y a través de ello, es capaz de mostrar respeto y a cambio ganarse el respeto de ellos.

Estadista: Habla con claridad y lógica cuando es necesario que lo haga.

EN RESUMEN

1) HACER CUMPLIR LAS REGLAS CON INTELIGENCIA.
2) INTEGRIDAD ABSOLUTA.
3) SANAS RELACIONES HUMANAS.
4) ENFOQUE DE PROTECCION A CADA CONCURSANTE.
5) ES MAS IMPORTANTE SER RESPETADO QUE QUERIDO.

EL JUEZ IDEAL

Todo lo nota, pero rara vez lo notan a él, tiene iniciativa, es considerado, cortés, sin sacrificar firmeza, puede controlar a los concursantes, y con comprensión siempre se preocupa por el bienestar físico de los concursantes y el ganado, coopera totalmente con otros jueces, es capaz de estar en el lugar correcto en el momento correcto, por lo tanto sabe lo que dicen las reglas y lo que significan.

INFORMACIÓN GENERAL

La manera, la apariencia y la conducta de los jueces, reflejan una imagen del rodeo y de la Federación Mexicana de Rodeo. Ellos deben de cooperar en todo momento con el director de arena, ganadero, comité organizador, y la oficina del rodeo en todos los asuntos que tengan que ver con la buena conducción del rodeo.

Deben recordar que el director de arena es un oficial importante, de hecho, es el jefe de la producción del rodeo. La mejor forma que tiene el director de arena de reforzar sus decisiones es atreves de los jueces del rodeo. Aparte de dar puntos o marcar tiempos, entregar resultados y retirarse, hay muchas cosas más que un juez puede hacer en su servicio como tal. Es su deber que todas las reglas del reglamento sean aplicadas, incluyendo aquellas que hablen del trato respetuoso y compasivo al ganado, así como las que hablan del equipo de los concursantes. Se debe de dejar asentado en un reporte, todas las violaciones al reglamento después de cada rodeo y entregarlo en la oficina del rodeo.

Cuida tus hojas de juez y entrégalas hasta que sean definitivos los resultados y a quien corresponda.

Se debe de tomar el tiempo suficiente para otorgar las puntuaciones y asegurarse que están observados todos los aspectos. Esto es muy importante, y a final de cuentas es la vara con que se medirá la capacidad y competencia de un juez. El fallar en el observar y utilizar todos los aspectos, muestra falta de confianza y firmeza al juzgar.

JUSTIFICANTE MÉDICO Y LESIONES VISIBLES

Los jueces no pueden autorizar un justificante médico, solo pueden quitar del sorteo a un concursante de acuerdo con las reglas aplicables.

Los jueces no son médicos, y no es justo para el negocio del rodeo autorizar una “declinación por lesión visible”, solo porque el concursante lo requiere. Por lo tanto, tiene que ser una herida o hinchazón notoria para otorgar el justificante médico, de lo contrario, tendrá que ser un médico el que lo haga.

EN CUANTO LLEGUES AL LUGAR DEL RODEO

Reportarte con el comité organizador y a la autoridad del rodeo, avisa los datos de tu ubicación para que te puedan localizar en cualquier momento.

Revisa el ganado para ver si está debidamente agrupado, clasificado y numerado.

Revisa que cumplan las especificaciones reglamentarias, principalmente que estén sanos y los que no sean aptos, sepáralos de la competencia.

Discute con el comité organizador y el director de arena en cuanto a la hora límite para sorteos y cambios en la lista, para fijar un horario conveniente a concursantes y comité organizador.

Sortear grupos de ganado si es necesario.

Familiarizarte con cualquier regla de campo aprobada para el rodeo y asegurarte de que se publiquen, anótalas al reverso de tus hojas de competencia en la disciplina que corresponda.

Revisa las condiciones del piso

AL ANOTAR EN LAS HOJAS DE JUEZ

Asegúrate de que marques todo lo necesario para cada concursante antes de dar vuelta a la hoja (pagado, pendiente, etc.) nunca entregues tu hoja de calificación sin señalar todo lo sucedido dentro de tu trabajo, por si es necesaria la devolución de inscripción de algún concursante.

Ejemplos:

Lastimado y todavía calificado hasta ese punto en las disciplinas de jineteo.

El animal original no está disponible en disciplinas de jineteo.

A un lazador por parejas, si está presente cuando su pareja renuncia, no se presenta, o tiene justificante médico.

Usa abreviaturas descriptivas para anotar lo sucedido en la ejecución, ejemplo:

NSP	No se presento
NP/JM	No participo por justificante médico
NP/LV	No participo por lesión visible

NL	No estaba listo cuando se le llamo
EXH	Exhibición
DEC/N	Declinación notificada
DEC/NN	Declinación no notificada
NT	No hay tiempo marcado
NM	No marco
TML	Toco con la mano libre
X	Se calló antes de los 8 segundos.
PE	Perdió el estribo
RDA	Perdió la rienda o la cambió de mano
RP	Rompió el patrón del recorrido
2M	Se agarró con las 2 manos
PEG	Quedarse pegado en caballos con pretal.
RR	Re-monta o repetición, anota también el animal que le corresponde y el motivo.
FC	Falta del caballo en amarre de chiva
SC	Sin cencerro

Si no hay una puntuación o un tiempo, debe haber una anotación qué indique lo sucedido, para tener una referencia en caso de aclaraciones posteriores y evitar posibles problemas.

Anota el tiempo total si lo hubo, entonces si se descalifica al concursante traza una línea sobre el tiempo y escribe el cero en el mismo cuadro, la infracción de romper la barrera se escribe en el lado superior izquierdo, el castigo por pial de una pata (lazo por parejas) se anota en el lado superior derecho, en caso de no haber tiempo o rebasar el tiempo límite en la ejecución se anota NT.

El orden de participación de los concursantes no siempre es el mismo orden de tus hojas así que revisa que hayas anotado en el lugar correcto.

EQUIPO DEL JUEZ

Banderas

Pañuelos para arrojar (amarillo y naranja)

Hojas de juez y lápices

Tabla para apoyar con sujetador y calculadora de ser posible.

Cronómetro (Digital de preferencia)

Reglamento y manual de jueces

Opcional: Uniforme, Chaleco, Silbato.

DISCIPLINAS DE JINETEO

Jinetes

Es responsabilidad del juez inspeccionar que los concursantes utilicen equipo reglamentario y que en ningún momento tomen ventaja sobre sus animales o los demás concursantes. La regla dice que el juez puede descalificar a un concursante que no está listo sobre su animal y con su ajuar (guante, chaleco, espuelas, etc.) debidamente puesto cuando ha sido avisado de que es el siguiente en salir. No dudes en reforzar la regla. Es esencial mantener el evento fluido y los jueces deben de ayudar a los demás oficiales a apurar a los concursantes a que salgan. Los jueces deben de cambiar de lado después de cada ronda.

Inspección de pretales para jineteo de Toro

En caso de que un pretal sea considerado ilegal por la altura de su grapa este deberá retirarse de la competencia, sin embargo, si el jinete solicita que su pretal sea verificado, esto será con el siguiente procedimiento:

El pretal sin aditamento alguno (cojín, cinta, o cualquier otro) se colocara en una superficie plana donde se pasara a través de la grapa un barrote de 4x2 (3½ ” x 1½ ”) o 4x4 (3½ ” x 3½ ”) mismo que deberá tener fricción con ambos lados de la grapa para ser aprobado.

Si el pretal no pasa la prueba, el concursante podrá pedir una segunda prueba, que consiste en colgar el pretal (en la posición para aplicar resina de pino) y permitir al jinete estirarlo solo con sus manos, cuando esté a su máximo de estiramiento se pasará el barrote por la grapa y deberá existir fricción por ambos lados de la grapa para ser aprobado.

Puertas y porteros

Es importante revisar todas las puertas que abran libre y apropiadamente, hablar con los porteros para que éstos operen las puertas como el ganadero, animal o jinete lo requieran, así evitaras faltas, lesiones, repeticiones y que cierren la puerta en la primera oportunidad que tengan para hacerlo.

CALIFICANDO DISCIPLINAS DE JINETEO

Aun que se califica al jinete y al animal por separado las puntuaciones dependen del grado de dificultad del animal, utiliza todo el rango y no vaciles en marcar con altas puntuaciones cuando veas algo sobresaliente. No utilizar todo el rango demuestra falta de confianza, si hay animales malos marca de 5 a 10 si hay muy buenos marca 20 a 25.

Sé constante durante todo el rodeo, no escojas una cosa para bajar puntos por que olvidaras el resto de los puntos buenos y malos, disciplínate sobre que mirar, califica viendo tu lado y solamente ese lado, si la posición del animal no te permite verlo, tendrás que calificar lo que veas.

No califiques la fama de los jinetes ni de los animales, califica el desempeño en la presente ejecución de la presente competencia, tanto jinetes como animales tienen malas y buenas actuaciones, si nunca le han completado tiempo y lo hacen, no quiere decir que el jinete será el campeón o que quedará dentro de los premiados.

Caballos

Para calificar la marca en jineteo de caballos, el jinete deberá tener las rodajas de sus espuelas en contacto con el cuello del caballo cuando las manos del caballo hacen contacto por primera vez dentro de la arena. Algunos jueces malinterpretan la regla. No es necesario tener en contacto las rodajas en el cuello cuando el caballo aun está en el cajón, muchos jinetes al hacer esto provocan que el caballo se niegue a salir. La mejor forma de marcar es alcanzar la marca después de moverse el caballo.

La ubicación reglamentaria de la marca con las espuelas debe ser en el área de color gris que se indica en la Figura 1.



Figura 1

El movimiento inicial puede ser: Levantarse de manos, salir corriendo, salir reparando, dar un paso, el tiempo iniciara hasta que la paleta del animal (del lado opuesto a la puerta del cajón) cruce el plano de la puerta del cajón, no te pares cerca del cajón o atrás de la puerta, es necesario que tengas en la vista al caballo y al jinete al mismo tiempo; no tardes en avisar al jinete si es que puede perder la marca cuando el caballo titubea para salir del cajón, evita accidentes y repeticiones ya que al avisar al concursante la regla de la marca se elimina y es más difícil una falta en la puerta.

Si el concursante no marca el caballo por tu lado tú sigue observando la jineteada ya que el otro juez pudo haber anulado la marca, cuidado con los jinetes que pretenden repetición sin haber tenido una falta.

Si un caballo da rehiletes y el jinete tiene un pie trabajando la espuela y el otro enterrado en el caballo, califica solo el tuyo y deja que tu compañero haga lo propio.

TERMINOLOGÍA DEL JINETEO DE CABALLOS

Longitud del recorrido del espueleo.

Espueleo de Pretal. Jalar los pies desde lo más adelante y arriba del cuello hasta el frente del pretal.

Espueleo de montura. Extender las piernas lo más adelante posible y con un movimiento curvo hacia la teja de la montura sin perder el contacto con la espuela.

Exposición. La disposición de ir más allá de los movimientos normales de espuelear arriesgando el control.

Pretal. La separación entre las piernas del jinete y el cuerpo del caballo, al regresar el espueleo.

Montura. La extensión del movimiento de las piernas del jinete hacia adelante del cuello, mas allá de una posición segura para el jinete al espuelear.

Agresividad. La velocidad de los pies para regresar el espueleo a la parte delantera del caballo.

Ritmo. La posición de los pies al espuelear en relación al reparo del animal.

Control. El control es mantener el cuerpo equilibrado con los reparos del animal debidamente sentado en posición normal sobre el caballo.

Resistencia. Presión continua de la rodaja de la espuela en el caballo.

Posición. Revisar que tan afuera están las puntas de los pies para comprobar que tan bien esta puesta la espuela en el caballo.

CALIFICANDO CABALLOS

Estas son algunas características de reparos de los caballos que deben considerarse pensando que el caballo perfecto sería el que hiciera todo.

De frente cabeceando. El caballo va hacia el frente cambiando direcciones como si evadiera obstáculos imaginarios provocando un movimiento en sus paletas que hace fuerza en el pretal y en las argollas de la montura.

Altura. Cuanta distancia hay entre el suelo y las patas delanteras del caballo, y que tan alto patea, si logra combinar ambas es mejor. Solo levantarse de manos no es suficiente.

Caída Vertical. La que no tiene movimiento de salida hacia delante, parece que el animal saliera hacia atrás quitándose de abajo ejerciendo mucha fuerza en el pretal o en los hombros de la montura.

Rehilete. Circulo inesperado sobre un eje con poco o nada de diámetro.

Patadas. Patadas con fuerza, de lado, desiguales, o juntas extendidas y parejas, altas. Crean fuerza, caída, ritmo o combinación de todo.

Tiempo. Regularidad de la velocidad, patrón de reparo.

Buen ritmo. Reparos suaves, parejos, constantes.

Mal ritmo. Cambios, patadas y movimientos sin coordinación.

Poder. La combinación de la caída con las patadas jalando el pretal aplicando el peso del caballo.

Es más difícil para el jinete mantener su posición y espueleo cuando un caballo tiene un patrón único (singular, extraño, raro) de reparo. Un caballo sin ritmo, que va de frente cabeceando es muy difícil de montar y espuelear.

El caballo que cae en sus manos con gran poder genera mas fuerza para el jinete. El poder y fuerza del animal dependerá de la altura y fuerza del pateo.

Velocidad y rapidez. Entre más movimientos dentro de los 8 segundos, es más difícil mantener el ritmo.

CALIFICANDO TOROS

Revisa cuernos despuntados y repórtalos, ubícate en un lugar donde veas, pero seguro donde no tengas que correr para salvarte dejando de ver, cuida que sea la misma posición para toda la competencia.

Aunque se califiquen toro y jinete por separado, la dificultad que presente el toro será de lo que dependa la puntuación.

Movimientos comunes del toro

Vueltas o Rehiletes. Movimiento en forma circular continuo en el mismo lugar, necesita velocidad y otras cualidades para ser un alto grado de dificultad.

Repara y patea en las vueltas o rehiletes. Es más difícil de montar que un toro que solo da vueltas sin patear el grado de dificultad aumenta dependiendo la altura de las patadas y su velocidad.

Repara y patea en línea recta o en círculo grande. Este movimiento depende de otras combinaciones (poder, altura, velocidad, movimiento de la parte delantera) se puede ver muy difícil, pero no lo es.

Se arroja. Movimiento hacia delante en el que la parte delantera se levanta con poca o sin patada, nada espectacular, inesperado pero muy difícil y con mérito.

Mueve la parte delantera. Movimiento con la parte delantera del cuerpo en el aire o en el suelo de un lado al otro que combinado con las patadas aumenta el grado de dificultad.

Se arroja y patea. La parte delantera se levanta irregularmente pero muy alto acompañada de una caída que jala al jinete sobre su cabeza, se ve en toros con poco ritmo y nada de tiempo. Difícil mantener control.

Ritmo. Movimiento suave, parejo, sin importar el patrón de reparo, constante toda la jineteada.

Esconderse. Movimientos laterales o hacia atrás, en lugar de hacia adelante. Intenta quitarse de abajo del jinete.

Fuerza y Poder. La caída del tren delantero, fuertes patadas, y el esfuerzo total al reparar junto con el tamaño, la velocidad y rapidez, todo esto tiene que ver con el poder del toro.

Velocidad. Rapidez del movimiento o la falta de ella.

Caída. La caída vertical del tren delantero, como clava sus patas delanteras en el piso creando poder por jalar el pretal hacia abajo.

Camina y bota en sus manos. Cae sobre sus patas delanteras y camina uno o dos pasos antes de patear, dando un azote al cuerpo del jinete y creando un ritmo muy disparejo, lo hace muy difícil de montar.

REPETICIONES O RE-MONTAS

Hora y media antes de la función, sortea los animales que serán usados para re-monta en disciplinas de jineteo, los concursantes no deben saber el orden pero si cuales están disponibles, y cuando se otorgue la re-monta, entonces tendrás que decir al concursante cuál será su animal para que éste acepte su puntuación o la re-monta, cuando sabe cuál es y en qué momento lo montará, si acepta la re-monta no puede pedir su puntuación original más tarde, a menos que las condiciones cambien: que ya no está el animal o el tiempo lo impida.

Los animales montados en slack tendrán que ser utilizados también en las funciones.

Un juez servirá como respaldo en el tiempo, éste se usará como medio de verificación cuando el tiempo de la jineteada está en duda.

El juez detendrá su cronómetro cuando considere que el concursante sea descalificado por cualquier motivo o cuando escuche la chicharra, lo que ocurra primero.

En cualquier caso, la chicharra o más de ocho segundos en el cronómetro del juez, el concursante obtendrá calificación.

En un rodeo con 2 jueces, ambos jueces tendrán cronómetros, teniendo preferencia el del lado del cerrojo y si la chicharra sonara antes de que haya 8 segundos en el cronómetro del juez, de cualquier manera, recibirá puntuación.

En un rodeo con 3 o más jueces, el tercer juez marcara el tiempo oficial desde atrás del cajón.

Un concursante no necesita declararse con un animal que cae para recibir puntuación con la opción de re-monta, pero si el animal cae y se declara tiene derecho a la opción de re-monta, pero no a la puntuación; no puede agarrarse con la mano libre y después soltarse y seguir con la jineteada y recibir puntuación; pero si no se declara y acepta la caída y luego es derribado, aun así, tiene la opción a una re-monta.

No importa cuando se pare el animal durante los ocho segundos, el jinete merece puntuación con opción a re-monta si completa el tiempo.

Si se presenta una interferencia que afecte el desempeño del toro, el concursante merece una re-monta sin tener que llegar a los 8 segundos y se califica hasta el momento de la interferencia.

Al revisar los cuernos si se detecta un animal que falte al reglamento, se ofrecerán al concursante dos opciones, la devolución de su inscripción o aceptar el animal designado para re-monta.

DISCIPLINAS ESPECÍFICAS

CABALLOS CON PRETAL

Está prohibido meter los dedos doblados en el pretal, los únicos adhesivos permitidos en el pretal, mano y guante del jinete son: resina de pino seca, bencina y tela adhesiva deportiva.

Se permite usar tela adhesiva deportiva en los dedos, con una sola vuelta. No debe haber sobrantes de tela adhesiva dentro o fuera del guante.

CABALLOS CON MONTURA

Los puntos serán otorgados primordialmente considerando la agresividad, el control, ritmo, y el largo del espueleo.

El ritmo es necesario cuando el caballo cambia de dirección, duda, recula, repara y patea, o la combinación de éstas.

El largo del espueleo deberá ser desde la parte más alta del cuello pasando por las paletas del caballo y terminando hasta el basto de la montura.

El jinete deberá ser agresivo y exponerse para alcanzar la parte más alta del cuello extendiendo su espueleo y deberá ser calificado acorde.

Para poder alcanzar una puntuación alta, el concursante deberá tener la punta de sus botas hacia fuera, con las espuelas tocando al animal, y extender el espueleo sin parar; acomodar sus pies acompañados de un roce continuo con el caballo, y mantener control durante toda la monta.

El jinete pierde puntos si la punta de sus botas no apunta hacia fuera y las espuelas no tienen contacto con el caballo; si el espueleo no es continuo durante la monta; o si el jinete no tiene balance y control. (El jinete debe estar centrado sobre el caballo, no ladeado sobre sus costados).

Los puntos son ganados o perdidos acordes con el ritmo que tenga el jinete con los reparos del caballo.

Se descalificará al concursante que pierda un estribo, toque el caballo, la montura o a sí mismo con su mano libre (brazo incluido); cambiar de mano la rienda; o soltar la rienda.

JINETEO DE TORO

El jinete será calificado de acuerdo al tipo de toro que monte y también por lo bien que lo monte, considerando lo siguiente:

Se le sumarán puntos por una buena posición corporal y movimientos; buen uso de la mano libre y hombros; espueleo que se ajuste al estilo del reparo del toro y le ayude a tener control.

Mantenerse recto en el centro del toro en control total de la monta, sin ser inclinado hacia el frente o hacia atrás. Eso es lo que se desea y será calificado acorde.

Las montas ganadoras, deberán ser en los mejores animales cuando el concursante demuestra control y agresividad.

Se deberá tener consideración para NO descalificar al jinete que estando montado en un toro que ha dejado de reparar, usa su mano o brazo libre para protegerse (no para apoyarse) de un golpe con la cabeza o cuernos del toro, cuando este cabecea peligrosamente.

Registra el tiempo de descalificación y la puntuación del animal en la hoja de jueces.

DISCIPLINAS DE TIEMPO

Es recomendable seleccionar lotes de ganado para las diferentes rondas, medir y marcar la línea de arranque de la barrera y seleccionar los lotes de ganado antes de sortear, proporcionando un animal por concursante sin que se le repitan en las diferentes rondas, agregando animales extras para cada ronda. Los animales usados como extras deberán ser sorteados en las siguientes rondas.

SORTEO DE GANADO

Se debe sortear el ganado con tiempo suficiente en acuerdo con el comité organizador y con los ganaderos, seleccionando lotes de ganado si es

necesario y conservando los sorteos en una hoja especial para comprobar que no se repitan para el mismo concursante.

El lote de ganado y el largo de la línea de arranque deberán ser determinados antes del sorteo, cambiar cualquiera de las dos afectara drásticamente la oportunidad de competencia cuando ya se conoce el sorteo.

Los sorteos serán en cada ronda; no sortees antes de terminar una ronda y si lo haces no lo publiques hasta que esta termine.

Realiza los sorteos con dos juegos de fichas, uno para los concursantes y otro para los animales; también se puede utilizar el sistema de sorteos por computadora de FMR. Si es conveniente, puedes acomodar el orden de salida cuando haya concursantes que comparten caballo, pero no es obligatorio que esto se haga.

Para cualquier duda o mal sorteo, referirse al numeral 3.1.4 del reglamento

Los animales sorteados no podrán ser cambiados a no ser que se lesionen, o por otra causa contemplada en el reglamento.

En el lazo de becerros y amarre de chiva, se deben correr y/o amarrar los animales antes de la primera ronda, en las otras disciplinas de tiempo solo se correrá sin ser lazados o achatados.

JUEZ DE BARRERA

Revisar Equipo

1. Poleas
2. Elasticidad de las ligas
3. Desgaste de la soga
4. Argollas
5. Hilo para barrera y collar (suficiente, de resistencia adecuada)
6. Cinta métrica
7. Cola de la barrera (parte que cae) que no pase de 10” (25 cm.)
8. Revisa la operación de la puerta, que abra toda, que abra pareja, que abra bien, que abra rápido.
9. Bandera visible para los tomadores de tiempo.
10. Línea de arranque (score-line)

INSTALACION DE LA BARRERA

La barrera mecánica comúnmente conocida deberá instalarse en todos los rodeos. (A menos que la autoridad del rodeo acuerde de otro tipo)

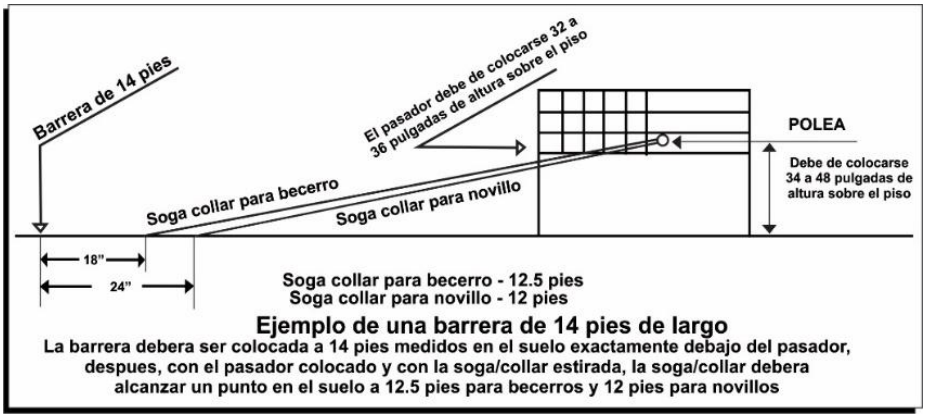
Medidas del cajón y la barrera

Primeramente, se obtiene la longitud del cajón, antes de instalar la barrera y se mide del centro del fondo del cajón al centro de la línea de la barrera.

La longitud del cajón no puede ser cambiada una vez iniciado el rodeo.

La altura de la barrera se mide desde el piso al pasador, y deberá medir entre 32" y 36", mismo rango de altura que deberá tener el centro del cordón de la barrera.

La altura de la polea se mide desde el piso al eje de la polea, y deberá medir entre 34" y 38".



INDICACIONES AL PORTERO DE LA TRAMPA

1. Debe de ser el mismo hasta que concluya el rodeo, cualquier excepción la tiene que aprobar el juez de barrera.
2. Avisar que, si falla en su primer intento de abrir, espere hasta otra señal del lazador.
3. Que dé oportunidad de instalar la barrera y regresar a su posición, y que sepa quién es el auxiliar que empujara el animal al salir de la trampa.

QUE REVISAR ANTES DE CADA FUNCIÓN

1. Fijar la línea de arranque (score-line)
2. Medir el collar de la barrera para ver que no haya cambiado
3. Revisar la cantidad de hilo para barrera y collar
4. Tensión de la barrera
5. Probar la puerta y la barrera
6. Bandera de barrera visible

ANTES DE CADA CONCURSANTE

1. Hay que asegurar que el juez de bandera este en posición
2. Animal correcto, no temas pedir el nombre al concursante, sin embargo, pedir el número de animal puede sacarlo de concentración.
3. El collar colocado de manera correcta en el animal.

4. Revisar el hilo de la barrera.
5. Anota las infracciones de barrera, hazlo antes de amarrar la barrera para el próximo concursante.
6. Indicar la infracción de barrera a los tomadores de tiempo.

ROMPER LA BARRERA

Cuando hay una falla mecánica en la barrera se omitirá agregar la infracción, pero hay ocasiones que la barrera se suelta y el concursante lo aprovecha, y sale notoriamente antes; en esos casos sí aplica el castigo.

Cuida que el auxiliar que empujará el animal no sea quien rompa la barrera. Si lo hace accidental o intencionalmente se aplica el castigo de 10 segundos automáticamente.

Si algún concursante rompiera la barrera, pero recibiera otra oportunidad por cualquier motivo (Ej. no funcionaron los cronómetros), éste recibirá su oportunidad sin colocar la barrera, pero con el castigo de 10 segundos. En este caso se iniciará el tiempo por un juez con una bandera manual.

TRABAJANDO LA BARRERA

1. Poner el collar correctamente (el lado corto hacia el lazador en la disciplina de lazo de becerros).
2. Posicionarse correctamente dependiendo de la disciplina.
3. Después de alcanzar la posición correcta, observa como el concursante pide o no que se abra la puerta (salida de su animal).
4. Asegúrate de que el animal jale el pasador antes de que el hilo del collar se haya roto (en ocasiones el hilo del collar se rompe antes de sacar el pasador. Porque no corre correctamente, si el hilo es muy débil, si el hilo no está apretado correctamente, u otras razones).
5. Utiliza visión amplia para ver el collar y el pasador a la vez.
6. Cuando una decisión está muy cerrada. Se utilizara la barrera para determinar si hubo o no castigo. Sin embargo el juez debe de tomar la decisión si el equipo de barrera está funcionando correctamente.

La decisión de si se debe o no alinear el ganado (hacer sombra), corresponde al juez de barrera o al representante de la disciplina. Si el ganado se va a alinear tendrá que hacerse por la misma persona y en la misma posición para todos los concursantes y el ganado utilizado. Asegúrate de mantener a los concursantes fuera de la arena durante el slack. Ellos, constantemente actúan como alineadores al estar viendo la competencia.

Cada concursante deberá de recibir una oportunidad justa para competir en el animal sorteado para él. Esto significa, una oportunidad en el animal y una oportunidad en la barrera. No es justo para los demás concursantes

si le permiten más, y no es justo para el concursante, si se le permite menos, asegúrate de que el concursante no sea fauleado. No des una segunda oportunidad por una mala salida, si el concursante tuvo una oportunidad justa.

Ten cuidado de que el auxiliar que empuja al animal, no jale o manipule la barrera. Si un "empujador" intencional o accidentalmente jala o manipula la barrera, el juez deberá asignar la penalización de los 10 segundos automáticamente.

Observa si un concursante tiene una segunda oportunidad y rompió la barrera. (Si se le enredo la soga con el collar, si no se registró el tiempo por cualquier causa, etc.) El concursante tiene derecho a otra oportunidad pero con la penalización de 10 segundos ya asignada.

Si el concursante compite en un animal equivocado y rompió la barrera, la penalización de la barrera no le será aplicada cuando compita con el animal que le asigno el sorteo.

El amarre de la barrera y del collar, deberá de ser con un hilo. Si la resistencia de un hilo no es suficiente, prueba con dos o más vueltas antes de probar con dos o más hilos, el amarre debe cerrar con dos o más nudos sencillos. Recuerda que la resistencia del hilo de la barrera debe ser mayor que la resistencia del hilo del collar, esta diferencia se debe dar con un nudo sencillo adicional en el amarre del hilo de la barrera.

JUEZ DE BANDERA

Revisar equipo

1. Caballo (probarlo y calentarlo antes de usarlo).
2. Montura y freno del caballo (en buenas condiciones)
3. Bandera (recomendable con correa de muñeca "canilla")
4. Cronometro (recomendable con correa de collar)
5. Libreta y pluma si es posible

Posición

Revisa para cada disciplina específica, tu posición inicial dentro de la arena, y ajusta si es necesario para tener la mejor posición posible que te permita observar la competencia. Debes hacer todo lo posible, para mantener la misma posición con todos los concursantes.

TRABAJANDO CON LA BANDERA

Levanta la bandera muy alto para que sea fácil de observar para los tomadores de tiempo, no te dejes llevar por el ímpetu para no cometer errores, ten en mente el cuadro con el que debe concluir la ejecución y deja la bandera arriba hasta que eso suceda, deja caer la bandera con un movimiento rápido y preciso de muñeca, dejando arriba el codo.

Levanta la bandera con anticipación suficiente para que pueda ser bajada si un animal escapa de la arena.

No hagas movimientos falsos. No le dejes duda a los tomadores de tiempo, esa es la calve de un buen juez de bandera.

Lazar sin soltar la lazada de la soga se considera lazo fallado, márcalo de inmediato.

Cuando se utiliza una segunda soga, deberá de estar lista y puesta en la montura, excepto en el lazo por parejas.

Una soga que se tiene que volver a preparar (la lazada) se considera soga tirada.

Si estas fuera de posición por culpa de tu caballo o cualquier otra causa te impiden juzgar una ejecución, se deberá otorgar al concursante una repetición con el mismo animal, siempre y cuando el concursante haya tenido una ejecución calificada.

En cualquier disciplina de tiempo, si el animal escapa de la arena, la bandera debe de ser bajada y los cronómetros detenidos en ese momento. El concursante obtendrá el mismo animal después del evento considerando la situación (si estaba lazado o no estaba lazado). Si el animal no estaba lazado, el concursante recibirá una segunda salida y el tiempo que haga en esta salida, será sumado al tiempo que se marcó cuando se detuvo el cronómetro al abandonar el animal la arena. El arranque de su segunda oportunidad será marcado por un juez con una bandera, puesto que la barrera ya no se colocará en el animal. Si se da una segunda oportunidad, el concursante deberá de tomarla montado en su caballo. En una segunda oportunidad de este tipo, el tiempo se tomará a partir de que el animal cruce la línea de arranque. No permitas que un concursante compita en su animal hasta que este haya cruzado la línea de tiempo. Si la soga esta puesta en el animal cuando abandona la arena, el lazador tomara su animal con la soga puesta desde el cajón, y el tiempo se tomará a partir de que el animal haga su movimiento inicial hacia afuera del cajón.

Asegúrate de que los tomadores de tiempo tengan registro de las banderas de descalificación, faltas u otra información necesaria al momento de que juzgues a un concursante (es importante que mantengas registros precisos al momento en que estas juzgando en la arena).

Cualquier concursante en eventos de tiempo que haga caso omiso de una advertencia de que esta maltratando el animal, será sancionado. Además, si ya estaba sobre aviso, el juez de bandera deberá de descalificarlo de esa disciplina, por el resto del rodeo.

LAZO DE BECERROS

El juez de barrera debe de posicionarse en la línea de arranque del mismo lado del concursante, y un “alineador” debería estar del lado opuesto del juez de barrera en la misma línea de arranque.

El juez de bandera deberá de colocarse al fondo de la arena del lado izquierdo (cuando el concursante es derecho y lado derecho si el concursante es zurdo), lo suficientemente retirado de tal forma de que pueda tener una visión completa del becerro y el lazador cuando se va acercando a inspeccionar tanto el lazo como el amarre. La mejor ubicación después de que el lazador hace contacto con el animal en el piso, es a 45º por un lado del concursante. Esto te dará la oportunidad de ver si el animal esta sobre sus patas antes de ser derribado. (Si el animal no está parado, pero tiene sus patas hacia el suelo y estiradas, se considerará un animal de pie). Debes de ser capaz de regresar a tu posición inicial, sin perder tiempo y no detener el curso del rodeo.

Para que sea un lazo legal, el becerro deberá estar sujetado con la soga “Lazado” de cualquier parte de su cuerpo hasta que el concursante lo toque con la mano. El animal deberá de ser derribado a mano. Si el animal esta tirado en el piso cuando el concursante lo alcanza, deberá de levantarlo y derribarlo nuevamente. Si el lazador ya está en contacto con el animal cuando este cae por el jalón inicial, se considerará como derribado a mano. Si un lazador pierde completamente contacto con el becerro y este se levanta, deberá de derribarlo a mano nuevamente.

El becerro debe de estar parado en sus patas, puede estar “alagartado” siempre y cuando este apoyado en las pezuñas y no en las rodillas o en las corvas. Si el animal tiene una o más patas dentro de la lazada, deberá estar en una posición en que, si él lo deseara, pudiera estar parado en sus patas restantes, no enredado en la soga. Si las patas del animal están debajo de él, y su cuerpo está sobre o tocando el piso, no se considera de pie. Pero si está parado sobre sus patas, se considera parado. Si un becerro está caído y al levantarlo, encoge las patas, deberá de ser levantado lo suficientemente alto para que, si él lo deseara, pudiera estirar sus patas completamente, antes de que sea derribado y amarrado.

Para que un amarre cuente como legal, debe de haber cuando menos una vuelta alrededor de 3 patas o 3 patas deben de estar amarradas juntas y aseguradas con un medio cabo. (Ejemplo: una vuelta alrededor de 2 patas, la tercera pata amarrada a una o a las dos primeras). Un amarre en donde la pata delantera este solamente pegada a las otras 2 es ilegal. El amarre debe mantener las 3 patas cruzadas hasta que el juez lo apruebe. Una vez que el lazador ha hecho la señal de terminar, este no debe de tocar al animal, hasta que el juez haya revisado. Sin embargo, si el lazador se lesiona y tiene que utilizar al animal para incorporarse, entonces no será penalizado. Si el lazador está lesionado al punto de no

poder volver a montarse en su caballo, otra persona podrá montar su caballo y aflojar la soga para que inicie el tiempo de los 6 segundos.

Colócate de tal forma que puedas ver que las 2 manos del concursante están libres de la madrina y del becerro cuando bajes la bandera. Si estas a la espalda del lazador asegúrate de que le veas las 2 manos antes de bajar la bandera.

No anticipes amarres rápidos. Observa que el concursante ponga las vueltas y la media vuelta en el becerro. Entonces baja la bandera de manera rápida y enérgica en el momento en que el concursante ha retirado sus manos del becerro y la madrina (o soguilla).

El concursante será descalificado si le quita la soga al becerro antes de que esto sea aprobado por el juez. (Sin embargo, tú le puedes pedir al concursante que corte o quite su soga para evitar una lesión en el animal si su caballo esta enredado en la soga).

Habrá un periodo de tiempo de 25 segundos para el lazo de becerros (30 segundos en categorías menores). Una señal audible indicara el final de los 25 segundos. Si el concursante llega al límite de los 25 segundos y no va a amarrar su animal, no lo soltará hasta que llegue la persona encargada de soltar los animales y este esté en la posición correcta. El concursante deberá de montar su caballo para permitir un mejor trabajo de parte del desamarrador.

Los concursantes deberán ajustar su soga y sus riendas de tal forma que eviten que su caballo arrastre al animal.

El juez deberá de decidir cuándo detener un caballo que está arrastrando excesivamente a un animal. Esto lo deberá hacer atravesando su caballo en el camino del caballo del concursante y hacer que este lo choque, no debe gritarle, asustarlo con la bandera o hacer alguna otra cosa que cause que este se altere.

PROCEDIMIENTO DE LOS 6 SEGUNDOS

Después de marcar el tiempo tendrás que revisar el amarre y contar 6 segundos para dar validez. Esto será cuando el concursante este montado en su caballo y la soga ya no este tensa. Se considera una soga no tensa, cuando la soga tenga contacto con el piso con al menos 60 cm al frente del becerro. Hasta ese momento iniciara la cuenta de los 6 segundos.

Si la soga no está en el animal, los 6 segundos empezaran a contar inmediatamente después de completado el amarre y el concursante se aparte del animal.

La soga deberá de mantenerse floja durante todo el periodo de los 6 segundos para que este sea válido. Si el animal causa que la soga se tense, el lazador deberá de aflojarla nuevamente. Si el lazador provoca que la soga se tense, y esto provoca que el animal evite desamarrarse,

se descalificara ese lazo. Inicia tu cronómetro y verifica que esté funcionando correctamente. Durante el resto de los 6 segundos no apartes la vista del animal. Para que estés atento al animal y no al cronómetro, haz un conteo mental de los 6 segundos. Si en cualquier momento el animal se desamarra o se suelta, para tu cronómetro y checa el tiempo. Para que el amarre sea legal, se deben de registrar 6 segundos completos en el cronometro. Como una cortesía, puedes invitar al concursante a que revise tu cronometro.

ARRASTRE DEL BECERRO

Si el concursante hace cualquier cosa maltratando al animal amarrado, será sujeto a una multa.

Si hay una acción intencional del concursante para arrastrar el becerro lazado, o sus acciones causan que su caballo arrastre al animal lazado o el concursante ceja su caballo intencionalmente después de montarse y el becerro es arrastrado, será sancionado.

El arrastre excesivo no siempre ocurre después del amarre del becerro, este puede ocurrir antes de que el amarre suceda. Sin embargo, se debe de considerar que el caballo puede estar sobre-trabajando.

La distancia del arrastre cuando un becerro patea o forceja mientras está siendo amarrado o después de que el amarre sea completado, deberá ser considerada. La marca causada por el becerro después de que sea derribado, no deberá de ser considerada como parte del arrastre. Analiza los reflectores o cualquier otra interferencia externa, que también deberán de ser consideradas. ¡No solo hay que aplicar la regla! considera exactamente lo que hay en el ambiente y lo que el becerro hizo o no hizo para provocar el arrastre.

Tu posición mientras juzgas es muy importante para considerar la interpretación de la regla del arrastre. (Se refiere a las reglas de arrastrar el becerro en el reglamento de FMR numeral 10.6.4)

observa continuamente al concursante y al animal, hasta que este sea liberado por el concursante o el soltador de becerros, para evitar problemas humanos o detectar que ocurran lesiones al animal.

TRABAJO DE PREPARACION DE LOS BECERROS

a) Si el animal es chico, débil, delgado y acepta el amarre correctamente, se deberá de re-amarrar solamente en el suelo. Derribarlo una vez y amarrarlo 2 veces.

b) Si el animal es grande, bronco, difícil de derribar, se defiende y patea, habrá que derribarlo 2 veces. Si después de 2 derribadas ya no se defiende del amarre, se debe de re-amarrar el animal en un total de 2 derribadas y 3 amarradas.

c) Si el animal mencionado en el inciso b, todavía patea, pelea o sigue siendo difícil, habrá que derribarlo una tercera vez y amarrarlo un total de 5 veces.

La preparación de becerros en el rancho no es aceptada, a menos que con anterioridad lo apruebe y verifique el representante de la disciplina y un juez.

ACHATADA DE NOVILLOS

El juez de barrera deberá ubicarse en la línea de salida, del mismo lado el concursante.

El juez de bandera deberá ubicarse en el lado izquierdo de la arena (lado del cajón del concursante). Cuando el concursante pase, síguelo por el lado izquierdo de la arena. Cuando no tienes la posibilidad de seguir el caballo del concursante, ubícate donde mejor puedas ver la cabeza del novillo y sus cuatro patas.

Después de agarrar al novillo, antes de derribarlo en el suelo, el concursante deberá de hacer ambas o cualquiera de estas dos acciones: detenerlo o cambiarle la dirección. Si antes de que el concursante efectúe cualquiera de estas 2 acciones, el novillo tiene sus rodillas o sus corvas o una combinación de ambas en el suelo, se considerara que el novillo está caído, y tendrá que ser levantado antes de derribarlo, para que la ejecución sea legal. El novillo se considerará achatado, únicamente cuando el novillo este acostado de lado o sobre su lomo con las 4 patas y la cabeza hacia el mismo lado. Asegúrate de que todo el cuerpo del novillo haya tocado el suelo antes de bajar la bandera.

El concursante deberá de tener su mano sobre el novillo cuando la bandera sea bajada. Si el novillo está caído o fue tirado por el concursante, debido a que puso los cuernos en el piso, esta caída no es legal. Igualmente, si el concursante no detiene ni cambia la dirección del novillo, pero propicia que este se tropiece y caiga, tampoco es legal. Sin embargo, si el novillo está caído y se recupera mientras el concursante está cambiando su dirección, esto si se considera válido. El novillo deberá estar parado en sus cuatro patas y después ser derribado al suelo para que se considere legalmente achatado.

Novillo Torcido (dog fall). Si el novillo cae al lado contrario del concursante, se debe considerar que, el concursante tiene la opción de voltear la cabeza del novillo al mismo sentido de sus patas para que pueda ser legal la ejecución.

El novillo debe ser agarrado por el concursante brincando de su caballo. La regla correspondiente a dar un solo paso para agarrar al novillo aplica únicamente cuando el concursante brinca de su caballo.

Si por alguna razón el juez de bandera está fuera de posición cuando el novillo ha sido achatado y no puede ver las 4 patas, él deberá de ver los

cuadriles del novillo. Si los cuadriles aparentan estar planos, deberás de asumir que las 4 patas están fuera.

Cuando el concursante está trabajando el novillo, el compañero arreador no puede darle asistencia de ningún tipo, por ejemplo, agarrar el novillo de la cola, detenerlo, empujarlo o golpearlo de ninguna manera. Un arreador dando asistencia de acuerdo con los ejemplos anteriores, siempre será motivo de descalificación del concursante. Arrear o detener el caballo del concursante, no se considera dar asistencia ni es motivo de descalificación del concursante.

Observar al concursante hasta que suelte al novillo.

Si el concursante continúa torciendo el cuello del novillo, el juez de bandera deberá decirle que lo suelte. Si el concursante no obedece, deberá reportarlo en su informe para sancionarlo por maltrato animal.

Si es necesario, se le puede requerir al concursante que enderece la cabeza del novillo para que pueda incorporarse.

Deberás permitir al concursante que permanezca sujeto a los cuernos o cabeza para protegerse del novillo, o bien, si tiene los cuernos del novillo entre su ropa.

El juez de bandera debe observar hasta que el novillo se haya incorporado totalmente y sea liberado.

Cada concursante es una ejecución individual, considéralo como tal, por lo tanto, si te equivocaste en una ejecución, ya no lo hagas en las demás.

LAZO POR PAREJAS

El juez de barrera deberá ubicarse en la línea de arranque, del mismo lado del cabecero.

El juez de bandera deberá estar ubicado del lado izquierdo de cajón del cabecero, aproximadamente a 45° grados de la línea de arranque y separado de 10 a 15 ft. Debes de usar tu criterio dependiendo de las condiciones de la arena. El juez de bandera se puede posicionar de tal forma que ayude a que el ganado corra mejor, sin embargo, esta acción deberá de hacerse para todos los concursantes por igual.

El juez de bandera deberá concentrarse en el lazo de cabeza primero, una vez que la pareja haya pasado, deberás seguirlos y posicionarte en un ángulo de 90 grados y a una distancia suficiente de tal forma que puedas ver a lazador y pialador en una imagen completa y con el menor movimiento posible de tu caballo.

Observa como entra el pial, después el amarre en la cabeza de la montura y asegúrate que ambas sogas estén estiradas y derechas. La variante del ángulo que se forma cuando los lazadores se colocan de frente al novillo, debe ser consistente para todas las parejas tomando en consideración las condiciones del ganado y de la arena. Después de que los caballos están

de frente al novillo, las manos de ambos caballos en el suelo y las sogas tensas, se podrá bajar la bandera.

En cualquier rodeo donde haya más de tres rondas, podrán usarse hasta tres sogas. En caso de que el juez de bandera descalifique a una pareja que todavía tenía la opción de usar la tercera soga, el juez le puede dar una repetición con el mismo novillo, y una penalización de 10 segundos se le dará por cada soga adicional usada.

Cualquier situación controversial, será decidida por el juez de bandera, y este podrá hacer consulta de apoyo con el juez de barrera, el director de arena o el representante de la disciplina.

LAZOS Y PIALES LEGALES E ILEGALES

Lazos de cabeza legales:

1. Alrededor de ambos cuernos.
2. Media cabeza (cabeza y cuerno).
3. Alrededor del cuello.

Cualquier otra opción de lazo en la cabeza NO es legal.

Lazos de cabeza ilegales (descalificación automática):

1. Hondilla en el cuerno.
2. Cualquier momento en que la soga cruce sobre sí misma.
3. Cualquier pata que entre en el lazo.
4. Lazo en la boca del novillo.

Piales Legales:

1. Ambas patas traseras (pial limpio)
2. Ambas patas traseras con la soga cruzada (pial en ocho)
3. Pial que entra por ambas patas traseras y termina en el tronco de animal, atrás de las patas delanteras.
4. Una pata trasera (recibe 5 segundos de castigo).

Piales ilegales:

1. La soga del pialador hace contacto con la(s) pata(s), antes de que el cabecero tenga control de la cabeza del novillo y cambie su dirección con movimiento hacia adelante. (Crossfire)
2. Que el pialador lace pata delantera del novillo.
3. Pial que se presenta de una o dos patas traseras, con una o dos patas delanteras dentro de la lazada.

CARRERA DE BARRILES

RECOMENDACIONES PARA ESTABLECER LAS MARCAS

Mide la arena a lo largo y a lo ancho, así como la ubicación y medidas de la puerta y pasillo de entrada – salida.

Cuando conozcas las dimensiones de la arena, antes de ubicar las marcas, considera que al menos debe haber 5.50 mts. (18 ft.) entre los barriles 1 y 2 y el límite de la Arena, así como 7.62 mts. (25 ft.) entre el barril 3 y el extremo de la arena, que haya al menos 20 mts. (65.6 ft.) mínimo de espacio para detener la carrera, después de la línea de arranque-meta.

Si las medidas de la arena, la ubicación de la puerta y pasillo son apropiadas para utilizar el patrón estándar, consulta el Plano de Medidas para el patrón estándar de la carrera de barriles.

1. Utiliza una cinta de medir, con al menos 80 mts. de largo.
2. Coloca una estaca en el centro de la puerta de entrada-salida (marca cero).
3. Coloca una estaca en la marca del barril 3, a 65.26 mts. (214ft 10”) de la marca cero, en línea recta por el centro de la arena.
4. En la marca del barril 3, fija la cinta en 71.08 mts. (233 ft. 2”), sujetando la cinta en esa medida y en la marca cero, la marca para ubicar el barril 1 estará en la medida 39.08 mts. (128 ft. 2”) estirando la cinta hacia un lado de la arena hasta tensarla, la marca para el barril 2 se obtiene haciendo lo mismo, pero estirando la cinta hacia el lado opuesto de la arena.
5. En la marca del barril 3, fija la cinta en 72.02 mts. (263 ft. 3”), sujetando la cinta en esa medida y en la marca cero, las marcas para ubicar los puntos del cronometro electrónico estarán en la medida 22.86 mts. (75 ft.) estirando la cinta hasta tensarla, en ambos lados de la arena.

Si las medidas de la arena, y demás instalaciones no son apropiadas para las medidas del patrón estándar, utiliza el mismo mecanismo expuesto, pero con las medidas indicadas en el Anexo de Medidas para la Carrera de Barriles.

6. Por cada marca, ubica dos puntos de referencia en la orilla de la arena, mide y anota la distancia entre cada punto de referencia y la marca en el piso, para que, en el caso de perderse una marca, poder reestablecerla fácilmente.
7. Se recomienda fijar las marcas, sujetándolas en anclas enterradas, lo suficientemente profundas y fuertes para evitar que sean desubicadas al momento de trabajar el piso con equipo de rastreo y usar soga pialadora para resaltar la marca del piso, fácil ubicación,

resistencia y sin riesgo de accidentes o interferencia para las demás disciplinas del rodeo.

8. Elabora y publica un dibujo o plano, que describa claramente el patrón establecido y las medidas de la carrera de barriles, detallando lo siguiente:
    a) Distancia entre la puerta de entrada y la línea de arranque-meta.
    b) Distancia entre la línea de arranque-meta y los barriles 1 y 2.
    c) Distancia entre los barriles 1 y 2.
    d) Distancia de los barriles 1 y 2, al barril 3 (debe ser la misma)
    e) Distancia que hay entre cada barril y los lados de la arena.

    En caso de no llevar a cabo esta acción, estarás sujeto a una sanción.

PROTECCION A JINETES

La Protección a Jinetes es una importante actividad dentro de un Rodeo, que se ha reconocido como disciplina de competencia. Sin embargo, el objetivo principal ha sido y seguirá siendo salvaguardar la integridad física de los jinetes, y de los mismos protectores.

Los conceptos para calificar una acción de Protección a Jinetes, que se han establecido son:

a) Ubicación,
b) Coordinación,
c) Efectividad,
d) Determinación,
e) Acciones sobresalientes.

Cada concepto podrá ser evaluado de 0 a 10 (cero a diez) puntos, pudiendo utilizar fracciones de medio punto (.5) en la evaluación de uno o varios de los conceptos.

DEFINICIONES Y DETALLES IMPORTANTES PARA CALIFICAR LA PROTECCION A JINETES

UBICACIÓN

Los protectores siempre deben estar ubicados en el lugar correcto y el momento preciso para desempeñar su función.

La posición adecuada de los protectores debe de ser de 3 a 4 mts del cajón tanto del lado izquierdo como el derecho, respectivamente.

El que está del lado de la puerta del devolvedero debe de dejar un espacio entre la puerta y el mismo (con la finalidad de que el portero pueda pasar),

y no debe hacer mucho movimiento, para no llamar la atención del toro, ya que el toro está entrenado para salir por esa puerta.

El que se encuentra en el lado del cerrojo de la puerta del cajón debe estar alejado para que la puerta pueda abrir con libertad. En posición de 30 ° a 45°, una vez abierta la puerta se debe acercar al cajón, y tiene oportunidad de hacer más movimientos.

Los protectores de un equipo pueden alternar su posición inicial.

COORDINACION

El trabajo siempre debe ser realizado en equipo en forma sincronizada, haciendo cada uno lo que debe hacer para que cumplan con el objetivo.

Durante la jineteada lo mejor es que los protectores se acomoden en lados opuestos, como entre las 12 y las 6 o entre las 3 y las 9 (manecillas del reloj). La mejor técnica para distraer al toro y mantenerse a salvo siempre debe ser en círculo.

Ninguno de los protectores debe adelantarse a los hechos, si algún toro detiene su acción de reparo antes de los 8 segundos, no se debe distraer al toro para intentar moverlo, hasta que se haya completado el tiempo reglamentario.

EFECTIVIDAD

Trabajo eficiente, que cumple el objetivo principal de salvaguardar la integridad del jinete, del compañero y la propia.

Es importante que los protectores identifiquen cual es la mano libre del jinete, esto les ayuda, para mover al toro en la dirección correcta, y estar en posición para que el jinete se desmonte sin riesgo, si el toro está girando se le debe jalar hacia adelante (sacarlo de las vueltas) para facilitar al jinete un desmonte seguro.

Una vez desmontado el jinete, los payasos deben de seguir distrayendo al toro hasta que el jinete esté a salvo.

El trabajo de protección debe ser efectivo y realizado por los protectores, en el caso de que un jinete pegado se libera por sí solo, o se auto proteja de un toro que enviste, esto no se considera trabajo de protección.

DETERMINACION

Por naturaleza este no es un trabajo pasivo, es un trabajo intenso e inteligente que se realiza con determinación, pleno conocimiento y control del riesgo, valiente, ágil, y atrevido.

En caso de que el protector incurra en simular hacerlo, o hacerlo sin control, que rebote y no sea efectivo en la protección del jinete, no será bien evaluado.

ACCIONES SORESALIENTES

Se debe considerar el trabajo extra, necesario para resolver situaciones complejas y peligrosas, como son: un jinete pegado, un toro bravo que enviste, un jinete lesionado o inconsciente, sacar un toro emplazado y en general la completa disposición de colaborar en el rodeo.

Es importante tener toda la atención tanto en el toro como el jinete y en todo el entorno para actuar ante cualquier situación extraordinaria.

Si un jinete está pegado en su pretal, la labor del equipo debe ser; uno distraer al toro, y el otro deberá de despegar al jinete. Dependiendo de las circunstancias se pueden intercambiar las posiciones.

ANTES DE INICIAR LA COMPETENCIA

Revisa las condiciones del piso, informa al comité organizador y a la autoridad del rodeo, las anomalías o condiciones que se deben corregir y coordina lo necesario para que el piso sea trabajado para dejarlo en las mejores condiciones posibles.

Revisa el funcionamiento del cronómetro electrónico y de los cronómetros manuales de respaldo, y dialoga con tus compañeros jueces para coordinarse sobre las funciones que cada uno deberá desempeñar en la carrera de barriles.

Analiza la posibilidad de acomodar a las concursantes en un lugar estratégico, del que puedan preparar e iniciar su carrera de manera cómoda y segura, favorable para agilizar las participaciones de la función o slack. Convierte esto en una regla de campo.

Los jueces deberán revisar las marcas de los barriles, así como la línea de arranque-meta previo al inicio del rodeo.

Si alguna marca está perdida o si los barriles no han sido colocados, un juez debe encargarse de que se coloquen los barriles y/o poner las marcas de estos.

Se utilizarán barriles metálicos de 200 litros, con ambos extremos cerrados, en color(es) de contraste que los haga resaltar para su fácil ubicación dentro de la arena.

Si hay una exhibición o competencia de carrera de barriles, antes de la competencia oficial del rodeo, se deberá efectuar con los barriles ubicados de manera distinta.

A la concursante se le podrá retirar de sorteo y devolver su inscripción presentando un justificante médico o de un veterinario.

DURANTE LA COMPETENCIA

Un oficial debe actuar como juez de bandera en la línea de arranque-meta, el otro será el juez de barriles, que estará para determinar cualquier irregularidad en el patrón establecido o en la arena y podrá tomar tiempo de respaldo con un cronometro manual.

El director de arena, o algún auxiliar designado, será el encargado de dirigir de manera ágil, segura y ordenada la entrada y salida de las concursantes.

El Juez de bandera, siempre deberá permanecer exactamente en la misma ubicación, y deberá estar atento para indicar con la bandera la invalidez del recorrido cuando se rompa el patrón establecido.

La entrada y la salida, así como el patrón, deben permanecer exactamente igual para todas las concursantes, a menos que se acuerden y establezcan reglas de campo.

El juez de bandera bajará la bandera ambas veces, cuando la nariz del caballo cruce la línea de arranque-meta.

Se agregarán 5 segundos de castigo por cada barril derribado.

Los barriles deberán posicionarse sobre una de sus orillas en la marca establecida hacia adentro del triángulo imaginario, centrado en la arena de manera proporcional.

En un slack, se deberá trabajar el piso cada vez que participe el mismo número de concursantes que participará en el rodeo (se deberán contemplar las participantes que declinen o no participen).

El cronómetro electrónico será el tiempo oficial y habrá dos cronómetros manuales de respaldo que deberán iniciar y parar el tiempo con las indicaciones del juez de bandera.

Un cronometro de respaldo será operado por un tomador de tiempo quien tomará nota de sus tiempos marcados a cada concursante.

El segundo cronometro de respaldo será operado por otro tomador de tiempo o por el juez de barriles, quien deberá anotar el tiempo oficial indicado en la pantalla del cronometro electrónico.

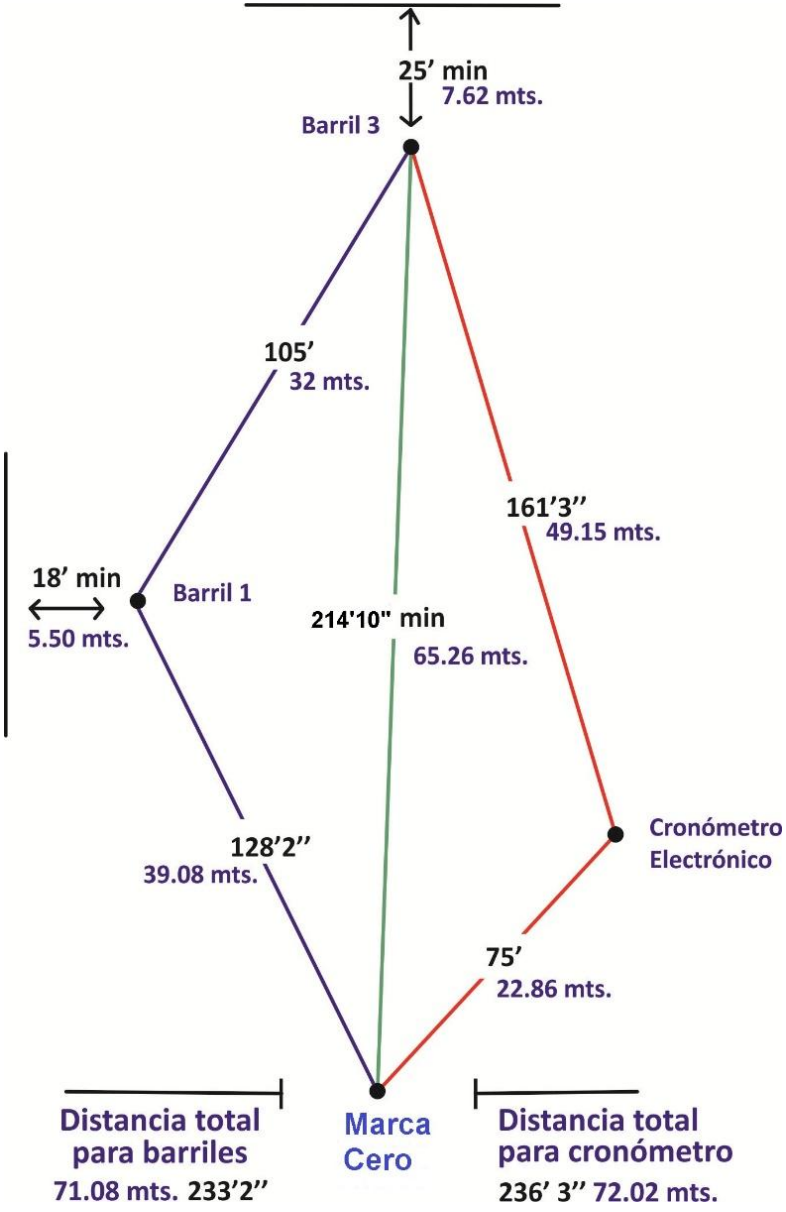
A una concursante se le podrá dar salida al final de la ronda en los casos en que haya una lesión o una enfermedad y deberá presentar un justificante médico si así se le requiere. Será la última en competir en la ronda que se le permitió la oportunidad.

Si se presenta una situación de interferencia o peligro que afecte o pueda afectar a la concursante en su carrera, deberá declararse deteniendo su caballo, para que se le pueda otorgar una repetición.

No podrá haber más de un caballo al mismo tiempo dentro de la arena sin excepciones.

Se recomienda conocer el reglamento de WPRA y cualquier otro reglamento relacionado con las carreras de barriles.

PLANO DE MEDIDAS PARA EL PATRON ESTÁNDAR DE LA CARRERA DE BARRILES



DESPUÉS DE CADA FUNCIÓN DE RODEO

1. Revisar las anotaciones y sumas de tiempos y puntos en tus listas.
2. Revisar las infracciones de barrera, patas y barriles con los otros jueces y el encargado de la oficina del rodeo.
3. Entregar tus listas en la oficina del rodeo, después de cada función.
4. Sortear las repeticiones y re-montas si es necesario.
5. Sortear los lotes de ganado para la siguiente función.
6. Permanecer disponible para aclarar cualquier duda del rodeo.

DESPUÉS DE LA ÚLTIMA FUNCIÓN

1. Entrega en la oficina del rodeo, tus hojas lo más pronto posible para ayudar a calcular los premios, lo puedes hacer al término de cada disciplina.
2. Quédate hasta que los resultados sean revisados, publicados, aclaradas las dudas y resueltas las controversias que se puedan presentar.
3. Elaborar tu informe general con lo importante (bueno y malo) del rodeo, considerando:
   a) Felicitar por los buenos detalles del rodeo,
   b) Sutilmente manifiesta tus observaciones y recomendaciones sobre detalles que se pueden corregir o mejorar en próximos rodeos.
   c) Agradecer las atenciones que tuvieron hacia ti en tu estancia y durante tu trabajo como juez.
4. Envía tu informe a la autoridad del rodeo, mismo que no necesariamente debe ser al final del rodeo, pudiendo ser uno o dos días después.

CLASIFICACION DE JUECES

Para reconocer el desempeño de los jueces, la Federación Mexicana de Rodeo ha implementado un procedimiento de evaluación y clasificación de los jueces que califican en los Rodeos de México.

La evaluación y clasificación será individual para cada juez, y periódicamente la realizará un comité designado por la FMR.

Dicho proceso será basado en los ingredientes, cualidades y roles que debe tener el JUEZ IDEAL, descritos al inicio de este manual.

NIVELES DE CLASIFICACION

A) PROFESIONAL.

- Conoce muy bien las reglas de todas las disciplinas, por consiguiente, puede juzgarlas.
- Es capaz de dirigir un Rodeo con su staff de jueces y auxiliares.
- Al juzgar, siempre es acertado, justo y firme en sus decisiones.
- Resuelve objetivamente las complicaciones y controversias.
- Juzga satisfactoriamente eventos Estatales, Regionales, Nacionales e Internacionales.

B) EXPERTO

- Conoce muy bien las reglas, de todas las disciplinas, por consiguiente, puede juzgarlas. Sin embargo, en algunas disciplinas le falta experiencia.
- Es capaz de dirigir un Rodeo con su staff de jueces y auxiliares.
- Al juzgar casi siempre es acertado y justo, pero siempre es firme en sus decisiones.
- Resuelve objetivamente las complicaciones y controversias.
- Juzga satisfactoriamente eventos Estatales, Regionales, y Nacionales.

C) AVANZADO

- Conoce bien las reglas, pero no del todo y no de todas las disciplinas.
- No es capaz de dirigir por sí solo el desarrollo de un rodeo, pero colabora satisfactoriamente.
- Regularmente es acertado y justo, pero titubea en algunos casos difíciles y controvertidos.
- No resuelve por sí solo las complicaciones y controversias.
- Juzga satisfactoriamente las disciplinas que domina en eventos Estatales, Regionales, y Nacionales.

- Puede ser tomador de tiempo y juez auxiliar en todas las disciplinas.

D) PRINCIPIANTE

- Conoce parcialmente el reglamento, para calificar requiere apoyarse de sus compañeros, o consultar el reglamento.
- Se confunde en la interpretación de las reglas, y desconoce los lineamientos del manual.
- Es acertado juzgando casos sencillos, pero titubea en los casos difíciles y controvertidos.
- En eventos Estatales y Regionales, puede participar como juez observador (sombra).
- Puede ser tomador de tiempo y juez auxiliar en todas las disciplinas.

E) ASPIRANTE

- Ha tomado un curso completo de capacitación, y tiene poca o nula experiencia como juez de rodeo.
- Conoce poco el reglamento, regularmente tiene dudas con la interpretación de las reglas, y desconoce los lineamientos del manual.
- En eventos Estatales y Regionales, puede participar como juez observador (sombra).
- Puede ser tomador de tiempo y juez auxiliar en todas las disciplinas.
- podrá ser ascendido a nivel D), cuando por méritos lo promueva un juez de más alto nivel y que lo apruebe el comité designado por la FMR.

Sera requisito indispensable para subir de nivel, que el juez este actualizado, acudiendo a los cursos de capacitación al menos una vez cada 2 años.

El Reglamento Deportivo y este Manual de Jueces, fueron revisados y actualizados por los integrantes de la Comisión de Actualización y Mejoras del Reglamento, designados por la FMR y están basados en el Reglamento Deportivo anterior, y los actuales reglamentos de las organizaciones internacionales PRCA, WPRA y NHSRA. Para cualquier duda que exista en cuanto a la interpretación o aplicación de alguna regla se podrán consultar esos reglamentos como referencia válida.

ANEXO DE MEDIDAS PARA LA CARRERA DE BARRILES

PATRON ESTANDAR CON UNA PUERTA CENTRAL

	Pies (ft)	metros
Línea de arranque-meta	60´	18.29
Barril 3	214´10´´	65.26
Barriles 1 y 2	233´2´´	71.08
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	128´2´´	39.08
Cronometro Electrónico	236´3´´	72.02
Lectura en cinta para marcas del cronometro	75´	22.86

PATRONES PARA ARENAS GRANDES

Línea de arranque-meta	65´	19.81
Barril 3	219´10´´	66.78
Barriles 1 y 2	237´10´´	72.27
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	132´10´´	40.26
Cronometro Electrónico	240´10´´	73.19
Lectura en cinta para marcas del cronometro	79´7´´	24.29
Línea de arranque-meta	70´	21.34
Barril 3	224´10´´	68.31
Barriles 1 y 2	242´7´´	73.97
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	137´7´´	41.97
Cronometro Electrónico	244´5´´	74.52
Lectura en cinta para marcas del cronometro	83´2´´	24.36
Línea de arranque-meta	75´	22.86
Barril 3	229´10´´	69.83
Barriles 1 y 2	247´3´´	75.38
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	142´3´´	43.37
Cronometro Electrónico	248´8´´	75.83
Lectura en cinta para marcas del cronometro	87´5´´	26.67

PATRONES MEDIANOS 5/6 CON 50´

	Pies (ft)	metros
Línea de arranque-meta	50´	15.24
Barril 3	179´	54.56
Barriles 1 y 2	194´6´´	59.31
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	107´	32.61
Cronometro Electrónico	197´	60.05
Lectura en cinta para marcas del cronometro	62´6´´	19.08
Línea de arranque-meta	55´	16.76
Barril 3	184´	56.08
Barriles 1 y 2	199´	60.66
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	111´6´´	34.02
Cronometro Electrónico	201´	61.26
Lectura en cinta para marcas del cronometro	66´6´´	20.30
Línea de arranque-meta	60´	18.29
Barril 3	189´	57.61
Barriles 1 y 2	203´6´´	62.06
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	116´	35.36
Cronometro Electrónico	205´	62.48
Lectura en cinta para marcas del cronometro	70´6´´	21.52
Línea de arranque-meta	50´	15.24
Barril 3	174´	53.04
Barriles 1 y 2	189´6´´	57.79
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	102´	31.09
Cronometro Electrónico	192´	58.52
Lectura en cinta para marcas del cronometro	62´6´´	19.08

PATRONES 3/4 ARENAS CHICAS

	Pies (ft)	metros
Línea de arranque-meta	45´	13.72
Barril 3	161´	49.07
Barriles 1 y 2	174´6´´	53.22
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	96´	29.26
Cronometro Electrónico	177´	53.95
Lectura en cinta para marcas del cronometro	56´	17.07
Línea de arranque-meta	50´	15.24
Barril 3	166´	50.60
Barriles 1 y 2	179´6´´	54.74
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	101´	30.78
Cronometro Electrónico	181´	55.17
Lectura en cinta para marcas del cronometro	60´	18.29
Línea de arranque-meta	55´	16.76
Barril 3	171´	52.12
Barriles 1 y 2	184´	56.08
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	105´6´´	32.18
Cronometro Electrónico	185´6´´	56.57
Lectura en cinta para marcas del cronometro	64´6´´	19.69
Línea de arranque-meta	60´	18.29
Barril 3	176´	53.64
Barriles 1 y 2	189´	57.61
Lectura en cinta para marcas de barriles 1 y 2	110´6´´	33.71
Cronometro Electrónico	190´	57.91
Lectura en cinta para marcas del cronometro	69´	21.03

Tabla de contenido

INTRODUCCION 1
EL OBJETIVO FUNDAMENTAL 2
LOS INGREDIENTES ESENCIALES 3
LAS CUALIDADES DE UN JUEZ COMPETENTE 5
LOS ROLES DE UN JUEZ 8
EL JUEZ IDEAL 9
INFORMACIÓN GENERAL 9
JUSTIFICANTE MÉDICO Y LESIONES VISIBLES 10
EN CUANTO LLEGUES AL LUGAR DEL RODEO 10
AL ANOTAR EN LAS HOJAS DE JUEZ 10
EQUIPO DEL JUEZ 11
DISCIPLINAS DE JINETEO 12
CALIFICANDO DISCIPLINAS DE JINETEO 12
TERMINOLOGÍA DEL JINETEO DE CABALLOS 14
CALIFICANDO CABALLOS 14
CALIFICANDO TOROS 15
REPETICIONES O RE-MONTAS 16
CABALLOS CON PRETAL 17
CABALLOS CON MONTURA 17
JINETEO DE TORO 18
DISCIPLINAS DE TIEMPO 18
SORTEO DE GANADO 18
JUEZ DE BARRERA 19
INSTALACION DE LA BARRERA 19
INDICACIONES AL PORTERO DE LA TRAMPA 20
QUE REVISAR ANTES DE CADA FUNCIÓN 20
ANTES DE CADA CONCURSANTE 20
ROMPER LA BARRERA 21
TRABAJANDO LA BARRERA 21

JUEZ DE BANDERA 22
TRABAJANDO CON LA BANDERA 22
LAZO DE BECERROS 24
PROCEDIMIENTO DE LOS 6 SEGUNDOS 25
ARRASTRE DEL BECERRO 26
TRABAJO DE PREPARACION DE LOS BECERROS 26
ACHATADA DE NOVILLOS 27
LAZO POR PAREJAS 28
LAZOS Y PIALES LEGALES E ILEGALES 29
CARRERA DE BARRILES 30
RECOMENDACIONES PARA ESTABLECER LAS MARCAS 30
PROTECCION A JINETES 31
DEFINICIONES Y DETALLES IMPORTANTES PARA CALIFICAR LA PROTECCION A JINETES 31
ANTES DE INICIAR LA COMPETENCIA 33
DURANTE LA COMPETENCIA 33
PLANO DE MEDIDAS PARA EL PATRON ESTÁNDAR DE LA CARRERA DE BARRILES 35
DESPUÉS DE CADA FUNCIÓN DE RODEO 36
DESPUÉS DE LA ÚLTIMA FUNCIÓN 36
CLASIFICACION DE JUECES 37
ANEXO DE MEDIDAS PARA LA CARRERA DE BARRILES 39