



**REGLAMENTO OFICIAL PARA
ESCARAMUZAS y DAMAS CHARRAS**

**CATEGORÍAS INFANTIL “A”
E INFANTIL “B”**

CONSEJO DIRECTIVO NACIONAL 2017 – 2020

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

PREÁMBULO

Este Reglamento General de Competencia para Escaramuzas Charras en las Categorías Infantil “A” e Infantil “B” entra en vigor a partir del 1° de marzo de 2017.

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

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

www.fmcharrería.com

CAPÍTULO I - GENERAL

CÓDIGO DE CONDUCTA:

Artículo 1.- El desconocimiento del presente reglamento NO justifica a las capitanas, instructoras(es), familiares y acompañantes, al incumplimiento del mismo.

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

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

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

Artículo 2.- Las escaramuzas infantiles se califican bajo las normas del Reglamento de Competencia para Escaramuzas Charras con las diferencias que a continuación se enumeran:

1. CATEGORÍAS

Las escaramuzas infantiles se dividen en las siguientes categorías:

- **Categoría Infantil “A”:** Hasta los 11 años 11 meses
- **Categoría Infantil “B”:** Hasta los 15 años 11 meses

*** La Categoría Juvenil se calificará con la Rutina Obligatoria de Competencia de la Categoría Libre y su calificación se podrá utilizar para plantar un lugar en la tabla general y así poder obtener un pase al Campeonato Nacional Infantil y Juvenil de Charros y Escaramuzas***

Artículo 3.- El año deportivo de estas categorías será desde su primera competencia oficial hasta que termine el año en curso. Si en el transcurso de este año rebasa la edad límite, podrá seguir compitiendo con esa escaramuza hasta que termine el año deportivo.

Artículo 4.- En todas las categorías se pueden reforzar con integrantes de la categoría inferior. Por ningún motivo podrán reforzarse de una categoría superior. (La categoría inferior podrá competir con la categoría superior bajo su responsabilidad, más nunca una integrante de categoría superior podrá competir con alguna categoría infantil inferior).

Artículo 5.- La Escaramuza Charra es la disciplina deportiva diseñada para demostrar la destreza de la jinete y el caballo, en un conjunto de 8 binomios.

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

CAPÍTULO 2

ATUENDO

Artículo 1.- La competidora está obligada a presentarse con propiedad; es decir, vestida de Adelita o de charra, con su cabalgadura y sus arreos completos, conforme a este reglamento, al momento de la revisión de arreos; de no ser así, será motivo de descalificación del equipo.

Artículo 2.- Para competencias oficiales se debe usar el vestido de Adelita o el traje de charra, como lo estipula este reglamento.

Artículo 3.- Es de suma importancia que portemos el atuendo charro con toda propiedad, respetando las tradiciones. Se prohíbe: combinar el atuendo charro con chamarras, accesorios vaqueros o civiles; soltarse el cabello, usar solo parte del atuendo, usar lentes de sol, quedarse en calzoneras, usar cachuchas o gorras.

(a) Tipos de vestuario para competir:

- **Vestido de Adelita**
- **Traje de charra** (exclusivamente en las siguientes categorías):
 - De faena
 - De media gala
 - De gala

(b) Vestuario NO admitido para competir:

- De gran gala
- De etiqueta
- Traje de china poblana

Artículo 4.- Es objetivo de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., que en sus diferentes eventos se guarden las costumbres, tradiciones y faenas charras, así como fomentar y conservar el atuendo clásico de la jinete y su caballo.

Artículo 5.- Los atuendos y los arreos para la cabalgadura de la dama charra son objeto de calificación en competencias de Escaramuzas y en eventos oficiales, mismos que deben portarse con propiedad y completos, aunque NO estén en competencia.

Artículo 6.- En las competencias oficiales de escaramuzas, el atuendo es calificado conforme al presente reglamento.

Artículo 7.- La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo NO permitido, citado a continuación, será motivo de descalificación del equipo en la competencia, ya que es obligatorio para las competencias oficiales de escaramuzas el uso de todas las partes de estos atuendos. Deberán portarlo igual las integrantes de una misma escaramuza.

(c) VESTIDO DE ADELITA:

Se compone de las siguientes partes y características:

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

HECHURA: Puede elaborarse de una sola pieza, o dos piezas: falda y blusa. **El talle debe ser a la cintura, NO a la cadera.**

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

Se prohíbe que las blusas sean abrochadas por el frente.

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

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

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

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

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

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

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

La banda es de uso obligatorio, independientemente del rebozo.

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

MOÑO DEL PELO: Debe ser de tela, listón satinado o mate; o de encaje, algodón u organza, en combinación con el vestido o el rebozo, sin exagerar el tamaño. Se porta con todo el cabello recogido a la altura de la nuca. El moño debe de estar sujeto al cabello NO se permite pegarlo al sombrero, al vestido, ni a algún objeto que ayude a simularlo puesto, como algún elástico, o hilo de coser (ejemplo: una diadema).

Si el moño lleva flores, estas deben ser discretas y pequeñas, NO siendo el motivo principal las flores, aunque estas sean de tela.

Todos los moños de las jinetes de una misma escaramuza deben ser iguales.

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

El diseño del moño es libre pudiendo ser de mariposa, de gajos o del cualquier otro.

CRINOLINA: La tela debe de ser de fibras naturales, como algodón, popelina, cabeza de indio, en colores blanco o crudo. NO es obligatorio que sean iguales las crinolinas de las ocho jinetes.

NO se permite el uso de tul ni que lleve ninguna abertura visible en la crinolina.

NO debe salir por debajo del vestido.

Es obligatorio su uso y **debe ir almidonada**, de lo contrario será acreedora a **-2 pts**.

CALZONERAS: La tela debe ser de algodón, popelina, cabeza de indio o manta, en color blanco o crudo. La hechura debe ser con resorte en la cintura, sin cierres, ni bolsas y larga hasta el tobillo. Se usa por dentro de la bota Jalisco. Si se desea puede llevar adornos como encajes, pasa listón y listón.

Los adornos pueden ser del color de las crinolinas o hacer juego con los adornos o el color del vestido. Están prohibidas las licras, mallas, mallones y/o la confección de las calzoneras completas de tela de tira bordada. NO es obligatorio que sean iguales las de las ocho integrantes.

REBOZO: Su uso es obligatorio. Se porta anudado a la cintura, con el nudo al lado izquierdo y sobre la banda del vestido el rebozo debe hacer juego o contraste con el vestido y/o sus adornos en lo que se refiere al color y al tono. Pueden variar en los rapacejos (puntas) y ligeramente en el tono. Pueden usarse en diferentes colores, ya sea en pares, cuartetos o de manera individual en una misma escaramuza.

Está prohibido el uso de colores fluorescentes o llevar el adorno sobrepuesto o bordados o con hilos dorados o plateados; así como también se prohíbe el uso de fajillas charras o cualquier otro artículo que lo sustituya.

Cuando **NO** se monta a caballo debe portarlo con bota porfiriana o de Adelita y debe llevarse terciado sobre uno o ambos hombros.

(d) TRAJE DE CHARRA DE FAENA

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

CON CAMISA: De algodón tipo pachuqueña o de cuello pegado y volteado tipo militar en colores: blanco, hueso en o colores pastel, azul, gris, café, vino, telas estampadas en rayas o cuadros con base blanca. Puede ir bordada en hilos mates y/o satinados.

O bien, camisa de casimir con cuello pegado y volteado tipo militar, de la misma tela de la falda.

Puede o no llevar adornos en gamuza, así como botones metálicos.

Ambas versiones de camisa pueden llevar solo bias, haciendo juego con la falda.

CON CHAQUETA: Esta debe de ser lisa, de tela de casimir o gamuza sin adornos, con botones de tres mancuernas alineadas de cuerno, hueso o gamuza en cada manga; o adornadas con gamuza o cuero y chaleco (este último es opcional).

También se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios.

NO se permite el bordado con hilos de oro, cobre o plata.

Se usa con camisa de cuello pegado y volteado.

Al portarse este atuendo nunca se debe quitar la chaqueta.

FALDA: Es en línea "A" y larga hasta el tacón de la bota, en tela de casimir o jerga, pudiendo llevar adornos en gamuza o cuero y un aletón a cada lado de la falda.

También se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios.

NO se permite el bordado con hilos de oro, cobre o plata.

(El uso de chazarilla es opcional. En el caso de que el equipo decida portarlas, debe usarse siempre abotonada en su totalidad con corbata de moño y pachuqueña blanca).

(e) TRAJE DE CHARRA DE MEDIA GALA

La falta de alguno de los conceptos y el uso de lo NO permitido citado a continuación, impide la participación de la escaramuza, siendo motivo de descalificación del equipo, ya que su uso es obligatorio (a excepción del chaleco).

Para las competencias oficiales y las NO oficiales de escaramuzas, todas las partes del atuendo deben portarlo igual las ocho jinetes y de la siguiente manera:

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

(f) DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS:

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

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

CHAQUETA: Puede ser de casimir o gamuza o combinados en ambos materiales, así como bordada en pita. También se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios.

No se permite el bordado con hilo de oro, cobre o plata.

Debe llevar mínimo un broche de plata o alpaca, ubicado en el pecho, así como tres mancuernas alineadas del mismo material en cada manga. Puede llevar chaleco del mismo color o en combinación con el traje, con botonadura de plata, alpaca o con tarugos de gamuza.

Deben de usarla igual todas las jinetes del equipo.

FALDA: Puede ser de jerga, casimir o gamuza o combinados estos dos últimos materiales, así como bordados en pita, se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios.

No se permite bordado con hilo de oro, cobre o plata.

Debe tener el largo hasta el tacón de las botas y lleva tres mancuernas alineadas de plata o alpaca en ambos costados de la falda a la altura de la cadera. Debe ser en línea "A" y de manera opcional, puede llevar aletones o un tablón a cada lado. Puede llevar mecapal.

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

(g) TRAJE DE CHARRA DE GALA

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

Calificación en competencias oficiales de escaramuzas charras.

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

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

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

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

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

(h) DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

CHAQUETA: Puede ser de casimir o gamuza; o combinados en ambos materiales, así como bordados en pita. Se permite la confección de bordados con hilos opacos en colores serios.

No se permite el bordado con hilo de oro, cobre u plata.

Debe llevar mínimo un broche de oro, plata o alpaca en el pecho y tres mancuernas alineadas del mismo material en cada manga haciendo juego. Puede llevar chaleco en combinación con el traje o del mismo color que la chaqueta.

FALDA: Puede ser de tela, de casimir o gamuza, o combinados estos dos; así como bordados en pita. Se permite la confección de bordados con hilos opacos de colores serios.

No se permite bordado con hilo de oro, cobre u plata.

Debe tener el largo hasta los tacones de las botas.

Lleva la botonadura completa y alineada ya sea de oro, plata o alpaca, colocada del lado izquierdo de la falda y solo tres mancuernas alineados del lado derecho de la falda, a la altura de la cadera (especificación para montar). Debe ser en línea "A". De manera opcional puede llevar aletones y un tablón a cada lado. (Puede llevar mecapal).

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

(j) BOTAS PARA ATUENDO DE:

ADELITA, TRAJE DE FAENA, MEDIA GALA Y GALA

Deben ser estilo Jalisco, en piel, nobuk o gamuza, siendo obligatorio el cordón a media bota. En la parte alta puede llevar cordón o greca.

Es obligatorio que lleve una herradura por la parte exterior de cada bota.

Puede llevar unas iniciales, fierro, o bien ser lisas, sin tener que ser iguales estos últimos conceptos (iniciales o fierro) entre las jinetes.

Los colores deben ser serios e iguales entre las ocho jinetes de la misma escaramuza, pudiendo haber variaciones en el tono, mas NO en el color, ya sea por el uso la diferencia del teñido, sin confundir con matices distintos (esto último se toma como arreo diferente).

Sólo se permiten los siguientes colores: hueso, miel, ocre, café, marrón, vino, gris, verde serio o azul marino.

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

Todas estas botas NO deben utilizarse con cierre.

(k) SOMBRERO PARA ATUENDO DE ADELITA Y TRAJE DE FAENA

Puede ser de palma, soyate siendo este el más tradicional con el vestido de adelita.

Se permite el uso de sombreros de fieltro, pelo o lana.

(l) SOMBRERO PARA TRAJE MEDIA GALA Y GALA

Deben ser de fieltro, pelo o lana.

(i.) CARACTERISTICAS DEL SOMBRERO PARA TODOS LOS ATUENDOS:

El planchado **de los sombreros** puede ser en cualquier estilo. Las ocho jinetes de una misma escaramuza deben portarlos iguales en material, color y planchado. Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, el teñido de las pastas o por la confección de los diferentes artesanos.

(ii.) TOQUILLA PARA ATUENDO DE ADELITA, TRAJE DE CHARRA DE FAENA, MEDIA GALA Y GALA

Podrá ser con calabrote trenzado, calada en gamuza, pirograbada, galón francés, cincelada, pintados en colores serios, chumeteada, bordada con hilo de oro, plata o ambos metales, también en pita de hilo, así como en cuero.

Los dibujos de los bordados y los calados podrán variar.

Los tonos de los materiales pueden variar ligeramente por el uso, decoloraciones del sol, teñido de las gamuzas o por confección con los diferentes artesanos, ya que lo que se califica es el concepto.

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

NO están permitidos sombreros con lentejuelas, canutillos, chaquiras y listón; y cuando estén bordados en hilo, éste **NO** puede ir en colores fluorescentes.

Tanto la toquilla como el ribete y otras decoraciones pueden ir bordadas sobre la pasta y son aceptadas.

(m) CHAPETAS

PARA ATUENDO DE ADELITA, TRAJE DE CHARRA DE FAENA, MEDIA GALA Y GALA

NO son obligatorias las chapetas en los sombreros de palma o soyate. Si el equipo decide utilizarlas deben de ser de cuero, cuerno, hueso o gamuza. (En la categoría de faena, se permiten metálicas). Deben portarlas iguales todas las jinetes de una misma escaramuza.

Para los sombreros de pelo fieltro o lana **son obligatorias** las chapetas. Deben ser de plata, alpaca, cobre, latón, oro y cuero (este último se permite siempre y cuando haga juego con la toquilla y ribete). También pueden estar bordadas en la pasta del sombrero. Deben de portarlas por pares iguales.

Las chapetas son artículos charros elaboradas por artesanos, **NO** se permite el uso de cualquier artículo que lo sustituya como aretes, tientos o cualquier otro objeto que simule una chapeta, el hacerlo así será considerado como la misma falta de la chapeta y causa descalificación.

Se permite una base de piel debajo de las chapetas metálicas, sin sobresalir, para protección del sombrero.

En el caso de que **NO** presenten una chapeta causara sanción de -6 pts. por integrante.

(n) ARETES PARA EL ATUENDO DE ADELITA, TRAJE DE CHARRA DE FAENA, MEDIA GALA Y GALA

Deben de ser tradicionales de manufactura artesanal de cualquier metal pudiendo llevar adornos en marquesita, perlas o ámbar, tienen que usarlos en par idéntico cada integrante.

Si no se tiene perforaciones en la oreja no es motivo de descalificación el no portarlos.

NO tiene que ser iguales los pares de aretes entre las ocho integrantes de la misma escaramuza.

El uso de objetos con perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible, que no sea en el lóbulo de las orejas se sancionara con -2 pts.

(ñ) ARETES PARA TRAJE DE CHARRA DE GALA

Deben ser tradicionales, de manufactura artesanal y mexicanos. Tienen que usarlos en un par idéntico cada jinete (no modernos). **NO** tiene que ser iguales los pares de aretes entre las jinetes de la misma escaramuza.

Si no se tiene perforación en la oreja **NO** es motivo de descalificación el **NO** portarlos.

El uso de objetos con perforaciones en cualquier parte del cuerpo visible que no sea en el lóbulo de las orejas, se sanciona con -2 puntos.

(o) DESCRIPCIÓN DE LAS PRENDAS O ARTÍCULOS COMPLEMENTARIOS

FAJILLA, CORBATA Y MOÑO PARA EL CABELLO PARA: TRAJE DE FAENA, MEDIA GALA Y GALA.

(Media gala y gala pueden ir bordados en hilos opacos y satinados en colores serios)

La corbata y el moño deben ser colgantes, ambos en forma de mariposa.

El moño se porta con el cabello totalmente recogido a la altura de la nuca.

Se deben confeccionar de cualquier tela, satinadas o de rebozo, siendo iguales las tres piezas.

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

La fajilla se porta además del uso del cinturón, dando vuelta a la cintura obligatoriamente, cuidando que NO salga por debajo del mismo y que las puntas NO cuelguen más de una cuarta (20 cms.). Ésta NO puede prescindir de los flecos en sus puntas, las cuales pueden ir a ambos lados de la cadera o solo del lado izquierdo.

(p) PANTALÓN PARA ATUENDO DE ADELITA, TRAJE DE CHARRA DE FAENA, MEDIA GALA Y GALA

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

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

Se confecciona con pretina, cierre o resorte, sin bolsas.

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

(q) CINTURÓN PARA ATUENDO DE ADELITA, TRAJE DE CHARRA DE FAENA, MEDIA GALA Y GALA

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

CAPITULO 3

ARREOS

Artículo 1.- Las jinetes deben montar obligatoriamente en albarda, con estribos a ambos lados y “a mujeriegas”. Deben presentar sus caballos ensillados y enfrenados de acuerdo al presente reglamento y también a la categoría de la vestimenta que se porte.

Se descalifica al equipo si una o varias de sus jinetes portan atuendos o arreos que no sean charros; o si les falta alguna parte de ellos.

Artículo 2.- Se permite su uso solo en los siguientes colores: café, ocre, azul marino, oro viejo, vino, gris, beige, rojo, marrón, marfil, hueso, miel, negro, blanco y verde serio. El uso de cualquier otro color no especificado en este reglamento es motivo de descalificación del equipo.

Artículo 3.- Las pequeñas diferencias artesanales en los textiles no se sancionan, como lo son: el ancho y tamaño del dibujo, y/o las ligeras variaciones de tonos debido al uso y al material.

Artículo 4.- Es obligatorio portarlos completos e iguales en concepto y haciendo juego en colores entre todas las integrantes de una misma escaramuza. Las grecas, rayas o nombres no se consideraran como diferencias, siempre y cuando todas las integrantes de una misma escaramuza los lleven igual; ejemplo: si la rienda tiene los colores blanco, rojo y negro, así debe ser el sarape, el cincho, bozalillo, la cuarta y el pecho-pretal si es textil; así como la mantilla (si el equipo decide utilizarla). De no ser así, se sancionara con -2 puntos por cada concepto diferente relativo a los arreos.

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

CUARTA: El lugar para llevar la cuarta es colgada en el cuartero de la albarda. Esta se usa en caso de pérdida de la vara, sacándola del cuartero.

La cuarta está formada por tres partes:

- 1) **Maniota:** debe ser de cuero y su medida es de 15 cms.
- 2) **Cabo o regatón:** puede ser de patas de animales, de cuero, reata de lechuguilla o estambradas. Si se utilizan en este último concepto, deben hacer juego con los demás arreos textiles.
- 3) **Pajuelas:** Estas pueden ser de cuero crudo, cerda, vaqueta y reata de lechuguilla. Las ocho jinetes deben presentarlas iguales en concepto y haciendo juego en colores con los demás arreos, sin tomar en cuenta la categoría del ajuar que se esté usando.

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

SARAPE: Su uso es obligatorio. Se coloca enrollado y amarrado atrás de la teja de la albarda, con las barbillas o flecos del lado de la monta (costado izquierdo).

NO se permite el uso de objetos que lo sustituyan. NO debe llevar aplicaciones.

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

CINCHO: Debe ser textil o de cerda. Puede ir forrado en la parte interior ya sea de borrega, fieltro, sarape o neopreno. Sus argollas deben ser redondas. Éstas pueden estar forradas o no, indistintamente entre las jinetes.

El cincho puede ser de rayas, con grecas, combinado de los dos diseños anteriores, lisos, etc.

NO se permiten cinchos de piel en su totalidad, o con otros materiales no especificados.

No se permite sean elaborados completamente de borrega.

PECHO-PRETAL Y CABEZADA: Es obligatorio el uso del PECHO-PRETAL con sus tres apoyos.

Puede ser textil haciendo juego en concepto y colores con los demás arreos textiles.

O puede ser de vaqueta, haciendo juego en materiales y trabajo con la albarda.

No se permite que sea elaborado completamente de borrega.

La CABEZADA está formada por dos pilares, orejera y asideros.

Debe ser en piel o vaqueta y con el trabajo artesanal que corresponde a la categoría de la montura.

Los remaches se consideran como chapetones en la categoría de faena.

RIENDA: Puede ser lisa, con botones o con aguacates tejidos. El material debe ser textil, de cuero o cerda. Puede llevar cualquier tipo de concepto, como rayas, caramelo, peine o peinecillo, debiendo hacer juego solo en colores con los demás arreos. Es obligatorio que lleve nudo o botón, de lo contrario se sanciona con -1 punto por cada jinete que no lo traiga.

Deben ser iguales las de las 8 integrantes del equipo.

NO se considera diferencia de arreo el grueso de las riendas entre las jinetes, así como el llevar o no aguacates entre las 8 integrantes.

BOZALILLO: Consta de 3 partes: bozal, martingalas y guía (cabresto, cabrestillo, ronzal o ronderillo).

Su función es el manejo y control del caballo. Su uso es opcional.

Si el equipo decide usarlo deben utilizarlo con las tres partes y haciendo juego con las riendas, tanto en color como en concepto. Deben ser iguales los bozalillos de las ocho jinetes.

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

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

CORREÓN: La forma del correón para la espuela puede variar, solo tendrá que hacer juego con la categoría del trabajo de la albarda y ser iguales los de las ocho integrantes de un mismo equipo.

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

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

ACCESORIOS EXTRA:

Los accesorios extra como el bajador, bozal, taloneras, campanas, barriguera, protectores de las manos de los caballos, etc., son opcionales y NO tienen que ser iguales entre las ocho jinetes de un mismo equipo. Se permite usar vendas de protección para las patas y/o manos para los caballos si así lo requieren.

Los únicos colores que se permiten usar para accesorios y para vendas son los mismos permitidos para los arreos, ya sean textiles o de piel. Algún otro color está prohibido.

Se sanciona con -2 puntos en caso de perder algún arreo extra (se toma como pérdida de arreo).

Artículo 5.- Las infracciones en presentación se sancionan con -2 puntos por cada concepto de atuendo y/o arreo diferente. La juez lo debe marcar en el recuadro correspondiente a “Presentación Arreos y/ Atuendos”

Artículo 6.- Son excepción para esta infracción los frenos, caronas o sudaderos y las albardas lisas. Las diferencias de arreos se toman por concepto, NO por arreo. (Ejemplo: el sombrero es un solo concepto: Si el equipo trae tres sombreros distintos solo se sanciona con -2 puntos, por un concepto diferente).

CAPITULO 4

MONTURA:

Puede ser de tres categorías:

- Lisa
- Gala sin herraje
- Gala con herraje

Artículo 1.- En caso de que alguna montura tenga fierro, iniciales o leyendas pirograbadas, quemadas o pintadas, NO se sanciona como diferencia de arreo el que la cabezada, pecho-pretal y correón no tenga dicho trabajo.

Artículo 2.- El uso del gargantón solo se permite en desfiles y concursos de presentación, debiendo hacer juego con los demás arreos. Su uso para competencia es motivo de descalificación del equipo.

Artículo 3.- Es motivo de descalificación en cualquier categoría de montura, el poner aplicaciones que no sean de piel, cuero o gamuza, así como dibujos no especificados o paisajes. Solo se permite pintura en blanco, negro o café sobre trabajos artesanales especificados más adelante; y rojo solo en chumeteados.

Artículo 4.- Es motivo de descalificación **en cualquiera de las categorías** el usar falsa rienda o cualquier tipo de freno no charro; ya sea frenos articulados, vaqueros o zacatecanos; así como también el usar el trenzado, decorado, colas amarradas o recogidas a la albarda, postizos, o todo tipo de pintados en cualquier parte del cuerpo del caballo.

Artículo 5.- Estribos: **En todas las categorías** estos deben ser de forma cuadrada o rectangular. Queda prohibido la apariencia o estilo texano u ovalado.

(a) ALBARDA LISA:

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

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

Éstos son obligatorios por seguridad de los jinetes. La falta de uno de ellos se sanciona con -2 puntos.

Los tonos permitidos en los cuerajes de la albarda son: gamas de natural, miel, tanino, óxido, vino, café y negro. Se pueden combinar los tonos en las albardas siendo el negro la única excepción y puede variar el tono de unas a otras.

El cambio de tono por el desgaste o uso de las albardas no se toma como diferencia de arreo.

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

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

Las albardas lisas deben hacer juego en material con la cabezada, correón y pecho pretal, si éste último es de vaqueta.

En caso de usar pecho pretal de textil, éste debe hacer juego con los demás arreos textiles.

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

(b) ALBARDA DE GALA SIN HERRAJE:

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

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

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

Las 8 monturas deben hacer juego entre sí.

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

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

(c) MONTURA DE GALA CON HERRAJE:

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

Las ocho albardas deben ser iguales y todo el ajuar o complemento del mismo material haciendo juego entre sí, con cualquiera de los conceptos. (No se permite pintar las cabezadas, pecho-pretales,

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

Los chapetones de la montura pecho-pretal y cabezada de las 8 jinetes deben ser todos del mismo concepto. Pueden ser de plata, alpaca o acero; así como también los estribos y deben hacer juego entre sí. El dibujo del herraje de la montura puede variar, siempre y cuando sea el mismo tipo de trabajo artesanal. Lo mismo aplica para el grabado y cincelado de monturas.

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

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

CAPÍTULO 5

COMPETENCIAS OFICIALES DE ESCARAMUZAS CHARRAS INFANTILES

Artículo 1.- Se entiende por competencia a la contienda deportiva entre dos o más equipos de escaramuzas. Las competencias se clasifican en oficiales y amistosas.

Artículo 2.- Serán competencias oficiales todas aquellas a las que convoque el Consejo Directivo Nacional de la Federación Mexicana de Charrería A.C., y son:

- Congreso y Campeonato Nacional Charro
- Campeonato Estatal 1 y Campeonato Estatal 2
- Torneo Nacional Constitución
- Torneo Nacional de Aniversario de la Federación
- Torneo Nacional Revolución
- Torneo Nacional Independencia
- Campeonato Nacional Charro Infantil y Juvenil y de Escaramuzas

Artículo 3.- Las competencias antes mencionadas son organizadas por las sedes oficiales, sancionadas por jueces oficiales del Colegio Nacional de Jueces, con el Reglamento Oficial de Competencias vigente y avaladas por la Federación Mexicana de Charrería, A. C.

Artículo 4.- Las competencias amistosas se califican con base en la convocatoria del comité organizador mismo y todo lo no contemplado en la misma se califica con base al Reglamento Oficial para Damas y Escaramuzas Charras y del estatuto de la Federación Mexicana de Charrería, A. C. Lo no especificado en la convocatoria y que no pueda resolverse con base en el reglamento, deberá ser resuelto por quienes convocan.

Artículo 5.- Cuando una jinete forme parte de dos o más grupos de escaramuzas federadas **en la misma categoría**, se tiene por definida su actividad para todo el año deportivo con la primera escaramuza que compite oficialmente. Si compite con otro equipo, este último queda descalificado.

Artículo 6.- Ni la Federación Mexicana de Charrería, A.C., ni los comités organizadores, ni sus directivos, jueces o afiliados asumen responsabilidad alguna por accidentes o perjuicios de cualquier tipo que sufran las jinetes, sus caballos, caballerangos, o personas que directa o indirectamente intervengan durante el desarrollo de las competencias, siendo obligación de los comités organizadores contar con los servicios médicos y servicios veterinarios necesarios para primeros auxilios.

Artículo 7.- En los campeonatos oficiales que convoque la Federación Mexicana de Charrería, A.C. las escaramuzas deben cumplir con los requisitos de “Revisión Médica”, siempre y cuando esté disponible dicho servicio en la sede, de lo contrario la escaramuza se sanciona con -6 puntos.

Artículo 8.- La calificación es oficial en el momento en que la capitana y el jurado firman la hoja de calificación. Si la capitana decide retirarse sin firmar sus hojas, no se hace oficial la misma y ya no tiene derecho a firmar en ningún otro momento aun cuando la competencia en general no haya terminado. Si la hoja no está firmada por la capitana, se considera un desacato al proceso de competencia y se procede a anular su participación y sus posteriores derechos deportivos oficiales del año en curso por considerarse una conducta antideportiva.

Artículo 9.- Las competencias oficiales deben celebrarse en un lienzo charro. Este debe tener 100 metros de longitud, donde la manga debe medir 60 metros de largo y el ruedo 40 metros de diámetro. En el ruedo se dibuja un rectángulo centrado de 6 metros de ancho por 20 metros de largo, entre los 70 y 90 metros, eliminando la línea para entrar al rectángulo. Es obligatorio señalar o marcar en la pared del ruedo los medios y octavos perfectamente fijos y visibles.

Artículo 10.- Desde el momento en que una escaramuza confirma por escrito su presentación a una competencia oficial, está sujeta a este reglamento, a los Estatutos; así como a los acuerdos y especificaciones circulados por la Federación Mexicana de Charrería, A.C.; así como a la convocatoria del campeonato en cuestión.

Artículo 11.- La escaramuza debe competir antes de cerrar las puertas del ruedo, después del coleadero. Cuando se justifique, las escaramuzas también pueden competir en ferias de escaramuzas.

Artículo 12.- Únicamente se aceptan “Hojas de Calificación” y “Hojas de Croquis y Responsiva” oficiales (tamaño oficio) que la Federación distribuya a través de sus delegadas, y que se encuentran en la página oficial de internet: www.fmcharrería.com Los dibujos de los ejercicios deben ir impresos o hechos a mano, de no hacerlo así es motivo de descalificación del equipo.

a) El dibujo debe ilustrar el momento preciso del cuaje de la ejecución.

b) Cuando se tenga que hacer el cambio de la papelería rechazada, la escaramuza debe cumplir con el tiempo y la forma especificados; de no hacerlo así, el equipo se sanciona con -6 puntos.

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

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

Artículo 13.- En los campeonatos oficiales las jueces de escaramuza reciben de la capitana del equipo cuando menos dos horas antes del evento la siguiente documentación:

- a) Tres “Hojas de Calificación” oficiales llena con toda la información requerida en éstas.
- b) Cuatro “Hojas de Croquis y Responsiva” oficiales y en el reverso de UNA debe ir la fotocopia de las ocho credenciales vigentes de las jinetes, más la del instructor(a).
- c) Acta de nacimiento o CURP que deben presentarse en ORIGINAL y COPIA de cada una de las integrantes infantiles.

Artículo 14.- Para el Campeonato Nacional Infantil y Juvenil y de Escaramuzas, la capitana de la escaramuza debe hacer llegar a las oficinas de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., si le es requerida, la documentación mencionada en la convocatoria.

Artículo 15.- Las ocho credenciales originales vigentes.

- Estas se entregan a las jueces en el momento de la revisión de arreos.

Artículo 16.- La clasificación de las escaramuzas charras infantiles inicia al competir la escaramuza en el Campeonato Estatal UNO del estado en el que se federó y compitió a principios del año deportivo. Su calificación queda asentada como parte de esta clasificación general oficial.

Artículo 17.- Una escaramuza puede cambiar de Estado sin sanción, siempre y cuando tenga permiso de entrada y salida de los PUAS respectivos y de Federación Mexicana de Charrería, A.C. y acatando la convocatoria.

Artículo 18.- En dicho Estatal, la escaramuza puede competir buscando su puntuación para lograr su pase al Nacional Infantil; mas NO puede competir por los premios, ni tampoco puede ser Campeona Estatal, ya que la zona no le corresponde.

Artículo 19.- Es obligatoria la participación de la escaramuza en su Campeonato Estatal. Si por alguna razón el equipo está incompleto, debe presentar a galope la Rutina Obligatoria de Competencia con un mínimo de 6 jinetes, quedando descalificadas, conservando así el derecho a participar en su Campeonato Estatal 2 y a su Campeonato Nacional Infantil y Juvenil y de Escaramuzas.

Artículo 20.- Al Campeonato Estatal DOS solo pueden asistir las escaramuzas que hayan participado en su Campeonato Estatal UNO.

Artículo 21.- El número de equipos que asisten al Campeonato Nacional Infantil y Juvenil y de Escaramuzas lo determina el consejo Directivo Nacional de la Federación Mexicana de Charrería, A. C.

Artículo 22.- En las competencias oficiales deberán respetarse los horarios de prácticas asignados para cada escaramuza, aunque dicha práctica sea sin caballos. No se podrá utilizar el lienzo en ningún otro momento que no sea su tiempo asignado, de lo contrario será sancionada con -6 puntos.

Artículo 23.- Si la escaramuza decide no utilizar su tiempo de práctica, no será sancionada. En los campeonatos oficiales que convoque la Federación Mexicana de Charrería, A.C., a excepción de los estatales, una vez iniciados los horarios oficiales de entrenamiento, no deberán practicar en ningún otro horario, aun y cuando obtengan autorización de la sede, o la escaramuza en cuestión sea la misma sede.

Artículo 24.- Las escaramuzas deben cumplir con las especificaciones de la convocatoria y respetar los acuerdos y especificaciones establecidas y circuladas por la Federación Mexicana de Charrería, A. C. y sus respectivas Uniones de Charros de su Estado; de no hacerlo así es sancionada de acuerdo a este reglamento y al Estatuto de la FMCH.

Artículo 25.- Cuando la escaramuza se vea en la necesidad de posponer su presentación, la juez verifica la gravedad de la causa y si así lo considera, le permite participar en el mismo evento, en el momento que esta lo considere pertinente en coordinación con la Comisión Deportiva. Tanto el cronometro como la calificación, se reanudan cuando la escaramuza reinicia su presentación, si esta repite algún ejercicio ya ejecutado, las sanciones cometidas permanecen y se vuelve a sancionar lo que suceda

CAPITULO 6

EQUIPO

Artículo 1.- La escaramuza charra, en su versión de equipo de competencia, está compuesta por ocho jinetes.

Artículo 2.- Es obligatorio que todas las capitanas, jinetes y entrenadores asistan al seminario teórico-práctico anual de su entidad; de lo contrario NO procede la posibilidad de presentar una *“Solicitud para la Aclaración de Calificación e Inconformidades”* en ninguna de sus competencias del año deportivo en cuestión.

Artículo 3.- La Rutina Obligatoria de Competencias debe presentar con música tradicional Mexicana ya sea con mariachi, grupo regional o de banda. Está prohibido rock, pasos dobles o cualquier otra tendencia modernista o de otra nacionalidad, así como la introducción con presentaciones personalizadas del equipo. Al igual, está prohibida la música que atente contra el lenguaje y los valores propios del deporte charro. Por no cumplir con este requisito, el equipo tendrá una sanción de -6 puntos.

Artículo 4.- Ninguna escaramuza puede oponerse a la asignación de jueces; de hacerlo así, queda descalificada.

Artículo 5.- El equipo que compite tiene la obligación de desfilarse completo (las 8 jinetes que competirán) al inicio de la competencia, de no hacerlo así será acreedora a una sanción de -6 puntos.

Artículo 6.- Cuando por causas de emergencia, justo antes del desfile, una jinete o un caballo (ejemplo: cólico) se vea imposibilitado para desfilarse, la juez evalúa la gravedad de la situación y si amerita el caso, le permite desfilarse incompleta sin sanción.

Artículo 7.- Los equipos que compartan caballos no son sancionados por no desfilarse. Deben presentarse ambos equipos ante las juezes para la revisión de arreos, debiendo estar un equipo a pie y el otro montado y desfilarse uno de los equipos completo. Si la reina de la Asociación pertenece a la escaramuza y ambos compiten el mismo día, puede desfilarse con el equipo de su Asociación pudiendo llevar diferente atuendo solo en el desfile y dando aviso a la juez.

Artículo 8.- La revisión de arreos será antes del desfile en ferias y en charreadas. Además de los arreos, se cotejan las credenciales oficiales originales de la FMCH, con las copiadas en la "Hoja de Croquis y Responsiva" y se pasa lista a las jinetes del equipo con las mismas credenciales. De NO presentar las credenciales originales físicamente y completas, el equipo es descalificado.

Si un equipo de escaramuza altera alguna credencial, queda descalificado. Debe ser castigado y se turna a la Comisión de Honor y Justicia de la FMCH.

Artículo 9.- Si la escaramuza NO se presenta a tiempo para la revisión de arreos es sancionada con -6 puntos, teniendo que ser revisadas junto con su cabalgadura por las juezes al terminar la actuación o cuando las juezes lo consideren pertinente.

Artículo 10.- Los jinetes, amigos, familiares y/o entrenadores de un equipo que hagan comentarios dolosos o insulten a otra escaramuza durante los entrenamientos o la competencia, originan la descalificación de su equipo.

Artículo 11.- En las competencias oficiales solo pueden participar jinetes acreditadas con sus respectivas credenciales vigentes de la Federación Mexicana de Charrería, A.C. La credencial oficial de F.M.CH. con fecha vigente al año deportivo en curso, es el único comprobante que acredita a una jinete como miembro de una escaramuza federada. Ningún otro documento la puede reemplazar.

CAPITULO 7

CAPITANA

Artículo 1.- La escaramuza debe nombrar a su capitana para representarla ante la Federación, quien debe entregar la documentación que indica el presente reglamento, y representa a su equipo para todos los trámites en los que debe comparecer. Algunas de sus funciones son:

- a) La capitana debe competir con su escaramuza de NO ser así, NO puede realizar ningún trámite.
- b) Está autorizada para hacer los cambios que crea necesarios, tanto de jinetes como de ejercicios, previo aviso a las juezes.
- c) Tiene la obligación de revisar sus hojas, que sus sumas estén correctas, ya que una vez firmadas NO se hace ninguna modificación.

- d) Las aclaraciones de su calificación debe solicitarlas dentro del momento de su revisión de video con pleno conocimiento de causa y con el debido respeto hacia las jueces.
- e) Ninguna capitana, jinete de escaramuza, familiar, instructor(a) o personas allegadas al equipo, pueden pedir explicaciones o cuestionar la calificación de otra escaramuza, hacerlo será motivo de descalificación del equipo.
- f) La capitana está obligada a aceptar la decisión de las jueces. Si hubiera alguna inconformidad con respecto a su calificación, debe manifestarlo en la parte de la hoja de calificación destinada para tal efecto. No está permitido hacer uso de este espacio para inconformidades de otra escaramuza. Si la escaramuza quiere mandar alguna queja a la Federación, esta debe llevar las firmas de la capitana, del Presidente de su Asociación, de la Delegada Estatal y del Presidente de la Unión de Asociaciones de su estado para que se le dé curso.
- g) La capitana o cualquier otra persona relacionada con la escaramuza que falte al respeto al jurado calificador, causara que su escaramuza sea descalificada y se turne a las instancias correspondientes para lo que proceda, además de las debidas sanciones si el agresor(a) está afiliado.

CAPITULO 8

INSTRUCTORES

Artículo 1.- Se entiende por instructor(a) toda aquella persona que establece una asesoría práctica a pie o a caballo; ya sea, prolongada o efímera, remunerada o gratuita, y puede o NO montar con el equipo que se defina durante el año deportivo.

Artículo 2.- Será el instructor (a) la única persona autorizada para dar instrucciones dentro de la presentación de su equipo en competencia. Puede acompañar a la capitana en la entrega de calificaciones y revisión de video, por tratarse de una menor de edad.

- Debe estar federada(o).
- Debe conducirse de acuerdo a los lineamientos de este Reglamento y del Estatuto de la FMCH, incluido el proceso de competencia de su equipo.
- Es necesario que registre sus datos a través de la información que se le solicita a su equipo en la "Hoja de calificación", a fin de verse protegido en aspectos de responsabilidad civil por accidentes.
- Debe abstenerse de hacer comentarios negativos durante el tiempo que dure la competencia en contra del jurado; así como tampoco intervenir a favor o en contra de cualquier otro equipo que este compitiendo, ya que se descalifica a su(s) escaramuza(s) de la justa deportiva en la que se está compitiendo.

Cualquier incidente queda registrado en el formato de amonestación y turnado a las Instancias correspondientes.

CAPITULO 9

JURADO CALIFICADOR

Artículo 1.- El jurado calificador para competencias oficiales está integrado por personas capacitadas asignadas por el Colegio Nacional de Jueces de la Federación Mexicana de Charrería, A.C., quienes tienen su nombramiento **y tienen prohibido recibir un pago económico por cualquier asesoría dada a las escaramuzas.**

Artículo 2.- La juez es la única autorizada para calificar campeonatos, siendo la máxima autoridad en las competencias oficiales y resuelve cualquier contingencia que surja con base en el Estatuto y al Reglamento Oficial de Competencia para Escaramuzas Charras. Su decisión debe ser respetada, indiscutible e inapelable.

Artículo 3.- La Federación Mexicana de Charrería, A.C. avala la función de una juez, siempre y cuando este federada, haya cursado y aprobado la actualización del año en curso. **Cualquier evento calificado por jueces no oficiales de la FMCH no tiene respaldo de la institución.**

Artículo 4.- Al aceptar calificar un evento oficial o NO oficial, la juez debe declarar ante la Federación si tiene conflictos de interés con las escaramuzas competidoras, de NO hacerlo así será amonestada.

Artículo 5.- Las amonestaciones se registran por: Conducta antideportiva. (Ejemplo: Agresión, prepotencia, deshonestidad, desconocimiento del reglamento, uso indebido de teléfonos celulares o radios intercomunicadores mientras califica, romper con el código de honor de las juezes, NO cumplir con los tiempos que marca el proceso de competencia, etc.).

Artículo 6.- Al completarse tres amonestaciones de la Coordinación Nacional de Jueces, el caso se turna las instancias de Honor y Justicia, haciendo el proceso como lo indica el Estatuto de la FMCH, quienes determinan si procede suspensión temporal o permanente de la juez en cuestión.

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

Artículo 7.- Es obligatorio para las juezes presentarse en el lugar de la competencia cuando menos dos horas antes del inicio del evento. Es obligación del jurado informar a la capitana si su equipo porta algún arreo o atuendo diferente si es detectado por la juez antes de la competencia o si están utilizando hojas de calificación NO oficiales, para que rectifique.

Del mismo modo, informa a la capitana si tienen algún error detectable en los movimientos de su rutina al recibir la documentación. Es obligación del equipo presentar correctamente lo antes mencionado o es sancionado conforme al reglamento.

Artículo 8.- En el caso de ser dos jueces a sancionar un campeonato o evento, se coloca una juez central en el punto medio del graderío y otra en el medio derecho o izquierdo dependiendo de la estructura del lienzo. En el caso de lienzos de graderío alto, el jurado debe colocarse en la altura media del mismo y al mismo nivel. Si no hay gradas, la delegada debe disponer las facilidades correspondientes para los jueces.

Artículo 9.- Esta terminantemente prohibido el acercamiento deliberado de la Delegada Estatal, instructores o cualquier persona ajena, mientras el jurado este calificando.

Artículo 10.- La juez central es la única que evalúa las puntas, con apoyo de los jueces varones asignados.

Artículo 11.- Los jueces deberán calificar, calcular y cerrar sus hojas inmediatamente después de terminarla participación de la escaramuza en el mismo lugar donde están calificando, **enseguida se procede a** la revisión de video y rectificación de sumas. Una vez revisado y firmado la hoja por juez y capitana, su calificación será oficial.

Al llegar las hojas a la Federación Mexicana de Charrería, A.C., se revisan, y si existe error de suma, se corregirá la calificación y se notificará a la Escaramuza.

Artículo 12.- En el caso de tres jueces, se coloca a la tercera juez en alguno de los octavos dependiendo la infraestructura del ruedo.

El tiempo máximo que esperaran los jueces a las capitanas para la entrega de su calificación será de media hora. De no presentarse en ese tiempo, los jueces no están obligados a dar explicación de la hoja de calificación, y las capitanas solo deberán firmar sus hojas de calificación. La capitana puede copiar las hojas de calificación si así lo desea.

Artículo 13.- Las jornadas de calificación en ferias de escaramuzas deben tener un máximo de 12 escaramuzas en un solo bloque por día; en caso de ser mas de 12 se dividirá en dos días.

Artículo 14.- Los jueces deben colaborar con la Secretaría de Prensa y Difusión de la FMCH compartiendo la información que ésta les solicite para la publicación oficial de las calificaciones de los eventos.

CAPITULO 10

Revisión del Video

Artículo 1.- Se da al momento de juntarse los jueces con la capitana **para revisar el mismo y será únicamente** para verificar lo siguiente:

- Distancias de ejecución
- Choque(s) en preparación.
- Choque(s) en ejecución.
- Descalificación de ejercicios

- Defecto de ejecución
- Descalificación de puntas
- Rehúses
- Caída con caballo
- Perder los adicionales por girar más o menos de los grados especificados
- Por girar menos de 180 grados
- **Por hacer cambio de dirección al momento del cuaje**
- **Se va a revisar todo lo marcado por una o varias jueces**

Si una juez marca un choque y la(s) otra(s) no, y éste existe en el video, las demás jueces deberán marcarlo frente a la capitana. Lo mismo procede con un rehúse. Esto con el fin de ser más justas en las calificaciones en un error cometido.

Artículo 2.- Se procede a la Revisión del Video oficial de la siguiente manera:

1.- Se utilizan 10 minutos por equipo en la revisión del video.

2.- Se revisará todo el video en el cual deben estar marcados claramente en la hoja de calificación distancias y defectos, coincidiendo en concepto y posición.

3.- En caso de NO existir en dicho video alguna de las sanciones debidamente marcadas en el lugar que sucedió, la juez que lo haya marcado en su hoja NO aplica la sanción y procede a corregir la hoja oficial con tinta roja sin aplicarla. **Sin embargo, si dicha sanción existiera, la(s) juez (ces) lo deben marcar también. Esto se deberá hacer en presencia de la capitana.**

Si alguna sanción no está anotada en el recuadro correspondiente una vez cerrada la hoja, la juez ya NO puede sumarla para beneficio de la escaramuza, excepto en un choque y en rehúse.

4.- Cuando el jurado calificador oficial coincide en el mismo error, es decir en concepto, NO SE REVISA EN EL VIDEO y queda sancionado en las hojas. En caso de que la capitana solicite revisar en video posición de integrante será siempre y cuando firme la solicitud para la misma.

5.- Si por algún motivo ajeno a las jueces, NO se tuviera la infraestructura para la Revisión del Video la toma NO está completa, etc., la calificación se queda como se cerraron las hojas. Se da la puntuación oficial en el momento en que se rectifican las sumas y se firman las hojas, tanto por la capitana como por la juez.

6.- La delegada debe entregar una copia fotostática de cada hoja de calificación a la capitana. La capitana ya no copiara la hoja. Es obligación de la capitana conservar esta hoja en su poder para cualquier aclaración ante la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

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

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

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

CAPITULO 11

COMPETENCIA

Artículo 1.- Se entiende por competencia a la participación deportiva de la escaramuza comprendiendo lo siguiente:

- **Revisión de Arreos**
- **Desfile**
- **Puntas**
- **Entrada**
- **Rutina**
- **Salida**

(a) REVISIÓN DE ARREOS

Artículo 2.- Comprende la revisión de arreos, atuendo y se tomará lista, cotejando las credenciales oficiales en físico con las copias entregadas con su papelería. Si la escaramuza NO se presenta a tiempo para la revisión de arreos es sancionada con -6 puntos, teniendo que ser revisadas junto con su cabalgadura por las jueces al terminar la actuación o cuando el jurado considere pertinente.

Artículo 3.- En las competencias oficiales solo pueden participar jinetes acreditadas con sus respectivas credenciales vigentes de la Federación Mexicana de Charrería, A.C.

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

(b) DESFILE

Artículo 4.- El equipo que compite tiene la obligación de desfilar completo (las 8 jinetes que competirán) al inicio de la competencia; de no hacerlo así será acreedora a una sanción de -6 puntos.

Artículo 5.- Cuando por causas de emergencia, justo antes del desfile, una jinete o un caballo se vea imposibilitado para desfilar, la juez evalúa la gravedad de la situación y si amerita el caso, le permite desfilar incompleta, sin sanción. (Ejemplo: Un cólico)

Artículo 6.- Los equipos que compartan caballos no son sancionados. Deben presentarse ambos equipos ante las jueces para la revisión de arreos, debiendo estar un equipo a pie y el otro montado y desfilando uno de los equipos completo.

Artículo 7.- Si la reina de la Asociación pertenece a la escaramuza y ambos compiten el mismo día, puede desfilarse con el equipo de su Asociación pudiendo llevar diferente atuendo solo en el desfile y dando aviso a la juez.

Artículo 8.- La revisión de arreos será antes del desfile, ya sea en charreadas o en ferias de escaramuzas. Además de los arreos, se cotejan las credenciales oficiales originales de la F.M.CH., con las copia que van en la parte trasera de la "Hoja de Croquis y Responsiva" y se pasa lista a las jinetes del equipo con las mismas. De NO presentar las credenciales físicamente y completas el equipo es descalificado.

Si un equipo de escaramuza altera alguna credencial, queda descalificado, esto debe ser castigado y se turna a Honor y Justicia.

Artículo 9.- El tiempo de participación es de máximo de 11 minutos sin tolerancia.

El tiempo inicia a correr cuando la primera jinete entra al lienzo para dar punta parando el cronometro al termino de cada punta.

Artículo 10.- El tiempo de la punta se suma al de la Rutina Obligatoria de Competencia, que comienza a partir de que ingresa al partidero la primer jinete y termina después de ejecutar la rutina, cuando las ocho jinetes se detienen, haciendo alto total en cualquier parte del ruedo y saludan al estilo charro.

1. Si la escaramuza excede el tiempo límite permitido para realizar su Rutina Obligatoria de Competencia se sanciona con -5 puntos por cada minuto o fracción que exceda.
- 2.- La escaramuza cuenta con UN (1) minuto para iniciar su competencia, a partir de que la Comisión Deportiva o la/el caporal en turno, le indica que el terreno está listo; de NO hacerlo así, se sanciona con -2 puntos.
- 3.- La juez responsable explica las calificaciones a la capitana del equipo infantil, así como a su instructor(a), si lo solicitan; debiendo respetar los tiempos y formas establecidos en este reglamento para la revisión de su video, así como para recibir su explicación.
- 5.- El instructor(a) debe portar el atuendo charro, si es varón; o de charra o Adelita si es mujer, así como estar federado(a). Se les entrega una copia fotostática de su hoja de calificación, si así lo desean.
- 6.- Las escaramuzas infantiles que hayan competido en su campeonato estatal tienen derecho a competir en el Campeonato Nacional Infantil y Juvenil y de Escaramuzas, a menos que la convocatoria dictamine algo diferente, o la Federación Mexicana de Charrería, A. C., acuerde y/o circule otro procedimiento.

CAPITULO 12

ENTRADA

Artículo 1.- Se considera entrada desde el momento en que la primera jinete entra al lienzo completamente y termina cuando la escaramuza arranca al galope para ejecutar el primer ejercicio, después de haber hecho alto total sino lo hiciera es motivo de descalificación del equipo.

Artículo 2.- La juez es quien da la indicación de entrada para que la reciba la persona de Comisión Deportiva y solo ella controla el manejo del cronometro.

Artículo 3.- Las 8 jinetes deben entrar agrupadas y galopar a partir de los 20 metros del lienzo. Pueden o no hacer algún ejercicio preparatorio.

Artículo 4.- En los lienzos en los que la puerta de entrada esta en el ruedo, o en la manga entre los 20 y los 60 metros, las jinetes deben dirigirse al partidero para acomodarse al fondo e iniciar a galopar. A partir de que la primera jinete cruza los veinte metros se reinicia el cronometro.

Artículo 5.- Cuando todas estén agrupadas, al fondo, deben iniciar su galope. De no hacerlo, se les aplica una sanción de -2 puntos.

Artículo 6.- Todo lo que ocurra en la entrada, mientras el cronometro está detenido NO se sanciona. Los conceptos de calificación que NO se sancionan en la entrada son: defectos de ejecución, no entrada o no salida del ejercicio, Ni descalificación en algún ejercicio.

CAPITULO 13

PUNTAS:

Artículo 1.- Se entiende por punta la demostración que hace la jinete de la buena rienda de su caballo. Sobre parado el caballo, la jinete lo arranca al galope o al paso, pudiendo ser un galope suave e incrementar la velocidad.

Artículo 2.- Este galope se debe detener al entrar al rectángulo, llamando a su cabalgadura con la rienda y el caballo debe detenerse sobre los cuartos traseros y hacer alto total. Las puntas serán calificadas por la juez central. Los tiempos y metros de la punta serán medidos por el juez varón asignado.

Artículo 3.- Las Categorías Infantiles compiten con UNA SOLA PUNTA. La única punta se presenta al principio de cada rutina o es descalificada.

Artículo 4.- Cualquier punta adicional a la reglamentaria no es permitida y es motivo de descalificación del equipo.

Artículo 5.- A la jinete que dará punta no deben hacerle sombra en ningún momento; de hacerlo así, es motivo de descalificación de la punta.

Artículo 6.- La punta comienza cuando la jinete que presenta la punta entra al lienzo y termina cuando su caballo sale completamente por el frente del rectángulo, después de haber hecho alto total, momento en el que se detiene el cronometro.

Artículo 7.- El rectángulo debe estar limpio y rastreado para poder apreciar correctamente las líneas marcadas por los cuartos traseros del caballo.

Artículo 8.- En los lienzos en los que la puerta de entrada este ubicada en el ruedo, la jinete debe dirigirse al partidero y a partir de que cruzan los 20 ms (caminando hacia el fondo), la juez inicia a tomar el tiempo. El cronometro se detiene cuando la competidora que dió punta sale completamente por el frente del rectángulo. El tiempo utilizado en dar la punta se suma al de la ejecución de la rutina.

Artículo 9.- El juez de piso es quien mide y determine los tiempos de la punta. (Este juez tiene la facultad de descalificar a la jinete que le falte el respeto a él; así como a su escaramuza, en caso de que sea la porra, amigos, familiares o entrenador quienes lo hagan).

Artículo 10.- En caso de que una integrante cambie de caballo para dar punta o utilice un caballo de otra integrante de su mismo equipo y después se lo cambien para la rutina, será motivo de descalificación del equipo.

Artículo 11.- Cada escaramuza tiene derecho a que su instructor observe la medición de la punta debiendo respetar la decisión de los jueces. En caso de que ingrese al rectángulo será sancionada la suerte con -2 puntos.

Artículo 12.- A la punta se le suman los puntos adicionales y se restan las infracciones correspondientes.
El resultado obtenido de la punta se suma a la puntuación general de los ejercicios.

CAPITULO 14

REGLAMENTO DE COMPETENCIA CATEGORÍA INFANTIL “A” (HASTA 11 AÑOS 11 MESES)

PUNTA:

Artículo 1.- Ésta se califica como lo marca este reglamento con las siguientes excepciones:

- (a)** No están obligadas a rayar el caballo.

- (b) No se medirá las marcas dejadas en la punta.
- (c) Comenzará con 5 puntos de inicio, mismos que equivalen al arrastre de una punta en un tiempo.
- (d) En esta categoría NO se sanciona la velocidad en la rutina, a menos que caiga al paso o camine.
- (e) Tampoco se sanciona la intervención de persona ajena.
- (f) Su instructor(a) no debe tocar a la jinete, ni al caballo, en ningún momento de la punta.

RUTINA:

Artículo 2.- El margen de tiempo máximo para la presentación de su rutina será de 11 minutos, sin tolerancia.

Artículo 3.- Las distancias permitidas en esta categoría serán de 2 caballos en los ejercicios de 20 y 26 puntos.

Artículo 4.- Se permite un solo instructor(a), mismo que puede colocarse dentro del ruedo y/o manga para poder dar órdenes a su escaramuza, sin tener sanción. Dicho instructor(a) debe portar correctamente y completo el atuendo charro, si es varón; o de charra o Adelita si es mujer.

Artículo 5.- Los doce ejercicios que forman la Rutina Obligatoria de Competencia deben incluir por lo menos un ejercicio de los siguientes conceptos obligatorios:

- **FLOR**
- **AGRUPACION**
- **CRUCE**
- **ESCALERA**
- **ABANICO**

Artículo 6.- El concepto de los ejercicios debe corresponder forzosamente a su diseño, de no ser así será descalificado el ejercicio.

Artículo 7- Las flores, agrupaciones, cruces y escaleras podrán repetirse como máximo (4) cuatro veces.

Si al momento de ejecutar la rutina un ejercicio no cumple con el valor o concepto especificado este se descalifica. No podrán repetir el diseño.

(a) Su rutina obligatoria debe presentar:

- **3 ejercicios de 16 puntos**
- **5 ejercicios de 20 puntos**
- **4 ejercicios de 26 puntos**

Artículo 8.- La Rutina Obligatoria de Competencia es de 252 puntos y el valor máximo de la rutina mas punta es de 263 puntos.

Artículo 9.- El valor inicial de los ejercicios, se comprueba al momento de verificar los croquis y se confirma al momento de la ejecución de cada ejercicio. Tanto en la “Hoja de Croquis y Responsiva” como en la “Hoja de Calificación” deben coincidir los dibujos de los ejercicios; de no ser así, se toma en cuenta el que está en la “Hoja de Croquis y Responsiva”.

En caso de que NO coincidan en ambas hojas, se descalifica el movimiento en el que suceda.

Artículo 10.- Obligatoriamente las ocho jinetes de la escaramuza deben realizar los 12 ejercicios, mostrando con claridad la entrada, cuaje y salida de cada uno.

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

Artículo 11.- En tanto que la escaramuza cumpla con los conceptos y los valores de los ejercicios formando una Rutina Obligatoria de Competencia, está en libertad de diseñar la rutina como mas le convenga.

CAPÍTULO 15

CATEGORÍA INFANTIL “B” (HASTA 15 AÑOS 11 MESES)

PUNTA:

Artículo 1.- Se presentará UNA sola punta y se califica como lo marca este reglamento, con las siguientes excepciones:

(a) No están obligadas a soltar su cabalgadura a toda velocidad.

(b) SI se medirá las marcas dejadas en la punta y tendrá los siguientes adicionales:

a. + 5, si la punta es presentada en un tiempo.

b. + 4 , si fue presentada en dos tiempos.

c. + 3 , si se presenta en 3 tiempos.

(c) NO se sanciona la intervención de persona ajena. Su instructor(a) puede entrar a la manga y no debe tocar a la jinete, ni al caballo, en ningún momento de la punta.

Artículo 1.- En esta categoría la distancia máxima permitida en los ejercicios de 20, 26 y 28 puntos será de 2 caballos.

Artículo 2.- No se sanciona la velocidad en la rutina a menos que caiga al paso. Ni tampoco se sanciona la intervención de persona ajena.

Artículo 3.- El margen de tiempo máximo para la presentación de su rutina será de 11 minutos, sin tolerancia.

Artículo 4.- Únicamente un instructor(a) debe colocarse en la manga del lienzo pudiendo darles ordenes sin ser sancionada la escaramuza. Debe portar el atuendo charro, si es varón; o de charra o Adelita si es mujer.

Artículo 5.- No se sanciona el cambio de ritmo o velocidad. Solamente será sancionado cuando bajen el galope al paso (caminen sus caballos) ya sea una o todas las jinetes. La velocidad es sancionada en cada ejercicio que suceda.

CAPITULO 16

RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA INFANTIL “B”

Artículo 1.- Se entiende por Rutina Obligatoria de Competencia a los 12 ejercicios que presenta al galope una escaramuza en su participación.

Artículo 2.- Si la escaramuza tiene más de 12 ejercicios, estos deben señalarse en la hoja de calificación como preparatorios y dibujarlos en la “Hoja de Croquis y Responsiva” y son calificados como preparaciones, siendo acreedores a las sanciones que se cometan en estas.

Artículo 3.- Si ejecutan preparaciones que tengan valor de movimientos previos a la ejecución de un ejercicio, se sanciona como defecto de ejecución con -6 puntos por cada una de estas preparaciones que se hayan omitido en las hojas.

Artículo 4.- La Rutina Obligatoria de Competencia debe incluir por lo menos un ejercicio de cada uno de los siguientes CONCEPTOS obligatorios:

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

Artículo 5.- El concepto de los ejercicios debe corresponder a su diseño, de no ser así es descalificado el ejercicio. Los dibujos son diseños generales que guían la ejecución y la forma en que se puede ver desde el exterior.

Artículo 6.- Los giros, coladeras, cruces, escaleras y flores pueden repetirse como máximo tres veces, incluyendo para el conteo los dos ejercicios del combinado. No se puede repetir diseño.

Artículo 7.- Los 12 ejercicios de los cuales consta la Rutina Obligatoria de Competencia, son de los siguientes VALORES:

- **Un ejercicio de 16 puntos**

- Tres ejercicios de 20 puntos
- Dos ejercicios de 26 puntos, uno de estos debe ser el abanico
- Cuatro ejercicios de 28 puntos,
- Un combinado de 28 puntos con otro de cualquier valor (16, 20, 26 o 28 puntos)

Artículo 8.- El valor máximo posible de una rutina, antes de puntas y adicionales es de 296 puntos.

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

- Combinado de 28 con 28 = 296, valor máximo posible de una rutina con este combinado.
- Combinado de 28 con 26 = 294, valor máximo posible de una rutina con este combinado.
- Combinado de 28 con 20 = 288, valor máximo posible de una rutina con este combinado.
- Combinado de 28 con 16 = 284, valor máximo posible de una rutina con este combinado.

Artículo 9- El valor máximo posible de adicionales que puede tener una rutina es de 39 puntos. (Los adicionales son el resultado de 3 giros de 28 puntos de 360° grados, mismos que obtienen 10 adicionales cada giro; además de 3 movimientos de 28 puntos, ya sean escaleras, coladeras o cruces, que tienen 3 adicionales cada uno).

Artículo 10.- El valor inicial de los ejercicios, se comprueba al momento de verificar los croquis y se confirma al momento de la ejecución de cada ejercicio. Tanto en la “Hoja de Croquis y Responsiva” como en la “Hoja de Calificación” deben coincidir los dibujos de los ejercicios; de no ser así, se toma en cuenta el que está en la “Hoja de Croquis y Responsiva”.

En caso de que NO coincidan en ambas hojas, se descalifica el movimiento en el que suceda.

Artículo 11.- Obligatoriamente las ocho jinetes de la escaramuza deben realizar los 12 ejercicios, mostrando con claridad la entrada, cuaje y salida de cada uno.

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

Artículo 12.- En tanto que la escaramuza cumpla con los conceptos y los valores de los ejercicios formando una Rutina Obligatoria de Competencia, está en libertad de diseñar la rutina como mas le convenga.

CAPÍTULO 17

EJERCICIOS DE ACUERDO A SU CONCEPTO (AMBAS CATEGORÍAS INFANTILES):

Artículo 1.- Ejecutar dos ejercicios con el mismo diseño únicamente invirtiendo los sentidos, NO se toman como diferentes.

Artículo 2.- Ejercicio es cada uno de los 12 movimientos que constituyen una Rutina Obligatoria de Competencia. De acuerdo a su DISEÑO, los ejercicios pueden ser de los TIPOS que a continuación se definen:

1. AGRUPACIONES: 16 PUNTOS.

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

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

Los medios abanicos deben completar media vuelta, después de estar formados.

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

2. FLORES: 16 y 20 PUNTOS.

Son movimientos de ocho jinetes que tienen entrada o salida radial, ya sea de la periferia al centro o viceversa, en donde hay un cambio de dirección, está prohibido hacer apoyo en los cuartos traseros al hacer el cambio de dirección. El valor depende del número de jinetes que cambien de dirección simultáneamente.

Si la flor es de 16 pts., únicamente dos, de las jinetes deben cambiar de dirección al mismo tiempo.

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

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

3. ABANICO: 16 y 26 PUNTOS.

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

Solo media vuelta al ruedo una vez armados los abanicos, es de 16 puntos.

4. CRUCES: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS.

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

- Los de 16 puntos involucran dos jinetes con distancia NO mayor a tres caballos.
- Los 20 pts. se realizan por cuatro jinetes con una distancia NO mayor a dos caballos.
- Los de 26 puntos los ejecutan ocho jinetes en solo dos sentidos con distancias NO mayores a un dos caballos.
- Los de 28 puntos, lo realizan ocho jinetes en tres o más sentidos con distancias NO mayores a **dos caballos**.

NO se considera cruce si coinciden tres o más jinetes agrupadas en el cuaje del ejercicio, aunque vayan en el mismo o diferentes sentidos. Siendo este un ejercicio no especificado y por lo tanto sin valor.

5. ESCALERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS.

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

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

- Las de 16 puntos cruzan de una en una al mismo tiempo con hasta tres caballos de distancia, en una sola columna de dos, tres o cuatro jinetes.
- Las de 20 puntos deben cruzar dos o cuatro jinetes al mismo tiempo, con hasta 2 caballos de distancia, en una sola columna de dos, tres o cuatro jinetes.
- En las de 26, las ocho jinetes cruzan al mismo tiempo con **no más dos caballos** de distancia en dos sentidos, en una sola columna de tres o cuatro jinetes.
- Las de 28 puntos, deben cruzar las ocho jinetes al mismo tiempo en tres o más sentidos, **con no más de dos caballos** de distancia, en una sola columna de tres o cuatro jinetes.

Artículo 3.- La escaramuza está en libertad de elegir el diseño de sus escaleras en tanto cumpla con lo anterior, teniendo que cruzar por todos los huecos de la columna.

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

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

Artículo 4.- La escaramuza tiene la obligación de señalar con “2T” si ejecuta la escalera en dos tiempos, con “A” si las ejecuta alternadas, en diferente posición, paralelas o en diferentes sentidos, respetando el concepto de escalera. O bien, señalar con 2T/A si ejecuta la combinación de las dos especificaciones anteriores. De no ser así, se sanciona con -2 pts.

6. COLADERAS: 16, 20, 26 y 28 PUNTOS.

ARTÍCULO 5.- Son ejercicios con cruces donde el eje principal es circular.

Este círculo debe estar formado obligatoriamente por cuatro jinetes, mientras que los otros cuatro deben cruzarlo, entrando y saliendo; o solo entrando, o solo saliendo de este.

- Las de 16 puntos el cruce en el círculo debe ser de una en una y hasta con tres caballos de distancia.
- Las de 20 puntos de dos en dos y hasta con dos caballos de distancia.
- Las de 26 puntos solo entrando o solo saliendo, con distancias de **no más dos caballos**.
- Las de 28 entrando y saliendo al mismo tiempo, con distancias de **no más dos caballos**.

Artículo 6.- Si el círculo da más de una vuelta completa se tomara como movimiento preparatorio en caso de no señalarlo y se sancionara con -6 puntos.

Artículo 7- Cuando se arman en círculos de ocho jinetes, para hacer coladera “solo de salida” cuatro integrantes deben cruzar atravesando el círculo antes de salir. En este mismo caso, cuando el círculo

es de ocho jinetes y antes de salir cuatro giran, el cruce de salida debe realizarse por los cuartos traseros del caballo de atrás de la que va a girar.

Si no tienen entrada o salida del ejercicio, se sanciona con -2 pts.

Artículo 8.- En cualquiera de los casos antes mencionados el círculo inicial debe estar formado durante un caballo y medio antes de la ejecución, y mantenerlo un caballo y medio después de esta, manteniendo las distancias de ejecución sin cerrarlo, abrirlo o deshacerlo, en cualquiera de sus valores, de no hacerlo así se sanciona con -2 pts.

7.-GIROS: 16, 20 y 28 PUNTOS.

Artículo 9.- Los giros son ejercicios donde los caballos apoyan su tren posterior para dar vuelta sobre su eje manteniendo un radio igual al largo del caballo. La cabalgadura debe mantener la secuencia y tiempos en el movimiento de sus manos. No debe moverse hacia atrás o hacia alguno de sus lados, ya que esto se considera desplazamiento.

Artículo 10.- Se permiten giros de 180°, 270° y 360° únicamente.

- Las jinetes pueden girar de parejas o individualmente, prohibido combinarlos.
- Si se ejecutan giros con diferentes grados, solo se pueden presentar dos variantes de los tres grados permitidos (Ejemplo: 180° con 270°; o 270° con 360°; o 180° con 360°; o viceversa).

Artículo 11.- Si una o más integrantes no cumplen con los grados especificados al girar, es decir girar menos o mas grados de los indicados se perderán los adicionales.

En el caso de girar menos de 180° será motivo de descalificación del ejercicio.

Artículo 12.- Cuando la escaramuza presenta giros en diferentes grados, deben comenzar a girar al mismo tiempo y la salida de estos depende de los grados que hayan ejecutado.

Artículo 13.- Se permiten los giros hacia derecha e izquierda simultáneamente, si la escaramuza cumple con los siguientes requisitos:

- 1) Marcar con rojo y verde en las hojas a los elementos que giran hacia la izquierda y a los que giran a la derecha, respectivamente.
- 2) Solo pueden girar cuatro hacia un lado y las otras cuatro hacia el otro.
- 3) Deben girar toda la misma cantidad de grados.

Artículo 14.- **Los grados** en giros deben de estar especificados tanto en la “Hoja de Croquis y Responsiva” como en la “Hoja de Calificación” de la siguiente manera, de NO hacerlo así la sanción es de-2 pts.:

- Deben señalar los grados a ejecutar (180°, 270° y 360°)
- Especificar los diferentes grados en un giro, si es que los hacen así. (Ejemplo: señalar las 4 que giran 180° y las otras cuatro que giran 270°, exactamente en donde suceda).
- Si ejecutan los giros a ejecutar en tablas.
- Dibujar el contorno del ruedo donde se ejecutan los giros.

Artículo 16.- El valor de los giros depende de las jinetes que los realicen al mismo tiempo y/o los márgenes de distancia permitidos para cada valor.

- Los de 16 puntos deben hacerlos de una en una, de 2 en 2, de 4 en 4, o todas al mismo tiempo, con hasta tres caballos de distancia.
- Los de 20 puntos deben ejecutarlos de 4 en 4, o las ocho jinetes, con hasta dos caballos de distancia.
- Los de 28 deben realizarlos las ocho al mismo tiempo, con no más **dos caballos** de distancia.

Artículo 17.- Cuando los giros se realizan en parejas, la distancia NO puede ser mayor a medio caballo lateral con relación a la compañera con la que se está girando. Esta distancia se toma en cuenta desde el momento de colocarse en posición paralelas y las jinetes a hombros con la compañera con la que va a girar y hasta marcar la salida del giro, definido claramente en la ejecución. Los grados que realicen en parejas se inician en el momento en que los caballos se encuentran paralelos y las jinetes a hombros para comenzar a girar.

Artículo 18.- De no ser así se sancionara con defecto de destiempo por empezar a girar antes o después de estar a hombros y girar colas con colas como girar menos de 180 grados será motivo de descalificación.

8.-PEINES: 26 PUNTOS.

Artículo 19.- Son ejercicios que se realizan en grupos de ocho jinetes en trayectoria paralela y encontrada, donde cuatro pasan de frente a las otras cuatro de manera intercalada.

9.- CARGA DE CABALLERÍA: 26 PUNTOS.

Artículo 20.- Son formaciones paralelas de ocho jinetes en una sola dirección.

10.- COMBINADO: 28 PUNTOS CON OTRO DE CUALQUIER OTRO VALOR.

Artículo 21.- Está conformado por un ejercicio de 28 puntos, ejecutado con otro de cualquier valor y se califican por separado.

- Pueden ejecutarse en orden indistinto, donde se usan ambos ejercicios para el conteo de los conceptos obligatorios.
- NO se puede repetir el diseño de cualquier ejercicio de la rutina en ninguno de estos dos movimientos.

Artículo 22.- Debe ejecutarse claramente la entrada, cuaje y salida del primer ejercicio (el diseño de la intersección no podrá utilizarse en la salida) y avanzar mínimo **UN** caballo lineal, conservando la trayectoria; y como máximo **DOS caballos**, para enlazar la ejecución del segundo ejercicio, **contando el caballo lineal dentro de los dos permitidos**.

Se permite realizar un cambio de dirección entre un movimiento y otro después, de avanzar mínimo **UN caballo lineal antes de cambiar la dirección, contando éste dentro de los dos caballos permitidos para enlazar los dos ejercicios del combinado**.

Artículo 23.- No se permite realizar un CD en la entrada del primer ejercicio, ni antes del caballo y medio de la salida del 2° ejercicio o se perderán los adicionales.

- Si realizan el segundo ejercicio cuando aun NO se ha terminado la ejecución del primero y avanzar como mínimo **UN** caballo lineal, será descalificado el primer ejercicio.
- Si realizan el segundo ejercicio después de **dos caballos** del primero y hasta más dos caballos **y medio** de distancia, se sanciona el primer ejercicio con defecto de “ABIERTO”, dependiendo el concepto.

Artículo 24.- En caso de que el segundo ejercicio del combinado sea diseñado en la “Hoja de Calificación” y/o presentado al momento de la ejecución para hacerse a **tres caballos** de distancia entre sí, no se considera combinado; se califican cada uno por separado y se sanciona con -25 pts. por NO cumplir con la Rutina Obligatoria de Competencia.

CAPITULO 18

INFANTIL “A” / INFANTIL “B”

ADICIONALES EN LA PUNTA:

Estos se obtienen de la siguiente forma:

1.-PONER EN MANO: 1 PUNTO

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

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

Este es el único caso en el que se permite abrir o manquear la rienda.

2.-LÍNEA RECTA: 1 PUNTO

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

3.-VELOCIDAD: 1 PUNTO

La velocidad se evalúa a partir de los 20 metros y debe mantenerse hasta ser llamado el caballo de la rienda para dar la punta. Está permitido que después de ponerse en mano, camine antes de arrancar. Este adicional se perderá si rebasa los 20 al paso.

4.-DENTRO DEL RECTANGULO: 1 PUNTO

La jinete debe empezar a llamar a su caballo dentro de las líneas del rectángulo de cala. Si comienza a rayar su caballo antes de entrar al rectángulo, NO obtiene este adicional.

Solo para la Categoría “B”: Si la jinete se sale rayando por el frente del rectángulo y NO tenga un mínimo de 6 metros de raya dentro de este.

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

5.-JALAR A UNA MANO: 1 PUNTO

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

6.-POR SALUDAR: 1 PUNTO

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

7.-POR RAYAR 6 METROS EN 1, 2 ó 3, TIEMPOS: 5, 4 ó 3 PUNTOS (SOLO INFANTILES "B")

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

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

Artículo 1.-Se miden solo las marcas de la huella más larga, de un mismo lado y que estén dentro del rectángulo.

Si con una pata se marcan 4 tiempos o más; aún y cuando con la otra se marquen menos tiempos, no obtendrá los adicionales.

Artículo 2.-Si la primera marca dentro del rectángulo mide 50 centímetros o menos, NO se toma como tiempo ni como medida para las marcas de huellas de raya.

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

Se elimina la marca de preparación, aunque esta exista ya NO se medirá, NO es motivo para perder el adicional de dentro del rectángulo. Este adicional se pierde en caso de que la jinete llame en la rienda al caballo antes de entrar al rectángulo.

CAPITULO 19

INFRACCIONES EN LA PUNTA:

Artículo 1.-La jinete que da punta se hace acreedora a las infracciones que ella misma cometa, cada vez que ocurran y se restan del valor de su punta.

Éstas pueden ser por las siguientes causas:

a) Por perder algún arreo: -2 puntos

b) Por trotar: -1 punto

c) Por montar a horcajadas: -4 puntos

d) Por castigar innecesariamente a su caballo: -4 puntos

e) Por sacar el caballo UNA de sus extremidades de las líneas laterales del rectángulo habiendo terminado de rayar y habiendo hecho alto: -4 puntos.

* No confundir si el caballo saca alguna o varias extremidades mientras esta rayando; si esto sucede la punta es descalificada.

f) Cuando la jinete de la escaramuza que da punta, se salga del lienzo, habiendo entrado completamente: -6 puntos.

g) Por ingresar al rectángulo para observar la medición -2

CAPITULO 20

DESCALIFICACIONES EN LA PUNTA:

Artículo 1.-La punta de una jinete se descalifica por las siguientes causas, conservando además las infracciones que haya acumulado:

- Por NO arrancar al primer intento o cuando el caballo se regrese después de iniciada la carrera.
- Por arrancar sin esperar a que el ruedo este desocupado en el área del rectángulo, en referencia a las bardas de la manga (en el radio de visibilidad de la que va a dar la punta).
- Por salirse del rectángulo por alguno de sus costados al estar rayando.
- Por NO rayar dentro del rectángulo.
- Por sacar el caballo más de una extremidad habiendo rayado y antes de salir del rectángulo.
- Por NO salir por el frente del rectángulo al terminar la punta, (ejemplo: salirse caminando por alguno de los costados o por atrás del rectángulo).
- Por rehusé del caballo en cualquier momento de la realización de la punta.
- Porque el caballo NO raye, es decir NO meta las patas al dar la punta. (**Excepto categoría "A"**)
- Porque el caballo pare con las manos o por picar.
- Por NO parar al ser llamado de la rienda.
- Por caída de la jinete con o sin caballo; incluso cuando quede colgando por perder el asiento.
- Por pararse de manos el caballo en cualquier momento durante la realización de la punta. (Se considera, como tal, cuando el caballo apoyando francamente los cuartos traseros, levante las manos de la mitad hacia arriba del cuerpo del mismo).
- **Por intervenir cualquier persona que no sea el entrenador**
- Si la intervención **de persona que no sea el instructor** es con alguna jinete que no dio punta, se descalifica la última punta. (Ejemplo: pasar una vara a alguna jinete; o cualquier otro motivo que no contemple el artículo relativo al paro opcional).
- Por hacer sombra o acompañar dentro del lienzo a la que va a dar la punta, aunque sea por otra jinete del equipo.

CAPITULO 21

INFRACCIONES A LOS EJERCICIOS SEGÚN SU VALOR

Artículo 1.- Los ejercicios se clasifican en cuatro CATEGORIAS de acuerdo a su valor y/o distancias permitidas y deben realizarse por las ocho jinetes.

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

Todos los ejercicios constan de tres momentos de apreciación, caballo y medio antes del cuaje y caballo y medio después del cuaje, a esos tres momentos se le llama ejecución de un ejercicio (cuaje es el la figura que se ejecuta y se dibuja en la hoja de calificación y croquis.)

1.-EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

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

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

2.-EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

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

Estos deben realizarse con dos caballos de distancia como máximo.

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

3.-EJERCICIOS DE 26 PUNTOS:

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

Artículo 3.- Estos ejercicios deben realizarse con **dos caballos** de distancia como máximo, a excepción del peine, el abanico y la carga de caballería, que por ser agrupaciones deben tener una distancia no mayor a un caballo entre cada jinete.

4.-EJERCICIOS DE 28 PUNTOS:

- Cruces con tres sentidos o más.
- Giros de ocho jinetes simultáneamente.
- Coladera donde las cuatro jinetes que cruzan el círculo entran y salen al mismo tiempo.
- Escaleras con más de dos sentidos, donde cruzan cuatro jinetes a la vez.

- Libre con 8 jinetes cruzando simultáneamente.

Compuesto donde cuatro giran en parejas y cuatro individual simultáneamente.

Estos ejercicios deben realizarse con **dos caballos** de distancia como máximo.

CAPITULO 22

DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS:

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

Artículo 1.- Además de la descalificación del ejercicio porque suceda cualquiera de los puntos anteriores, se pierden los adicionales y se acumulan las infracciones que ocurran antes de la descalificación, y se aplican todas las sanciones que estipula este reglamento

CAPITULO 23

EXCEPCIONES A LA DESCALIFICACIÓN DE EJERCICIOS:

- Cuando una persona ajena entra al ruedo por desconocimiento del reglamento.

- Cuando uno o varios charros NO han salido o entran durante la presentación de la escaramuza y esto NO sea inherente a la escaramuza.
- Cuando alguien entra al ruedo a recoger basura o algún otro artículo que ponga en peligro a las jinetes.
- Cuando en el paro opcional se requiere de persona ajena.
- Cuando algún toro o yegua, o cualquier otro animal, invada el ruedo, ya que puede ocasionar un accidente.
- Cuando alguna puerta se abra, o se cierre, poniendo en riesgo a las jinetes.

Artículo 1.- En los casos anteriores, la presentación puede detenerse sin sanción y la juez detiene el cronómetro hasta continuar la presentación.

Artículo 2.- Cualquier persona puede intervenir dando aviso a la escaramuza, en caso de que alguna o varias jinetes corran peligro.

CAPITULO 24

DESCALIFICACIÓN DE LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA:

- **Artículo 1.-** Se descalifica la Rutina Obligatoria de Competencia de una escaramuza cuando esta incurra en cualquiera de los siguientes motivos:
 - 1.-Por presentar menos de 12 ejercicios.
 - Por realizar faenas NO especificadas en el reglamento oficial de competencia, como actos circenses o de otra índole. (Ejemplo: Ir aplaudiendo en el abanico).
 - Por hacer entrega de un reconocimiento, sin autorización del jurado, en cualquier momento de la competencia.
 - Por presentar una Rutina Obligatoria de Competencia que exceda la suma base máxima permitida de 252 pts. **(INFANTIL "A")**
 - Por presentar una Rutina Obligatoria de Competencia que exceda la suma base máxima permitida de 296 pts. **(INFANTIL "B")**

CAPITULO 25

SALIDA DE RUTINA:

Artículo 1.- Se entiende por salida de rutina, cuando termina la ejecución del último ejercicio y hasta que las ocho jinetes hacen alto total y saluden al estilo charro, momento en el cual el cronometro se detiene.

Artículo 2.- Todo lo que suceda en el transcurso de este tiempo y hasta que el cronometro es detenido, es calificado. Lo que ocurra después de saludar y hacer alto total NO está sujeto a calificación.

Artículo 3.- Si las jinetes salen sin saludar o sin detenerse, se sanciona al equipo con -5 pts., y NO se detiene el cronometro hasta que salgan del lienzo. Se evalúa todo lo que sucede y con el riesgo de que se pasen del tiempo límite permitido para realizar su Rutina Obligatoria de Competencia.

Artículo 4.- El equipo completo debe salir a galope hasta el final del partidero, de lo contrario se sanciona con -2 pts., aún y cuando el cronometro este detenido.

CAPITULO 26

CONCEPTOS DE CALIFICACIÓN:

1.- DISTANCIA: - 2 PUNTOS.

Artículo 1.- Se entiende por distancia, la medida en caballos que existe entre las que cruzan o giran y/o en relación a su eje y/o a las demás jinetes que ejecutan, sean paralelas o lineales.

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

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

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

2. DISTANCIA EN EJECUCIÓN: - 2 PUNTOS.

Artículo 2.- Se entiende por zona de ejecución, caballo y medio antes del cuaje de un ejercicio, a lo que se le llama, entrada. Precede la ejecución; y caballo y medio después de dicho cuaje, que se denomina salida del ejercicio. Las distancias que ocurran en este trayecto se consideran distancia en ejecución.

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

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

3.-VELOCIDAD: -2 PUNTOS.

Artículo 3.- Se entiende por velocidad **cuando las jinetes bajan al paso o caminan** durante la rutina. La escaramuza debe mantener un galope constante o realizar cambios de ritmo, manteniendo la velocidad durante la entrada, cuaje y salida del ejercicio.

La sanción de -2 puntos por velocidad se aplica:

- Cuando en el cuaje del ejercicio la escaramuza caiga al paso , o camine (V).
- Cuando una o varias jinetes paren (P).
- Cuando una o varias jinetes troten (T).

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

Artículo 4.- El trote no conlleva automáticamente a marcar la velocidad.

En caso que exista un trote solo se marcara el trote la sanción se aplica por ejercicio, NO por integrante.

Estas infracciones se marcan en cualquier momento de la rutina, a excepción de la entrada de la rutina y solo una vez por ejercicio.

4.-MONTARSE A HORCAJADAS: -4 PUNTOS.

Artículo 5.- Cuando alguna jinete tiene que montarse a horcajadas sin bajarse de su cabalgadura, se sanciona a la escaramuza con -4 puntos en cada ejercicio que suceda.

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

5.-PERDIDA DE ARREO: -2 PUNTOS.

Artículo 6.- Se considera perdida de arreo cuando una o varias de las jinetes pierda cualquiera de los cuerajes, textiles, vara, accesorios extras, vestimenta, adornos de la jinete o de la cabalgadura, inclusive cuando este quede colgando sin caer al suelo. A excepción de la rasgadura de olanes o encajes; y el que se rompa la vara y la jinete conserve una parte de está en la mano.

Artículo 7.- Los protectores de patas y manos solo se sancionan cuando se caigan o queden colgando; NO cuando se rompa una de las correas o hebillas sin que afecte la colocación de los mismos.

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

6.-CAERSE CON CABALLO: - 4 PUNTOS.

Artículo 8.- Se sanciona con **-4 pts.** en cualquier momento que ocurra, ya sea preparación o ejecución. Se entiende como caída con caballo aquella en la que el animal rinde cualquier parte de su cuerpo (NO confundir con tropiezo), siempre y cuando NO sea a consecuencia de un choque.

Artículo 9.- Si a consecuencia de la caída, hubiera paro de actuación, este no se sanciona.

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

7. SALIDA DE JINETE: -6 PUNTOS.

Artículo 18.- Se impone una sanción de -6 puntos cuando cualquier jinete de la escaramuza se salga del lienzo habiendo entrado completamente, en cualquier momento de la rutina y durante las puntas.

Artículo 19.- NO se detiene el cronometro y acumula las sanciones a las que se haya hecho acreedora. Si una vez dentro del lienzo, el caporal da instrucciones a la escaramuza de que salga, por razones NO imputables a ella, NO se aplica la sanción.

8.-CASTIGO INNECESARIO: - 4 PUNTOS.

Artículo 20.-Se considera castigo innecesario, el golpear excesivamente con la vara la cabeza o cualquier otra parte del caballo. Se sancionara con -4 pts. cada vez que esto suceda en cualquier parte de la rutina incluyendo puntas. (NO confundir con hacer sombra).

Artículo 21.-Cuando se use el castigo con la vara, con la espuela, o cualquier otro instrumento para externar enojo evidente de la jinete sin necesidad.

9.-PARO OPCIONAL: SIN SANCION.

Artículo 22.-Se realiza por decisión de la escaramuza y con autorización del jurado y se justifica, cuando corra peligro alguna jinete o caballo.

Es considerado por los siguientes motivos:

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

Aplica cuando el jurado lo requiera por alguna contingencia de monta peligrosa o situación externa que ponga en riesgo al equipo.

10.-MONTA PELIGROSA O INADECUADA: -6 PUNTOS.

Artículo 23.- NO competir con caballos lastimados o dopados; y menos aun con jinetes dopados, en estado de ebriedad o bajo los efectos de alguna sustancia que modifique su desempeño.

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

11.-PARO DE ACTUACIÓN: -6 PUNTOS.

Artículo 24.- Se refiere a interrumpir la presentación sin justificación alguna y sin autorización del jurado, como cuando se equivocan en la rutina y detiene la actuación.

Artículo 25.-NO se sanciona a la escaramuza si el lienzo es invadido por alguna gente extraña, toro, yegua, o cualquier otro animal. Ni por algún choque, caída con o sin caballo.
El cronometro NO se detiene y se sanciona lo que suceda.

12.-REHUSE y PARO DE MANOS: -6 PUNTOS.

Artículo 26.-Se dice que un caballo se rehúsa cuando se niega a cumplir una orden (mando) o se para de manos en cualquier parte de la rutina, o NO continua el sentido de la ejecución de manera insistente. Cuando el rehusé o paro de manos ocurre durante la punta, esta es descalificada.
(si el paro de manos en la punta, ocurre en el momento que esta rayando por el mismo impulso del caballo no se descalifica, si el caballo termina de rayar y después se para de manos se descalifica).

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

Artículo 27.-Esta se considera cuando la jinete pierde el asiento de su montura, cayendo al suelo sin caballo; o cuando quede colgada de la albarda; o atorada en el caballo, en cualquier momento de la rutina. NO se sanciona el paro de actuación, ni la intervención de persona ajena, pero si las demás infracciones que se cometan antes y durante la caída o antes del alto total.

Artículo 28.-Se aplica en cualquier momento de la rutina. Si es en la entrada de la rutina, se descalifica al primer ejercicio y si es en la salida de la rutina, se descalifica al anterior.
El cronometro se detiene y se reanuda al reiniciar la rutina.

Artículo 29.-Solamente la o las jinetes afectadas por el incidente pueden ser auxiliadas.
Cuando la caída sin caballo sea en cualquier momento durante la punta, esta es descalificada.

14.-PERDIDA DE ASIENTO: -10 PUNTOS.

Artículo 30.-La perdida de asiento solo se sancionara cuando conlleve a un paro de actuación y se sanciona como caída sin caballo.

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

Artículo 31.- Cuando en un movimiento NO ejecutan una o varias jinetes un movimiento. La sanción se aplica en el ejercicio en el que se cometa la infracción.

16.-ROCE: -2 PUNTOS.

Artículo 32.-Un contacto ligero sin desplazamiento. El contacto con los holanes, sombreros, colas o vestido no se tomara como roce.

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

Artículo 33.-Se considera choque cuando a consecuencia del **impacto** de dos o más caballos ocurra lo siguiente:

- Cuando exista un **impacto** con desplazamiento.
- Cuando a consecuencia del **impacto**, una o más jinetes caen con o sin caballos.

- Cuando se para la actuación a consecuencia del choque.
- Cuando en la preparación del ejercicio hay **impacto** con desplazamiento de los caballos.
- Cuando se pierde la continuidad de la preparación a consecuencia del choque.
- Cuando en la entrada las seis jinetes que no dan punta hacen un ejercicio preparatorio y chocan en cualquier momento, antes de iniciar la rutina.
- Cuando algún caballo sea estrellado en las tablas en cualquier parte del ruedo y manga.

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

Artículo 34.-Se considera choque cuando a consecuencia del **impacto** de dos o más caballos ocurra lo siguiente:

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

Artículo 35.-El choque se sanciona eliminando el valor real y los adicionales del ejercicio en el que suceda, cuando este sea durante la entrada, cuaje o salida del ejercicio.

Las infracciones que se cometan antes del choque, permanecen.

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

Artículo 36.-Dar instrucciones cualquier otra persona, **que no sea el entrenador**, en cualquier momento durante la puesta en mano y hasta terminar de dar punta o en cualquier momento de la rutina y desde cualquier lugar, ya sea con gritos, señas, chiflidos, aparatos electrónicos, pasar vara, celular, agua, pañuelos desechables, o cualquier otra cosa.

Contacto directo, físico y verbal cualquiera de las jinetes con una persona ajena que **no sea el entrenador(a)** durante la rutina.

Artículo 37.-Cuando la intervención se da durante la entrada, se descalifica el primer ejercicio de la rutina. Se permite el contacto verbal de la jinete que da la punta con el público **después de haber ejecutado la punta.**

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

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

Artículo 38.-Por todo lo anterior, se aplica el NO cumplir con Rutina Obligatoria de Competencias y se sanciona con -25 puntos.

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

Artículo 39.-Se sanciona con -2 puntos a los ejercicios de cualquier valor y concepto que NO cumplan con caballo y medio de distancia en las entradas y salidas del ejercicio, al estar ya los caballos en línea recta para efectuar la ejecución del ejercicio y no mantengan esta línea recta hasta caballo y medio después de salir del ejercicio.

Artículo 40.-Cuando en los círculos de las coladeras NO recorran caballo y medio antes y después de la ejecución; además de que cierren, abran, o desbaraten el círculo inmediatamente después del cruce, ya que debe ser hasta que salgan caballo y medio las que cruzaron.

22.-NO MARCAR GIROS, NI LOS GRADOS, NO INDICAR DOS TIEMPOS O ALTERNAS EN ESCALERAS y/ o no marcar cambio de dirección en el combinado-2 PUNTOS.

Artículo 41.-Se debe señalar en la “Hoja de Calificación” y en la “Hoja de Croquis y Responsiva” lo siguiente:

- Los grados a ejecutar, pudiendo ser solo dos variantes de grados como máximo.
- Los giros que se ejecuten en la barda o bocamanga.
- Debe señalar la entrada y la salida del ejercicio en línea recta, también de cada giro, para poder evaluar su correcta ejecución.
- Indicar con línea roja punteada el cambio de dirección cuando exista un cambio entre los movimientos del combinado.

Artículo 42.-En caso de NO indicar claramente uno o varios de los señalamientos anteriores se aplica la sanción de -2 pts. por cada concepto.

CAPITULO 27

DEFECTOS DE EJECUCIÓN

DEFECTO DE EJECUCIÓN: DE -4 PUNTOS.

Artículo 1.-Este término significa sancionar los giros cuando este ejecutado evidentemente a destiempo e imperfecto. Se aplica por cada uno de los motivos que marca este Artículo, aun y cuando sea en un mismo ejercicio.

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

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

Cuando los giros están abiertos o en bloques a más de la distancia que permite su valor.

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO 28

DEFECTO DE EJECUCION: DE -6 PUNTOS.

Artículo1.-Este término significa sancionar cada ejercicio cuando este es ejecutado evidentemente imperfecto por cada uno de los motivos que marca este Artículo aun y cuando sea en un mismo ejercicio.

Artículo 2.-Se sanciona con -6 puntos a los cruces, coladeras, **escaleras, flores, agrupaciones que no cumplen con las distancias permitidas según su valor.** Y todos los demás ejercicios de cualquier valor y concepto que tengan errores de ejecución y destiempo de un caballo en el momento de la **ejecución** del mismo.

“A” ABIERTO “D” DESTIEMPO “V” VUELTA DE ABANICO “C” FORMA DE C EN COLADERA

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

Artículo 3.-El defecto de ejecución se aplica cuando al ser realizados los ejercicios NO cumplan con alguna de las siguientes condiciones:

EJERCICIOS DE 16 PUNTOS:

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

- Cuando en las agrupaciones paralelas o diagonales rebasen un caballo de distancia lateral entre sí.

EN EJERCICIOS DE 20 PUNTOS:

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

EN EJERCICIOS DE 26 y 28 PUNTOS:

- Cuando una o más jinetes abran más de **dos caballos** de distancia cualquiera de sus ejercicios y huecos.
- Cuando los giros individuales o entre parejas se ejecuten con más de **dos caballos** de distancia entre sí.
- Cuando el círculo de la coladera lo abran a más de **dos caballos** de distancia.
- Cuando en la ejecución una o más jinetes marquen el destiempo con más de un caballo.

Artículo 4.-ADEMÁS EL DEFECTO DE EJECUCIÓN SE SANCIONA POR LAS SIGUIENTES RAZONES:

COLADERAS -6

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

GIROS-4

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

ESCALERAS -6

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

CRUCES-6

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

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

ABANICO -6

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

CAPITULO 29

GENERALIDADES:

Artículo1.-Tambien es motivo de defecto de ejecución lo siguiente:

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

CAPITULO 30

PUNTOS ADICIONALES:

Artículo 1.-Se otorgan a los ejercicios de 28 puntos que aquí se mencionan por ser los de mayor grado de dificultad, siempre y cuando cumplan con los siguientes requisitos:

- 1.- Estos ejercicios se tienen que preparar desde las tablas al centro del ruedo, las ocho jinetes **sin cambio de dirección** y sin ejercicio intermedio, es decir directamente de tablas al lugar de la ejecución.
- 2.- A los ejercicios combinados se les otorgan adicionales si cumplen también con lo siguiente:
 - a) Al primer ejercicio si es de 28 puntos y desprenden de tablas **al centro sin CD** las ocho jinetes.
 - b) Al segundo ejercicio si es de 28 puntos.
 - c) Cuando los dos ejercicios son de 28 puntos y se combinan con giros no importando el orden de ejecución.

Artículo 2.-LOS PUNTOS ADICIONALES SE OTORGAN DE LA SIGUIENTE MANERA:

CONCEPTO	ADICIONALES
COLADERA	+ 3
ESCALERA	+ 3
CRUCE	+ 3
GIROS de 180° (PAREJA O INDIVIDUALES)	+ 6
GIROS de 270° (PAREJA O INDIVIDUALES)	+ 8
GIROS de 360° (PAREJA O INDIVIDUALES)	+ 10

CAPITULO 31

DECIMALES Y DESEMPATES:

1.- DECIMALES:

-Cuando un resultado final arroje decimales, estos no se cierran. La puntuación de la escaramuza conserva los decimales.

2.- DESEMPATES:

Los desempates se resuelven en el siguiente orden:

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

CAPÍTULO 32

RESUMEN DE PUNTOS ADICIONALES Y SANCIONES DEL REGLAMENTO OFICIAL DE ESCARAMUZAS

1.-RESUMEN DE DESCALIFICACIONES DEL EQUIPO:

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

- m) Por presentar más de 2 puntas.
- n) Por no hacer alto total antes del primer ejercicio de la rutina obligatoria.

1.-DE LAS JINETES:

- a) Por presentarse a la competencia de escaramuzas sin alguna de las partes que conforman el atuendo de Adelita y trajes de charra permitidos para competencias.
- b) Por utilizar en el vestido de Adelita adornos en colores fluorescentes, plateados, dorados.
- c) Por usar en el mono del cabello con el vestido de Adelita o con los trajes de charra permitidos para competencias de escaramuzas lentejuelas, chaquiras, canutillo, adornos fluorescentes, tornasoles e hilos dorados, plateados, brillantes.
- d) Por usar bajo el vestido de Adelita mallas, licras, jeans, mallones, pantalón aunque sean blancos y de algodón en lugar de calzoneras o el no portarlas.
- e) Por usar con el vestido de Adelita rebozo con colores fluorescentes, así como el uso de fajilla charra en vez de rebozo, o que la fajilla no de vuelta a la cintura.
- f) Por no usar crinolina bajo el vestido de Adelita durante la competencia de escaramuzas.
- g) Por utilizar con el traje de charra permitido para competencia de escaramuzas cualquier color de botas, corbata y fajilla diferentes a los estipulados en este reglamento.
- h) Por utilizar con los trajes de charra permitidos para competencia de escaramuzas camisa de cualquier color diferente a las permitidas.
- i) Por portar con los trajes de charra permitidos para competencia de escaramuzas corbata o mono para el cabello elaborados en ante o gamuza.
- j) Por no presentarse vestida de Adelita o charra y con sus arreos y cabalgadura completos conforme lo estipula este reglamento al momento de la revisión de arreos.
- k) Por portar objetos o hechuras que alteren las tradiciones charras establecidas y no portar completo el atuendo de Adelita o charra, así como los arreos y cabalgadura, también el utilizar frenos no charros o de castigo.

2. -DE LA PUNTA:

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

ñ) por no hacer alto total después de terminar de rayar.

3.- DE LA RUTINA:

- a) Por presentar menos de los 12 movimientos reglamentarios.
- b) Por ejecutar faenas no especificadas en el presente reglamento.
- c) Por hacer entrega de un reconocimiento o arrojar objetos de cualquier especie en cualquier momento.
- d) Cuando jinetes, amigos, familiares, caballerangos o instructores de una escaramuza arrojen cualquier objeto desde gradas hacia ruedo o lienzo en cualquier momento.
- e) Por presentar una rutina que exceda la suma base máxima permitida de 296 puntos.

4.- DE LOS EJERCICIOS:

- a) Por ejecutar dos veces el mismo ejercicio aun y cuando se realice con diferente ubicación.
- b) Por la falta de ejecución de algún ejercicio sujeto a calificación.
- c) Por alterar el orden de ejecución de algún ejercicio con respecto a sus dibujos.
- d) Por ejecutar un ejercicio diferente al dibujado en sus hojas.
- e) Por no corresponder el concepto de un ejercicio a su diseño.
- f) Por ejecutar giros de cualquier valor con un mínimo de 180 grados.
- g) Por choque en el momento de la entrada, ejecución o salida de algún ejercicio.
- h) Por intervención de persona ajena durante la presentación.
- i) Por intervenir con gritos, chiflidos, señas, ayuda de aparatos electrónicos por parte de cualquier otra persona que no sea el entrenador.
- j) Por ejecutar cualquier ejercicio en la manga del lienzo.
- k) El primer ejercicio del combinado si se ejecuta el segundo sin haber terminado de ejecutar el primero.
- l) Cuando por cualquier motivo una o más jinetes abandonen el lienzo y ruedo y el ejercicio sea ejecutado con menos de ocho jinetes.
- m) Por ejecutar un ejercicio como un cuarto concepto de solo los tres permitidos.
- Ñ) por ejecutar un ejercicio con el mismo diseño diferentes sentidos.
- o) por perder el asiento que conlleve al paro de actuación.
- p) un ejercicio NO cumpla con el valor o concepto especificado.

CAPÍTULO 33

RESUMEN DE SANCIONES:

1.-SE SANCIONA CON -1 PUNTO POR:

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

2.-SE SANCIONA CON -2 PUNTOS POR:

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

3.-SE SANCIONA CON -4 PUNTOS POR:

- a) Montar a horcajadas por cada ejercicio que suceda.
- b) Por castigar innecesariamente al caballo (golpear en cabeza o/y cuerpo).
- c) Por defecto de ejecución en giros (180o, 270o y 360o).
- d) Por sacar el caballo una de sus extremidades de las líneas laterales del rectángulo habiendo hecho alto después de rayar.
- e) **Por caída con caballo.**

4.- SE SANCIONA CON -5 PUNTOS POR:

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

5.- SE SANCIONA CON -6 PUNTOS POR:

- a) Falta de una chapeta en algunas de las jinetes.
- b) Salida de jinete.
- c) Paro de actuación.
- d) Rehusé o paro de manos en la rutina.
- e) No pasar revisión médica.
- f) No respetar el horario de práctica asignado para una competencia oficial.
- g) No respetar la convocatoria, acuerdos y especificaciones establecidas y circuladas por la

Federación Mexicana de Charrería, A.C.

- h)** Cuando no se presente la escaramuza a tiempo para la revisión de arreos.
- i)** Por cometer defecto de ejecución en los ejercicios de cualquier valor a excepción de giros.
- j)** Preparaciones no señaladas en las hojas de croquis.
- k)** Por monta peligrosa o inadecuada.

6.- SE SANCIONA CON -10 PUNTOS POR:

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

7.-SE SANCIONA CON -25 PUNTOS POR:

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

ÍNDICE

PÁGINA	CAPÍTULO	TÍTULO
1	--	PORTADA
2	PREAMBULO	CODIGO DE CONDUCTA 1.- CATEGORIAS
2	CAPITULO 1	
4	CAPITULO 2	ATUENDO
11	CAPITULO 3	ARREOS
13	CAPITULO 4	MONTURA
16	CAPITULO 5	COMPETENCIAS OFICIALES DE ESCARAMUZAS CHARRAS INFANTILES
19	CAPITULO 6	EQUIPO
20	CAPITULO 7	CAPITANA
21	CAPITULO 8	INSTRUCTORES
22	CAPITULO 9	JURADO CALIFICADOR
23	CAPITULO 10	REVISION DE VIDEO
25	CAPITULO 11	COMPETENCIA
26	CAPITULO 12	ENTRADA
27	CAPITULO 13	PUNTAS
28	CAPITULO 14	RUTINA DE COMPETENCIA CATEGORIA A
30	CAPITULO 15	RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA CATEGORIA B
31	CAPITULO 16	RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA INFANTIL
32	CAPITULO 17	EJERCICIOS DE ACUERDO A SU CONCEPTO
37	CAPITULO 18	ADICIONALES DE LA PUNTA
38	CAPITULO 19	INFRACCIONES EN LA PUNTA
39	CAPITULO 20	DESCALIFICACIONES DE LA PUNTA
39	CAPITULO 21	INFRACCIONES A LOS EJERCICIOS SEGÚN SU VALOR
41	CAPITULO 22	DESCALIFICACION DE EJERCICIOS
41	CAPITULO 23	EXCEPCION A LAS DESCALIFICACIONES DE EJERCICIOS
42	CAPITULO 24	DESCALIFICACION DE LA RUTINA OBLIGATORIA DE COMPETENCIA
42	CAPITULO 25	SALIDA DE LA RUTINA
43	CAPITULO 26	CONCEPTOS DE CALIFICACION
48	CAPITULO 27	DEFECTOS DE EJECUCION DE -4
49	CAPITULO 28	DEFECTOS DE EJECUCION DE -6
51	CAPITULO 29	GENERALIDADES
51	CAPITULO 30	PUNTOS ADICIONALES
52	CAPITULO 31	DECIMALES Y DESEMPATES
52	CAPITULO 32	RESUMEN DE PUNTOS ADICIONALES Y SANCIONES (DESCALIFICACIONES DEL EQUIPO)
54	CAPITULO 33	RESUMEN DE SANCIONES