

## Introducción

Bienvenidos al reto del juzgar en el rodeo. Si te gusta el Rodeo y estas dispuesto a trabajar puedes desarrollar una habilidad que te de satisfacciones y beneficie al Rodeo; No hay atajos para ser un buen juez como no los hay para ser un gran vaquero, un esfuerzo verdadero es suficiente.

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

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

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

El juzgar no es una ocupación sencilla ni fácil es una tarea desafiante, los jueces se deben enfocar a metas significantes sin esperar tener éxito, resultado de su preparación y experiencia en el deporte complementado con una evaluación constante.

## **EL OBJETIVO FUNDAMENTAL ES, ENCAUSAR EL RODEO**

La meta principal del juez es promover el progreso normal de una competencia, como se debe de concursar con la menor intervención posible. Esto no quiere decir que el cumplir con las reglas se deba tomar a lo ligero ni pensar que el juez esta ahí solo para castigar las infracciones de las reglas.

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

- 1) Establecer una influencia sutil, sin embargo indisputable sobre el deportista
- 2) Prevenir activamente infracciones específicas.

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

## **ESTABLECIENDO UNA INFLUENCIA SUTIL**

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

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

- 1) Colocarte en un lugar donde puedas observar y ser observado
- 2) Tomando decisiones inmediatamente en cuanto a infracciones de las reglas

Cuando los competidores por su cuenta tratan de competir de acuerdo al espíritu y la letra de las reglas el resultado es satisfactorio y valioso para los involucrados, situación que no siempre se da, pero el juez dedicado la busca.

## **PREVENCIÓN ACTIVA DE INFRACCIONES**

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

Es necesario tener experiencia y trascendencia en el deporte para saber cuando advertir o no, utilizando una forma correcta para hablar con un competidor y evitar que cometa una infracción. Hay momentos en todos los deportes y en todos los niveles de competencia cuando esta manera de ejercer las funciones se logra de forma apropiada y discreta, estas advertencias no solo eliminan infracciones sino que ayudan a establecer relaciones positivas entre jueces y competidoras.

## **LOS INGREDIENTES ESENCIALES**

Son cuatro los requisitos a cumplir si deseas que te consideren un juez con éxito

### **1) Hacer cumplir las reglas con inteligencia**

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

Aplicar las reglas requiere del uso del juicio del oficial, debe saber la interpretación correcta de las reglas para que sus decisiones sean lo mas constantes posibles.

### **2) Integridad absoluta**

El juez capaz quiere ver que el rodeo progrese correctamente, sin predisposición ni inconsistencia. A pesar de presiones, no se dejara influenciar ni por los competidores ni por las reacciones de los contratistas de ganado los espectadores, ni por sus propias

decisiones anteriores. A un grado considerable, el debe ver a cada competidor como una competencia en si misma, sin relacionarla con lo que haya pasado previamente.

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

No importan las circunstancias el juez tiene que ser completamente **honesto** en todas las áreas especialmente en aplicar las reglas, y también en sus relaciones con otros jueces, competidores y contratistas de ganado.

La honestidad también se puede mostrar en las tareas de juez que uno no acepta.

Un juez nunca debe aceptar una tarea donde se ponga en una posición de hacer concesiones mutuas o arreglos, no debe trabajar en un rodeo donde tenga relaciones estrechas con competidores o tenga otros motivos personales.

Finalmente tu integridad puede mostrarse al cumplir todas las tareas aceptadas y cumplirlas a tiempo.

Retrospectivamente, la integridad es un producto de la honradez y la fiabilidad personal. Un juez potencialmente sobresaliente puede subir o caer según la integridad que muestre.

### 3) Sanas Relaciones Humanas

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

Desarrollando relaciones sanas con otros jueces, los competidores, contratistas de ganado y público, mientras estas expuesto al fuego en una intensa rivalidad competitiva se requiere un **“toque de artista”**.

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

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

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

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

Una decisión seria, mas no antipática, puede prevenir consecuencias graves.

Un juez no debe dar, directa o indirectamente informes o entrevistas a periódicos, radio, o televisión, en el sitio en donde ha juzgado o va a juzgar, tampoco debe dar informes o involucrarse en platicas acerca de competidores, otros jueces o rodeos, se permite que un juez declare la regla pertinente y la decisión en cuanto a la infracción en la que estaba involucrado.

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

### 4) El Competidor (tu principal asunto)

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

## CUALIDADES DE UN JUEZ COMPETENTE

### 1) Conocimiento Preciso de las Reglas

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

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

## 2) Juicio

El juicio debe estar basado en el conocimiento de las reglas. Ningún juez puede asegurar que su juicio esta completo y es perfecto, el desarrollo del juicio es un proceso sin fin, el juez que sigue estudiando las reglas y sometiendo sus experiencias de jueces a mejoramiento es el que va a tener éxito. El buen juicio es la calificación principal para el juez ya que es lo que permite tomar decisiones correctas sin titubear en cualquier circunstancia. Y fomenta el respeto y la aprobación de los competidores.

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

## 3) Buenos Mecanismos

Mecanismos son los procedimientos o rutinas que realiza el juez, las dos áreas principales son las señales y el colocarse. Las señales podrán realizarse de voz, con un aparato mecánico, pizarrón, dependiendo de la disciplina o de la circunstancia; El colocarse y trabajar en equipo son de importancia fundamental. Colocarse en el lugar donde ves lo que debes ver, cuando estos mecanismos funcionan el rodeo progresa sin confusión ni demora, no hay nada complicado ni mágico en esto de los mecanismos.

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

Los procedimientos que debes aprender para ser un juez eficaz

- A) Puntos de control de cada disciplina
- B) Ejemplos de asuntos que debes revisar
  - 1) Ganado ( Lisiados, cojos, tuertos, números, corrales )
  - 2) Puertas y Porteros
  - 3) Caballo para banderero
  - 4) Auxiliar a caballo (pickup)
  - 5) Producción
  - 6) Procedimiento de sorteo
  - 7) Deberes después de la función
  - 8) Equipo ( Cronómetro, Bandera, Hojas, Lápices, Barrera )

## 4) Poner Entusiasmo

Este se puede mostrar de varias maneras dependiendo la disciplina, se debe definir ampliamente para incluir tales atributos como vigilancia, esfuerzo físico, dedicación.

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

Casi siempre un juez es percibido por los competidores de acuerdo a su apariencia y a la manera en que se comporta. El lenguaje corporal revela mucho acerca del juez ya que este refleja interés, atención, respeto, intensidad y muchas otras cosas.

## 5) Autoridad Decisiva

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

## 6) Aplomo

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

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

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

## 7) Consistencia

Si hubiese una encuesta de las cualidades de los jueces mas criticadas la consistencia seria la mas alta ya que los competidores esperan que se apliquen igual las reglas, la verdadera consistencia no es tratar de poner a la par a todos los involucrados, sino aplicar las reglas a cada competencia por separado. La verdad es que donde se requiere discernimiento, no hay dos situaciones

competitivas exactamente iguales, si un juez aplica un juicio preciso al pie de la letra a cada decisión tendrá consistencia por que la interpretación de la regla no cambia, El juicio y la interpretación correcta de las reglas dan la consistencia.

## 8) Valentía

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

Los jueces están a prueba constantemente, la decisión difícil puede suceder en cualquier momento y es la que separa a un juez eficaz de un mediocre, el eficaz decide por que tiene valentía para hacerlo, se da cuenta que tiene autoridad por las reglas y que tiene que dar un fallo, esta conciente que hay dos cosas desfavorables que puede hacer, primero tratar de evitar dar el fallo, y segundo dar un fallo por que un competidor lo exige.

## 9) Relación Simpática

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

## 10) Objetividad

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

## 11) Tiempo de Reaccionar

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

Concentrarse es la palabra clave en esto, estos son algunos consejos para hacerlo

- a) Relájate durante la competencia
- b) Piensa a donde mirar
- c) Observa el lugar correcto en el momento correcto
- d) No trates de ver lo que no existe
- e) Trata de tomar decisiones en tu mente cumpliendo todos los requisitos de la regla

## 12) Apariencia

Preséntate a trabajar en buen estado físico y mental, en algunas partes se utilizan uniformes pero es importante que no estén sucios o arrugados y donde no los hay viste conforme a las reglas y siempre limpio ya que seria buena causa de que pierdan la confianza en ti.

## LAS FUNCIONES DE UN JUEZ

El juez tiene que desempeñar varias funciones dependiendo de las circunstancias.

**Educador:** Explica la regla y su interpretación correcta

**Vendedor:** Influencia a los competidores al juego justo, limpio y deportivo

**Psicólogo:** Comprende los sentimientos del competidor, mas no los justifica

**Estadista:** Habla con claridad y lógica cuando es necesario

## EN RESUMEN

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

## El Juez Ideal

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

## Información general

La manera, la apariencia y la conducta de los jueces son una imagen del rodeo.

Deben recordar que el director de arena es un oficial importante de hecho el jefe de la producción del rodeo.

Cuida tu libro de jueces y entrégalo hasta que sean definitivos los resultados y a quien corresponda.

## **Incapacidad Visible**

Los jueces no son médicos, por lo tanto tiene que ser una herida o hinchazón muy notorias para otorgar el descargo medico de lo contrario tendrá que ser un medico el que lo haga.

## **Hostigamiento**

Debes dar la oportunidad de que el competidor de su versión de las cosas, sin embargo si esta utilizando lenguaje ofensivo no esta ejerciendo sentido común, el juez debe avisarle que esta incurriendo en una falta y además denunciarlos con la autoridad de rodeo para que esta tome cartas en el asunto, el no hacerlo entorpece el programa de jueces.

## **Llegando al lugar del rodeo**

Reportarte con el comité organizador o la asociación local, avisa el número del hotel donde vas a hospedarte.

Revisa el ganado para ver si esta numerado, y que correspondan los números

Revisa que estén sanos y los que no retíralos de la competencia

Discute con el comité organizador y el director de arena en cuanto la hora tope para sorteos y cambios en la lista para fijar un horario conveniente a competidores y organizadores

Sortear grupos de ganado si es necesario

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

## **Apuntando en las hojas de juez**

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

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

El animal original no esta disponible en disciplinas de jineteo

A un lazador por parejas, si presente cuando su pareja renuncia, no se presenta, o tiene descargo medico.

Agregar también lo mas descriptivo posible en cada nombre de lo sucedido en su ejecución (ejemplo)

NM	No marco
T	Toco el animal
RR	Repetición, anota también el animal que le corresponde y el motivo
E	Perdió un estribo

Anota el tiempo total si lo hubo, entonces si se descalifica al competidor traza una línea sobre el tiempo y escribe el cero en el mismo cuadro, la infracción de romper la barrera se escribe en el lado superior izquierdo, los castigos por sujetar solo una pata (lazo por parejas) se anotan en el lado superior derecho, en caso de no haber tiempo o rebasar el tiempo limite en la ejecución se anota NT

## **Disciplinas de jineteo**

### **Equipo**

Banderas para arrojar (pañuelos)

Hojas de juez y lápices

Cronómetro

Reglamento y manual de jueces

### **Instruir a los porteros**

Es importante revisar todas las puertas y hablar con los porteros para que estos abran las puertas de acuerdo a como el animal y el jinete lo requieran así evitaras repeticiones así como de que la cierren en el primer espacio que tengan para hacerlo.

## **Puntuaciones en las disciplinas de jineteo**

### **Caballos**

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

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

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

Se constante durante todo el rodeo, no escojas una cosa para bajar puntos por que olvidaras el resto de los puntos buenos y malos, disciplínate sobre que mirar, califica viendo el pie de tu lado y solamente ese pie si se mueve el caballo tendrás que calificar con lo que veas.

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

Si te obstruyen la vista durante la mayoría de la jineteada deberás recurrir a la calificación de tu compañero para el animal para saber si fue igual al tiempo que tú lo viste pero si no viste nada descalifícate tú mismo y usen la marca de tu compañero.

Califica los 8 segundos no importa que el caballo repare 4 y 4 se detenga califícalo y avisa al jinete de su resultado y en su caso de la opción a repetición, basa tu puntuación en todo el tiempo no solo en la mejor o la peor parte.

Los competidores no están en el mismo orden que en tus hojas así que revisa que hayas marcado al correcto.

No califiques trayectorias de los jinetes ni de los animales solo como se desempeñen en la competencia, todos jinetes y animales tienen malas y buenas actuaciones, si nunca le han completado tiempo y lo hacen no quiere decir que el jinete será el campeón o que quedara dentro del dinero siquiera.

## **Terminología de las disciplinas de jineteo**

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

**Espueleo en montura:** Extender las piernas lo más adelante posible y con un movimiento curvo hacia atrás del cuerpo de la montura sin perder el contacto con la espuela.

## **Exposición**

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

## **Agresión**

La velocidad de los pies para regresar a la parte delantera del caballo

## **Ritmo**

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

## **Control**

El control es mantener el cuerpo equilibrado con los reparos del animal sentado en la posición normal en medio del caballo

## **Resistencia**

Presión de la rodaja de la espuela contra el animal

## **Posición**

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

## **Calificando al animal**

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

## **De frente cabeceando**

El caballo va hacia el frente cambiando direcciones como si evadiera obstáculos imaginarios provocando un movimiento en sus paletas que hace fuerza en el pretal

## **Altura**

Cuanta distancia hay entre el suelo y las patas delanteras del caballo, y que tan alto patea si logra combinar ambas es mejor

## **Caída Vertical**

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

## **Reguilete**

Circulo inesperado sobre un eje con poco o nada de diámetro

## **Patadas**

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

## **Velocidad y rapidez**

Entre más reparos dentro de los 8 segundos más difícil tener ritmo

## **Tiempo**

Regularidad de la velocidad, patrón de reparo

## **Ritmo**

Bueno: Reparos suaves, parejos, constantes.

Malo: Cambios, patadas, caídas y movimientos sin coordinación.

## **Poder**

Es la combinación de la caída con las patadas jalando el pretal aplicando el peso del caballo

## **Calificando Toros**

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

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

## **Movimientos comunes del toro**

### **Vueltas o Reguiletos**

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

### **Repara y pateo en las vueltas o reguiletos.**

Es mas difícil de montar que un toro que solo da vueltas sin patear el grado de dificultad aumenta dependiendo la altura de las patadas y su velocidad

### **Repara y Patea en línea recta o en un círculo grande**

Este movimiento depende de otras combinaciones (poder, altura, velocidad, mover la parte delantera) y puede ser muy difícil pero de por si solo no lo es.

### **Se Arroja**

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

### **Mueve la parte delantera**

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

### **Se arroja y pateo**

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

### **Ritmo**

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

### **Avanza**

Durante las vueltas o reguiletos avanza quitándose de abajo del jinete saliendo del centro de gravedad

### **Fuerza y Poder**

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

### **Velocidad**

Rapidez del movimiento o la falta de ella

### **Caída**

La caída vertical del tren delantero, como clava sus patas delanteras en la arena creando poder por medio de jalar el pretal hacia abajo

### **Camina en sus manos**

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

### **Repeticiones o Remontas**

Hora y media antes de la función sortea los animales que serán usados para repetición, los competidores no deben saber el orden pero si cuales están disponibles y cuando se de la repetición entonces tendrás que decir al competidor cual será su animal para que este acepte su puntuación o la repetición, cuando sabe cual es y en que momento lo montará si acepta la repetición no puede pedir su puntuación original mas tarde a menos que las condiciones cambien ya no esta el animal o el tiempo lo impida.

Los animales montados en competencias sin público tendrán que ser utilizados también en las funciones.

Un juez servirá como respaldo en el tiempo, este se usara como medio de verificación cuando el tiempo de la jineteada esta en duda.

El juez parara su reloj cuando considere que el competidor se ha descalificado por cualquier motivo o cuando escuche la chicharra lo que ocurra primero.

En cualquier caso la chicharra o más de ocho segundos en el reloj del juez el competidor obtendrá calificación.

Ambos jueces tendrán relojes teniendo preferencia el del lado del cerrojo y si la chicharra sonará antes de que haya 8 segundos en el reloj del juez de cualquier manera recibirá puntuación.

Un competidor no necesita declararse con un animal que cae para recibir una puntuación con la opción de repetición, pero si el animal cae y se declara tiene derecho a la opción de repetición no a la puntuación, no puede agarrarse con la mano libre y después soltarse y seguir con la jineteada y recibir puntuación; pero si no se declara o acepta la caída y luego es derribado, no merece puntuación ni repetición (debe completar su tiempo si no se declara).

No importa cuando se para el animal, durante los ocho segundos el competidor merece puntuación con la opción de repetición si completa el tiempo, si algo ajeno interfiere para que el toro vuelva a reparar el competidor merece repetición sin tener que llegar a los 8 segundos se califica hasta el punto de la intervención ajena.

Al revisar los cuernos si se detecta un animal que falte al reglamento se ofrecerá al competidor tres opciones, la devolución de su inscripción, el animal designado para repetición o aceptar el toro con cuernos no despuntados sin quitar la culpa del ganadero.

## **Disciplinas Específicas**

### **Caballo con Pretal**

Prohibido meter los dedos doblados en el pretal, el uso de otra cosa que no sea resina de pino seca, solo una vuelta de cinta en cada dedo y por ningún motivo cuero o cualquier otro material ya sea por dentro o por fuera del guante que funcione como cuña.

### **Caballos con Montura**

Prohibido el uso de materiales que no sean resina de pino seca.

Se descalifica por perder un estribo y/o cambiar la rienda de mano

El contratista de ganado o el competidor tienen derecho a que el juez revise si el caballo esta bien ensillado o bien puesto el berijero entonces tendrás que actuar y hacerlo de manera imparcial y justa.

### **Jineteo de Toro**

Poner las espuelas bajo el pretal o en los nudos dentro del cajón (intencionalmente) será descalificado.

Un jinete puede pedir que el contratista no utilice estímulos eléctricos y de hacerlo tendrá derecho al repetición.

Deberá tenerse consideración del jinete que este montado pero cuando el toro mueve su cabeza esta va a su brazo o mano cuando el esta tratando de proteger su integridad no la jineteada.

## **Disciplinas de Tiempo**

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

### **Sorteo de Ganado**

Se debe sortear el ganado con tiempo suficiente en acuerdo con el comité organizador y con los contratistas de ganado, seleccionando lotes de ganado si es necesario y conservando los sorteos en una hoja especial para comprobar que no se repitan para el mismo competidor.

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

Realiza los sorteos con dos juegos de fichas uno para los competidores y otro para los animales, si es necesario puedes acomodar el orden de salida si hay varios participantes en un mismo caballo pero no es obligatorio que esto se pueda realizar.

Los animales sorteados no podrán ser cambiados a no ser que se lesionen.

En el lazo de becerros se deben correr y amarrar los becerros antes de la primera ronda, en las otras disciplinas de tiempo solo se correrán sin ser lazados.

### **Juez de Barrera**

Revisar Equipo ( Poleas, elasticidad de la soga, desgaste de la soga, argollas )

Hilo para el cuello (suficiente, de la resistencia adecuada y similar para todos)

La cola de la barrera (parte que cae) que no pase de 25 cm.

Revisa la operación de la puerta

Bandera visible para los tomadores de tiempo

Marcar la línea para marcar tiempo (score)

Medir la caja y la Barrera

La medida de la barrera no podrá cambiar después de iniciado el rodeo.

### **Instruir al portero**

Debe de ser el mismo hasta que concluya el rodeo, cualquier excepción la tiene que aprobar el juez de barrera.

Avisar que si falla en su primer intento de abrir, espere hasta otra señal del lazador.

Que de oportunidad de instalar la barrera y regresar a su posición, y que sepa quien va a empujar el animal.

### **Que revisar antes de cada función.**

Fijar línea para marcar tiempo (score)

Medir la soga del cuello para ver que no haya cambiado

Revisar la cantidad de hilo para el cuello

Tensión de la barrera

Probar la puerta y la barrera

Bandera de barrera visible

## **Antes de cada competidor**

Asegurar que el banderero este en posición

Animal correcto, no temas pedir el nombre al competidor, sin embargo pedir el número de animal puede sacarlo de concentración.

La sogas del cuello colocada de manera correcta

Anota las infracciones de barrera, hazlo antes de amarrar la barrera para el próximo competidor.

Indicar la infracción de barrera a los tomadores de tiempo.

## **Barrera rota**

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

Cuida que el hombre que empujara el animal no sea quien rompe la barrera intencionalmente si así lo hace se aplica el castigo de 10 segundos.

Si algún competidor rompiera la barrera pero recibiera otra oportunidad por cualquier motivo (no funcionaron los relojes) este recibirá su oportunidad sin barrera pero con el castigo de haberla roto.

## **Banderero**

Revisar equipo (Caballo, Bandera, Cronometro)

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

Lazar sin soltar la sogas se considera falla, márcalo de inmediato.

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

Si tu estas fuera de posición por culpa de tu caballo o cualquier otra causa, el competidor recibe el mismo animal en otra oportunidad.

Para lazo de becerros después de marcar el tiempo tendrás que revisar el amarre y contar 6 segundos para dar validez esto será cuando el competidor este montado en su caballo y la sogas ya no este tensa.

## **Funciones del juez después del rodeo**

Sumar totales y subtotales y publicar tus propias hojas después de cada función

Revisar las infracciones de barrera o patas con los otros jueces

Sortear las repeticiones si es necesario

Sortear los lotes de ganado para la siguiente función.

## **Después de la última función**

Entregar tus hojas tan pronto sea posible para ayudar a calcular la liquidación, lo puedes hacer al termino de cada disciplina

Quédate hasta que las puntuaciones sean finalizadas y los lugares resueltos.