

Reglamento

ACRA



REGLAS PARA JUZGAR

A. GENERAL

Montar un caballo no se trata solamente de guiarlo, sino que también significa controlar cada uno de sus movimientos. El caballo mejor montado, debería ser voluntariamente guiado y controlado con muy poca o ninguna aparente resistencia y manejado completamente. Cualquier movimiento propio, debe ser considerado una falta de control. Todas las desviaciones del exacto recorrido por escrito, deben ser consideradas una falta y/o pérdida de control temporario y por lo tanto una falta que debe ser marcada de acuerdo a la importancia de dicha desviación. Luego de deducir todas las faltas aquí descritas, en la ejecución del patrón y la actuación general del caballo, se le dará crédito a la suavidad, elegancia, actitud, rapidez y autoridad al desempeñar varias maniobras, mientras utiliza velocidad controlada que aumenta la dificultad y lo hace más entretenido y placentero de ver para la audiencia. La guía oficial para la aplicación de reglas para juzgar, será especificada en la Guía de Jueces de la ACRA.

B. PUNTAJE

(1) El puntaje será basado de cero (0) al infinito, siendo (70) setenta, una demostración promedio. Las maniobras individuales son puntuadas en medios puntos (1/2) y serán anunciados luego del trabajo de cada caballo.

(2) Los expositores que empaten tienen la opción de llegar a un acuerdo de no desempate y ser nombrados co-campeones, pero deben determinar al ganador en un acuerdo mutuo con el juez de desempate, como ser, decidirlo a cara o cruz con una moneda. De no estar de acuerdo, el/los expositor/es que no quieran desempatar, dejará/n el primer puesto al otro. (Excepciones. Freestyle. Ver condiciones de Freestyle para determinar campeón o co-campeones; Categoría 2 Freno o Clase Hackamore – no se requiere un desempate para el 1er puesto).

En el caso de un empate, los expositores o representantes estarán a la salida de la competencia para notificar a la Gerencia del Show si desean desempatar o permanecer co-campeones. Si los jinetes deciden desempatar, todos los jinetes involucrados en dicho desempate, deben estar presentes con sus caballos y prontos para entrar al corral con un máximo de diez minutos luego que el último caballo de la categoría, deje el corral.

Si uno o todos los caballos involucrados en la competencia de desempate compiten dentro de las últimas cinco corridas de la categoría, será decisión de los jueces y a discreción de la Gerencia del Show el tiempo que tendrá el jinete antes del desempate.

Si ocurre un empate luego de la segunda vuelta, los participantes serán nombrados co-campoens; dividirán el dinero del premio equitativamente según su clasificación, pero debe determinar el ganador de los premios a partir de un desempate acordado, como puede ser con cara o cruz de una moneda. Un caballo que no vuelve a una segunda vuelta con un acuerdo, cederá el primer lugar en dinero, sin considerar el dinero adicional. En el caso de un desempate, el/los competidor(es) que no ganen la segunda vuelta, no pueden ser puestos en una posición inferior para la cual él/ella desempataron, ej: 2°/3°. Todo el resto de los desempates no se realizan y suponen tantos lugares como caballos a desempatar hayan. Ej: 4°, 5°, 6°, 7°. El premio monetario previamente mencionado en el ejemplo, se suma en su totalidad y se divide equitativamente entre los cuatro.

(3) Las referencias a hackamore significan el uso de un bozal flexible, trenzado, de cuero crudo, o bozal de cuerda, el centro del cual puede ser tanto de cuero crudo o de cable flexible con un diámetro máximo de 2cm en el pómulo. Absolutamente ningún material rígido será permitido debajo de la mandíbula o el cierraboca en conexión con el bozal californiano, sin importar cuán acolchado o protegido esté. Bozales de pelo de caballo están prohibidos. Esta regla no se refiere al así llamado hackamore mecánico que es ilegal.

(a) Los filetes, significan anillas circulares, anillas ovaladas y anilla en D, no mayor a 10cm y no más chica que 5cm. La circunferencia interna de la anilla debe estar libre de rienda, barbada o añadiduras en la cabezada que puedan dar ventaja. La embocadura debe ser circular, oval o con forma de huevo, suave y libre de alambres. Puede estar incrustada pero suave o forrada en látex. La barbada de cadena curva opcional, es aceptable. No así las barbadas de cadena plana. Estos requerimientos permanecen igual para todas las clases en que un jinete utilice un filete atuendo.

(b) Las referencias al freno, suponen el uso de cadena de barbada que incluye un freno sólido o partido, tiene pata de freno y funciona con freno de palanca. Todas las

(c) cadenas de barbada deben estar libres de dispositivos mecánicos y deben ser considerados como frenos occidentales estándar. Un freno occidental estándar incluye:

1. La pata de freno puede ser fija o suelta.
2. Puede tener incrustaciones, pero debe ser suave o forrada en látex. Nada debe sobresalir más de 46cm debajo de la embocadura (barra).
3. Frenos partidos, cruza y frenos catedral son estándar. Los frenos catedral tienen alambre alrededor del "barras espaciadoras".
4. No se aceptan filetes de patas, donuts o frenos tipo polo.
5. Un freno occidental estándar tiene un punto de estire.

(d) Solo una mano puede ser usada en las riendas y la mano no debe ser cambiada, excepto en el filete, Freestyle, Green Rider de Nivel Inicial y Slide y clases de Para-Rienda que permite el uso de dos manos. Green, Corrida Nivel Montar y Rayar y clases de Para-Rienda solo pueden utilizar una o dos manos en cualquier momento durante la muestra. Eventos de Categorías edades 2 y 6, pueden permitir el uso de dos manos si todos los requerimientos listados en las condiciones para Adultos Mayores y Condiciones del Show Cerradas para Adultos Mayores, son respetadas. Cuando la muestra es con una mano, la mano debe sostenerse en la forma tradicional occidental, con la palma hacia abajo y encima de las riendas. El dedo índice/primer dedo solamente, o ningún dedo, entre riendas divididas es permitido en todo momento. La violación de esta regla resultará en una penalidad de cero (0).

(e) Cuando se utiliza un freno con puente, se requiere de una barbada de cuero o una barbada, que debe ser al menos 1,27cm de ancho, apoyado chato sobre la mandíbula, y libre de alambres y accesorios.

(f) El uso de pesas en las colas, es legal. Cualquier accesorio anexado directamente al rabo o que altere la circulación de la cola, está prohibido.

(4) Lo siguiente, resultará en un puntaje nulo:

a. La infracción de cualquier ley federal o estatal que exista y que se aplique a la exhibición, cuidado y custodia de los caballos dentro del estado o país donde se lleve a cabo una competencia de ACRA.

b. Abuso de un animal en la pista del espectáculo y/o evidencia de que haya ocurrido un abuso, antes o durante la exhibición de un caballo en competición;

Uso excesivo de pintura o sustancia de color, puede resultar en un puntaje anulado.

c. Uso ilegal de equipamiento, incluido alambres en frenos, bozales californianos o cadenas de barbada;

d. Uso ilegal de frenos, bozales o cadenas de barbada.

e. Uso de pecheras, bajadores o cierrabocas;

- f.** Uso de látigos o fustas;
- g.** Uso de cualquier accesorio que altere la circulación de la cola;
- h.** Uso de BELLY BANDS, BELLY WRAPS u otros materiales que envuelvan la panza.
- i.** Error al desmontar y/o presentar al caballo y equipo al juez pertinente para su inspección.
- j.** En cualquier categoría aprobada, el juez tendrá la autoridad de requerir que se remueva o altere una parte del equipo o accesorios que sean peligrosos, o en su opinión pueda tender a darle al caballo una ventaja injusta o cuando él/ella consideren que es inhumano.
- k.** falta de respeto o mala conducta por parte del expositor;
- l.** El/los jueces pueden, en cualquier momento, excusar a un caballo, en el ruedo, por condiciones inseguras o por una exhibición no apropiada que ataña tanto al caballo y/o su jinete.
- m.** No se permitirá la rienda cerrada, excepto como romales estándar y mecates en los bridones y bozales en clases donde el uso de dos manos es permitido y en Juveniles 10 y menores, Para-Rienda y clases de Montar y Rayar donde las riendas cerradas sean permitidos.
- n.** Uso de auriculares con bluetooth o equipos electrónicos, excluyendo Para-Rienda.

(5) El exceso de rienda puede ser enderezado durante la muestra, debido a que la mano libre del jinete, permanece detrás de la mano con la rienda. Cualquier intento de alterar la tensión o largo de las riendas desde el freno a la mano en la rienda, será considerado uso de dos manos y se le aplicará una sanción equivalente al puntaje cero. Asimismo, si el juez determinara que la mano libre está siendo usada para infundir miedo o ponderación, se le aplicará la pena cinco y una reducción en el puntaje de la maniobra. Cuando se utiliza un romal, la mano del jinete estará alrededor de la rienda con la muñeca recta y relajada, el pulgar sobre ella y la mano cerrada alrededor de las rienda; no se permiten los dedos entre las riendas. La mano libre puede ser usada para sostener el romal, ya que se sostiene en posición relajada y hay aproximadamente 40cm del romal desde la mano que está libre a la mano en la rienda. Uso de la mano libre mientras se sostiene el romal para alterar la tensión o largo de las riendas desde la brida a la mano en la rienda, es considerado ser el uso de dos manos, y se le aplicará un puntaje cero (0) con la excepción de cualquier lugar en que se le permita a un caballo frenar completamente durante la maniobra. Se le debe permitir al jinete, desenredar o alisar la melena del caballo en cualquier lugar donde se le permita al caballo estar completamente parado, durante la maniobra.

(6) Lo siguiente resultará en una multa de US\$25 (veinticinco dólares):

a. No desplegar el número del expositor, o un número de expositor equivocado.

(7) Resultará en cero punto (0) lo siguiente:

a. Utilizar los dedos índice o primer dedo entre las riendas;

b. Uso de dos (2) manos (con la excepción de filetes, Hackamore, ACRA Green o categoría Montar y Rayar, (designadas para dos manos) o cambio de manos;

c. Uso de romal de forma diferente a la marcada en #5;

d. Imposibilidad de completar la maniobra como está escrita;

e. Desarrollar las maniobras en forma diferente a la Orden especificada o excediéndose más de un cuarto del círculo fuera de lo marcado.

f. Nota:

La inclusión de maniobras no especificadas, incluyendo, pero no limitándose a

i. retroceder más de dos (2) pasos.

ii. Dar vuelta en más de 90° (noventa grados).

iii. En los recorridos que comienzan al galope, una vez que se comienza el galope, frenar antes de llegar a la primera marca.

(Ver Figura #3B)

g. La falla en los frenos, que enlentece la compleción del recorrido.

h. El corcoveo o la negativa al comando que retrasen la presentación.

i. la huída o fallar al guiar, que haga imposible discernir si la entrada es parte del recorrido.

j. Caída al piso por parte del jinete o el caballo. Un caballo se da por caído cuando su hombro y/o cadera y/o la panza tocan el piso;

k. dejar caer la rienda y que ella toque el piso cuando el caballo está en movimiento.

l. Cuando yendo o saliendo de un giro de 180° sobre la pata externa (rollback) en una maniobra que requiere vueltas, un giro en 180° que cruce la línea central;

Ni un puntaje de cero (0) ni un puntaje nulo, cumplen las condiciones para una prueba de primera ronda ni segunda. Ni un puntaje en blanco o un cero (0) pueden avanzar en un evento de más de una ronda. En eventos de más de una ronda, los caballos que califican para la final que obtengan un cero (0) o sean dados de baja, podrán recibir el pago, con un cero (0) ubicándolos por encima de los que han sido dados de baja. En el caso que no califiquen muchos caballos para la distribución del premio, dicha porción no distribuida del premio será

retenida por la Gerencia del Show.

(8) Los siguientes, tendrán una pena de cinco (5) puntos:

- a.** uso de espuelas delante de la cincha.
 - b.** uso de una de las manos para infundir temor o exaltación.
 - c.** Sostener la montura con cualquiera de las manos;
- Excepciones:
- i. Freestyle
 - ii. Nivel Básico
 - iii. Juveniles 10 e Infantiles.
 - iv. A partir de 65 años de edad (solo categoría Non-Pro, excluyendo categorías 2 y 6 años a cumplidos a partir del 1° de enero).
 - d.** El acto del caballo cayendo sobre sus rodillas o garrones.
 - e.** Desobediencia flagrante incluyendo, pero no limitándose a, patadas (con una o dos patas), mordidas, corcoveo, retroceso y pararse de manos.

(9) Los siguientes, resultarán en dos (2) puntos de sanción:

- a.** Romper el galope; Nota: Los cambios de galope están permitidos en ACRA Green, Montar y Rayar además de Para-Rienda; no se debe aplicar la pena para cambio de galope durante el cambio de mano.
- b.** Congelarse en vueltas o giros en 180°;
- c.** al caminar durante el recorrido, galopar antes de llegar al centro de la pista y/o imposibilidad de parar o caminar antes de llevar a cabo una salida al galope;
- d.** en las recorridas que empiezan al galope, no galopar antes de llegar a la primera marca o romper el galope antes de la primera marca.
- e.** Si un caballo no pasa completamente la marca especificada antes de iniciar la posición de parada.

(10) Comenzar o realizar círculos u ochos a mano cambiada, será juzgado de la siguiente forma:

- a.** Cada vez que un caballo está con la mano cambiada, se requerirá que el juez lo sancione con un (1) punto.
- b.** El juez debe penalizar en 1/2 (medio) punto, a un caballo por un cambio de mano tardío en una (1) batida al trote cuando el cambio de mano es requerido en la descripción del recorrido.

(11) Descontar medio punto (1/2) por comenzar el círculo al trote o abandonar los giros en 180° en la pata externa (rollbacks) al trote hasta dos (2) variaciones de paso. Trotar

más allá de (2) batidas, pero menos de medio (1/2) círculo o la mitad (1/2) del largo de la pista, deducirá dos (2) puntos.

(12) Solo se le puede aplicar una sanción a un caballo por un giro sobre o por debajo por maniobra.

(13) En recorridos que requieran una vuelta, la imposibilidad de estar en la mano correcta cuando se recorre el final de la pista, será penalizado de la siguiente forma:

a. Desde la posición intermedia en el muro final: un (1) punto.

b. Más allá del punto intermedio al principio de la línea recta sin mano específica, (2) puntos.

(14) Habrá medio (1/2) punto de sanción por no permanecer a un mínimo de seis metros (6m) del lado de la pista, al aproximarse a parar y/o giro de 180° con la pata externa.

(15) En un recorrido que requiera una vuelta, habrá medio (1/2) punto de sanción por no permanecer a 3m (3 metros) de ambos lados del centro de la pista cuando se aproxima a un alto o giro en 180° sobre pata externa; para pequeñas pistas, la distancia será a la discreción del juez.

(16) Un caballo con severos trastabillos, que esté significativamente distrayéndose de la maniobra, tendrá la maniobra reducida por medio (1/2) punto.

(17) Los jueces no deben conferir ninguna sanción o punto por maniobra previo a entregar un puntaje. Si una sanción mayor (una sanción que resulte en un puntaje nulo, puntaje de cero (0), dos (2) puntos, o cinco (5) puntos de sanción, no está clara, el juez dará su puntaje y solicitará se mantenga en reserva, mientras esté pendiente una conferencia o revisión del video oficial en la siguiente vez que se rastree ó en cuanto sea práctico.

(18) Si los jueces determinan vía conferencia o replay en video, que se incurrió en una sanción, ésta debe ser aplicada. Sin embargo, si no ocurriera una sanción, el puntaje será anunciado como se transmitió originalmente. No se le requerirá a ningún juez que cambie su puntaje luego de una conferencia o replay via video. La decisión de cada juez es individual y basada en una decisión individual devenida de una conferencia o replay de video. El uso de equipo de video por los jueces, solo es permitido si el juez tiene una razón para creer que todas las entradas han sido grabadas en video. Los jueces tendrán permitido revisar 2 puntos de sanción por

quiebre de galope, trotar con más de dos (2) batidas y congelamiento. Luego de revisar una sanción mayor, si dicha pena se considera no ha ocurrido, el juez tiene la capacidad de otorgar la sanción apropiada. Los jueces deben continuar puntuando cuando el puntaje es nulo y puntajes de sanción, puntaje cero (0) en eventos con varios jueces o grabado, en caso de tener que revisarlo. Se sugiere que un juez ACRA, continúe marcando las corridas siempre que sea posible.

(19)El juez tendrá la autoridad de remover del espectáculo a cualquier competidor que esté juzgando, en caso que un competidor le falte el respeto o tenga una falta en conducta, que represente al espectáculo en forma poco profesional.

(20)Todos los jinetes deben desmontarse y el caballo debe ser presentado y el jinete o su representante deben dejar caer el freno. El caballo y el equipamiento deben ser chequeados por el juez designado en la misma pista o en cercanías de la pista, durante un pre o post chequeo. En caso que el Juez de Freno detecte causa para un puntaje nulo, el expositor o su representante, entrenador o guardián, aceptarán dicho puntaje nulo y permitirán al Juez de Freno encausar los cambios necesarios en todas las cartillas de puntaje o requerir que los demás jueces decidan lo que les parezca apropiado. En el caso de un expositor joven, si un padre, entrenador o guardián no se encuentran presentes, se asumirá que todas las partes están al tanto sobre esta regla y aceptan acatar la decisión del expositor. De ser requerido, el Juez de Freno deliberará con los otros jueces siempre que sea necesario. Si no se cumpliera con esta regla, resultará en un puntaje de cero.

(21)Los jueces serán los únicos responsables de determinar si un jinete ha completado correctamente el recorrido como está escrito.

(22)Un expositor o dueño en la categoría respectiva, puede requerir la revisión de una pena mayor (sanción puntuada cero (0) a dos (2), o cinco (5) puntos de pena). El/los juez/ces tiene/n el derecho a denegar u aceptar la solicitud. Si los jueces lo aceptaran, él/ella debe/n confiar que la categoría completa fue grabada en video por un camarógrafo oficial. La solicitud debe estar presentada antes de treinta (30) minutos después de la última corrida del día y antes que el/los juez/ces hayan dejado el terreno. Los expositores o dueños pueden no tener contacto directo con el/los juez/ces durante todo el proceso que dure requerir una revisión. El pedido debe ser entregado al Asistente del Show, al Representante del Show o de ser necesario, será la Gerencia del Show quien entregará el

pedido a el/los juez/ces.

(23)ACRA le permite al juez la opción de otorgarle a un jinete volver a montar si una circunstancia ineludible interrumpe el recorrido del caballo y su jinete. En el caso que un juez vea justificado que se vuelva a montar, el juez debe informar al Representante de ACRA, al Asistente, y/o Gerencia del Show de dicha decisión lo antes posible. En el caso cuando un caballo ha podido completar el recorrido, pero se justifica que vuelva a montar, el puntaje debe ser mantenido hasta que el jinete decida si desea la opción de volver a montar.

(24)El Comité de Jueces de la ACRA, evaluará individualmente los pedidos de jinetes con discapacidades, para el uso de apoyo en su exhibición. En el caso que a una persona se le beneficie con privilegios especiales, se le presentará a él/ella dicho privilegio por escrito, con copia al Comité del Show, cada vez que él/ella realice una exhibición. Se le requiere al Comité del Show que presente dichos privilegios a él/los Juez/ces, así como el número de ingreso a la pista y número del expositor, antes de la categoría en la que él/ella competirán.

(25)Para-Rienda - Concesiones.

1. Los jinetes tienen permitido elegir el tamaño y velocidad de los círculos, cuando no esté especificado en el recorrido. El exceso de velocidad resultará en una deducción en la maniobra.
2. Los jinetes tienen permitido sujetarse de la montura, sin que esto suponga una sanción.
3. La rienda cerrada puede ser utilizada e incluye, pero no están limitadas, a romal, lazar, rienda cruzada, anudadas o pegadas.
4. Los jinetes tienen permitido montar con una o dos manos en cualquier momento durante la categoría.
5. Los jinetes tienen permitido utilizar las provisiones generales incluidas en la lista que se muestra debajo. Las provisiones fuera de la lista (debajo), serán manejadas a discreción de la Gerencia del Show.
 - a. Frenos especiales y/o cintos.
 - b. Equipo de audio comunicación.
 - c. El entrenador/manejador presente en la pista.
 - d. Modificación en las botas.
 - e. Agarres de mano para riendas
 - f. Bandas elásticas.
 - g. Bloqueos de montura.
 - h. Puentes o sobre monturas.
 - i. Estribos de seguridad.
 - j. Sobre monturas.

k. Rebenques.

6. Permiso para desmontar durante el pre y post chequeo, siempre que un asistente esté presente con un cabestro y un bozal para auxiliar en las áreas de pre y post chequeo.

7. Los expositores pueden utilizar cualquier tipo de freno. El juez estará parado mientras se toma la decisión final y pueda estimarla un tanto inhumano e inapropiado para el uso en la competición.

1. Los siguientes recorridos deben ser realizados como han sido marcados, no como en el dibujo. El recorrido dibujado, es solamente para dar una idea general de cómo se verá el recorrido en la pista.

2. La señalización será ubicada en los muros o vallas de la pista, de la siguiente manera:

(i) en el centro de la pista

(ii) a por lo menos 15 metros de cada muro final.

3. Donde esté designado que la parada esté más allá de una marca, el caballo debe comenzar a parar, luego de pasar la marca especificada.

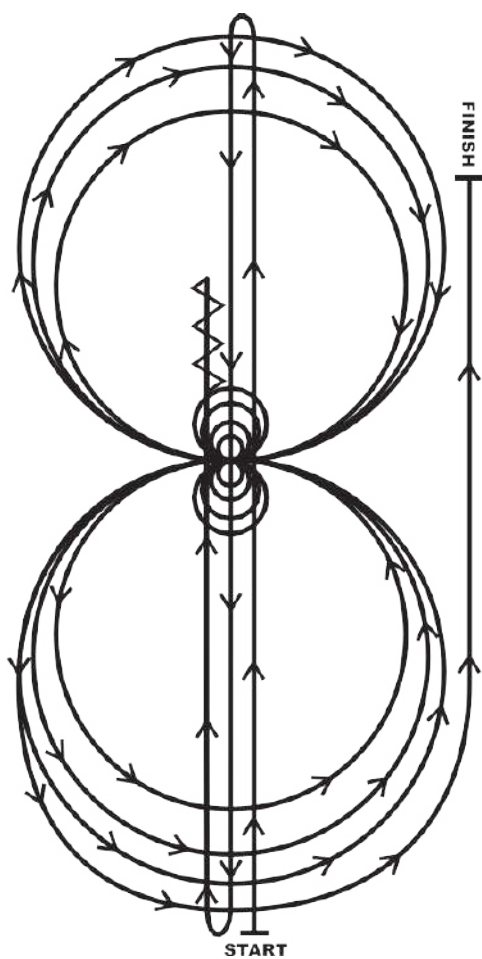
4. Cada recorrido es dibujado como para que en el final de la página represente el final de la pista a la que ingresan competidores y que debe ser corrida como tal. En el caso que la pista tenga solo un portón y éste esté exactamente en el medio de un lado, dicho lado representará el lado derecho de la página en que esté dibujado el recorrido.

5. Todos los caballos serán juzgados inmediatamente luego de entrar a la pista y dicho juicio finalizará luego de la última maniobra. Cualquier falla en la que se incurra, previo al comienzo del recorrido, será puntuada de acuerdo a las reglas del jurado.

6. Todas las decisiones de los jueces son definitivas.

7. Con la excepción del Nivel de Entrada Montar y Rayar Categoría Nivel 1, los siguientes recorridos son los únicos recorridos a ser usados en los eventos de la ACRA. Las categorías ACRA Green deberán utilizar recorridos de la ACRA pero serán permitidos cambios de mano simples.

Recorrido 1



1. Corrida a velocidad al final de la pista, pasado el último marcador y realizar un giro a la izquierda de 180° sobre la pata externa - no pausa.

2. Corrida al lado opuesto de la pista, pasado el último marcador y realizar un giro a la derecha de 180° sobre la pata externa - no pausa.

3. Corre hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retrocede al centro de la pista o al menos tres (3) metros . Pausa.

4. Completar cuatro giros a la derecha. Pausa.

5. Completa cuatro giros y cuarto a la izquierda cosa que el caballo quede mirando a la pared izquierda o la valla. Pausa.

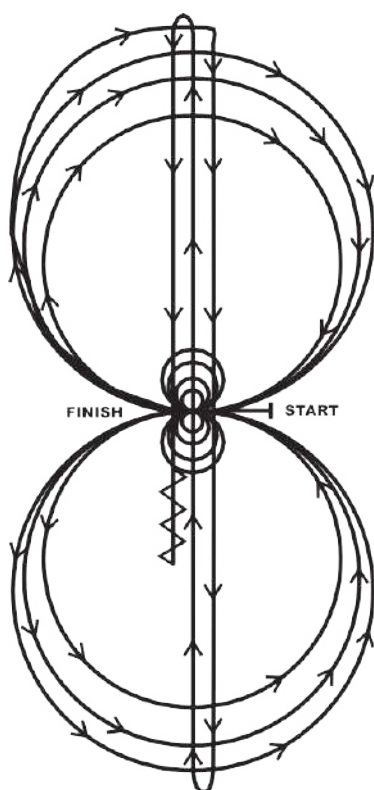
6. Comenzando con el cambio de mano a la izquierda, completa tres círculos a la izquierda: el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento; el tercer círculo largo y rápido. Cambio de mano en el centro de la pista.

7. Completa tres círculos a la derecha: el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento; el tercer círculo largo y rápido. Cambio de mano en el centro de la pista.

8. Comienza un gran círculo a la izquierda pero no cierra este círculo. Corre derecho hasta el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realiza una rayada a al menos seis metros de la pared o valla. Pausa para demostrar que ha completado el recorrido.

Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o detenerse antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

Recorrido 2



1. Comenzando la salida a mano derecha, complete tres círculos a la derecha: el primer círculo pequeño y despacio; los siguientes dos círculos largos y rápidos. Cambio de mano en el centro de la pista.

2. Complete tres círculos a la izquierda: el primer círculo pequeño y lento; los siguientes dos círculos grandes y rápidos. Cambio de mano en el centro de la pista.

3. Continúa alrededor de círculo anterior hacia la derecha. Al comienzo del círculo, correr hasta la mitad al final de la pista pasada la última marca y realiza un giro a la derecha de 180° sobre la pata externa - no pausa.

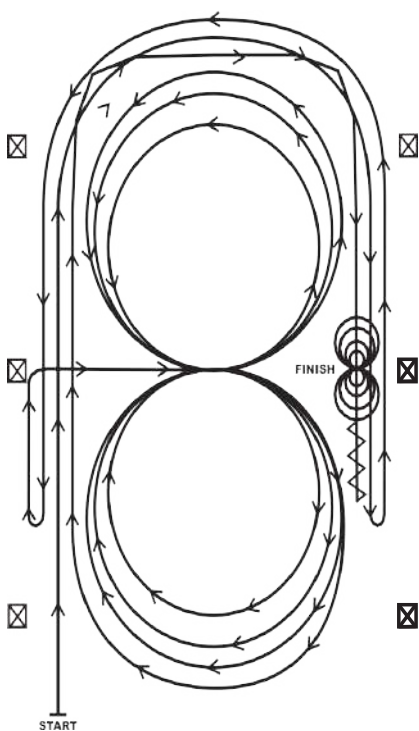
4. Corrida desde el centro al lado opuesto de la pista, pasando la marca final y realiza un giro a la izquierda de 180° sobre la pata externa - no pausa.

5. Corre hasta pasar el marcador central y realiza una rayada. Retrocede al centro de la pista o al menos tres metros (3m). Pausa.

6. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

7. Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa para demostrar que se ha completado el recorrido.

Recorrido 3



1. Continúa por el lado derecho de la pista, circunvala la cabecera de la pista, y quedando a al menos seis metros (6m) de las paredes o valla, corrida hacia el lado izquierdo de la pista pasando el marcador central y realiza un giro a la derecha de 180° sobre pata izquierda - no pausa.

2. Continúa por el lado izquierdo de la pista, hacia el marcador central. En la marca central, el caballo debería estar en la mano derecha. Guiar al caballo al centro de la pista en mano derecha y completar tres círculos hacia la derecha: los primeros dos círculos, grandes y rápidos; el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

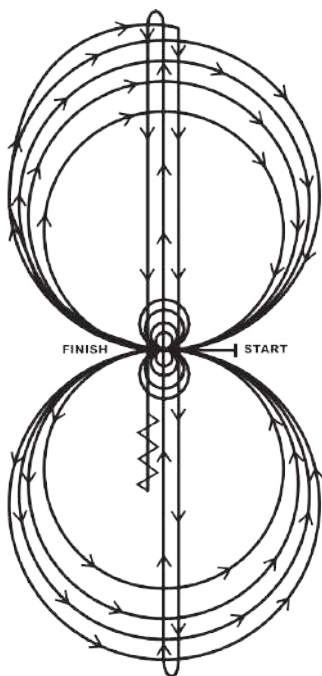
3. Completa tres círculos a la izquierda, los primeros dos largos y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

4. Comienza un gran círculo a la derecha pero no cierra este círculo. Continúa por el lado izquierdo de la pista, circunvala la punta de la pista y quedando a al menos seis metros (6m) de las paredes o vallas, corre al lado opuesto o lado derecho de la pista pasado el marcador central y realiza una rayada. Retrocede al menos 3 metros. Pausa.

5. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

6. Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido 4



Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

1. Saliendo a mano derecha, completar tres círculos a la derecha: los primeros dos círculos largos y rápidos; el tercer círculo pequeño y lento. Para en el centro de la pista. Pausa.

2. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

3. Comenzando la salida a mano izquierda, completa tres círculos a la izquierda: los primeros dos grandes y rápidos, el tercer círculo, pequeño y lento. Para en el centro de la pista. Pausa.

4. Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.

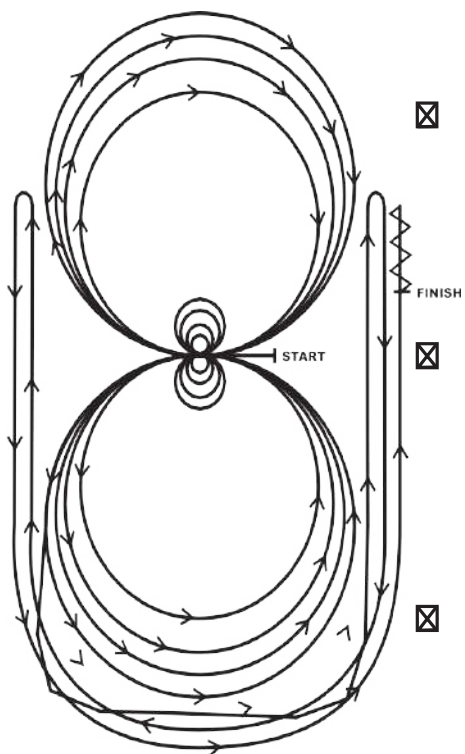
5. Comenzando con un cambio de mano a la derecha, corre un círculo largo y rápido a la derecha, cambia de mano en el centro de la pista, corre un círculo largo y rápido a la izquierda y cambia de mano en el centro de la pista. (Figura 8)

6. Continúa alrededor de círculo previo a la derecha. En la punta de la pista, corre del medio al final de la pista, pasado el marcador final, y hacer un giro de 180° a la derecha con la pata externa – No pausa.

7. Corrida del medio hacia el final de la pista, pasado el último marcador final y realizar un giro a la izquierda de 180° con la pata externa - no pausa.

8. Corre hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retrocede al centro de la pista o al menos tres metros. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado

Recorrido 5



Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

1. Comenzando a mano izquierda, completar tres círculos a la izquierda: los primeros dos círculos, grandes y rápidos, el tercero, pequeño y lento. Para en el centro de la pista Pausa.

2. Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.

3. Comenzando a mano derecha, complete tres círculos a la derecha: los primeros dos círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Para en el centro de la pista. Pausa.

4. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

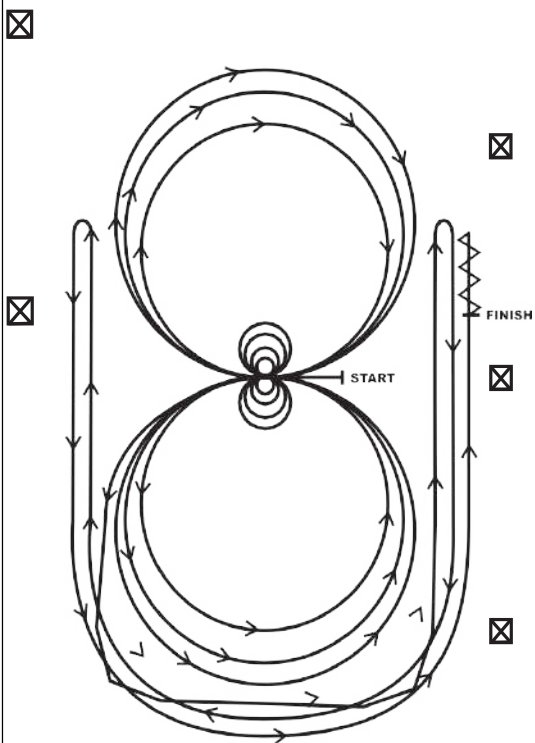
5. Comenzando con mano a la izquierda, realiza un círculo grande y rápido a la izquierda, cambia de mano en el centro de la pista, corre círculo largo y rápido a la derecha y cambia de mano en el centro de la pista. (Figura 8)

6. Continúa alrededor del círculo previo a la izquierda, pero no cierra este círculo. Carrera hacia al lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.

7. Continúa alrededor del círculo anterior, pero no cierra este círculo. Carrera hacia al lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.

8. Continuar alrededor del círculo anterior, pero no cierra este círculo. Carrera por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realiza una rayada a al menos seis metros de la pared o valla. Retrocede al menos 3 metros. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido 6



Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

1. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

2. Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.

3. Comenzando a mano izquierda, completar tres círculos a la izquierda: los primeros dos círculos, grandes y rápidos, el tercero, pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

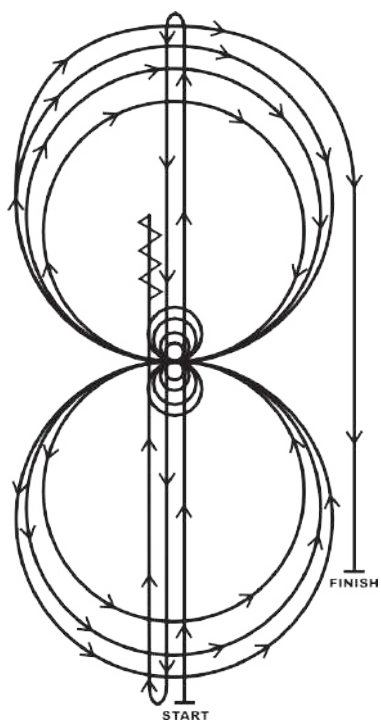
4. Completa tres círculos a mano derecha, los primeros dos círculos largos y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

5. Comienza un círculo largo a la izquierda pero no cierra este círculo. Corre hacia al lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro en 180° a la derecha, sobre la pata externa, al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.

6. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corrida por el lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro en 180° a la izquierda sobre la pata externa, al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.

7. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realizar una rayada a al menos seis metros de la pared o valla. Retrocede al menos tres metros (3m). Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido 7



1. Corrida a velocidad al final de la pista, pasado el marcador final y realizar un giro de 180° a la izquierda sobre la pata externa. No pausa.

2. Corre a velocidad al lado opuesto de la pista, pasado el último marcador y realizar un giro a la derecha de 180° sobre la pata externa - no pausa.

3. Corrida hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retroceder al centro de la pista o al menos tres metros (3m). Pausa.

4. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

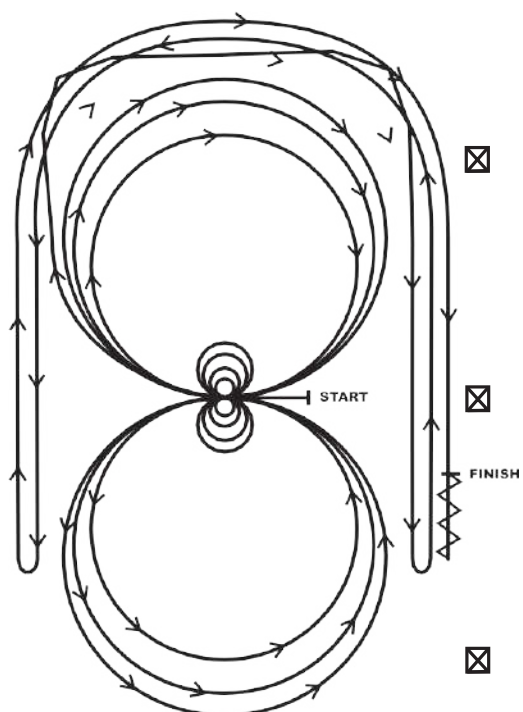
5. Completa cuatro giros y cuatro a la izquierda cosa que el caballo quede mirando a la pared o valla izquierda. Pausa.

6. Comenzando la salida a mano derecha, complete tres círculos a la derecha: los primeros dos, largos y rápidos, el tercero, pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

7. Complete tres círculos a la izquierda: los primeros dos largos y rápidos, el tercer círculo lento y pequeño. Cambio de mano en el centro de la pista.

8. Comienza un gran círculo a la derecha pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realizar una rayada a al menos seis metros de la pared o valla. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

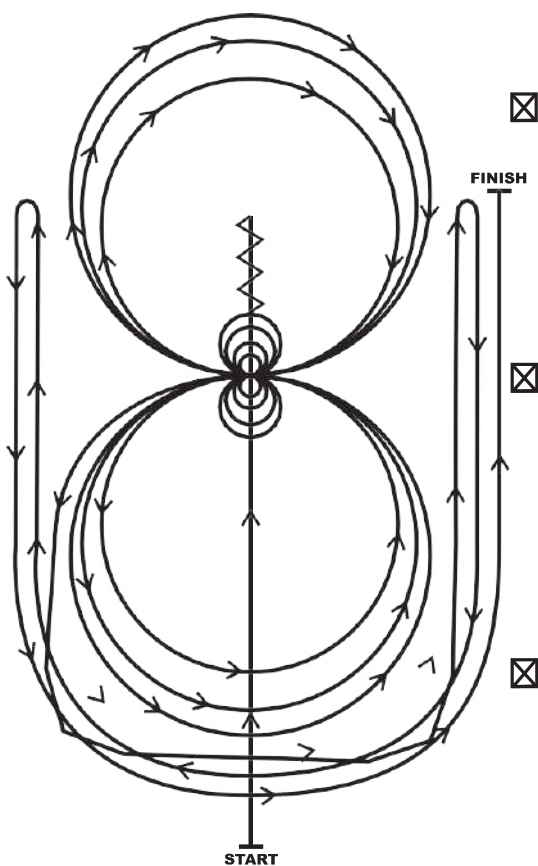
Recorrido 8



Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

- 1.** Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.
- 2.** Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.
- 3.** Comenzando en la mano izquierda, completa tres círculos a la derecha: el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento; el tercer círculo largo y rápido. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 4.** Completar tres círculos a la izquierda, el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento; el tercer círculo largo y rápido. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 5.** Comienza un gran círculo a la derecha pero no cierra este círculo. Corrida hacia al lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro en 180° a la izquierda, al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.
- 6.** Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Correr hacia al lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro a la derecha de 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.
- 7.** Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corrida hasta el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realizar una rayada a al menos seis metros de la pared o valla. Retrocede al menos tres metros (3m). Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido 9



1. Corre hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retroceder al centro de la pista o al menos tres metros (3m). Pausa.

2. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

3. Completa cuatro giros y cuarto a la izquierda cosa que el caballo quede mirando a la pared o valla a la izquierda. Pausa.

4. Comenzando a mano izquierda, complete tres círculos a la izquierda: el primer círculo pequeño y lento; los siguientes dos círculos largos y rápidos. Cambio de mano en el centro de la pista.

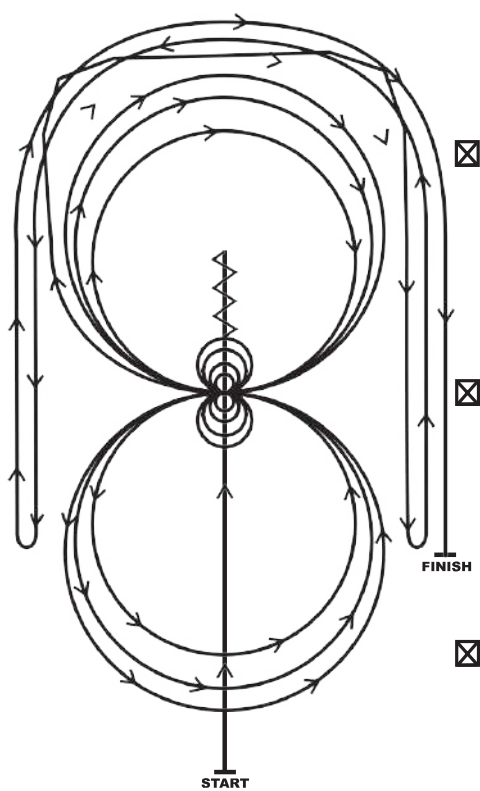
5. Completa tres círculos a la derecha: el primer círculo pequeño y lento; los siguientes dos círculos largos y rápidos. Cambio de mano en el centro de la pista.

6. Comienza un círculo largo a la izquierda pero no cierra este círculo. Corrida del lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, a al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.

7. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corrida por el lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, a al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.

8. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realiza una rayada, a al menos seis metros de la pared o valla. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido 10



1. Corre hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retroceder al centro de la pista o al menos tres metros (3m). Pausa.

2. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

3. Completa cuatro y un cuarto giros a la izquierda cosa que el caballo esté mirando al muro o valla del lado izquierdo. Pausa.

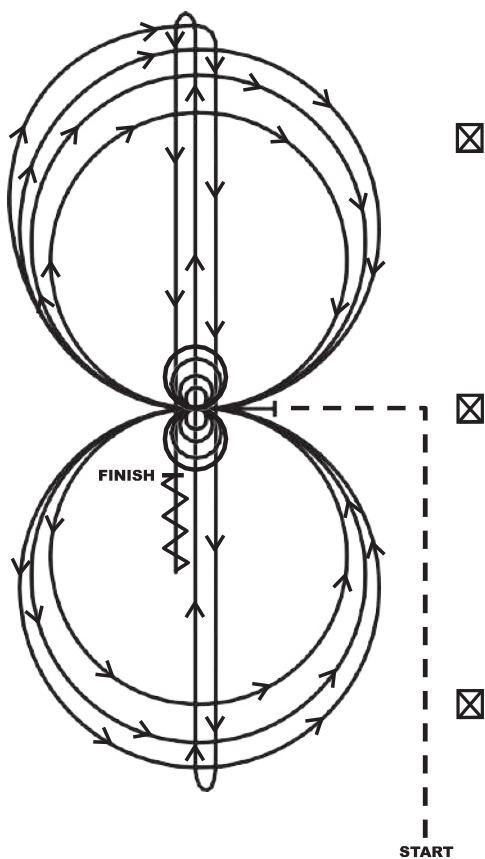
4. Comenzando a mano derecha, complete tres círculos a la derecha: los primeros dos círculos largos y rápidos, el tercero pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

5. Completa tres círculos a la izquierda: el primer círculo pequeño y lento; los siguientes dos círculos largos y rápidos. Cambio de mano en el centro de la pista.

6. Comienza un gran círculo a la derecha pero no cierra este círculo. Corre del lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, a al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa.

7. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado izquierdo de la pista, pasando el centro y realiza un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, a al menos a seis metros de la pared o valla - no pausa. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corrida por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realizar una rayada a al menos seis metros de la pared o valla. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido 11

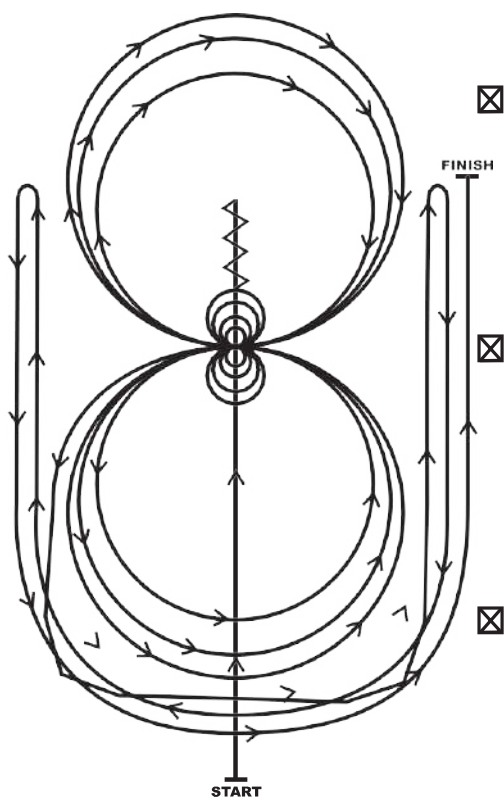


Los caballos deben trotar al centro de la pista (ver Guía de Jueces para descripción de la maniobra). Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

- 1.** Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.
- 2.** Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.
- 3.** Comienza la salida a mano derecha, completa tres círculos a la derecha: el primer círculo pequeño y lento; los siguientes dos círculos largos y rápidos. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 4.** Completa tres círculos a la izquierda: el primer círculo pequeño y lento; los siguientes dos círculos largos y rápidos. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 5.** Comienza un gran círculo a la derecha pero no cierra este círculo. Corrida al centro de la pista, pasando la marca final y realiza un giro a la derecha de 180° sobre la pata externa - no pausa.
- 6.** Corrida del medio al lado opuesto de la pista, pasado el último marcador y realizar un giro a la izquierda de 180° sobre la pata externa - no pausa.
- 7.** Corrida hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retroceder al centro de la pista o al menos tres metros (3m).

Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido 12



1. Corre hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retroceder al centro de la pista o al menos tres metros (3 metros). Pausa.

2. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

3. Completa cuatro giros y cuarto a la izquierda cosa que el caballo quede mirando al muro o valla izquierdos. Pausa.

4. Comenzando con mano izquierda, completa tres círculos a la izquierda: los primeros dos círculos largos y rápidos; el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

5. Completa tres círculos a mano derecha, los primeros dos círculos largos y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

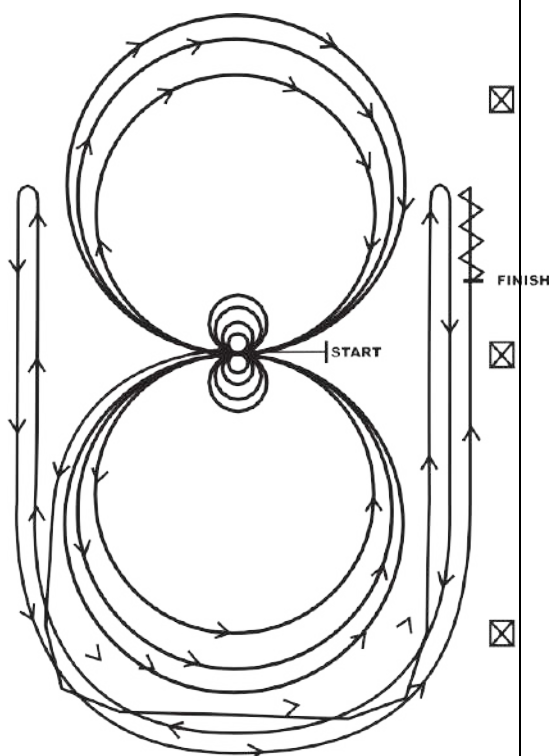
6. Comienza un círculo largo a la izquierda pero no cierra este círculo. Corrida por el lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.

7. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corrida hasta el lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.

8. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corrida hasta el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realizar una rayada a al menos seis metros (6m) de la pared o valla.

Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado

Recorrido 13



Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

1. Comenzando la salida a mano izquierda, complete dos círculos a la izquierda: el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento. Parar en el centro de la pista Pausa.

2. Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.

3. Comenzando a mano derecha, complete dos círculos a la derecha: el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento. Parar en el centro de la pista. Pausa.

4. Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.

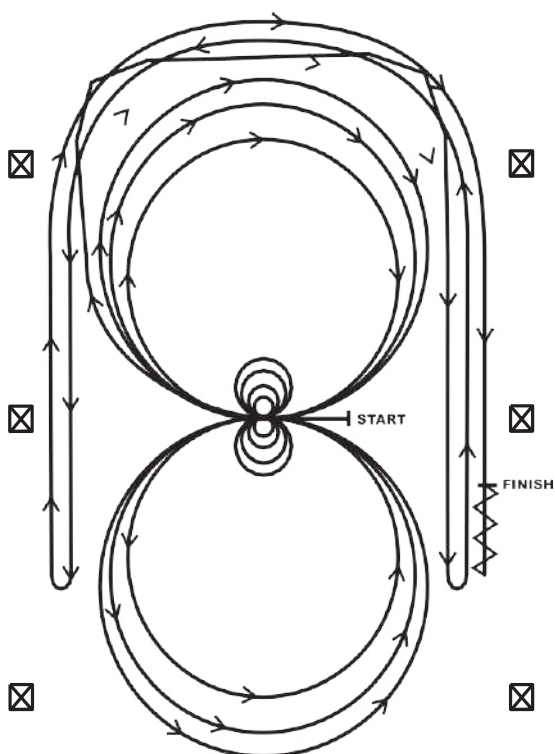
5. Comenzando con un cambio de mano a la izquierda, corre un círculo rápido a la izquierda, cambia de mano en el centro de la pista, corre un círculo largo y rápido a la derecha y cambia de mano en el centro de la pista.

6. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corrida hasta el lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.

7. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.

8. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realiza una rayada a, al menos, seis metros (6m) de la pared o valla. Retroceder al menos tres (3) metros. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

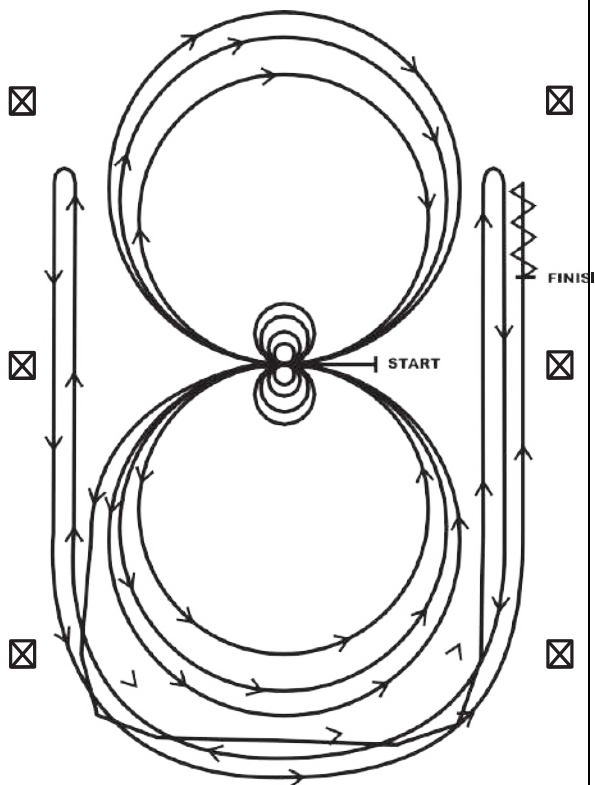
Recorrido 14



Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

- 1.** Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.
- 2.** Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.
- 3.** Comenzando a mano derecha, complete tres círculos a la derecha: los primeros dos círculos grandes y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 4.** Completa tres círculos a la izquierda: los primeros dos círculos largos y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 5.** Comienza un gran círculo a la derecha pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.
- 6.** Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.
- 7.** Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realiza una rayada a al menos seis metros (6m) de la pared o valla. Retrocede al menos tres (3) metros. Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado

Recorrido 15

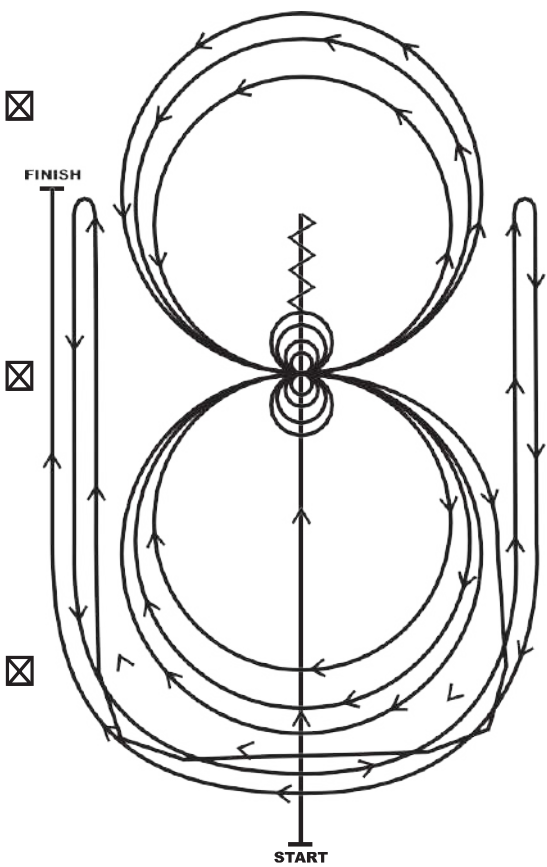


Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comienza en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o cerca.

- 1.** Completa cuatro giros a la derecha. Pausa.
- 2.** Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.
- 3.** Con cambio de mano a la izquierda, completa tres círculos a la izquierda: el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento; el tercer círculo largo y rápido. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 4.** Completa tres círculos a la derecha: el primer círculo largo y rápido, el segundo círculo pequeño y lento; el tercer círculo largo y rápido. Cambio de mano en el centro de la pista.
- 5.** Comienza un círculo largo a la izquierda pero no cierra este círculo. Corre del lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.
- 6.** Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre del lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realizar un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.
- 7.** Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasado el marcador central y realiza una rayada a al menos seis metros (6m) de la pared o valla. Retrocede al menos tres metros (3m).

Pausa para demostrar el final del recorrido.

Recorrido 16



1. Corre hasta pasar el marcador central y realizar una rayada. Retrocede al centro de la pista o al menos tres metros (3 metros). Pausa.

2. Completa cuatro giros a la izquierda. Pausa.

3. Completa cuatro giros y cuarto a la derecha para que el caballo quede mirando al muro o valla del lado derecho. Pausa.

4. Comenzando con mano derecha, complete tres círculos a la derecha: los primeros dos círculos largos y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista.

5. Completa tres círculos a la izquierda: los primeros dos círculos largos y rápidos, el tercer círculo pequeño y lento. Cambio de mano en el centro de la pista

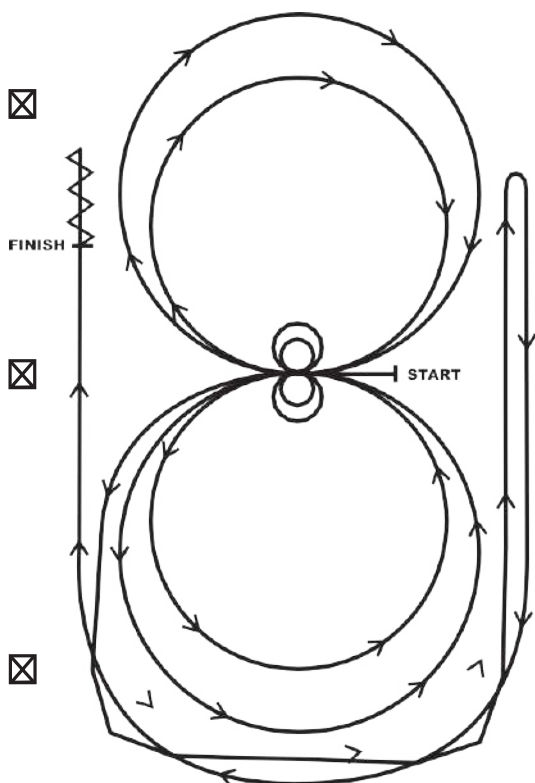
6. Comienza un gran círculo a la derecha pero no cierra este círculo. Corre por el lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.

7. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por el lado derecho de la pista, pasando el marcador central y realiza un giro a la derecha en 180° sobre la pata externa, al menos a seis metros (6m) de la pared o valla - no pausa.

8. Continúa alrededor del círculo previo, pero no cierra este círculo. Corre por lado izquierdo de la pista, pasando el marcador central y realiza una rayada a al menos 6 metros (seis metros) de la pared o valla.

Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido A



Para ser utilizado por Juveniles menores de 10, Infantiles, Green Riders y Para-Rienda solamente.

Los caballos pueden caminar o trotar al centro de la pista. Los caballos deben caminar o parar antes de comenzar el recorrido. Comenzando en el centro de la pista, mirando al lado izquierdo de la pared o valla.

1. Comenzando con cambio de mano a la izquierda, completar dos círculos a la izquierda Parar en el centro de la pista Pausa.

2. Completa dos giros a la izquierda. Pausa.

3. Saliendo a mano derecha, completa dos círculos a la derecha. Para en el centro de la pista Pausa.

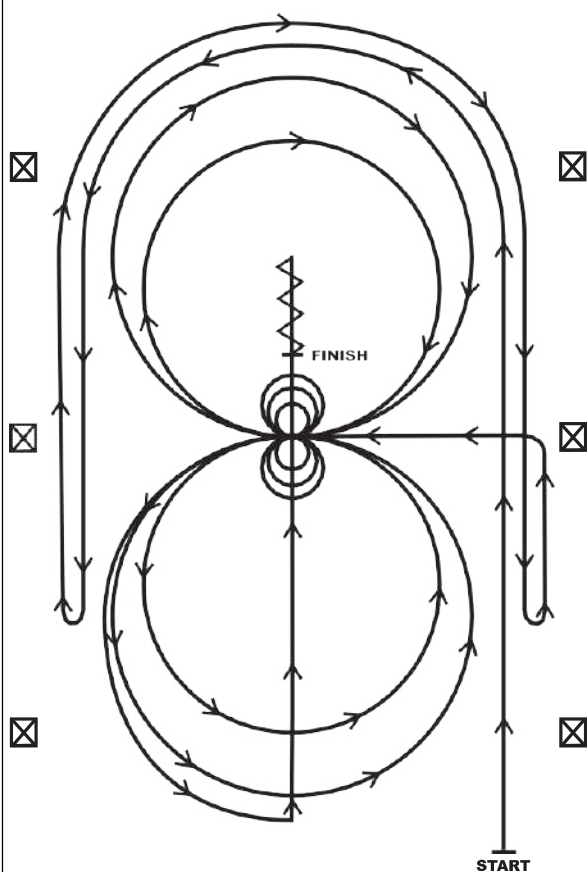
4. Completa dos giros a la derecha. Pausa.

5. Saliendo con mano izquierda, ir hasta el final de la pista hasta el lado derecho de la misma, pasando el marcador central, para y realiza un giro de 180° con la pata externa.

6. Continúa alrededor del final de la pista para correr por el lado izquierdo de la pista pasando el marcador central. Para. Retrocede.

Pausa para demostrar que el recorrido ha sido completado.

Recorrido B



Para ser utilizado por Juveniles menores de 10, Infantiles, Green Riders y Para-Rienda solamente.

1. Al comenzar, galopar derecho por el lado derecho de la pista, circunvalando el borde de la pista corre directo al lado opuesto o lado izquierdo de la pista pasado el marcador central y realiza un giro de 180° sobre la pata externa - no pausa.

2. Continúa por el lado izquierdo de la pista, realiza circunvala el extremo de la pista, corre directo hasta el lado derecho de la pista pasando la marca central y realiza un giro a la izquierda en 180° sobre la pata externa - no pausa.

3. Continúa del lado derecho de la pista hacia la marca central, en la marca central el caballo debería estar en la mano izquierda y completar dos círculos a la izquierda, uno largo y rápido y uno pequeño y lento. Para en el centro. Pausa.

4. Completa tres giros a la izquierda. Pausa.

5. Completar dos círculos hacia la derecha, uno largo rápido y uno pequeño, lento. Para en el centro. Pausa.

6. Completar tres giros a la derecha. Pausa.

7. Comienza un círculo grande a la izquierda pero no cierra el círculo. Continúa hacia el centro de la pista, pasando la marca central y realizar una rayada. Retroceder al menos 3 metros.

Pausa para demostrar que se ha completado el recorrido.

Guía de Jueces

Como manifiesta el Reglamento de la ACRA, uno de los objetivos de la Asociación es “El desarrollo de estándares apropiados y ajustados a la presentación y a como son juzgados”.

Esta descripción permanece incambiada a lo largo de la evolución de la ACRA y debido a la importancia en la evaluación de caballos de rienda, es que aquí la reeditamos. Este párrafo define claramente la calidad requerida para un caballo de rienda y es nuestra herramienta más fuerte para proveer evaluaciones de calidad, claras y consistentes.

“La rienda no se trata solo de guiar al caballo, sino también de controlar cada uno de sus movimientos”. El mejor caballo de rienda, debe estar dispuesto a ser guiado y controlado con una mínima o casi inexistente resistencia y aceptando las órdenes completamente. Cualquier movimiento propio, debe ser considerado una falla en el control. Todas las desviaciones del recorrido exacto planteado por escrito, deben ser consideradas como una falta en el control temporal y por lo tanto una falla que debe ser anotada de acuerdo a la importancia de dicha desviación. Después de descontar todas las faltas aquí expresadas, luego de la ejecución del recorrido y el desempeño general del caballo, se le deberá dar puntaje por suavidad, elegancia, actitud, rapidez y autoridad de realizar varias maniobras al utilizar velocidad controlada que aumenta el nivel de dificultad y lo hace más atractivo y disfrutable de ver para la audiencia.

El puntaje de caballos de rienda se basa en una escala numérica positiva, siendo 70 un desempeño promedio. El puntaje total aplicado a los grupos de maniobras es combinado con el puntaje inicial de 70 y desde este puntaje total de maniobra, cualquier sanción será deducida para calcular el puntaje final del caballo, que es anunciado al finalizar el trabajo de cada caballo.

Los jueces no considerarán una sanción cuando el caballo tropieza. Si el número del expositor no está desplegado correctamente, esto resultará en una multa de US\$25. Cuando un juez determina que, o que se despliega el número incorrecto o que no se despliega ningún número, el secretario debe anotar la situación en una hoja de puntaje y reportar la infracción al Representante del Show o ayudantes/auxiliares del Show. El Representante del Show/auxiliar, debe luego anotar el incidente en el Informe del Show.

ACRA cree en la importancia de brindar a los competidores discapacitados, la oportunidad de competir en condiciones de igualdad. El Comité de Jueces de la ACRA, evaluarán

individualmente los pedidos de jinetes con discapacidad, concernientes al uso de apoyo durante su exhibición. En el caso que a una persona se le beneficie con un privilegio, se le presentará a él/ella dicho privilegio por escrito, con copia al comité del espectáculo, cada vez que él/ella realice una exhibición. Se le requiere a la Gerencia del Show que presente dichos privilegios a él o los Juez/ces, así como el número de ingreso a la pista y número del expositor, antes de la clase en la que él/ella competirán. A la vez de permitir el uso de ayuda aprobada, se les requiere a los jueces aplicar sanciones y evaluar maniobras de acuerdo a las directrices de la ACRA. Si hubiera alguna falla en comunicar la aprobación de la ayuda para un jinete, entonces el juez debe contactar a la oficina de la ACRA inmediatamente.

Penalizaciones

Lo anteriormente escrito, describe la forma en la que un juez evalúa y puntúa la ejecución de las maniobras de la ACRA. Estas faltas, como mencionamos anteriormente, se sustraen del puntaje que el juez le ha otorgado al caballo, y que por lo tanto, tiene un impacto negativo en el puntaje final que dicho caballo recibe. La función del juez es determinar si ha ocurrido una falta y aplicar la correspondiente pena en cada caso. La ACRA ha especificado que en cada caso, el caballo debe recibir el beneficio de cualquier duda, cuando estas sanciones son aplicadas. Por lo tanto, si un juez duda si un caballo ha incurrido en una falta específica, la sanción no se le debería aplicar. La aplicación todas de sanciones, no constituye una determinación cualitativa (ej. no existe una buena o mala manera de realizar un giro extra. Las evaluaciones y penas por maniobras, siempre deben determinarse independientemente.

Es la intención de ACRA, que estas sanciones sean aplicadas equitativamente sin que otros jueces las enmienden. Es igualmente imperativo que cada juez de el beneficio de la duda que él/ella puedan tener, al expositor, cuando evalúan si de hecho ha ocurrido una falta.

Chequeo de Freno

ACRA requiere a los jinetes que se desmonten y suelten el freno para una inspección, antes o después del espectáculo, sea en la pista para un juez o en las proximidades a la pista para los jueces designados en caso de varias situaciones arbitrales. Si no se cumpliera con esta regla, resultará en un puntaje nulo. Se le requiere a los jueces que señalen cualquier ocurrencia de equipamiento ilegal, conducta antideportiva y evidencia de abuso, sin

excepción. Así como con la aplicación de cualquier multa dentro de la ACRA, se les pide a los jueces que de haber cualquier duda sobre si ha habido alguna violación, el beneficio de la duda siempre deberá beneficiar al concursante. Asimismo, se les pide a los jueces que no suelten o asistan en soltar los frenos a los concursantes. Esto debe ser hecho por su asistente designado. Un juez tiene la autoridad de realizar chequeos al azar de los frenos. Un juez ACRA que sirve como Juez de Freno voluntario tiene permitido competir en otra clase en el espectáculo.

En caso que el juez responsable de examinar los caballos y el Juez de Freno, determinen que ha ocurrido la violación de una regla, que resulte en un puntaje nulo, el expositor o su representante, entrenador o guardián, pueden en ese momento aceptar dicho puntaje nulo y permitir al Juez de Freno promover todos los cambios necesarios a todas las cartillas de puntajes o solicitudes que otros jueces otorguen según les parezca apropiado. De ser disputado, el Juez de Freno debe así indicarlo a los otros jueces inmediatamente y parar el caballo hasta que sea posible, para que el resto de los jueces, completen una inspección de dicha violación. En una situación en la que haya múltiples jueces, cuando el Juez de Freno esté ubicado afuera de la pista, cualquier infracción detectada por el Juez de Freno debe ser examinada por todos los jueces en cuanto sea práctico en caso de ser puesto en duda por el expositor.

(a) Los comités del show tienen la opción de realizar un pre o post chequeo. Cuando se utiliza un pre-chequeo, no se realizará la rutina de post-chequeo. Un sistema de pre-chequeo no debería usarse en un evento de un solo juez. Cuando se utiliza un pre-chequeo, se recomienda especialmente que haya un área próxima al juez de pre-chequeo para que aquellos caballos chequeados permanezcan hasta ingresar a la pista.

(b) Cuando se utiliza un pre-chequeo, la presencia de sangre fresca o que exista cualquier otra evidencia de abuso anterior al chequeo, resultará en un puntaje nulo (ver Reglas para Juzgar).

B. Puntaje [4]]. Si en el pre-chequeo se presentan frenos ilegales, el expositor no recibirá un puntaje nulo, si él/ella es capaz de corregir el problema sin atrasar la clase. Si un caballo chequeado abandona el campo visual del juez de pre-chequeo previo a la muestra, el juez de pre-chequeo debe rechequear al caballo antes de permitirle ingresar a la pista.

(c) En este sistema, los primeros dos caballos deberían pre-chequearse 8-10 minutos antes del comienzo de la clase, con el resto de los caballos chequeados cuando

estén la antepista. Se sugiere que el juez de pre-chequeo, inmediatamente luego de que los tres primeros caballos hayan sido chequeados, desarrollen la rutina de chequeo a cada caballo a medida que ingresan a la antepista. Esto requiere que el juez controle a solo dos caballos a la vez, al ya examinado en su puesto y los caballos en la antepista. Adicionalmente, esto permite a cada expositor, tiempo para recuperar su compostura y enfocarse siguiendo el chequeo, y permite al expositor tiempo para corregir cualquier problema que pueda haber en el equipamiento. Antes de ingresar a la pista, cada caballo desfilará por última vez para su inspección.

(d) Cuando se utiliza el sistema de pre-chequeo, se le requiere a todos los jueces habilitados a avisar obligatoriamente, en caso de cualquier abuso a un caballo mientras esté en la pista. Si sucediera que un juez de silla emita un puntaje nulo, el juez que lo marca, debe solicitar que el expositor presente su caballo ante el juez de silla más cercano, para inspección al finalizar el recorrido. Si se llama a un puntaje nulo, el expositor puede aceptar o impugnar el puntaje. De ser impugnado, los demás jueces pueden ser llamados en cuanto sea conveniente, a examinar el caballo y deliberar.

(e) En todas las categorías ACRA aprobadas con un adicional de dinero de US\$500 o menos (en una categoría simultánea, el umbral aplica a la cantidad de dinero adicional que se ofrezca). Está permitido el chequeo de frenos al azar por el juez de silla. Es recomendado que al menos tres caballos en cada clase, sean chequeados, seleccionados por el juez de silla, cuando cada caballo finaliza su recorrido. Cualquier caballo, en cualquier momento, puede ser parado por el juez de silla en el caso de abuso o condiciones poco seguras.

Sin Puntaje

El mal comportamiento puede incluir, no presentar al caballo y frenos para su inspección antes o después de completar el recorrido y/o cualquier conducta irrespetuosa o no profesional por parte del expositor. Esto incluye no desmontar previo a soltar el freno.

Mientras la aplicación de una sanción por abuso requiere la discrecionalidad del juez, dicho juez, debe realizar su decisión basado en las normas de la ACRA. La ACRA ha determinado que la exhibición de un caballo que esté débil o en malas condiciones de salud, debe ser considerado abuso. La ostensiva debilidad es claramente evidenciable en la dificultad de marcha que significa:

(a) Consistentemente observable al trote bajo todas las

circunstancias y/o

(b) Obvia al caminar y/o

(c) Mínimo aguante de peso en movimiento y/o descanso o completa imposibilidad de movimiento.

La exhibición de un caballo que tiene un corte o abrasión, con clara evidencia de sangre fresca en el hocico, ollares, barba, paleta, vientre, lijada o área de las caderas (aquellas áreas donde razonablemente pueda haber sido herido por el jinete o el freno) deben ser consideradas abuso, sin importar qué causó dicha herida.

El uso de frenos ilegales, también será considerado abuso.

(a) Filetes y frenos de atuendo con aparatos mecánicos;

(b) frenos con patas y filetes de atuendo que tengan embocaduras construidas de cualquier material que no sea suave y redondeado (Nota: las embocaduras torcidas son ilegales);

(c) *frenos con puertos que exceden 9cm de alto;

(d) Nada que sobresalga más de 6 cm

(e) *Filetes con aros menores a 5cm o más largos de 10cm de diámetro;

(f) Filetes con aros menores de 5 cm o mas grandes que 10 cm.

(g) debe notarse que un filete convencional puede estar quebrado en un solo lugar. Un filete convencional puede tener anillas sueltas. Una barbada de cadena cura opcional, es aceptable, dado que es suelta, sin embargo las barbadas no son aceptables. (No se requiere un ancho mínimo o máximo, nudos decorativos y material redondo son aceptables.

(h) cuerda o bozal californiano de cuero con alambre, acero o dispositivos mecánicos;

(i) mordaza mayor a 7,5 cm en el cachete.

(j) cadenas de barbada torcidas o púas y/o alambres,

(k) alambres en frenos (Nota: Los frenos catedral pueden tener cobertura de alambre en la barra espaciadora solamente);

(l) Cuando se utiliza una barbada, se requiere una barbada de cuero o una cadena de barbada.

(m) uso de pecheras, bajadores, cierrabocas, choques eléctricos, fustas o látigos.

(n) Uso de cualquier accesorio que altere la circulación de la cola;

(o) Uso de auriculares con bluetooth o equipos electrónicos, excluyendo a Para-Rienda.

(*Ver Figuras #1 & #2)

En cualquier clase aprobada, el/los juez(ces) tendrán la autoridad de requerir la remoción o alteración de cualquier parte del freno o accesorio que no sea seguro, que él/ella crean sea inhumano, o que, en su opinión, daría al caballo una ventaja injusta.

“Por consiguiente, un juez está obligado a descalificar a cualquier caballo que él/ella sientan que está siendo exhibido en forma cruel, abusiva e inhumana”. Esto puede incluir la exhibición de un animal que está notoriamente no apto o en buen estado, el uso de frenos abusivos y/o el uso de técnicas demostrativas abusivas, por parte del jinete. El/los jueces pueden, en cualquier momento, excusar a un caballo, en el ruedo, por condiciones poco seguras o por una exhibición no apropiada que ataña al caballo y/o su jinete. Aunque se le requiere a cada juez descalificar a un caballo en exhibición en las formas arriba descritas, debe notarse que en cada caso, se le debe dar al expositor, el beneficio de la duda, si alguna duda existiera.

Se le requiere a los jueces reportar las situaciones de puntajes anulados/nulos, al Representante o Asistente de la ACRA, con instrucciones de incluir los detalles de dicho puntaje anulado en el informe oficial de representantes. Además, un juez (o jueces), debe presentar por escrito, cualquier queja o reclamo que él/ella tenga en contra de los concursantes o espectáculos, a un oficial autorizado, director, o representante (de concursante) acreditado de la ACRA, en el momento del reclamo. Debe notarse que un juez no tiene requerido publicar los honorarios por dicha queja.

5 Puntos de Penalidad

Estas situaciones deberán ser informadas por un juez al secretario como “sanción puntaje cero”. Esto es extremadamente importante para evitar confusiones en el registro que realice el secretario. (Ver “Reglas para Juzgar” B.(5)). Existen excepciones en el Filete y Hackamore, Freestyle, Juveniles menores de 10, ACRA Green, Montar y Rayar y categoría Para-Rienda. Ver reglas para cada clase.

Cuando se utiliza un romal, la mano del jinete estará alrededor de la rienda con la muñeca recta y relajada, el pulgar sobre ella y la mano cerrada alrededor de las riendas; no se permiten los dedos entre las riendas. La mano libre puede ser usada para sostener el romal, ya que se sostiene en posición relajada y hay aproximadamente 4cm de romal desde la mano que está libre a la mano en la rienda. El uso de la mano libre mientras se sostiene el romal para alterar la tensión o largo de las riendas desde el freno a la mano en la rienda, será considerado uso de dos manos y se le aplicará una sanción de puntaje cero. Consistentemente con las reglas ACRA en cuanto a riendas separadas, un jinete usando un romal puede desanudar el exceso de rienda (romal), cuando lo desee, dado que la mano libre del jinete permanece detrás de la mano en la rienda. Se le debe permitir al jinete, desenredar o alisar la melena del caballo

en cualquier lugar donde se le permita al caballo estar completamente parado, durante la maniobra.

Una sanción con puntaje cero, también será contraído si un caballo no logra completar el recorrido, como está estipulado por escrito, realiza las maniobras de forma diferente a las órdenes especificadas, y/o incluye maniobras no especificadas. Se incluye en las maniobras, además de la orden especificada, la situación en la que un caballo corre en círculos fuera de la orden, o excede más de un cuarto del círculo fuera de orden, (ej: cuando se requiere un círculo pequeño y lento y otro largo y rápido, y el caballo corre uno largo y rápido y pequeño y lento y largo y set de círculos largos y rápidos, un cambio de mano y continúa más allá de un cuarto del siguiente círculo en uno largo y rápido) y en recorridos que comienzan al galope, una vez comenzando a galopar, para completamente, previo a alcanzar la primera marca. Cuando yendo o saliendo de un giro de 180° sobre la pata externa, en una maniobra requiriendo una vuelta, un giro en 180° en la pata externa, que cruza la línea central, resultará en una sanción con puntaje 0. En la instancia que un caballo retroceda, donde un retroceso no esté especificado, se habrá generado una sanción con puntaje cero (0) si el caballo retrocede más de dos batidas completas. Es importante notar que una batida se define como el movimiento completo de pasos de las cuatro patas, una vez. En esta situación en particular, es muy útil para un juez observar y contar los pasos de las patas delanteras. Hasta e incluyendo, cuatro pasos de las patas delanteras en un retroceso no requerido, no recibe sanción. El caballo debe completar 5 o más pasos consecutivos hacia atrás sin pasos hacia adelante, para ser considerado una irrupción en una maniobra. Cuando un caballo se detiene (perdiendo completamente el movimiento hacia adelante) donde no se requiere un alto, se considera ha ocurrido una inclusión de maniobra y se sanciona con un puntaje cero y se le aplica. Esto permite a un jinete corregir un contragalope. Es importante estar seguro que todo el resto de las sanciones en las que se haya incurrido durante esta situación, se apliquen, incluyendo el trote, contragalope, y siempre quebrar el galope reemplazando la inclusión de maniobra. (Ver Figura #3B)

En esta instancia, el juez debe determinar que el caballo se ha negado notoria y constantemente a la orden dada por el jinete. En el caso de un giro o un giro de 180° sobre la pata externa, el juez debe diferenciar entre cuando congela el movimiento (como discutiremos debajo) y negarse a una orden. (Ver Figura #5. Esto no se aplica al recorrido #11 que es un trote en

recorrido y requiere que el caballo trote la mayoría (más de la mitad de la distancia) del camino al centro). Un caballo se da por caído cuando su hombro y/o cadera y/o la panza toquen el piso; Nota: En eventos de más de una ronda, los caballos que califican para la final que obtengan un cero (0) o hay sido dado de baja, podrán recibir el pago, con un cero (0) ubicándolos por encima de la dada de baja. En el caso que no califiquen muchos caballos para la distribución del premio, dicha porción no distribuida del premio será retenida por la Gerencia del Show.

Hay cinco situaciones que requieren que el juez aplique una sanción de cinco (5) puntos.

2 Puntos de Penalidad

Se requiere al juez aplicar 2 puntos de sanción en caso que el caballo quiebre el galope durante la ejecución del recorrido. El requerimiento aquí es determinar que el galope fue quebrado, no lo qué paso o si en realidad se ha llegado ese paso por transición. Una consideración importante es un caballo que, ejecutando una transición hacia desacelerar la velocidad, tiene sus patas traseras que apenas patinan sin que ello lo haga perder la cadencia y la batida al galope, no debería recibir los 2 puntos de sanción por quiebre de galope. Si hay un claro quiebre de galope, deberá recibir los 2 puntos de sanción como corresponde. Además, si el caballo para durante la transición en descenso de velocidad (pierde movimiento frontal completamente), habrá ocurrido la inclusión de una maniobra, resultando en una sanción con puntaje cero (0). Los jueces tendrán permitido revisar la sanción de 2 puntos por quiebre de galope, trotar con más de dos (2) batidas y congelamiento mientras uno (1) el juez considera una sanción de (2). En cuanto a requerimientos, consultar Reglas y Regulaciones del Show ACRA Green, permite el cambio de mano simple. No se debe aplicar la pena para quiebre de galope durante el cambio de mano. Las categorías Montar y Rayar de la ACRA pueden usar recorridos modificados y en caso que se especifiquen cambios de mano simple, no se aplicaría una sanción para el quiebre de galope durante los cambios de mano.

Si un caballo se congela en un giro o giro de 180° sobre pata externa, se le aplicará una sanción de 2 puntos. La ACRA define el congelamiento como una breve pero obvia negativa de realizar un giro o giro de 180° sobre la pata externa o cualquier parada completa del movimiento de la paleta lateral, que enlentece la ejecución de un giro o un giro de 180° sobre la pata externa. (Ver Figura #3B) Por lo tanto, un juez debe determinar si se paró momentánea y completamente el movimiento lateral de la paleta en un giro

o giro de 180° sobre la pata externa. No es necesario determinar si el congelamiento fue causado por el caballo o el jinete (ej: un jinete que gira 3 veces, frena su caballo y comete el error e inmediatamente completa el 4° giro, recibirá una sanción por congelamiento).

Se requiere en recorridos que comienzan en el centro de la pista con una salida al galope, que la salida se ejecute al paso o en posición de parada; la imposibilidad de realizarlo, resultará en que el juez aplique una sanción de 2 puntos.

Cabe notar que los recorridos que comienzan con giros en el centro de la pista, de no poder completar dichos giros en el área prescrita, resultarán en una reducción en la evaluación de la maniobra. En recorridos que comienzan al galope, se le requiere al juez aplicar 2 puntos de sanción por no lograr ir al galope previo a alcanzar la primera marca o un quiebre de galope previo a la primera marca. (Ver Figura #3B)

Los recorridos ACRA, requieren que el caballo pase la marca, ubicada en la pista, previo a detenerse. Si el caballo no pasa completamente la marca especificada antes de asumir la posición de parar, se le aplicará una sanción de 2 puntos. Es importante notar que esta sanción debe aplicarse si el caballo asume una posición de parada (patas traseras bien debajo, acomodadas) sin importar si esa parada se completa. Más allá, el juez, al aplicar esa sanción, solo estará reflejando que el hecho ha sucedido y no debe preocuparse con si fue causada por el caballo o su jinete. Los jueces deben recordar que es su responsabilidad asegurar que estas marcas están ubicadas correctamente y de tal manera, que se espera que un caballo las pase antes de parar o dar un giro de 180° sobre la pata externa. La ACRA ha especificado que las marcas finales estén a no menos de 13cm del muro final o cerco de la pista.

1 Puntos de Penalidad

Cada vez que un caballo está contragalope, se requerirá que el juez lo sancione con un (1) punto. La sanción por estar a mano cambiada, es acumulativo y el juez agregará 1 punto de sanción por cada 1/4 de la circunferencia de un círculo o cualquier parte de esto, que el caballo esté a contragalope. (Ver Figura #3B) El juez debe penalizar en 1/2 (medio) punto, a un caballo por un cambio de mano tardío en una (1) batidas, cuando el cambio de mano es requerido en el recorrido. Debe notarse que un paso es especificado, pero ningún cambio de mano está especificado en la instancia de cambio de mano en líneas rectas, tanto de un lado de la pista o por el medio de la pista, no se incurre en penalidades porque un caballo cambie de mano en estas áreas. (*Ver

Figuras #1 & #2) En recorridos en que un caballo es requerido a realizar una corrida en el final de la pista, el caballo debe estar en una mano específica al redondear el final de la pista. Se le requiere al caballo que esté en una mano específica en cuanto complete la 1a primera porción de las vueltas y comience a doblar la esquina de la pista. La imposibilidad de estar en la mano correcta más allá de este punto, resultará en que se apliquen las siguientes sanciones:

- (a) Desde la vuelta a la posición en semicírculo en la pared final: un (1) punto. -1 punto
- (b) Más allá del punto medio hasta el comienzo de la línea recta -2 puntos.
- (c) Cabe notar que la ACRA ha determinado que no hay mano correcta en una línea recta. Por lo tanto, el cambio de mano en línea recta no debe ser sancionado, aunque puede o puede no demostrar resistencia al ser dirigido por completo lo que debe ser resuelto en la evaluación de la maniobra. (*Ver Figuras #1 & #2)

- (a) (Ver Figura #3B)

Penalidades de trote

En vista de que se le requiere a un caballo que galope durante el recorrido de rienda, se le debe aplicar una sanción por comenzar un círculo o provocar un giro de 180° sobre la pata externa al trote. Trotar más allá de batidas, generará 2 puntos de sanción. (Ver Figura #3B)

Cambio de mano

En las categorías que permiten cambios de mano simple, el cambio ideal es una batida al trote para hacer el cambio de mano. En orden de dificultad decreciente, estaría trotar más de un paso, caminar en vez de trotar, frenar durante el cambio y finalmente más de un intento de ejecutar el cambio. Las sanciones se aplicarían si el cambio de mano fuera hecho antes o tarde, tal como sería para un cambio de mano sin pasar al trote. Los jueces deben permitir un cuarto del círculo yendo hacia el cambio de mano y un cuarto círculo pasando el cambio de mano como está permitido en el área de cambio de mano (zona segura), solamente se aplican las penas por mano cambiada. Por ejemplo, un caballo que se acerca y realiza 3 batidas pasado el "centro" para completar el cambio de mano simple, pero antes del final del primer cuarto, no tendrá una sanción por quebrar el galope pero generará una sanción de un punto por mano cambiada. La misma lógica se aplica para cambios previos a llegar al centro. Toda aplicación de penas se pone en práctica fuera de esa "zona segura".

Penalizaciones del Spin

Cuando se realiza la maniobra de giro, se requiere a los caballos que paren en una dirección precisa dentro de la pista. La imposibilidad de parar un giro con una porción del hombro y cadera alineados con la correcta posición, resultará en una sanción. Solo se le puede otorgar al caballo una sanción por maniobra en caso de un giro de más o uno de menos. Las sanciones asignadas a los giros de más y giros de menos, son las siguientes:

(a) En el caso que un caballo realice un giro bajo por más de (Ver Figura #3A)

Penalidad baranda

En los recorridos de la ACRA que requieren que un caballo corra alrededor del fondo de la pista, se especifica que el caballo permanezca un mínimo de 6,5 metros del costado de la pista cuando se acerca a un alto o un giro sobre la pata externa.

Revisión

1 - Si el juez no está seguro si ha ocurrido una falta mayor (ej: un puntaje nulo, un puntaje de 0, una falta de 2 puntos, o una falta de 5 puntos), el juez entregará su puntaje y pedirá que el puntaje quede sujeto a una conferencia o revisión del video cuando suceda la siguiente pasada de rastra por la pista. Las revisiones de videos solo pueden ser utilizadas en casos en que el juez crea que todos los participantes han sido tomados en video por un camarógrafo oficial. No se le requiere al juez que cambie su puntaje a partir de una conferencia o revisión de un video. La decisión de cada juez depende de sí mismo. Los jueces tendrán permitido revisar 2 puntos de penalidad por quiebre de galope, trotar con más de dos (2) batidas y congelamiento (movimiento lateral de la paleta). Luego de la revisión de la sanción mayor, si dicha sanción se estima puede no haber ocurrido, el juez tiene la posibilidad de sumar la sanción apropiada.

2 - Los jueces deben continuar calificando un no puntaje o puntaje de cero en un juicio múltiple o un evento videograbado. Esto permite revisiones de videos y/o conferencias con otros jueces sin el prejuicio potencial que pueda existir si un juez necesitara revertir su decisión original o confiar en su memoria para calificar la corrida. Sin importar si una clase ha sido videograbada o ha tenido un juicio múltiple, se sugiere que los jueces de la ACRA continúen marcando todas las corridas posibles, como un servicio a nuestros socios.

3 - Un expositor o dueño en una categoría respectiva puede requerir una revisión de una falta mayor (sanción con puntaje

ceros y 5 puntos de sanción o una pena de 2 puntos) El/los juez/ces tiene/n el derecho a denegar u aceptar la solicitud. Si el/los juez/ces lo considera/n, él/ella deben creer que la clase completa ha sido videograbada por un camarógrafo oficial. La petición debe ser hecha no más tarde de 30 minutos después de la última corrida del día y antes que el/los juez/ces hayan abandonado el área por el día. En casos en que la clase se realice en secciones durante varios días, los puntajes diarios se darán a conocer, 30 minutos después de la última corrida de cada sección. Los expositores o dueños, no pueden tener contacto directo con él/los juez/ces durante la totalidad del proceso de requerir una revisión. La solicitud debe ser entregada al auxiliar del espectáculo, representante del show, o, de ser necesario, a la Gerencia del Show, que llevará la solicitud a él/los juez/ces.

Maniobras

Como se ha mencionado anteriormente, se le requiere a los jueces puntuar a los caballos de rienda, basados en la ejecución de los grupos de maniobras requeridos en cada recorrido. Todos los recorridos ACRA, están divididos en siete u ocho grupos de maniobras. La descripción de maniobras ideales requeridas de un caballo de rienda, son las siguientes:

- ***Caminata de entrada***

La caminata de entrada, lleva al caballo desde el portón al centro de la pista para comenzar el recorrido. El caballo debe estar relajado y confiado. Cualquier acción que pueda crear la apariencia de intimidación, incluyendo comenzar y parar, o chequear, es una falta que será marcada de acuerdo a la severidad en el primer puntaje de maniobra.

- ***Trote de entrada***

Los caballos deben trotar (más de la 1/2 de la distancia) del camino al centro. El caballo debe estar relajado y confiado. Cualquier acción que pueda crear la apariencia de intimidación, incluyendo comenzar y parar, o chequear, es una falta que será marcada de acuerdo a la severidad en el primer puntaje de maniobra. La imposibilidad de trotar la mayoría del camino al centro, resultará en un 0 por incumplimiento de completar el recorrido que está por escrito.

- ***Paradas***

La pausa significa que el caballo disminuya desde el galope a una posición de pausa, trayendo las patas traseras debajo del caballo en una posición de bloqueo deslizándose en las patas traseras. El caballo debe comenzar la pausa cuando la espalda, trayendo las patas traseras bien debajo del cuerpo

mientras mantiene el movimiento frontal y contacto con el piso y cadencia con las patas delanteras. Durante el tiempo de pausa, el caballo debería continuar en línea recta mientras mantiene contacto con el piso con las patas traseras.

- ***Spins o giro sobre las patas***

Los giros son una serie de vueltas de 360°, ejecutadas sobre sus patas traseras (internas) inmovilizadas. La propulsión para el giro es dada por la pata trasera externa y las patas delanteras y el contacto debería ser con el piso y una pata delantera. La ubicación del cuarto trasero debe estar acomodada al comienzo del giro y mantenida durante los giros. Es útil para un juez, observar que el caballo permanezca en el mismo lugar, a que observe si hay una pata interna inmovilizada. Esto permite mejor foco en otros elementos del giro (ej: cadencia, actitud, suavidad, elegancia y velocidad).

- ***Rollbacks***

Los llamados "rollbacks" son giros en 180° sobre la pata externa, cambio de movimiento hacia el frente, completados corriendo hasta parar, girando los hombros hacia el lado en dirección opuesta sobre los garrones y partiendo al galope, en un movimiento continuo. El caballo no debe pisar más allá o retroceder antes de girar hacia atrás.

- ***Círculos***

Los círculos son maniobras al galope, de un tamaño designado y velocidad, que demuestran control, deseo de guiar, y grado de dificultad en velocidad y cambios de velocidad. Los círculos deben en todo momento ser corridos en el área geográfica de la pista especificada en la descripción del recorrido y deben tener un punto común en el centro. Debe haber una diferencia clara y definida en la velocidad y tamaño de un círculo corto y lento, largo y rápido; también la velocidad y tamaño de círculos cortos a la derecha y lentos deben ser similares a los círculos pequeños y cortos a la izquierda; la velocidad y tamaño del círculo largo y rápido, deberían ser similares a los círculos largos y rápidos a la izquierda.

- ***Regular***

Un retroceso es una maniobra que requiere que el caballo se mueva en reversa en línea recta, una determinada distancia, al menos 3 metros.

- ***Pausa***

La pausa es el acto de demostrar la habilidad del caballo de pausar en forma relajada, en un determinado momento del recorrido. Todos los recorridos de la ACRA, requieren una pausa al final de la última maniobra para indicar al/los juez/ces, la finalización del recorrido.

- ***Cambio de manos***

Los cambios de mano son el acto de cambiar de patas

delanteras y ambas patas traseras, al galope, cuando cambia la dirección recorrida. El cambio de mano debe ejecutarse al galope sin quebrar el galope ni la velocidad y ser realizado en la posición geográfica exacta en la pista, especificada en la descripción del recorrido. El cambio de frente y en las patas delanteras y traseras, debe hacerse dentro del mismo trote, para evitar sanciones.

- ***Corrida en línea recta***

Las corridas en línea recta son aquellas que se realizan por el medio de la pista, y corridas a lo largo del borde o final de la pista. Las corridas en línea recta y vueltas, deben demostrar control e incremento gradual en velocidad hasta parar.

La ACRA ha dividido sus recorridos en sets de siete u ocho grupos de maniobras, que son puntuadas como hemos descrito anteriormente. Estos recorridos se desglosan de la siguiente manera:

- Línea recta hacia el medio, pasado el marcador final, giro de 180° sobre la pata externa.
- Línea recta hacia el medio, pasado el marcador final opuesto, giro de 180° a la derecha sobre la pata externa.
- Línea recta al centro, pasado el marcador central, para, retroceso, pausa.
- 4 giros y 1/4 a la izquierda, pausa.
- Salida del círculo izquierdo, largo rápido, pequeño lento, largo rápido, cambio de mano.
- Círculo derecho, largo rápido, pequeño lento, largo rápido, cambio de mano.
- Completa 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido pasado el marcador central, para, pausa.
- Salida del círculo derecho, pequeño lento, dos largos y rápidos, cambio de mano.
- Continúa alrededor de círculo previo a la derecha. Al comienzo del círculo, línea recta al medio pasando el marcador final, giro hacia la derecha de 180° sobre pata externa.
- Línea recta hacia el medio, pasado el marcador final opuesto, giro a la izquierda de 180° sobre la pata externa.
- Vuelta alrededor del final de la pista, corre en línea recta pasado el marcador central, giro a la izquierda de 180° sobre la pata externa.
- Vuelta alrededor del final de la pista, corre en línea recta pasado el marcador central, giro a la derecha de 180° sobre la pata externa.
- Círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano

- Corre 3/4 del círculo largo y rápido, corre alrededor de la pista completa, pasa el marcador central, para, retrocede, pausa.
- 4 giros a la derecha, pausa.
- Salidas desde el círculos derechos, dos largos rápidos, pequeños y lentos, para, pausa.
- Sale en mano derecha, figura ocho, cambio de mano.
- Continúa alrededor de círculo previo a la derecha. Al comienzo del círculo, línea recta al medio pasando el marcador final, giro hacia la derecha de 180° sobre pata externa.
- Línea recta hacia el medio, pasado el marcador final, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Salida desde los círculos derechos, dos largos rápidos, pequeños lento, para, pausa.
- Salida mano izquierda, figura ocho, cambio de mano.
- Corre 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido, corre pasando el marcador central, giro a la derecha en 180° sobre pata externa derecha.
- Vuelta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Vuelta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, alto, retroceso, pausa.
- Círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano
- Corre 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido, corre hasta pasar el marcador central, giro a la derecha en 180° sobre pata externa.
- Vuelta al final de la pista, línea recta, pasado el marcador central, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Vuelta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, alto, retroceso, pausa.
- Salida de círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano

- Correr 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido, línea recta pasado el marcador central, giro sobre pata externa derecha.
- 4 giros a la izquierda, pausa.
- Salida del círculo derecho, largo rápido, pequeño lento, largo rápido, cambio de mano.
- Correr 3/4 del círculo derecho largo y rápido, línea recta de lado pasado el marcador central, giro izquierdo sobre pata externa
- Vuelta alrededor del final de la pista, corre en línea recta pasado el marcador central, giro a la derecha de 180° sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, para, retroceso, pausa.
- Línea recta al centro, pasado el marcador del centro, para, retroceso, pausa.
- 4 giros y 1/4 a la izquierda, pausa.
- Círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano
- Corre 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido, corre hasta pasar el marcador central, giro a la derecha en 180° sobre pata externa.
- Corrida hacia el final de la pista, línea recta, pasado el marcador central, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, parar, retroceso, pausa.
- Línea recta al centro, pasado el marcador del centro, parar, retroceso, pausa.
- 4 giros y 1/4 a la izquierda, pausa.
- Correr 3/4 del círculo derecho largo y rápido, línea recta pasado el marcador central, giro izquierdo sobre pata externa
- Vuelta alrededor del final de la pista, corre en línea recta pasado el marcador central, giro a la derecha de 180° sobre la pata externa.

- Línea recta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, parar, retroceso, pausa.
- Círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano
- Continúa alrededor de círculo previo a la derecha. Al comienzo del círculo, línea recta al medio pasando el marcador final, giro hacia la derecha de 180° sobre pata externa.
- Línea recta hacia el medio, pasado el marcador final opuesto, giro a la izquierda de 180° sobre la pata externa.
- Línea recta al centro, pasado el marcador del centro, parar, retroceso, pausa.
- 4 giros a la derecha, pausa.
- 4 giros y 1/4 a la izquierda, pausa.
- Salida del círculo derecho, largo rápido, pequeño lento, largo rápido, cambio de mano.
- Círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano
- Corre 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido, corre hasta pasar el marcador central, giro a la derecha en 180° sobre pata externa.
- Corrida hacia el final de la pista, línea recta, pasado el marcador central, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta de lado pasado el marcador central, parar, retroceso, pausa.
- Salida de círculo izquierdo, dos largos rápidos, pequeños lento, alto, pausa.
- 4 giros a la izquierda, pausa.
- Salida círculo lado derecho, dos largos rápidos, pequeños lentos, alto, pausa.
- 4 giros a la derecha, pausa.

- Salida mano izquierda, figura ocho, cambio de mano.
- Corre 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido, corre hasta pasar el marcador central, giro a la derecha en 180° sobre pata externa.
- Corrida hacia el final de la pista, línea recta pasado el marcador central, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, parar, retroceso, pausa.
- 4 giros a la izquierda, pausa.
- Correr 3/4 del círculo derecho largo y rápido, línea recta de lado pasado el marcador central, giro izquierdo sobre pata externa
- Vuelta alrededor del final de la pista, corre en línea recta pasado el marcador central, giro a la derecha de 180° sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, parar, retroceso, pausa.
- 4 giros a la izquierda, pausa.
- Salida del círculo izquierdo, largo rápido, pequeño lento, largo rápido, cambio de mano.
- Círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano
- Corre 3/4 del círculo izquierdo largo y rápido, corre hasta pasar el marcador central, giro a la derecha en 180° sobre pata externa.
- Corrida hacia el final de la pista, línea recta, pasado el marcador central, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, parar, retroceso, pausa.
- Línea recta al centro, pasado el marcador del centro, parar, retroceso, pausa.
- 4 giros a la izquierda, pausa.
- 4 giros a la derecha, pausa.

- Círculos a la derecha, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano
- Círculos a la izquierda, dos largos y rápidos, uno pequeño y lento, cambio de mano
- Correr 3/4 del círculo derecho largo y rápido, línea recta pasado el marcador central, giro izquierdo sobre pata externa
- Vuelta alrededor del final de la pista, corre en línea recta pasado el marcador central, giro a la derecha de 180° sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta pasado el marcador central, parar, retroceso, pausa.
- Círculos a la izquierda – para, pausa.
- Corrida hacia el final de la pista, línea recta, pasado el marcador central, giro a la derecha sobre la pata externa.
- Línea recta al final de la pista, línea recta a la izquierda pasado el marcador central, para, retroceso, pausa.
- Corrida hacia el final de la pista, línea recta izquierda, pasado el marcador central, giro a la derecha sobre la pata externa.
- Corrida hacia el final de la pista, línea recta derecho, pasado el marcador central, giro a la izquierda sobre la pata externa.
- Círculo izquierdo, uno largo y rápido y uno pequeño suave, para en el centro, pausa.
- Círculos a la derecha, uno largo y rápido y uno pequeño suave, para en el centro, pausa.
- 3 giros a la derecha, pausa.
- Comienza círculo largo y rápido a la izquierda al comienzo del círculo, línea recta al centro de la pista pasando el marcador central, alto. Retrocede al menos 3 metros, pausa.

A. PUNTAJE

(1) La ACRA requiere que el puntaje para cada corrida esté reflejado en base a maniobra tras maniobra y sanción tras sanción, utilizando un secretario y una planilla de puntaje de ACRA. Esta planilla de puntaje representa el informe del juez al expositor de cómo se obtuvo un puntaje, y es crítico que dicho informe al expositor sea preciso.

(2) Al finalizar cada maniobra, el juez debe evaluarla, con la escala abajo listada, como un componente individual de la corrida completa.

(3) Manteniendo esta práctica, también es muy importante que el juez no promedie las sanciones en puntajes por maniobra. Es asimismo importante para un juez, no permitir que una sanción afecte negativamente el puntaje de la maniobra, a no ser que la calidad haya sido verdaderamente afectada.

(4) Un elemento clave al describir con precisión el puntaje de la corrida completa al expositor, es el secretario. Es responsabilidad de la gerencia, proveer un secretario en cada evento de la ACRA. De todas formas, es responsabilidad del juez, asegurar que el secretario ha sido correctamente entrenado, previo al comienzo de la primera corrida del día. El juez debe confirmar que el secretario comprenda las reglas básicas de registrar tanto los puntajes en maniobras como los puntajes en sanciones. Es recomendable que los jueces verifiquen que la suma de los puntajes de maniobras y sanciones sea correcto, al completar la corrida. Como parte del proceso de entrenamiento para el secretario, el juez debe estar seguro que sus comunicaciones al secretario, son claras. Para asegurar esta comunicación, el juez y secretario deben estar de acuerdo sobre el método de lenguaje, de tal forma que el puntaje de las maniobras y sanciones, no sea confundido (ej: un juez dirá un número por un puntaje de maniobra y dirá “sanción” y un número para la sanción, permitiendo así al secretario ubicar el puntaje apropiado en la casilla apropiada dentro de la planilla de puntaje. Se le debe solicitar a los secretarios que registren todos los puntajes y sanciones en fracciones, en vez de decimales, para prevenir errores en el cálculo del puntaje final. Si por alguna razón el juez no cree que el secretario es competente, él/ella deberá pedir a la Gerencia del Show que dicho secretario sea reemplazado inmediatamente. Un ejemplo de una planilla de puntaje completa está ilustrada en la Figura #8 de esta guía. Los jueces deben firmar cada hoja de la

planilla de puntaje completada.

B.

(1) Como ha sido descrito previamente en esta guía, la ACRA ha dividido cada recorrido en grupos de maniobras. Es responsabilidad del juez, evaluar estos grupos de maniobras individualmente y puntuar cada grupo de maniobras en la siguiente escala:

(2) Cuando se evalúa una maniobra, el juez debe considerar el desempeño del caballo basado en la siguiente jerarquía de situaciones:

(a) El juez debe asegurarse que la maniobra que el caballo y su jinete están realizando, es la maniobra correcta dictada por el recorrido.

(b) Habiendo confirmado que tanto el caballo como el jinete están realizando la maniobra requerida por el recorrido, el juez debe luego verificar si la maniobra está siendo ejecutada correctamente. En este sentido, el juez debe evaluar si el desempeño de la maniobra es el indicado en la descripción de la maniobra listada en esta guía. En cada grupo de maniobras, el juez debe confirmar que el caballo ha recibido las órdenes en su totalidad y los elementos básicos de la maniobra han sido logrados, sin importar el nivel de dificultad. En el caso cuando el caballo y jinete no han podido lograr completar la maniobra correctamente, el juez deducirá un desempeño inferior al estándar.

(c) Habiendo determinado que el caballo y su jinete están dentro del recorrido y han desarrollado el grupo de maniobras correctamente, el juez debe evaluar el grado de dificultad al completar la maniobra. En el caso que el caballo haya realizado correctamente la maniobra y ha exhibido algún grado de dificultad, un juez evaluará otorgarle crédito por el grado de dificultad que deberá ser dado por la suavidad, elegancia, actitud, rapidez, autoridad y control de velocidad para completar correctamente la maniobra.

(3) Se recomienda que un juez utilice la misma escala para evaluar la maniobra, sin importar el nivel de competición en un evento ACRA y a pesar del suelo y otras condiciones. Cuando se utiliza la arriba mencionada metodología de puntaje, es muy importante que el juez evalúe el grupo de maniobras completo. Por ejemplo, en la maniobra seis del recorrido ocho, se le requiere al juez que evalúe todo lo siguiente:

(a) la vuelta alrededor del final de la pista;

(b) la aproximación a parar;

(c) la parada;

(d) el giro de 180° sobre la pata externa;

(e) la salida del giro de 180°;

(4) Un especial énfasis sobre cualquier componente del grupo de maniobras, causará un puntaje de maniobra incorrecto.

(5) Cabe mencionar que cuando se aplica la previamente descrita jerarquía, que durante los variados componentes de un grupo de maniobras, el caballo y el jinete deben demostrar variados grados de corrección y dificultad. Forma incorrecta, un componente particular del grupo de maniobras, no descalifica al caballo y su jinete para corregirla, y así ser elegible al crédito, dependiendo del grado de dificultad. Por ejemplo, un caballo que comienza un giro incorrectamente para una vuelta, luego corrige la forma y adquiere un alto grado de dificultad en las últimas tres rotaciones, recibirá un puntaje para la maniobra combinando un puntaje menor por la primera rotación y un puntaje plus, por las últimas tres rotaciones. Se le requiere a los jueces generar un puntaje de maniobra que refleje con precisión la corrección combinada y grado de dificultad de la variedad de componentes de un grupo de maniobras.

C.

(1) Para asegurar que cada expositor tenga la atención incondicional del juez, es imprescindible que el juez tenga permitido concentrarse durante la presentación del expositor. A este respecto, un juez debe asegurar que la Gerencia del Show haya provisto un ambiente que asegure su concentración. Si cualquier expositor o persona en proximidad a la pista del show se conduce de tal forma que distraiga al juez, él/ella no deben continuar evaluando caballos hasta que la distracción haya sido removida por la Gerencia del Show.

(2) Si la conducta del expositor es irrespetuosa al juez, el juez tiene el derecho de rehusarse a juzgar al expositor por el resto del espectáculo y puede solicitar a la Gerencia del Show que se remueva al expositor del área del espectáculo.

(3) En una circunstancia inevitable (ej: una falla aparece sorpresivamente en la pista, una imprevisible distracción al caballo, etc.) interrumpe el recorrido del caballo y su jinete, el juez puede permitir una segunda oportunidad. En el caso que un juez crea que se justifica un segundo intento, él/ella le pedirán a su secretario que informe a la Gerencia del Show inmediatamente luego de completar el recorrido. En el caso que un caballo ha completado el recorrido pero se le ha otorgado una segunda oportunidad, el puntaje deberá esperar a que el jinete decida si llevará a cabo la segunda oportunidad. Un expositor a quien se le ha permitido una segunda oportunidad, tiene la opción de:

(a)

(b) una segunda vuelta del recorrido en un orden dictado por la Gerencia del Show en consulta con el/los juez/ces, y aceptar el puntaje por dicha segunda vuelta solamente. Un caballo no puede ser exigido a realizar una segunda prueba inmediatamente después de la corrida original. En vez, se le debe dar suficiente tiempo para que el caballo descanse (aproximadamente 5 minutos). Esto previene que un caballo sea exhibido cuando se encuentra fatigado.

(4) La gerencia del show, el representante de la ACRA y el expositor, no tienen derecho de solicitar al juez, una segunda vuelta. Cualquier segunda oportunidad queda enteramente a la prerrogativa del juez.

D.

(1) Cualquier persona que asuma la responsabilidad de un juez ACRA, está actuando a la vez como un oficial ACRA. La conducta del juez dentro y fuera del área del espectáculo, debe ser ejemplar y un reflejo de los estándares requeridos por la ACRA (Asociación Caballos de Rienda Argentina). Los beneficios en el juicio de un juez, pueden ser removidos por la ACRA en cualquier momento por conducta que no refleje favorablemente sobre la ACRA.

(2) A título de oficial de la ACRA, es responsabilidad del juez, asegurar que todas las desviaciones de los estándares de la ACRA por parte de los expositores o Gerencia del Show, sean descritos en el informe representativo de la ACRA. Este informe debe incluir cualquier y todos los ejemplos de conductas poco profesionales por parte de los expositores, insuficiencias o inequidades por parte de la Gerencia del Show, conductas antideportivas por parte de cualquier individuo, y reportar trato inhumano a un caballo tanto durante la exhibición o en el área de la misma. Es importante que el juez esté al tanto sobre quién es el representante de la ACRA y se comunique con esta persona antes y después del espectáculo para garantizar que el informe de la ACRA incluya cualquier y todas las preocupaciones del juez.

(3) Cuando un juez acepta officiar un evento de la ACRA, se hace responsable como oficial de la ACRA de asegurar que todas las obligaciones contractuales con la Gerencia del Show sean explícitas y estén alcanzadas. Cualquier falta de comunicación entre la Gerencia del Show y un juez, debe ser considerada por la ACRA como responsabilidad del juez. Cuando un juez acepta officiar un evento de la ACRA, es su responsabilidad asegurar que la obligación sea cumplida. Si un juez no puede cumplir la obligación, es su responsabilidad asegurar que un juez de reemplazo calificado esté disponible bajo los términos adecuados a la Gerencia del Show.

También se le requiere a los jueces, notificar al oficial de la ACRA, de dicho cambio.

(4) Con el objetivo de utilizar todas las metodologías de entrenamiento y arbitraje de la ACRA, es imperativo que los jueces se aseguren de arribar al evento de la ACRA en buenas condiciones físicas (ej: bien descansado, preparado, en hora, etc.). El/los juez/ces no aparecerán en el área del espectáculo, más de (1) una hora antes de lo previsto para comenzar dicho espectáculo, a no ser indicado por la Gerencia del Show.

(5) La ACRA está comprometida a proveer su membresía con el mejor arbitraje posible en todos los niveles de competición. Con el objetivo de asegurar esto, la Asociación tiene y seguirá proveyendo seminarios comprensivos para aspirantes a jueces y escuelas a bajo precio a aquella persona que participe en áreas clave, a lo largo del mundo de rienda. El Comité de Jueces de la ACRA, recomienda la devolución por parte de los jueces, y cualquier comentario que pueda asistir al Comité para asegurar que se provea un arbitraje de primera clase.

Figure #1 - Bit Measurements

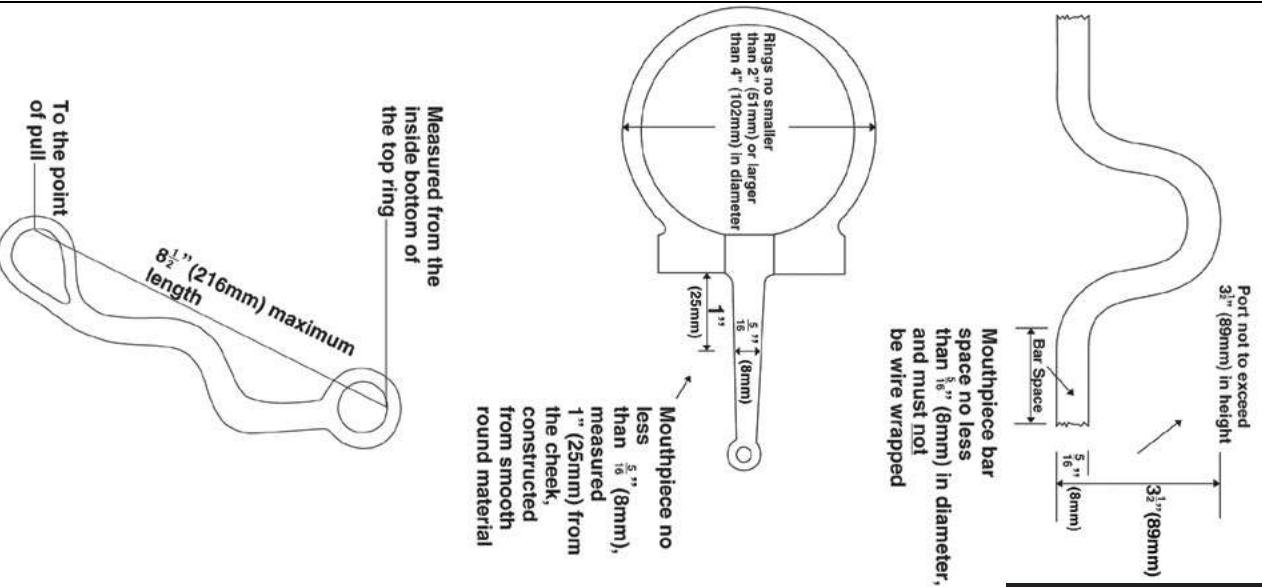


Figure #2 - Bit Measurements

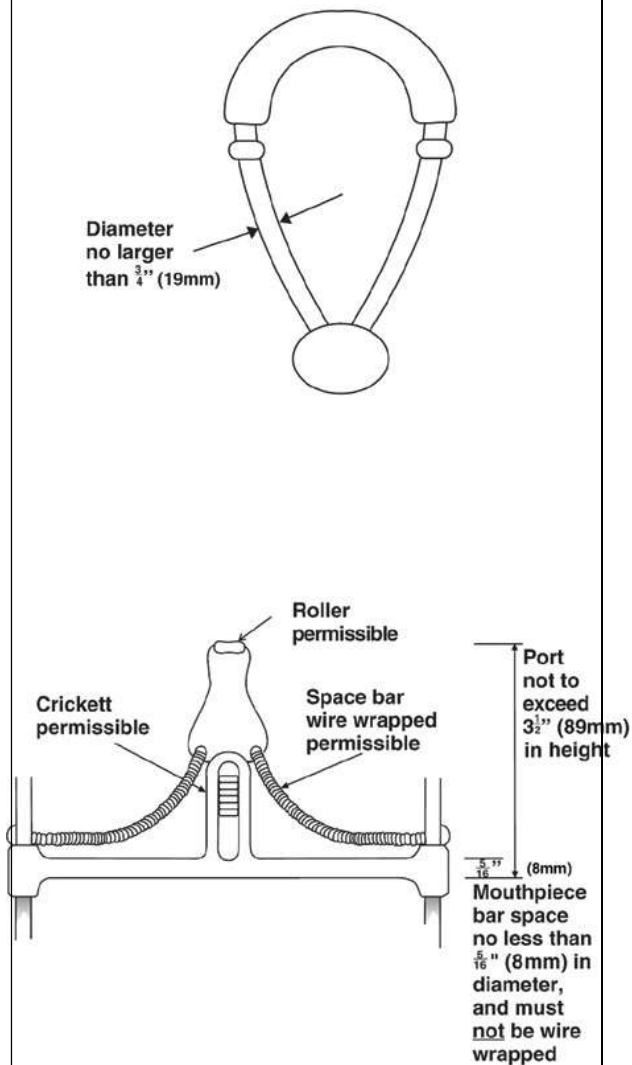


Figure #3A - Over/Under Spin

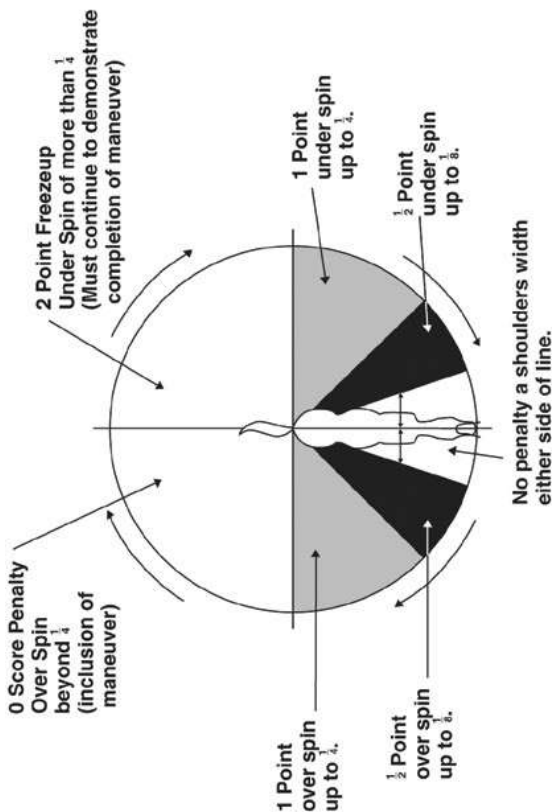


Figure #3B - Lead Departure

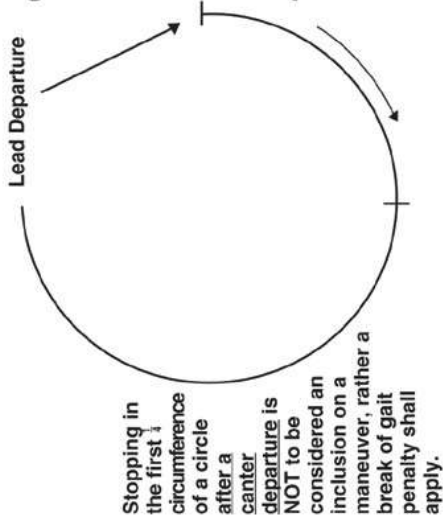


Figure #4 - Out of Lead/Delayed Change

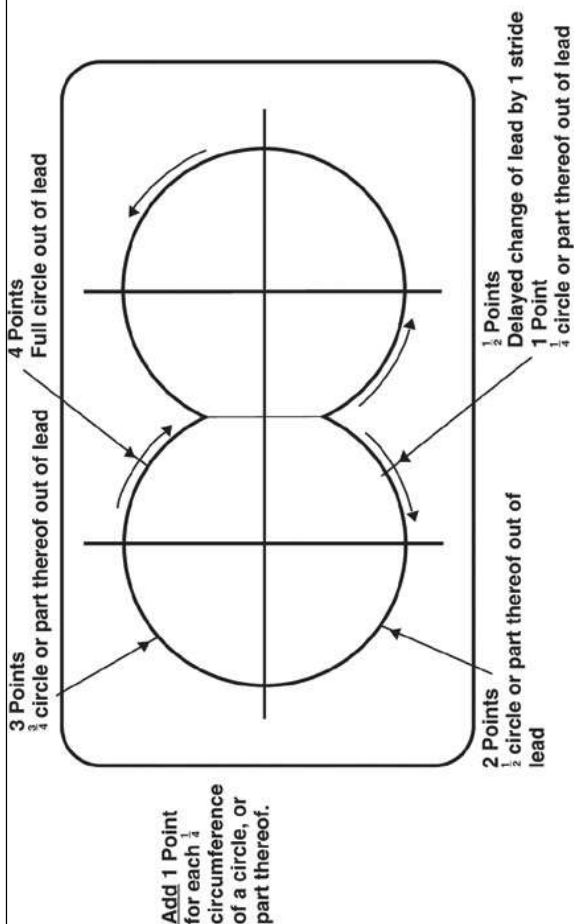


Figure #5 - Jogging

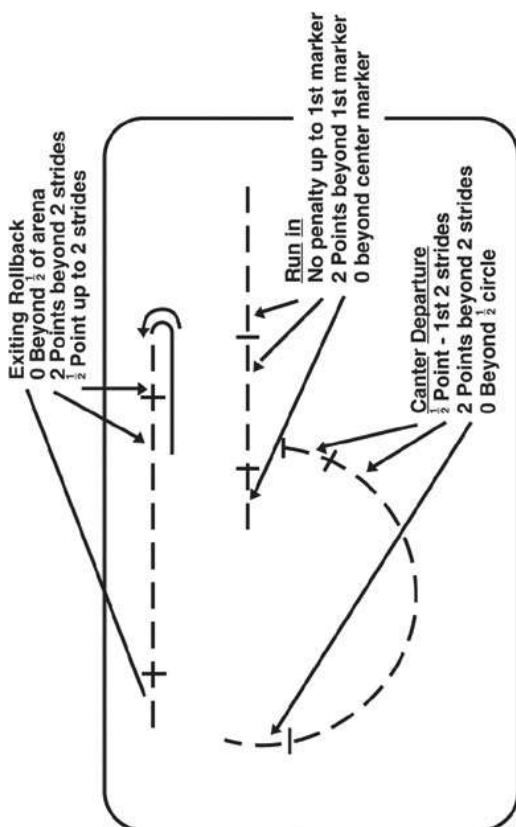


Figure #6 - Out of Lead on Run-around

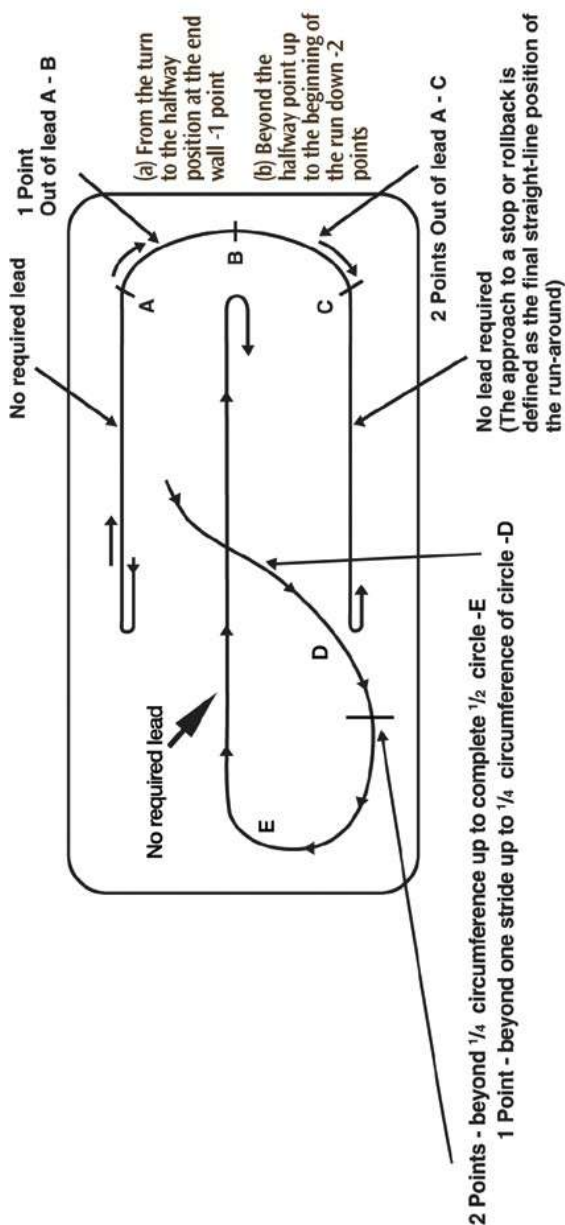


Figure #7 - Out of Lead on Partial Circle Leading to Run-down

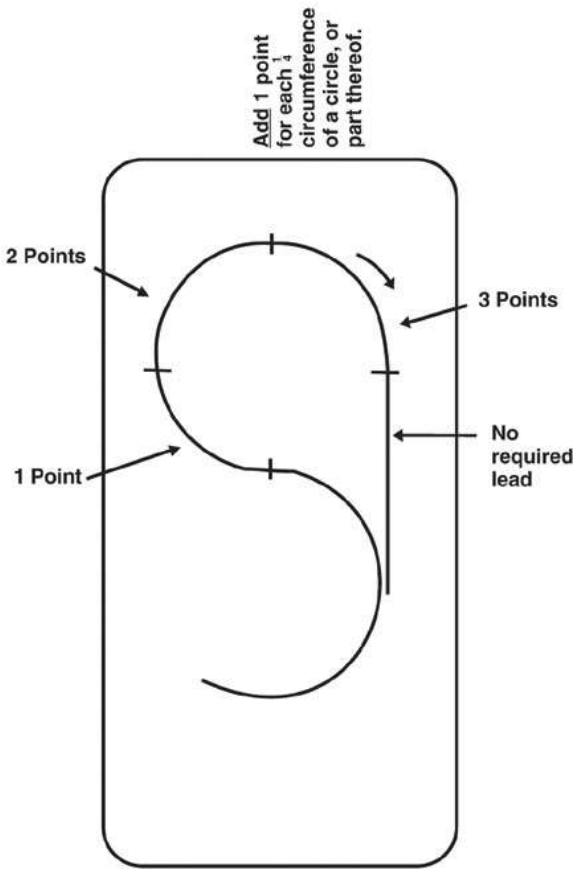


Figure #8 - Sample Score Card

NRHA JUDGES SCORE CARD

Event _____ Judge _____

Date _____ Class _____ Pattern _____ 4

MANUEVER SCORES: -1 1/2 Extremely Poor -1 Very Poor -1/2 Poor 0 Correct +1/2 Good +1 Very Good +1 1/2 Excellent

MANUEVER DESCRIPTION	1	2	3	4	5	6	7	8	PENALTY TOTAL
DRAW EXH #									
1 256		0	+1/2	-1/2	0	+1/2	+1/2	+1/2	1 1/2
									70 1/2
DRAW EXH #									
2 143		-1/2	0	-1	-1/2	0	+1/2	0	0
									0
DRAW EXH #									
3 210		+1/2	+1/2	+1	1/2	0	+1/2	+1	1 1/2
									75
DRAW EXH #									
4 178									
DRAW EXH #									
5 120									

Figure #9 Sample Freestyle Score Card

PUNTAJE DE MANIOBRAS:

PUNTAJE ARTISTICO (+, 0, -) por Coreografia, Originalidad, Musicalidad y Presentación y Balance.

4L Spins / 4R Spins / L/R Lead / R/L Lead / Stop / Stop / Stop / Circle & Trims / Penalty Total

NÚMERO DE MANIOBRAS	DE INICIACIÓN	SECCIÓN	PUNTAJE	ARTISTICO	PUNTAJE
1	256	PUNTAJE REQUERIDO	0	0	0
		PUNTAJE	0	0	73

NÚMERO DE MANIOBRAS	DE INICIACIÓN	SECCIÓN	PUNTAJE	ARTISTICO	PUNTAJE
2		PUNTAJE REQUERIDO	0	0	0
		PUNTAJE	0	0	-0

[illegible][illegible]

Ver la web de la ACRA por actualización completa y políticas actualizadas.

Categoría 1

Open Intermedio	1200	\$10,000	1, 2, 4, 6, 8	1/1/2020– 12/31/2020
Open Limitado*	1301	\$7,500	1, 2, 4, 6, 8	1/1/2020– 12/31/2020
Novato Profesional	1350	\$5,000	1, 2, 4, 6, 8	Vitalicio
Non Pro Intermedio*	1500	\$7,500	1, 2, 4, 6, 8	1/1/2020– 12/31/2020
Non Pro Limitado*	1600	\$10,000	1, 2, 4, 6, 8	Vitalicio
Nivel 1 Caballo Novato	1700/1800	\$5,000	1, 2, 4, 6, 8	Vitalicio
Nivel 2 Caballo Novato	1750/1850	\$25,000	1, 2, 4, 6, 8	Vitalicio
Nivel 3 Caballo Novato	1775/1875	\$50,000	1, 2, 4, 6, 8	Vitalicio

(*-Jinetes solo pueden el nivel FACTOR 1 por año)

Categoría 1

(Otras categorías) (Si un jinete Non Pro ranquea en el top 35 del ranking para TODO jinete y mostrar en competencias abiertas, que él/ella sea elegible para L3 y superior).

Nivel 2 Open*	2300	Top 91-200 Profesionales son elegibles para L2 Open y superior. (Si un jinete Non-Pro ranquea en el Top 91-200 para TODO jinete y desea presentarse en un Open, él/ella es elegible para un L2 y superior).	2, 6, 8	1/1/2020–12/31/2020
Nivel 1 Open*	2325	Top 91-200 Profesionales son elegibles para L2 Open y superior. Top 91-200 Profesionales son elegibles para L2 Open y superior. (Si un jinete Non Pro ranquea en el top 35 del ranking para TODOS los jinetes y mostrar en competencias abiertas, que él/ella sea elegible para L3 y superior).	2, 6, 8 2, 6, 8	Vitalicio 1/1/2020–12/31/2020
Nivel 4 Non-Pro	2400	Todos los jinetes Non-Pro 2, 6, 8 (Top 35 Jinetes Non-Pro son elegibles SOLAMENTE para este nivel).		1/1/2020–12/31/2020
Nivel 3 Non-Pro	2500	Top 36-90 jinetes Non-Pro son elegibles para L3 Non-Pro y superior.	2, 6, 8	1/1/2020–12/31/2020
Nivel 2 Non-Pro	2600	Top 36-90 jinetes Non-Pro son elegibles para L3 Non-Pro y superior.	2, 6, 8	1/1/2020–12/31/2020
Nivel 1 Non-Pro	2625	Top 91-200 Profesionales son elegibles para L2 Open y superior. Top 91-200 Profesionales son elegibles para L2 Open y superior.	2, 6, 8 2, 6, 8	Duración 1/1/2020–12/31/2020

(*-Jinetes solo pueden el nivel FACTOR 1 por año)

Categoría 3

Juveniles Novatos	3300	25	Excluir Juveniles 10 y debajo (SS)	Vitalicio
-------------------	------	----	------------------------------------	-----------

*Número de caballos que se utilizan para computar, deberán ser aquellos caballos que realmente compiten; excluyendo el número de caballos ingresados pero cancelados de la competencia. Ej: Si 20 jinetes se presentan en la Rienda Green 1, el 1° recibirá 20 puntos, 2°: 19 puntos, 3°: 18 puntos etc. Ni un puntaje nulo ni un 0 son elegibles para recibir puntos en una clase ACRA Rienda Green; Sin embargo, esto no altera la escala de puntos para la clasificación.

Categoría 5

Novatos Nivel 1	5300	\$500/200 pts.juveniles (excluír SS)	1, 2, 4, 5, 6, 8	Vitalicio
Novatos Nivel 2	5310	\$1500/300 pts.juveniles (excluír SS)	1, 2, 4, 5, 6, 8	Vitalicio

Categoría 10

Montar y Rayar	10200	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10	Vitalicio
Montar y Rayar	10100	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Vitalicio
Montar y Rayar Non Pro 2	10201	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10	Vitalicio
Montar y Rayar Non Pro 1	10101	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Vitalicio
Montar y Rayar Juveniles 2	10202	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10	Vitalicio
Montar y Rayar Juveniles 1	10102	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Vitalicio
Rienda Green 1	10002	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Vitalicio
Rienda Green 2	10001	\$150 / 100 pto green / 50 pto juveniles (excluír SS)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Vitalicio