

## REGLAMENTO APARTE CAMPERO

### Consideraciones generales:

- Solamente podrán competir Criollos Puros de Pedigrí, pudiendo ser hembras, machos enteros o machos castrados, Inscriptos en los Registros Genealógicos de la Asociación Rural del Paraguay, debiendo cumplir con las medidas biométricas. Hembras: mínimo 1.36 cm y máximo 1.46 cm. Machos: mínimo 1.38 cm y máximo 1.48 cm.
- La CD o en su efecto la Comisión de pruebas funcionales fijaran la fecha límite para la inscripción y pago de el/los participantes.
- Para poder participar de la prueba el/los participantes deberán estar al día con sus obligaciones con la tesorería.
- Los jinetes se presentarán con la vestimenta clásica de nuestros hombres de campos (Bota Larga Bombacha, Pañuelo, Boina o sombrero, rebenque o guacha). Excluyéndose todo lo que sea foráneo a la tradición criolla. Así como el correaje con el que se presentan los equinos, debe ser de cuero crudo o suela excluyéndose el uso de Nylon.
- Cualquier falta de respeto de algún participante hacia el jurado o algún miembro de la CD será sancionada ya sea descalificando al/los participantes o dependiendo de la gravedad según disposición de CD.
- La edad mínima para participar es de 7 años con expresa autorización de los padres o tutores, y deslinde de responsabilidad total por accidente eventual a la Comisión organizadora y a la A.C.C.C.P., lo que se considera fehacientemente aceptado con solo el hecho de participar en la competencia. El participar tanto en menores, juveniles o mayores implica la renuncia implícita a todo reclamo hacia las instituciones mencionadas, generalidad que también corresponde a los expositores y propietarios de los equinos intervinientes.
- El jurado y/o la CD tienen la potestad de intervenir y/o resolver cualquier punto que se presente y no este estipulado en el presente reglamento

### Preliminar:

Esta prueba intenta recrear una de las faenas habituales en las explotaciones ganaderas, cuando se debe apartar una tropa del rodeo, trabajando en equipo de tres jinetes, debiendo pasar de un corral a otro los animales determinados.

### Descripción de la Prueba:

Las instalaciones necesarias, son dos corrales contiguos, uno de ellos de 30 mts por 20 mts y el otro de 10 mts por 20 mts. Ambos comunicados por una abertura de 3 mts de ancho, que se ubicara en el centro de la línea divisoria de los dos corrales, a la que llamaremos "Puerta". Se recomienda que los corrales tengan una sola tranquera de entrada en lo posible ubicada en los laterales del corral de aparte o en corral del señuelo.

En el corral grande se ubicara el rodeo de 30 vacunos, en lo posible de categorías ágiles y livianas, terneros de más de 230 Kg. o Vaquillonas o Novillos de menos de 350 Kg.

Se deben identificar en tríos, repitiendo el mismo número en tres de los animales, tal que queden constituidos 10 tríos, marcados en forma bien visible. Para mayor claridad de la identificación de los animales se utilizarán los números 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y el símbolo X. La identificación debe hacerse en lo posible con pintura blanca o verde, según la raza y el pelaje de los animales a trabajar o con tizas indelebles para marcar hacienda. Todos los animales deben tener el mismo color de identificación.

Para comenzar la prueba los tres jinetes del equipo participante deben ubicarse en la puerta de comunicación entre los dos corrales o dentro del señuelo detenidos, y allí esperar la indicación de inicio que será impartida por el Jurado de la prueba quien estará asistido por dos cronometristas, un planillero y un veedor de señuelo. No se iniciará la prueba si uno más participantes están en movimiento. Si la demora para iniciar por esta causa es significativa y reiterada, el Jurado debe poner en marcha un cronómetro y dar un tiempo máximo para iniciar de 1 minuto.

La faena consiste en pasar en forma individual los animales que conformen el trío indicado desde el corral grande al chico, en el menor tiempo posible.

Dos jinetes saldrán a apartar y uno debe quedar de portero, cuidando el ingreso al señuelo.

Luego de sacar cada animal, los jinetes cambian de función, rotando el encargado de cuidar la puerta o luz de comunicación entre el corral y el señuelo, o sea si el jinete A estaba atajando la puerta y los jinetes B y C apartaban el primer animal, para el segundo aparte, queda el jinete B cuidando el señuelo y apartan los jinetes A y C y para el tercer aparte, cuida el jinete C y apartan los jinetes A y B.

No es válido encerrar dos animales de la tropa indicada en el mismo movimiento de aparte, por más que vengan juntos, siempre entre animal y animal apartado debe rotarse el portero. Cuando vengan a la puerta dos animales del trío a apartar, se deberá ingresar solo uno, rotar evidentemente el portero, poniéndose el nuevo portero entre la segunda vaca y la puerta, y continuar el encierro.

En el caso que entrasen dos animales juntos de la tropa, se debe vaciar inmediatamente todo el señuelo y reiniciar el aparte con el corral chico libre, sin que se detenga o vuelva a cero el tiempo de faena.

Una vez terminado el aparte los tres jinetes deben volver a ubicarse en la puerta de comunicación de los dos corrales y con un grito y levantando los rebenques indican faena terminada, momento en que se corta el cronómetro y se determina el tiempo empleado.

Es importante destacar que para cortar el tiempo los jinetes deben estar en el marco donde iniciaron la prueba, indistinto si miran al rodeo o al señuelo, pero si en la luz de separación, porque es parte de la prueba manejar los montados y evidenciar dominio total sobre su cabalgadura por

parte de cada jinete. Si uno o varios jinetes no están en el lugar indicado, el cronometro seguirá corriendo y no se indicará la voz de “tiempo”, que determina el fin de la faena.

El orden de participación de los equipos se establece por sorteo antes de iniciar la prueba. Cada equipo respetando el orden del sorteo realiza tres entradas, en las cuales el Jurado programará para que no repitan el trío de animales a apartar, dicho de otra forma, en un ejemplo, el equipo N°1 apartara el trío 8 en la primera entrada, el 6 en la segunda y el 3 en la tercera, no pudiendo salvo caso de fuerza mayor, asignarle dos veces el mismo trío. El equipo recién se enterará de que trío de animales le corresponde apartar, en el momento de iniciar cada actuación, no debe haber conocimiento ni identificación previa de los animales a apartar por parte de los participantes.

El público puede alentar al equipo y participar con indicaciones que no sean específicas o concretas, y mucho menos acercarse al corral individualizando o marcando con señas indudables la ubicación del animal, si esto ocurriese se llama la atención y se agregan 10 (diez) segundos de penalización al tiempo total de esa entrada del equipo por ayuda exterior. Si los simpatizantes del equipo persisten en dicha actitud, el equipo quedará eliminado.

Si llegase a ingresar al señuelo un animal que no sea uno de los indicados, una vez que se terminó de encerrar los tres vacunos correctos y solo entonces, debe “limpiarse” el señuelo, en cuya tarea no importa quien quede de portero, sin necesidad de rotar los puestos de los jinetes. Cuando en el corral chico solo quedan los tres animales que debían apartarse, el equipo entonces deberá marcar el fin de la faena, en la forma antes descripta. Por cada animal que “ensució” la tropa, se recarga el tiempo logrado con 10 (diez) segundos. Como ejemplo si pasaron dos animales de otro número al correspondiente, y la faena se realizó en 50 segundos, el tiempo resulta en 1 minuto y 10 segundos.

Si uno de los animales que ensucia el señuelo, fuerza su retorno al rodeo, sin que el portero vaya a buscarlo, no se penalizará.

Es importante fijar el concepto que la limpieza de la tropa, sacando los animales mal apartados, solo se debe hacer cuando están los tres animales que corresponde en el señuelo. Si iniciada la limpieza del señuelo, volviese al rodeo uno o más de los animales indicados para apartar, se debe interrumpir la limpieza del señuelo y retomar el encierre del trío indicado, volviendo también a la rotación de los porteros según el orden del aparte inicial.

Ejemplo: Las vacas a apartar son las identificadas con el N° 1, en el primer aparte donde actuaron de porteros los jinetes A, B y C en ese orden, se ensució la tropa con dos animales marcados 8 y X. Cuando se realiza la limpieza donde quedó de portero el jinete B, se escapa un animal N° 1 al rodeo. Se detiene la limpieza y se debe retornar el animal N° 1 que volvió al rodeo, correspondiendo que quede de portero el jinete A. Si se hubiesen escapado dos animales N° 1, se debe encerrar uno con el jinete A de portero y el segundo animal con el jinete B de portero, y luego recién continuar con la limpieza del señuelo.

En el caso que entren al señuelo en un mismo movimiento de aparte un lote de 10 (diez) animales o más, aun cuando entre ellos estén los que deban apartarse, el corral chico deberá vaciarse por completo, y reiniciar la faena, sin que se detenga el reloj, o sea manteniéndose el tiempo desde el inicio de la actuación.

En caso de accidente fortuito como por ejemplo el enredarse una cola de vacuno en la espuela, se anunciará al Comisario y el reloj se detendrá hasta solucionarlo y luego se reiniciará la tarea desde el tiempo acumulado.

Los inconvenientes de equipo como así las rodadas o costaladas, no ameritan detener el reloj, el tiempo sigue corriendo y el jinete o el equipo deben solucionar el problema cuanto antes. Si el jinete que tiene el problema con su apero es el portero, podrá ser suplantado transitoriamente por uno de sus compañeros hasta que vuelva a estar montado. El participante en problemas debe retirarse a un costado del señuelo o del corral, y por supuesto que desmontado no puede actuar de portero ni intervenir y favorecer al aparte de la tropa.

De los tres tiempos obtenidos en las tres actuaciones, se desechará el mayor y se sumarán los otros dos a fin de obtener el tiempo final del equipo.

El tiempo máximo de duración por entrada será de 3 minutos, si el equipo no logra terminar la prueba se le asignará el tiempo de 5 minutos más las penalizaciones.

A fin de simplificar los cálculos y las anotaciones los cronometristas aproximarán el tiempo a la instancia de minutos y segundos, redondeando las centésimas, si el tiempo logrado fuese de 1 minuto, 25 segundos, 50 centésimas o más, se anotará 1 minuto 26 segundos, y si fuese 1 minuto, 25 segundos 49 centésimas o menos, se anotará 1 minuto 25 segundos.

El equipo con menor tiempo logrado de la suma de sus dos mejores actuaciones y con mayor número de vacas encerradas en esas dos actuaciones, será el ganador. Es prioritaria la cantidad de vacas encerradas, sobre el tiempo empleado.

Cuando el estado de la hacienda lo aconseje, detalle de responsabilidad de los organizadores, se harán dos entradas de cada equipo, y el Jurado evaluará cuantos equipos pasan a la tercera ronda, desechando aquellos sin posibilidad de ganar. Además, fijará un tiempo menor para la tercera pasada analizando las posibilidades de clasificar de los equipos.

Como ejemplo: Si participan 10 equipos, hay un equipo que en sus corridas iniciales solo encerró 2 vacas en cada una y con tiempo máximo de 2 minutos, ya no tiene posibilidades y entonces no participa en la tercera entrada. Por otro lado, el Jurado reducirá el tiempo máximo de la tercera entrada a 1 minuto 30 seg., o a menos si fuese necesario.

Si bien el módulo ideal de trabajo es de 30 vacunos para 10 equipos, se puede estirar de acuerdo con el criterio del Comisario u organizador a 12 los equipos participantes con esa misma cantidad de animales. Cuando el número de equipos es mayor se recomienda hacer series de hasta diez equipos, precisando 30 vacunos y para cada serie.

El jinete que actúa de portero puede adelantarse para complementar la acción de aparte en una proyección de 10 metros desde la luz de aparte hacia el corral grande (zona del portero), pero no puede salir a buscar vaca. En jerga campera, puede “hacer calle” o costado, pero la acción de aparte y mantenimiento está a cargo de la yunta que está trabajando. Es aconsejable marcar ese límite con banderas para no tener dudas de apreciación.

Si bien válido que, una vez encaminado el vacuno hacia el señuelo, el portero saliente vaya a buscar vaca, no debe salir del área hasta que el vacuno haya ingresado al corral chico. Esto se considera infracción. (Salida anticipada del portero). Penalizado con 10 segundos de recargo cada vez que acontezca.

El único contacto que pueden tener los participantes con los vacunos es a través de los montados, si castiga un vacuno se considera infracción. (Castigo indebido). Penalizado con 10 segundos de recargo cada vez que suceda.

El uso del rebenque por parte de los jinetes, solo se permitirá sobre su montado, nunca a los montados de los compañeros, y por detrás de la línea de la cincha. El castigo por delante al montado (no las señas ni sombras) y el castigo a los montados de los otros componentes del equipo, se penalizarán con idéntico criterio que el castigo al vacuno.

Se considera castigo todo contacto con el montado por el rebenque, la mano o el brazo. Las tocaditas con el cabo del rebenque por la tuza también se consideran castigo indebido. Penalizado con 10 segundos de recargo.

El exceso de violencia, provocando el estrellarse de los vacunos con el corral, sin aflojarle presión, poniendo en riesgo tanto al vacuno como a las instalaciones, se considera infracción. También se penaliza con 10 segundos de recargo pudiendo advertirse previamente, solicitando al jinete que deje de acosar el vacuno cuando es evidente que atropellará el corral.

En el caso que el uso de espuela provoque sangrado, el Jurado tiene la obligación de observar al jinete, e incluso indicarle que para las siguientes entradas debe sacárselas. El exceso de uso de espuela o de castigo a su montado de acuerdo con el criterio del Jurado, también se considera infracción.

Consideramos exceso de castigo cuando la ayuda del rebenque o la espuela no provocan la reacción esperada en el montado. En líneas generales cuando durante una entrada el jinete aplica más de 10 azotes a su montado, es evidente exceso de castigo. Lo mismo ocurre cuando el azote es muy violento y puede incluso “cortar” al montado. Esas actuaciones no ayudan a dar un buen espectáculo y sin duda no tiene sentido una competencia en esas condiciones.

La apreciación de Jurado es indiscutible y según sea la violencia o la circunstancia del castigo o conducta, podrá penalizar con un recargo de 10 segundos, eliminar esa actuación del equipo o definitivamente sacarlo de la competencia.

En todas las infracciones, de persistir el mismo jinete en su conducta el Comisario dará por concluida esa actuación del equipo con el tiempo máximo de faena y lo que hayan actuado hasta ese momento.

Realizada la penalización al participante, el secretario asentará la observación indicando causa y autor.

Si en las subsiguientes entradas el mismo jinete persiste en la actitud que generó la advertencia se dará por terminada la actuación del equipo, por eso es importante el registro de las infracciones.

Si el mismo jinete incurriese en otra infracción de las específicamente detalladas o en alguna actitud que el Comisario le parezca incorrecta, se le realizará por micrófono la aclaración correspondiente y se lo penalizará con 10 segundos de recargo.

También se considera infracción el vocabulario grosero o inadecuado durante el desarrollo de la prueba, correspondiendo penalizarlo si luego de advertido el participante reincide en esa actitud.

No se puede repetir montado y cada jinete podrá participar como máximo en 3 (tres) equipos.

En el caso de montado y/o jinete lesionado, que no permita completar la faena, el equipo finaliza su actuación, computándose el tiempo máximo de 5 (cinco) minutos para esa entrada, con las vacas apartadas hasta ese momento y las penalizaciones que le correspondan.

El abandono por lesión persistente de un montado o un jinete implica que el equipo termina su participación en la competencia, salvo que esta ocurriese en la última entrada del equipo.

En las clasificatorias para el campeonato nacional, en el caso de lesión de uno de los jinetes o montados del equipo, evidente y corroborada por el Comisario, durante la competencia, podrá autorizar a la participación de un suplente para completar la clasificación del equipo, pero siempre el que clasifica es el equipo original.

Ejemplificando si en alguna clasificatoria para el Campeonato Nacional, al equipo Rojo, en su primera entrada se le lesiona un jinete o un caballo, tal que pueda o no terminar esa faena, el Jurado puede autorizar el reemplazo del jinete o caballo lesionado por otro jinete o caballo que pueden o no ser de otro equipo participante, para realizar las otras dos entradas y concluir su clasificación. Nunca el reemplazo puede ser de más de un componente de los seis integrantes del equipo.

La entidad de un equipo se conserva aun cambiando un elemento de los seis que lo componen, ya sea jinete o caballo, así tal que, si en el equipo Rojo entre la clasificatoria y la final se accidenta un montado o un jinete, este puede reemplazarse y seguir siendo el equipo Rojo. Los cambios en los elementos que constituyen los equipos deben estar fehacientemente justificados a la Comisión organizadora y al Comisario actuante.

En el caso hipotético de empate de primer puesto, para la definición del Campeonato Nacional, en la suma de los dos mejores tiempos para definir posiciones, se efectuará una cuarta entrada de los

equipos empatados. Cuando las competencias sean clasificatorias mantendrán el tiempo del empate, para el ranking.

Toda otra circunstancia no contemplada será resuelta por el Jurado de la prueba quien es la autoridad máxima e indiscutible, de la competencia.

**COMISION TECNICA A.C.C.C.P.**

**M.R.A 2025**