



A. C. C. C. P.

ASOCIACION DE CRIADORES DE CABALLOS CRIOLLOS DEL PARAGUAY

Valois Rivarola - Reglamento General

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.
- 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.
- Preparar declaración jurada para deslinde de responsabilidades

ganador aquel que haga en el menor tiempo computable, el recorrido fijado.

2. Recorrido

Se marcará la pista con 11 (once) tambores metálicos o en el caso de usar tambores de plástico con un lastre máximo equivalente a 20 litros de agua, distribuidos según croquis. En el primer trayecto (recorrido en zig-zag de salida y de llegada), los tambores se colocarán a 7 (siete) metros de distancia medidos entre centro y centro de cada tambor. Los 4 (cuatro) tambores que demarcan el cuadro, y sobre los que se darán las vueltas, estarán a 25 (veinticinco) metros medidos entre centro y centro. La distancia entre los dos tambores que marcan los puntos de salida y llegada y de entrada al cuadro, será de 1 metro 30 centímetros tomados en este caso entre borde y borde de cada tambor. Los dos tambores que delimitan el "cajón de salida", estarán colocados a 3 metros de la línea de salida.



3. Competencia

Cada competidor, partiendo del punto A deberá avanzar zigzagueando entre los tambores Nº 1, Nº 2 y Nº 3 para pasar luego entre los tambores siguientes (Nº 4) volcando inmediatamente hacia la derecha hasta alcanzar el tambor Nº 5, en torno del cual dará una vuelta completa hacia la derecha, siguiendo luego en línea recta hasta el Nº 6 sobre el que dará una vuelta entera hacia la izquierda, retomando luego la recta hacia el tambor Nº 7, donde volcará hacia la derecha (en forma análoga al Nº 5), siguiendo luego hasta el Nº 8, sobre el que dará otra vuelta entera sobre la izquierda (igual que en el Nº 6) y continuará luego su carrera pasando entre los dos tambores del Nº 4, para luego, zigzagueando entre los tambores Nº 3, Nº 2 y Nº 1, llegar al punto A (línea de llegada).

4. Tiempo

a) Se computará cronométricamente desde el momento que el participante arranca pasando la línea de salida hasta que cruce nuevamente la línea de llegada (punto A). El competidor deberá esperar con el animal detenido a que el Jurado lo autorice a partir a su voluntad, o que por demora innecesaria lo obligue a comenzar el recorrido.

b) Si transcurridos 30" de recibida la orden de participación, el competidor no logra que su animal quede detenido en condiciones de largar, se considerará carrera perdida.

c) Asimismo el tiempo debe ser controlado simultáneamente por dos cronómetros de precisión o con cronómetro digital, evitando así dudas sobre los tiempos reales empleados que clasifican para el Campeonato.

5. Faltas

a) Al equivocar el recorrido, la corrida será dada por perdida, es decir computable como realizada, pero sin tiempo registrado. Se dará como corrida perdida cuando el jinete sea desmontado por el caballo, o cuando ambos caigan al suelo y el jinete quede desmontado.

b) Por cada tambor derribado el competidor será penalizado por 30 segundos, los cuales serán sumado a su tiempo final.

c) El animal que presente cualquier tipo de traumatismo (Sangre), debido a cortes por barbada, espuelas, Etc. serán descalificado en el acto.

6. Prohibiciones

a) Los participantes deberán ingresar a la competencia montados y por sus propios medios. No podrán recibir en el momento de la largada, ayuda directa o indirecta de terceros para detener el animal en el "cajón" de partida.

b) Solo se admitirá la utilización de rebenque de uso corriente en las tareas de campo, de lonja plana y larga. Se prohíbe la utilización de fustas de equitación, rebenques trenzados, con mas de una lonja, "chicoteras", etc.

c) En la categoría Mayores, no se permitirá el uso de bajadores. Solo se admitirá la utilización de hociguera o cierra boca. En las categorías de Jóvenes y Menores, se podrá hacer uso del bajador, pero solamente prendido a la hociguera del bozal

d) No se permite el uso de más de dos riendas y las mismas solo se prenderán del freno y directamente serán asidas por el jinete.

e) La prueba debe realizarse con animales debidamente ensillados, con aperos de uso corriente y tradicional de acuerdo a las normas generales sobre el particular de la A.C.C.C.P. El jinete podrá hacer uso de "ayudas" habituales en trabajos de a caballo (espuela y rebenque). El uso excesivo de las mismas implicará, a juicio exclusivo del Jurado, la posibilidad de penalización con hasta un máximo de 3". El uso indebido de las mismas o su abuso, a juicio exclusivo del Jurado, será causal de descalificación de la Competencia.

f) También será causal de descalificación toda actitud que, a juicio del Jurado, implique obtener una ventaja o desnaturalice el objetivo de la Prueba, como tratar de impedir por cualquier medio que el tambor se caiga luego de ser tocado.