



CONCURSO DE DOMADORES

Mayo 2015

REQUISITOS

- Inéditos: animales que no hayan competido en eventos auspiciados por la SCCCU.
- No tener más de 4 años de edad en la primavera del año de la competencia en caso de no ser revisados.
- Animales que hayan sido revisados por alguna Agrupación y que sean debidamente certificados por ellas. Siempre que dicha revisión se haya realizado dentro del año calendario de la final.
- Estar inspeccionados y quemados por la SCCCU al momento de la final del Concurso.
- Clasificar en algún Concurso de Agrupación de la SCCCU.

CATEGORIAS:

PROFESIONAL: El participante haya participado en una Credenciadora Oficial del Freno de Oro

AMATEUR: El participante que no haya participado en una Credenciadora del Freno de Oro

Los AMATEUR podrán participar si quieren en la categoría Profesional , no así los PROFESIONALES que obligatoriamente tienen que participar en su categoría.

METODOLOGIA Y PUNTAJES PARA PROFESIONALES

1. **ANDARES:** Se exigirá la realización de un cuarto de vuelta al tranco en sentido de las agujas del reloj (derecha), una vuelta al trote y una vuelta al galope sobre cada mano, en esta prueba se exigirá que el equino realice un cambio de mano al terminar la vuelta en la mano derecha, para salir galopando en la mano izquierda y terminar la prueba.

Cada movimiento se puntuara en base a 10 puntos, multiplicándose por un factor (en la planilla) ya que cada nota tiene distinto peso en la conformación de la nota.

Tranco 20%, Trote 50%, Galope 30% de la nota dada por el jurado.

2. **MANSEDUMBRE:** Delante de los jurados el jinete deberá desmontar y montar, estando permitido que el animal quede parado o busque la vuelta lenta y naturalmente para el lado de montar. En esta oportunidad serán observados los aspectos de docilidad y tranquilidad del animal.

Se jura en base de 10 puntos, siendo el 30% de la nota dada por el jurado.

3. **FIGURA:** Se adjunta fotocopia de la prueba de figura, tomando como base la del Freno de Oro.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos - Esta prueba computa directo la nota.

4. **VUELTA SOBRE LAS PATAS:** Serán dadas una (1) o hasta tres (3) vueltas sobre las patas para ambos lados. El animal debe partir y parar frente a los jurados. Será penalizado el animal que exceda las tres vueltas estipuladas, y/o que no dé el mismo número de vueltas para cada lado.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos - Esta prueba computa directo la nota.

5. **ATROPELLADA Y RAYADA:** Los participantes recorrerán una distancia de 40 metros rayando al final, volcando hacia el Jurado, inmediatamente repetirán la carrera con una rayada al final del recorrido, volcando nuevamente hacia el Jurado.

Será puntuada cada rayada por separado, la nota será un promedio de las dos.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos. - Esta prueba computa directo la nota.



6. **RECOLADA:** La reculada será realizada después de la última rayada. Aspectos a ser considerados: posición de cabeza, tracción exigida, dirección, coordinación de los movimientos y ritmo. La misma debe ser en línea recta inmediatamente luego de la rayada.

Se puntúa en base 10 pero tiene un peso del 20% en la nota final de la planilla

PUNTAJE MAXIMO: 2 puntos.

7. **TRABAJO CON GANADO:** Prueba de manguera Esta prueba consiste en el aparte dentro de una manguera de un vacuno. Mantenerlo aparte trabajando el caballo de frente al vacuno.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos - Esta prueba computa directo la nota.

8. **MEDIA BAYARD:** Se realizará entre las pruebas de MANGUERA Y CAMPO. El participante arranca a toda velocidad recorriendo 40 metros, donde deberá rayar, parar, y realizar una o hasta un máximo de 3 vueltas enteras sobre las patas para ambos lados y volver a rayar.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos - Esta prueba computa directo la nota.

9. **TRABAJO CON GANADO: PRUEBA DE CAMPO.** Se realizara en un rincón de la pista donde se pondrán dos atajadores que colaboraran en mantener el ganado. El concursante apartara y mantendrá aparte el vacuno que le indique el jurado. Además si el jurado lo requiera paleteara el animal contra un alambrado.

Serán considerados aspectos como: velocidad, docilidad, gobernar en velocidad, fuerza, conocimiento del vacuno.

Los jurados a su criterio se guardan el derecho de volver a repetir la prueba cuantas veces sea necesario con el objetivo de evaluar nuevamente al participante.

PUNTAJE MAXIMO: 10 - Esta prueba computa directo.

METODOLOGIA Y PUNTAJES PARA AMATEUR

1. **ANDARES:** Se exigirá la realización de un cuarto de vuelta al tranco en sentido de las agujas del reloj (derecha), una vuelta al trote y una vuelta al galope sobre cada mano, en esta prueba se exigirá que el equino realice un cambio de mano al terminar la vuelta en la mano derecha, para salir galopando en la mano izquierda y terminar la prueba.

Cada movimiento se puntuara en base a 10 puntos, multiplicándose por un factor (en la planilla) ya que cada nota tiene distinto peso en la conformación de la nota.

Tranco 20%, Trote 50%, Galope30% de la nota dada por el jurado.

2. **MANSEDUMBRE:** Delante de los jurados el jinete deberá desmontar y montar, estando permitido que el animal quede parado o busque la vuelta lenta y naturalmente para el lado de montar. En esta oportunidad serán observados los aspectos de docilidad y tranquilidad del animal.

Se jura en base de 10 puntos, siendo el 30% de la nota dada por el jurado.

3. **FIGURA:** Se adjunta fotocopia de la prueba de figura, tomando como base la del Freno de Oro.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos - Esta prueba computa directo la nota.

4. **ATROPELLADA Y RAYADA:** Los participantes recorrerán una distancia de 40 metros rayando al final, volcando hacia el Jurado, inmediatamente repetirán la carrera con una rayada al final del recorrido, volcando nuevamente hacia el Jurado.



Será puntuada cada rayada por separado, la nota será un promedio de las dos.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos - Esta prueba computa directo la nota.

5. **RECLADA:** La reculada será realizada después de la última rayada. Aspectos a ser considerados: posición de cabeza, tracción exigida, dirección, coordinación de los movimientos y ritmo. La misma debe ser en línea recta inmediatamente luego de la rayada.

Se puntúa en base 10 pero tiene un peso del 20% en la nota final de la planilla.

6. **TRABAJO CON GANADO:** Prueba de MANGUERA. Esta prueba consiste en el aparte dentro de una manguera de un vacuno. Mantenerlo aparte trabajando el caballo de frente al vacuno.

PUNTAJE MAXIMO: 10 puntos - Esta prueba computa directo la nota.

7. **TRABAJO CON GANADO: PRUEBA DE CAMPO.** Se realizara en un rincón de la pista donde se pondrán dos atajadores que colaboraran en mantener el ganado. El concursante apartara y mantendrá aparte el vacuno que le indique el jurado. Además si el jurado lo requiera paleteara el animal por el contra el alambrado.

Serán considerados aspectos como: velocidad, docilidad, gobernar en velocidad, fuerza, conocimiento del vacuno.

Los jurados a su criterio se guardan el derecho de volver a repetir la prueba cuantas veces sea necesario con el objetivo de evaluar nuevamente al participante.

PUNTAJE MAXIMO: 10 - Esta prueba computa directo.

FRENOS

Las embocaduras permitidas son las reglamentarias que se usan en las Credenciadoras del Freno de Oro.

- Antes de comenzar la prueba el jurado revisará y pondrá un precinto en el freno de cada participante, no se podrá cambiar de embocadura durante la prueba.
- Al finalizar la prueba de campo el jurado revisará la boca del caballo.
- Será motivo de ELIMINACION la presencia de sangre en las barras, aplicando el criterio del Freno de oro.

DERECHO

La Comisión de Pruebas Funcionales tendrá las facultades para realizar algún cambio que considere pertinente en el Evento.

PENALIZACIONES

Se aplicará el criterio empleado en el reglamento actual del freno de oro.