

SOCIEDAD DE CRIADORES DE CABALLOS CRIOLLOS DEL URUGUAY

PRUEBAS DE RIENDA

A - PARTICIPANTES

Para intervenir en estas pruebas la presentación del jinete, el caballo y los aperos deberán ajustarse a las características típicas del hombre de campo. El freno será de uso obligatorio, en cualquiera de sus tipos (embocadura fija o con gonces), con piernas de 25 cms. como máximo y con dos riendas solamente. No se permitirá el uso de bajador y otros accesorios correctores. Será obligatorio el uso de rebenque o fusta y espuelas (se excluyen espuelas tipo americano).

Dr. Alberto Gallinal

B - NORMAS GENERALES

Este concurso tiende a probar las condiciones de adiestramiento necesarias para un animal de trabajo. Debe por lo tanto, demostrar la docilidad y tranquilidad convenientes para esas funciones, sin exageraciones ni movimientos aparatosos. Por eso resultan castigables el uso de las dos manos en las riendas, el empleo excesivo de las ayudas, los movimientos exagerados del jinete y la brusquedad de manejo. Serán castigables también, en todos los movimientos, las reacciones (mosqueos, reacciones al freno) y vicios. En las pruebas que requieren velocidad, se debe dar preferencia a la corrección del movimiento sobre la misma rapidez. Es decir, que deben ejecutarse lo más rápido que permita el control absoluto del montado. El jinete debe ser siempre quien de las órdenes, castigándose cuando el caballo se adelanta a éstas.

C - PUNTAJE

Cuando la prueba se efectúe con absoluta corrección y con una velocidad acorde al movimiento exigido, el jurado podrá otorgar el máximo puntaje previsto para cada prueba. Cuando se produzcan incorrecciones, ya sean las previstas en cada prueba o en las normas generales, el jurado restará uno o más puntos, de acuerdo a la cantidad y gravedad de éstas. En todo caso otorgará, por lo menos, un punto a cada prueba que considere cumplida. Cuando el jurado considere que el movimiento no ha sido efectuado otorgará cero punto. Si cree que el hecho se debió a causas accidentales podrá ordenar la repetición del movimiento.

D - GANADOR

De la suma de puntos, resultará ganador quien contare con mayor puntaje, siempre y cuando haya cumplido con todas las pruebas, es decir, que en ninguna obtuviera cero puntos.

En caso de empate se realizarán nuevamente las pruebas de Vuelta sobre Patas y Volapié para desempatar.

E – MOVIMIENTOS

1) ANDARES

El participante entrará a la pista recorriendo media de ésta al tranco, luego recorrerá una al trote y posteriormente una al galope, cambiando de dirección galopará otra vuelta sobre la otra mano.

Se tiene en cuenta la docilidad del animal para desarrollar los distintos aires de marcha.

Puntaje: de 0 a 5

Errores específicos

No efectuar los diferentes aires de marcha con tranquilidad y decisión.

No mantener los aires de marcha.

Mala posición de cabeza y cuello.

No galopar con la mano debida.

2) TROYA

Se ejecutará éste movimiento al galope, haciendo recorrer al montado un círculo que no excederá los 10 metros de diámetro al comenzar la prueba, completando 3 vueltas, volcando luego hacia fuera, completando el mismo número de vueltas en la otra mano.

Es imprescindible que a medida que avanza el desarrollo del movimiento se vaya aumentando la velocidad y disminuyendo el diámetro de la troya.

Puntaje: de 0 a 5

Errores específicos

No galopar con la mano y/o pata debida.

No efectuar con prolijidad el cambio de mano.

Mala posición de cabeza y cuello.

No realizar el giro a velocidad adecuada.

Perder el galope.

3) OCHO

Terminada la Troya pasará a hacer el Ocho al galope el cual deberá ser redondeado (dos troyas chicas). El competidor deberá comenzar la prueba desde el centro del ocho, lugar donde también deberá cambiar de mano. Se deberán realizar 3 ochos completos.

Se realiza comenzando con tranquilidad, aumentando progresivamente la velocidad. Se marcará el centro de cada troya que compone el Ocho. Estos estarán a 8 metros de distancia.

Puntaje: de 0 a 5

Errores específicos

No cambiar de mano en su oportunidad.

Alargar el ocho.

Perder la dirección.

Perder el galope.

Falta de velocidad adecuada.

4) DESMONTAR Y MONTAR

El jinete deberá sujetar el caballo, tranquilizándolo y desmontará. Dejando la rienda al suelo dará una vuelta alrededor del animal, alejándose de éste. Luego volverá a montarlo. El animal debe permanecer tranquilo, lo cual no significa que no pueda realizar ningún pequeño movimiento. Se aceptará un pequeño movimiento hacia delante o hacia el lado de montar.

Puntaje: de 0 a 3

Errores específicos

Intranquilidad.

Caminar abiertamente al montar.

Dar vuelta afuera.

No alejarse suficientemente del animal o hacerlo tocándolo.

Negar el estribo.

5) RETROCESO

Una vez montado el jinete hará retroceder su caballo unos 4 ó 5 metros.

Puntaje: de 0 a 5

Errores específicos

No mantener la línea recta.

Retroceder con dificultad.

Resistencia a la orden del jinete.

Mala posición de cabeza y cuello.

6) VUELTA SOBRE LAS PATAS

El jinete hará volver su caballo, realizando 2 vueltas sobre la pata hacia un lado, parándolo, y luego 2 vueltas hacia el otro. El movimiento debe hacerse sobre las patas, con naturalidad y sin brusquedad. La corrección del movimiento se conseguirá cuando se mantenga la pata de giro fija.

Puntaje: de 0 a 5

Errores específicos

No girar con naturalidad.

Ofrecer resistencia.

No hacerlo sobre las patas.

7) VOLAPIE

El jinete atropellará su caballo hacia un extremo de la pista con velocidad y potencia , y allí sujetando, volcará el caballo sobre el lado del jurado (referencial) quedando sobre la línea de la atropellada anterior, para iniciar la segunda corrida hacia el otro extremo de la pista., donde lo volcará nuevamente hacia el lado del jurado y corriendo sobre la misma línea llegará al primer punto, donde sujetará su caballo haciéndolo rayar.

El movimiento debe efectuarse sobre una misma línea recta.

Los extremos de la pista deberán estar marcados y a 50 mts. de distancia uno del otro.

Puntaje: de 0 a 5

Errores específicos

No correr con suficiente velocidad.

Demorarse en la vuelta.

No correr francamente.

Anticiparse a la orden del jinete.

No volver sobre la mano correspondiente.

No parar sobre las patas.

Volver efectuando una curva muy abierta.

Acortar la pista.

8) RAYADA

El movimiento consiste en una corrida de una punta a otra de la pista, donde el montado deberá sujetar en el extremo indicado, metiendo las patas. Deberá mantener el equilibrio, dirección y correcta postura de cabeza y cuello. Los extremos de la pista deberán estar marcados y a 50 mts. de distancia uno del otro.

La carrera debe ser a gran velocidad. Se premiará la eficiencia de la rayada y no su espectacularidad.

Puntaje: de 0 a 5

Errores específicos

Falta de velocidad.

Sujetarse con las manos o a los saltos.

No sujetar con prontitud, recorriendo más espacio que el conveniente.

Prueba Criollos de América

Consiste en realizar un trayecto en zigzag, entre barriles (según croquis que se adjunta), con una rematada en una recta final, compitiendo los participantes entre dos, quedando el perdedor eliminado, y los ganadores irán compitiendo entre si hasta llegar al ganador final de la prueba.

