



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

## Reglamento de Competencia Versión 4.1 I Generales

**Artículo #1** Todos los animales que participen en Exposiciones Regionales, Nacionales y la Gran Nacional, deberán estar registrados en la Asociación y cada raza se debe juzgar y puntuar por separado.

## II Juzgamiento

**Artículo # 2** En la competencia morfológica del Caballo de Campo y Deportivo a saber las razas: Cuarto de Milla, Pintado Americano, Appaloosa y otros de Campo y Deportivo, se juzgará a todos los animales a cabestro, por conformación y acción natural.

**Artículo # 3** Se establecen las siguientes clases individuales  
Para hembras y machos enteros:

- A** Animales hasta 12 meses
- B** Animales de más de 12 a 24 meses
- C** Animales de más de 24 a 36 meses
- D** Animales de más de 36 a 48 meses
- E** Animales de más de 48 a 96 meses
- F** Animales de más de 96

Para machos capones:

- G** Machos capones de cualquier edad

**Artículo # 4** Se establecen en las siguientes clases de grupo:

- A** **Producto de yegua:** dos crías de la misma yegua sin importar sexo ni edad del mismo criador y/o expositor
- B** **Producto de padrote:** tres crías del mismo garañón sin importar edad o sexo del mismo criador y/o expositor
- C** **Grupo completo:** un macho y tres hembras de cualquier edad del mismo criador y/o expositor

**En los grupos anteriores los animales deben haber participado en las clases individuales**

**Artículo # 5** Entre los animales que obtengan el primer lugar en las clases individuales **A** y **B** se seleccionará el **Campeón (a) Potrillo** y **Reserva Campeón (a) Potrillo**  
Entre los que obtengan el primer lugar en las clases **C** y **D** se seleccionará el **Campeón (a) Joven** y **Reserva de Campeón (a) Joven**



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

Entre los que obtengan el primer lugar en la clase **E y F** se seleccionará el **Campeón (a) Adulto**.  
Para la elección de las reservas, tendrá opción el **segundo lugar** de la **clase del Campeón (a)**

Entre el Campeón (a) Potrillo, el Campeón (a) Joven y el Campeón (a) Adulto se seleccionará el  
Gran Campeón (a).

Para la elección de la **Reserva de Gran Campeón (a)** tendrá además opción el animal que ocupó la  
**Reserva** de la categoría en que salió el **Gran Campeón (a)**.

El que obtenga el primer lugar en la clase **G** será el **Campeón Capón** y el segundo lugar **Reserva  
Campeón Capón**

**Artículo # 6** El número de animales a inscribir por expositor es libre, supeditado únicamente por  
el espacio disponible en el campo de exposiciones

Las clases individuales y de grupo son libres de cupo

**Artículo #7** Para efectos de puntaje y elegir el **Mejor Criador** y **Mejor Expositor**, se usará el  
siguiente sistema de puntuación:

<b>A</b>	Primer lugar de la clase A hasta la I	.....	5 puntos
<b>B</b>	Segundo lugar de la clase A hasta la I	.....	4 puntos
<b>C</b>	Tercer lugar de la clase A hasta la I	.....	3 puntos
<b>D</b>	Cuarto lugar de la clase A hasta la I	.....	2 puntos
<b>E</b>	Quinto lugar de la clase A hasta la I	.....	1 punto
<b>F</b>	Campeón (a) Potrillo, Joven y Adulto (a).....		8 puntos
<b>G</b>	Gran Campeón (a)	.....	12 puntos
<b>H</b>	Reserva de Campeón (a) Potrillo, Joven y Adulto (a)	.....	6 puntos
<b>I</b>	Reserva de Gran Campeón (a)	.....	10 puntos
<b>J</b>	Campeón Capón	.....	8 puntos
<b>K</b>	Reserva Campeón Capón	.....	6 puntos

**En las clases de Grupos**

<b>A</b>	Primer lugar	.....	10 puntos
<b>B</b>	Segundo lugar	.....	8 puntos
<b>C</b>	Tercer lugar	.....	6 puntos
<b>D</b>	Cuarto lugar	.....	4 puntos
<b>E</b>	Quinto lugar	.....	2 puntos

**Artículo #8** Sólo se permitirá **un manejador** por cada animal y el manejador o el caballo  
deberá llevar un **número visible**. La vestimenta debe ser: pantalones largos, camisa  
manga larga, botas y sombrero.

**Artículo #9** Cuando un caballo ofrezca peligro dentro de la pista el **Juez** podrá ordenar su  
retiro.

**Artículo #10** Sólo serán permitidas herraduras tipo estándar.

**Artículo #11** **Fecha base:** Será el día primero de enero de cada año.



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

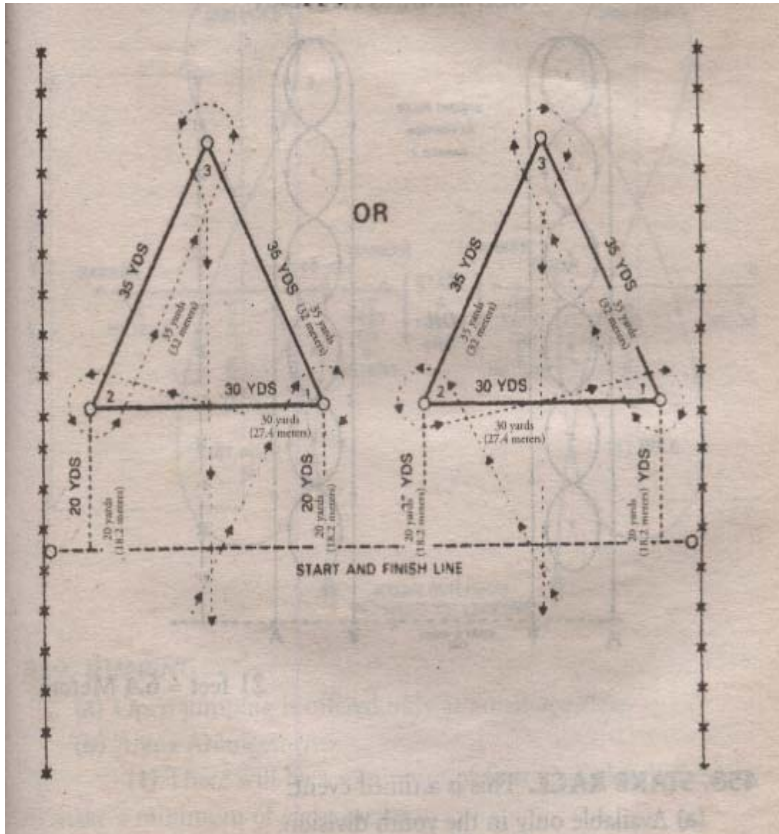
### III Barriles

- Artículo #12** No hay penalización por tocar los barriles, ni agarrarse de la montura. La montura, espuelas, fusta, tipo de bocado (filete, freno, bozal, etc.) es a gusto de cada jinete. Se descalifica si hace el recorrido equivocado o si maltrata al caballo (sangre por espuelas o bocado se incluye como maltrato) o si usa la fusta excesivamente a criterio del juez. El juez podrá descalificar a un participante que se comporte antideportivamente.
- Artículo #13** Vestido: Botas de montar, pantalones largos de montar, camisa manga larga y sombrero vaquero o casco.
- Artículo #14** Se colocaran los barriles, (todos de metal de 55 galones), 1 y 2 a 18.2 metros de la línea de meta y a 27.4 metros entre si. El tercer barril de estar a 32 metros de los barriles 1 y 2, sin embargo si la ruta es más grande que el espacio disponible, la ruta se deberá de reducir 4.6 metros por vez hasta que quepa en la Arena. Un espacio adecuado deberá de existir entre los barriles y cualquier obstáculo. La distancia del barril número tres hasta la línea de meta deberá de reducirse en 4.6 metros si no hay suficiente espacio para que el caballo frene. Cuando la Arena lo permita se sugiere que entre la línea de salida y el final de la Arena deba de ser de 13.5 metros de 5.4 metros de los barriles 1 y 2 hasta la baranda y de 10.8 metros del barril 3 hasta el final de la Arena.
- Artículo #15** El recorrido correcto es en forma de trébol (una vuelta a la derecha y dos a la izquierda o viceversa). Al participante se permitirá comenzar la carrera. Deberá de tomar hacia el barril número 1, pasando por la izquierda de él, y completar un aproximado de 360 grados alrededor de él; luego deberá de dirigirse hacia en barril número 2, pasarlo por la derecha y completar un poco más de 360 grados alrededor de él; luego dirigirse hacia el barril número 3 pasar por la derecha de él, y hacer aproximadamente otros 360 grados alrededor de él; luego hacer un sprint hacia la línea de meta pasando entre los barriles 1 y 2. La ruta de la carrera también se puede hacer por la izquierda.
- Artículo #16** Por cada barril que bote se penaliza con 5 segundos.
- Artículo #17** Relojes electrónicos si los hay o línea de salida marcada con cal se deberán de instalar sobre la barrera, aun así se deberá de utiliza dos cronómetros de mano electrónicos por los jueces, por si el reloj electrónico falla el promedio de lo jueces es el tiempo válido.
- Artículo #18** El tiempo comenzará a marcar cuando la nariz de caballo cruce la línea de meta y finalizará cuando la nariz de caballo vuelva a cruzarla.



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

#### Artículo #19 Diagrama de recorrido Barriles



## IV Estacas

**Artículo #20** No hay penalización por tocar las estacas, ni agarrarse de la montura. La montura, espuelas, fusta, tipo de bocado (filete, freno, bozal, etc.) es a gusto de cada jinete. Se descalifica si hace el recorrido equivocado o si maltrata al caballo (sangre por espuelas o bocado se incluye como maltrato) o si usa la fusta excesivamente a criterio del juez. El juez podrá descalificar a un participante que se comporte antideportivamente.

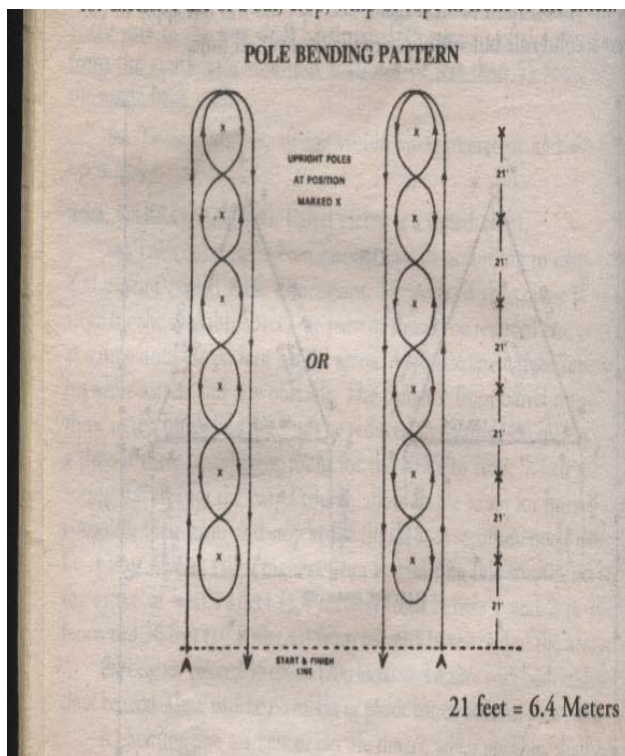
**Artículo #21** Vestido: Botas de montar, pantalones largos de montar, camisa manga larga y sombrero vaquero o casco.



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

- Artículo #20** El recorrido de las estacas es alrededor de seis estacas, iniciando por cualquiera de los dos lados, luego ir en línea recta hasta la última estaca girar 180 grados y en zigzag avanzar hasta la primer estaca, luego girar 180 grados y en zigzag llegar hasta la última estaca, girar 180 grados y en línea recta llegar a la línea de meta. Cada estaca deberá de estar a 6.4 metros una de otra. La primer estaca deberá de estar a una distancia de 6.4 metros de la línea de salida. Las estacas deberán de estar sobre el suelo y a una altura de 1.8 metros, con un máximo de 35 cm. de diámetro. Cuando la arena no tenga las dimensiones adecuadas se deberá de reducir el número de estacas y la distancia entre ellas.
- Artículo #21** Por cada estaca que bote se penaliza con 5 segundos.
- Artículo #22** Relojes electrónicos si los hay o línea de salida marcada con cal se deberán de instalar sobre la barrera, aun así se deberá de utiliza dos cronómetros de mano electrónicos por los jueces, por si el reloj electrónico falla el promedio de lo jueces es el tiempo válido.
- Artículo #23** El tiempo comenzará a marcar cuando la nariz de caballo cruce la línea de meta y finalizará cuando la nariz de caballo vuelva a cruzarla.

Artículo #24 Diagrama de recorrido Estacas.



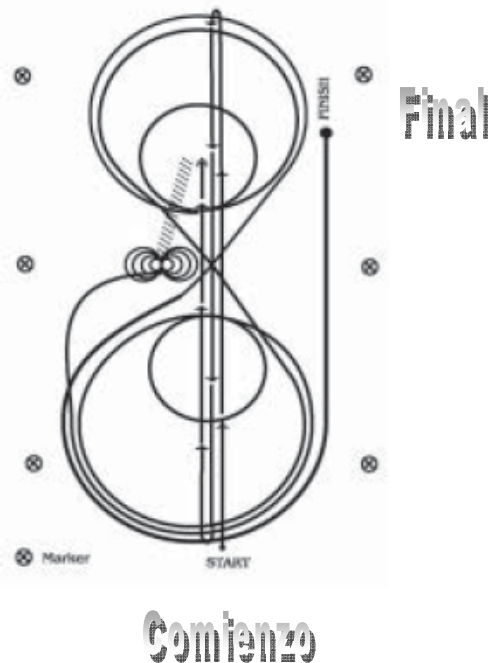


DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

## V Rienda Prueba # 1

**Artículo #25** La montura, espuelas, tipo de bocado (filete, freno, bozal, etc.) es a gusto de cada jinete. Se descalifica si hace el recorrido equivocado o si maltrata al caballo (sangre por espuelas o bocado se incluye como maltrato). La rienda debe ir en una mano (salvo que use filete o bozal), a partir del año 2010 se exigirá bocado según reglamento FEI (Federación Equestre Internacional) no se permite tocar la montura, o el caballo con la mano libre, ni el uso de fusta, martingal. El juez podrá descalificar a un participante que se comporte antideportivamente.

**Artículo #26** Vestido: Botas de montar, pantalones largos de montar, camisa manga larga y sombrero o casco.



### PRUEBA:

- 1- Correr hasta el final de la pista pasando la marca final, parar e inmediatamente, hacer giro a la izquierda de 180 grados sobre el cuarto trasero (ROLLBACK).
- 2- Correr hasta el otro lado opuesto de la pista pasando la marca final, parar e inmediatamente, hacer giro a la derecha de 180 grados sobre el cuarto trasero (ROLLBACK).
- 3- Correr pasando la marca del centro, parar rayando, recular hacia el centro de la arena mínimo 3 metros, esperar.
- 4- Hacer 4 vueltas (SPINS) hacia la derecha sobre los posteriores, esperar.
- 5- Hacer 4 y ¼ vueltas (SPINS) hacia la izquierda sobre los posteriores que el caballo, debe quedar viendo hacia la pared izquierda de la arena, esperar.
- 6- Comenzar a mano izquierda, completar tres círculos a la izquierda, el primero grande y rápido; el segundo pequeño y despacio, el tercero grande y rápido. Cambio de mano con cambio de pata en el aire en el centro de la pista.



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

- 7- Galopar a mano derecha y hacer tres círculos, el primero grande y rápido; el segundo pequeño y despacio, el tercero grande y rápido. Cambio de mano con cambio de pata en el aire en el centro de la pista.
- 8- Hacer a mano izquierda un círculo grande y rápido. Sin cerrar el círculo corra recto paralelo al lado derecho de la pista pasando la marca del centro y hacer parada rayando a no menos de 6 metros del final de la pista. Parar para demostrar el fin de la prueba.

El jinete le puede enseñar el bocado al juez.

## VI Salto

Artículo #20 No hay penalización por tocar. La montura, espuelas, fusta, tipo de bocado (filete, freno, bozal, etc.) es a gusto de cada jinete. Se descalifica si maltrata al caballo (sangre por espuelas o bocado se incluye como maltrato) o si usa la fusta excesivamente a criterio del juez. El juez podrá descalificar a un participante que se comporte antideportivamente.

Artículo #21 Vestido: De ser botas de montar, pantalones de montar blancos o beige, camisa color liso, corbata y saco. El Casco es obligatorio.

Artículo #22 Arreglo de la pista

Habrán un mínimo de cuatro obstáculos, los caballos deben hacer un mínimo de 8 saltos.

Un salto de espesor es obligatorio con un mínimo de dos elementos.

Se recomienda que el primer obstáculo no tenga más de la altura mínima.

Los obstáculos opcionales incluyen:

Varas y rejas

Cajones

Muro

Triple

Arbusto

La línea de entrada debe estar a mínimo 3.6 metros del primer obstáculo y la de salida a mínimo 7.3 metros del último obstáculo. Los caballos deben pasar por las banderas de entrada y de salida.

Los obstáculos, exceptuando las combinaciones deben estar a un mínimo de 14.6 metros.

Los obstáculos deben tener una altura mínima de 70 centímetros y máxima de 80 centímetros en la primera ronda.

El desempate se puede realizar sobre la misma pista modificada, la secuencia de los obstáculos puede variar de orden mientras se mantenga la misma dirección. Solamente en el caso de haber empate con rondas limpias, la altura y el espesor de al menos el 50% de los obstáculos deben ser incrementadas en no menos de 5 centímetros y no más de 10 centímetros en altura y a un espesor máximo de 1.00 metro. En caso de empates con faltas, los obstáculos no se deben subir. Las pistas se pueden acortar después de la primera ronda, pero no menos del 50% y debe incluir mínimo un vertical y un obstáculo con espesor. En caso de un desempate el ganador será el que



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

haga menor tiempo si hay igualdad de faltas. Si dos caballos son eliminados en el desempate y están empatados en faltas se decide el ganador por el tiempo del primer recorrido.

Artículo #23 El tiempo del recorrido se registra desde que el caballo sobrepasa las banderas de entrada hasta que alcanza las de salida. El tiempo se debe detener cuando se está subiendo un obstáculo tumbado, esto desde el momento en que el jinete toma posición para retomar el salto hasta que el jurado de la señal para retomar. Será responsabilidad del jinete estar listo para retomar la pista cuando se le de la señal.

Artículo #24 Puntaje: Incluye derribos, desobediencias y caídas:

Derribos: Un obstáculo se considera derribado y se le contabilizan cuatro faltas cuando el caballo y el jinete por contacto:

Disminuya la altura del obstáculo parcial o totalmente.

Derribe un obstáculo, bandera o elemento electrónico de tiempo en entrada o salida.

Si el obstáculo se cae luego de que el binomio abandona la arena no se considera un derribo.

Desobediencias

Rehúse: Cuando un caballo se detiene frente a un obstáculo (aunque no derribe), exceptuando si lo salta inmediatamente sin dar un paso atrás, si da un paso atrás se considera rehúse.

Luego de un rehúse si el caballo da pasos hacia el obstáculo y no salta se considera un segundo rehúse

En caso de un rehúse en una combinación, el caballo debe retomar desde el salto desde el primer elemento.

Evasión: Ocurre cuando un caballo evade o pasa de largo el obstáculo que debe saltar, salta un obstáculo fuera de las banderas o cuando el caballo o el jinete tumban las banderas, parantes del obstáculo u otro elemento que lo limite sin saltar el obstáculo.

Pérdida del movimiento hacia delante: Incapacidad para mantener el trote o el galope luego de la línea de entrada excepto en caso de un rehúse, evasión o por circunstancias incontrolables, como un obstáculo que estén arreglando.

Círculo innecesario en el recorrido, cualquier forma de círculo donde el caballo cruce su trayectoria inicial entre dos obstáculos consecutivos en cualquier parte de la pista, exceptuando cuando tiene que retomar un obstáculo luego de un rehúse o evasión.

Primera desobediencia en cualquier parte de la pista 4 faltas.

Segunda desobediencia acumulativa en cualquier lugar de la pista 4 faltas.

Eliminación:

Tres desobediencias acumulativas en cualquier parte de la pista.

Saltar cualquier obstáculo antes de que sea levantado o de esperar la señal para retomar.

Iniciar antes de que el jurado de la señal.

No entrar a la pista dentro del minuto luego de ser llamado a entrar.

No cruzar las banderas de entrada dentro de los 45 segundos siguientes a la señal de iniciar.

Saltar un obstáculo antes de pasar las banderas de entrada a menos que se designe un obstáculo de práctica, o saltar un obstáculo luego de las banderas de salida aunque sea o no parte de la pista.

Error de recorrido.

Abandonar la pista antes de pasar las banderas de salida.

En caso de tener problemas con el equipo el jinete puede continuar el recorrido sin tener penalidad o hacer alto y arreglarlo con una penalidad de 4 faltas. En caso de perder una herradura el jinete puede continuar sin penalidad o ser eliminado.

El tiempo acordado puede ser utilizado bajo la dirección del director del evento, del jurado o del diseñador de pista profesional. El tiempo acordado para completar la pista se debe





DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

calcular con base en la medida de la longitud del recorrido (velocidad mínima de 327.6 metros/minuto). La longitud del recorrido debe ser anunciada o publicada antes de iniciarse el evento. El jurado debe determinar si el recorrido fue medido apropiadamente y que el tiempo acordado haya sido calculado de acuerdo a la velocidad. Luego que el primer competidor ha completado su recorrido, el tiempo acordado y el tiempo del primer competidor deben ser anunciados. El uso del tiempo acordado es opcional para el primer recorrido.

El jurado puede cambiar el tiempo acordado si considera que es inadecuado, pero solo luego de consultar con el diseñador de pista. El tiempo acordado solo puede ser ajustado luego que el primer competidor haya terminado su recorrido sin desobediencias y no luego que el tercer competidor haya terminado el recorrido sin desobediencias.

El tiempo límite para completar la pista es el doble del tiempo acordado

Se contabiliza una falta de tiempo por cada segundo o fracción de segundo en que sea excedido el tiempo acordado. Las faltas de tiempo en el desempate son penalizadas una falta por cada segundo iniciado sobre el tiempo acordado.

Los rehúses con derribo penalizan además cuatro segundos. Cualquier competidor cuyo tiempo incluya segundos de penalización que sobrepasen el tiempo límite será eliminado.

#### VII Puntaje Pruebas Montadas

Artículo #25 Para efectos de puntaje y elegir el Mejor Criador y Mejor Expositor, se usará el siguiente sistema de puntuación para cada prueba:

A	Primer lugar	.....	11 puntos
B	Segundo lugar	.....	9 puntos
C	Tercer lugar	.....	8 puntos

Y así sucesivamente hasta el décimo lugar con 1 punto, del décimo en adelante se otorgará 1 punto a todos los que completen su prueba.

#### VIII Versatilidad

Artículo #26 Competirán por la prueba de versatilidad aquellos caballos que compitan en al menos 3 competencias, para lo cual se sumaran los puntos obtenidos en todas las competencias. En caso de empate se dividirán los puntos en disputa entre los animales empatados.

Artículo #27 Para efectos de puntaje y elegir el Mejor Criador y Mejor Expositor, se usará el siguiente sistema de puntuación:

A	Primer lugar	.....	11 puntos
B	Segundo lugar	.....	9 puntos
C	Tercer lugar	.....	8 puntos

Y así sucesivamente hasta el décimo lugar con 1 punto, del décimo en adelante se otorgará 1 punto a todos los que completen su prueba.

#### IX Disposición Final

Artículo #28 Lo no previsto en el presente Reglamento será resuelto por el Fiscal de Raza o la Junta Directiva en última instancia.



DE CRIADORES DE  
CAMPO Y DEPORTIVO  
DE COSTA RICA

Rige a partir del 01 de enero del 2008