



**Nombre del alumno: Pablo Einer
Sántiz Ruíz**

**Nombre del profesor: MVZ. Carlos
Sandoval Mancio**

**Nombre del trabajo: Vaquero
completo**

PASIÓN POR EDUCAR

Materia: Zootecnia de equinos

Grado: 7°. Cuatrimestre

Grupo: A

Ocosingo, Chiapas a 08 de diciembre de 2020.

VAQUERO COMPLETO

Un vaquero puede ser atribuido a distintas personalidades, entre ellas, a la persona que se dedica al cuidado del rancho y de los animales, siendo pues, quien está al pendiente de las necesidades que surjan entre los animales, incluso en el rancho. El término vaquero también es atribuido a aquella persona que se dedica a la charrería o como tal al rodeo. Sin embargo, un vaquero completo es aquel que tiene conocimientos, en este caso, especialmente de los equinos, como su manejo, sus cuidados, sus necesidades, y en como montarlos. Teniendo pues, que, en la charrería, el rodeo es un deporte estadounidense tradicional con influencias de la historia de los vaqueros mexicanos y de los vaqueros canadienses que consiste en montar a pelo potros salvajes o reses vacunas bravas (como novillos y toros) y realizar diversos ejercicios, como arrojar el lazo, carreras con obstáculos, etc. Es así como en este deporte a los ejercicios realizados en él, se le conocen también como suertes. Entre las suertes que debe poseer un vaquero se tienen:

- **Caballo con pretal:** El jinete saldrá montando su caballo con una sola mano. La mano libre no podrá tocar ni su cuerpo ni el animal o parte de la arena, de lo contrario será descalificado. Deberá de permanecer 8 segundos al lomo del animal. El tiempo arranca cuando el hombro interior del caballo cruza el plano imaginario del cajón de jineteo. El equipo que debe utilizar es: un pretal oficial, usar sudadero que por lo menos salga 2 pulgadas del pretal y espuelas con rodaja libre. Para calificar al jinete debe de marcar al animal (tener las espuelas en la punta de la paleta y estar tocando cuando las manos del animal peguen en la tierra en el primer reparo fuera del cajón). Será motivo de descalificación si no marca al animal, si toca antes de los 8 segundos al animal o su cuerpo, y si monta con rodajas filosas o fijas, esto se considera actitud antideportiva.
- **Caballo con montura:** Es la disciplina clásica del Rodeo; al igual que en Caballos con Pretal, el jinete saldrá montando su caballo con una sola mano. La mano libre no podrá tocar ni su cuerpo ni el animal o parte de la arena, de lo contrario será descalificado. Deberá de permanecer 8 segundos al lomo

del animal. El tiempo arranca cuando el hombro interior del caballo cruza el plano imaginario del cajón de jineteo. La diferencia es que, en esta disciplina, el jinete irá montando sobre una montura y tomado de una rienda que va al almartigón. La montura debe ser la oficial. La rienda y la mano que la sujeta deben ser del mismo lado. Para obtener puntos, un jinete de bronco con montura debe permanecer durante 8 segundos sobre el caballo, y marcar a su animal al salir del cajón. También es motivo de descalificación si en el transcurso de la jineteada se cambia la rienda de mano, se enreda la rienda en la mano, pierde los estribos, las rodajas son fijas y filosas o actitud antideportiva. Un animal que patea alto y fuerte, así como un espueleo constante y con ritmo y control, darán más puntos a la monta.

- **Monta o jineteo de toros:** Considerada la disciplina más peligrosa y espectacular. El jinete debe de permanecer 8 segundos sobre el lomo del toro sujetado con una sola mano de un pretal con un asa en forma de ojal. De ser así se le otorgara una calificación la cual es repartida en 50 puntos para el jinete y 50 puntos para el toro. Se califica la intensidad y grado de dificultad de los reparos del toro, el control, coraje y técnica del jinete. Puede aumentar su calificación si el jinete espuelea al toro dentro de los 8 segundos de la monta. El tiempo empieza a contar en cuanto cualquier parte del toro cruza el plano imaginario del cajón de jineteo. El jinete será descalificado si toca toro, su propio cuerpo o toca su pretal antes de los 8 segundos. También si el jinete atora su espuela intencionalmente en el pretal. Puede otorgarse otra monta si el animal no reparó lo suficiente, se detiene mucho tiempo, se cae con sus cuatro patas, el jinete es golpeado en el cajón al salir, o alguna otra situación que interfiera en el desarrollo normal de la monta. Como en todas las disciplinas de jineteo, la puntuación más alta será la ganadora.
- **Carrera de barriles o barrileras:** Es la única disciplina donde sólo participan las mujeres. Es un espectáculo de velocidad contra reloj y muestra la agilidad y velocidad del caballo, así como la habilidad y control del jinete. El tiempo empieza a correr cuando la concursante y su caballo pasan la línea imaginaria fijada por los jueces, deberán de recorrer los tres barriles

colocados en la arena, y hacer un recorrido imaginario en forma de trébol; si llegase a derribar un barril tendrá 5 segundos de castigo en su tiempo final. El tiempo concluye cuando la barrilera cruza de regreso la línea imaginaria. Será motivo de descalificación si rompe el patrón establecido y si se cae de su caballo antes de llegar a la línea imaginaria.

- **Lazo de becerros:** En esta disciplina el vaquero saldrá a toda carrera y lazará un becerro de aproximadamente 100 kg de peso, con una soga que estará atada a la cabeza de la montura en su otro extremo. El lazador tiene que desmontar de su caballo y tirar al becerro con las manos, y amarrar tres patas de sus patas. Al terminar esto deberá de levantar sus manos en señal de que acabo la suerte y en ese momento bajará la bandera que corta el tiempo. El becerro deberá de permanecer amarrado un mínimo de 6 segundos después de que el concursante ha vuelto a subir a su caballo. Solamente un lazo es permitido a excepción del que lleva dos sogas. Para ser calificado el lazador tiene que lazar en menos de 25 segundos. Cualquier lazo es legal, aunque se suelte después de que el lazador tocó al becerro. El concursante recibirá un castigo de 10 segundos extras si rompe la barrera antes que el becerro. El trabajo del caballo es muy importante para que el vaquero ejecute su oportunidad en el menor tiempo posible. El tiempo más rápido es el ganador.
- **Amarre de borrega:** Una disciplina para categoría infantil, en donde los pequeños concursantes saldrán a toda carrera montados en su caballo. El tiempo iniciara al cortar una línea imaginaria al principio de la arena. Al llegar a donde está el borrego (previamente amarrado con una soga de 20 pies a una estaca en el fondo de la arena) se desmontarán, tirarán al borrego con sus manos y lo amarrarán de 3 patas (mismas reglas que el Lazo de Becerros); el tiempo se detiene cuando el concursante termina de amarrar las patas y levanta sus manos. El tiempo más corto ganará la competencia.
- **Lazo doble o lazo por parejas:** El lazo doble es el único evento de rodeo donde dos vaqueros concursan como pareja. El "cabecero" laza los cuernos del novillo y cabalga a la izquierda. Entonces el "pialador" empieza a trabajar,

lazando las dos patas traseras del novillo. La pareja que logre lazar las dos patas traseras del novillo es la vencedora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

C., Wendy. (2013). ¿Qué es el rodeo? ¿Cuáles suertes se realizan?