



**Universidad del  
sureste**



## **ZOOTECNIA DE EQUINOS**

**Funciones zootécnicas en equinos**

**Gómez Espinosa Nadia Arely**

**7° Cuatrimestre**

**JOSE LUIS  
FLORES GUTIERREZ**

**Tuxtla Gutiérrez, Chiapas**

**09-10-2021**

# FUNCIONES ZOOTÉCNICAS EN EQUINOS

## CHARRERÍA

### ¿En qué consiste?

La Charrería es un arte y disciplina surgida de las actividades ecuestres y tradiciones ganaderas. El estado de Hidalgo es considerado “la cuna de la charrería”. La charrería es el conjunto de destrezas, habilidades ecuestres y vaqueras propias del charro mexicano. Todo ello conforma un deporte espectáculo de gran popularidad y raigambre en México. La charrería se desarrolla en ruedos similares a las plazas de toros llamados lienzos charros.

### Reglas

Los charros deben cumplir con un reglamento para la práctica de su deporte y la vestimenta. Cuentan incluso con un riguroso protocolo para iniciar las celebraciones y los encuentros entre equipos.

**Vestimenta en la Charrería:** Los orígenes del traje de charro, provienen de la misma actividad en el campo, desde que, a los nativos de la Nueva España, se les permitió montar a caballo y realizar las faenas propias de sus actividades.

1. **Traje de faena:** Se compone de sombrero de palma, camisa sin cuello, saco de tela o gamuza sin adornos. Pantalón sin bolsa trasera, botines de piel y el general se utilizan colores en tonalidades café o gris, corbata discreta de moño colgante estilo mariposa.
2. **Traje de media gala:** Sombrero de fieltro, camisa de cuello volteado, corbata elegante haciendo juego con el traje, chaqueta de gamuza o casimir con tres presillas en cada manga y broche lujoso en el pecho. Pantalón con botonadura de plata en cada lado. Cinturón con adornos de acuerdo a los colores y materiales de todo el conjunto.
3. **Traje de gala:** De color gris, azul oscuro o negro, con sombrero galoneado y botonadura de plata desde la cintura hasta el tobillo, exige adornos discretos pero finos, pistola con funda bordada. Camisa de cuello volteado y chaqueta

del mismo material. Corbata discreta con bordados finos de preferencia plateados haciendo juego con la botonadura y el sombrero.

### Categorías

Las 9 suertes se dividen en las siguientes representaciones:

- **la Calada de Caballos**

Esta faena es la demostración de la buena rienda y educación del caballo charro y



comprende: buen gobierno, estribo, mansedumbre, andadura, galope, carrera, ceja y posturas de cabeza y cola. Consiste en que el caballo corra a toda velocidad y se frene en un solo tiempo y a esto se le llama punta. Después vienen los lados donde el caballo tiene que girar sobre su propio eje apoyado en una sola pata así hacia los dos lados. A continuación vienen los medios lados donde

tiene que hacer lo mismo pero a la mitad y al final de esta suerte tiene que caminar hacia atrás hasta la línea de los cincuenta metros.

Esta suerte charra es considerada de las más importantes dentro del deporte nacional por excelencia, ya que en esta se demuestra la conexión (comunicación) que existe entre el charro (jinete) y el caballo. Se consumó oficialmente como deporte nacional en el siglo XX. Así mismo es demostrado si el caballo esta cómodo o algo le incomoda algún tipo de arreo que se utiliza para su manejo.

- **Piales en el Lienzo**

La faena de los piales en el lienzo, consiste en detener a una yegua que saliendo por la puerta del partidero y desplegando su carrera por el lienzo es lazada exclusivamente de sus cuartos traseros por un charro que montando en su cabalgadura amarra su reata en la cabeza de la montura para chorrearla según sea necesario restándole paulatinamente la velocidad a la yegua



bruta hasta remachar su reata deteniendo así totalmente la carrera del animal. El charro debe de tener cuidado que la reata no traiga vueltas atoradas porque le puede volar dedos. Hay diferentes tipos de piales, algunos de ellos son el pial de piquete, pial floreado, y el pial de chaqueta. el pial de piquete consiste en tener la lazada al suelo y al momento de pasar la yegua lazarla con fuerza hacia las patas traseras de la yegua, el pial floreado consiste en hacer un pequeño floreo momentos antes de pasar la yegua y al momento de pasar el animal tirarla a las patas traseras, el pial de chaqueta consiste en colocarse el charro con su caballo de espaldas a donde la yegua pasará y haciendo un remolineo contrario para que al momento que pase la yegua coloque la soga en las patas traseras de la misma.

- **Coleadero**



La faena del coleadero consiste en que un charro montado en su caballo esperará en la puerta del shute del partidero la salida de un toro, al que después de saludar y pachonear lo tomará de la cola para arcionar (amarrársela en pierna), y posteriormente adelantar la carrera de su caballo al tiempo que lo abre estirando al toro hasta conseguir derribarlo, desarrollando todas

estas acciones, en una distancia máxima de 60 metros.

- **Jineteo del Toro**

Esta faena consiste en que un charro monte a un toro con la finalidad de permanecer montado en él hasta que el toro deje de reparar, para ello se encajonará al toro y con un equipo de auxiliares, los cuales deberán vestir correctamente de charros, hasta dos apretaladores por dentro del ruedo para estirar el pretal, pudiendo contar hasta con tres ayudantes por dentro de los cajones para sostener la cabeza del toro, apretalar y sujetar del cinto al jinete, para que pueda montarse y acomodarse, el mismo dará la indicación para que se abra la puerta del cajón, la faena inicia en el



*momento en que los jueces dan la orden para contabilizar el tiempo para apretalamiento, y termina cuando el toro deja de reparar es entonces cuando el jinete cuenta con 3 minutos para bajarse cada minuto ahorrado cuenta como punto.*

- **la Faena de la Terna en el Ruedo**



*La faena de la terna en el ruedo consiste en que tres charros lazadores montados a caballo y en una condición de equipo deberán lazar a un toro, pialarlo y derribarlo. Para hacerlo dispondrán de dos oportunidades cada uno ya sea para lazar la cabeza del toro*

*o pialarlo, participarán obligatoriamente en forma alternada, después de intentar su oportunidad el primer charro, la intentará el segundo y posteriormente el tercero, y así sucesivamente hasta agotar sus oportunidades. Podrán intentarse lazos y piales floreados o sencillos.*

- **Jineteo de Yegua**

*Esta faena consiste en que un charro monte a una yegua con la finalidad de permanecer*

*montado en el lomo del animal desde su salida del cajón hasta que deje de reparar, para ello, se encajonará al equino y con un equipo de auxiliares los cuales deberán vestir correctamente de charros, hasta dos apretaladores por dentro del ruedo para estirar el pretal, pudiendo contar hasta con tres ayudantes por dentro de los cajones para sostener la cabeza de la yegua, apretalar y sujetar del cinto al*



*jinete, para que pueda montarse y acomodarse, el mismo dará la indicación para que se abra la puerta del cajón, la faena inicia en el momento en que los jueces dan la orden para contabilizar el tiempo para apretalamiento, y termina cuando el charro se desmonta por cualquier razón.*

- **Manganas a Pie**

Las manganas consisten en que un charro situado en cualquier lugar del ruedo a una distancia mínima de cuatro metros de la barda perimetral, después de florear su reata lace los cuartos delanteros del equino que siendo arreado por tres charros montados a caballo desarrollará su carrera, una vez manganeado (lazado de las manos), el charro manganeador lo estirará con su reata para derribarlo. El tiempo para ejecutar las manganas tanto a pie



como a caballo será de 8 minutos, solamente se autorizara y se detendrá el cronómetro para el primer cambio de yegua, así como por accidente o porque la yegua brinque o salga del ruedo, no se detendrá el cronómetro para los cambios de yegua subsecuentes.

- **Manganas a Caballo**



El mismo caso que en la suerte anterior, pero en esta suerte montado en su cabalgadura; en estas dos suertes se realiza el floreo de sogas con el objetivo de ganar puntos. Regularmente se hacen resortes, arracadas y espejos, rematando de Rodada, Máscara o Bigotona y de Desdén, y Chorreando alrededor de los Cuadriles o con los Tirones de la Muerte (amarrando la sogas a uno o ambos pies del Charro) o del Ahorcado (amarrando la sogas al cuello del charro en un

nudo que no se cierra).

- **Paso de la Muerte**

Esta faena consiste, en que un charro montado en un listo caballo, armando un brinco se cambie a un caballo o yegua que desarrollará su carrera siendo arreado por tres



charros en sus respectivas cabalgaduras, el jinete ejecutante de la faena se sujetará exclusivamente de las crines del animal bruto hasta dominarlo y desmontarse. El pasador se encuentra en suerte desde el momento en que ingresa al ruedo y esta concluye cuando se desmonta el jinete por sí mismo o es derribado por el animal



bruto una vez que haya brincado de un equino a otro, o cuando es derribado del caballo manso al intentar o no la faena o también cuando transcurren los tres minutos que se le otorgan para realizar la suerte. Este movimiento puede ser fatal para la persona que lo ejecute ya que puede caer debajo del animal y ser pisoteado gravemente por los tres jinetes que arrear al animal.

Además de que también existe una suerte charra donde entran las mujeres llamada escaramuza que se dedican a hacer una diversidad de figuras en donde participan 6 damas como mínimo en la cual se les califica sobre la base de tiempos, velocidad y en base también a la dificultad de sus actividades.

### Participantes

Categorías	Rama
Infantil "A" 11 años y menores (2009 y posteriores)	Femenil
Infantil "B" 12-15 años (2008-2005)	
Infantil "B" 13-15 años (2007-2005)	Varonil
Juvenil 16-17 años (2004-2003)	

### Razas de caballos de charrería

- **Caballo árabe**



El caballo de raza árabe debe su reputación a su inteligencia, carácter fuerte y resistencia sobresaliente. Con una cabeza característica y la cola siempre en alto, el caballo árabe es una de las razas de caballos mejor reconocidas en el mundo.

- **Cuarto de milla:**

La raza Cuarto de milla comenzó a criarse en los Estados Unidos de Norteamérica en el siglo XVIII por los primeros colonos ingleses que se asentaron en Virginia, Carolina del Norte y Carolina del Sur, muy aficionados a las carreras de cuarto de milla que tradicionalmente se llevaban a cabo a lo largo de la calle principal de los pueblos, de ahí proviene su nombre. El Cuarto de milla es un caballo atlético, equilibrado en sus medidas de altura, longitud y profundidad de cuerpo, con un peso entre 454 y 545 kilos. Toda su conformación ósea, así como constitución muscular y de tendones muestran a un animal preparado por la naturaleza para la velocidad, resistencia, fuerza y flexibilidad.



- **Fox Trotter**



El Fox Trotter se desarrolló a principios del siglo XIX en Missouri, Estados Unidos. Es un caballo muy conocido por su aire amblado (de ahí lo de "Fox Trot"). Posee una habilidad natural para ir al paso con las manos al trote con los pies. Esta habilidad puede resaltarse con un cuidadoso adiestramiento, con el que se logra que el caballo sea muy cómodo para montar.

## SALTO

### ¿En qué consiste?

El salto es una disciplina dentro de la equitación que consiste en un acontecimiento sincronizado juzgado en la capacidad del caballo y del jinete de saltar sobre una serie de obstáculos, en un orden dado. Esta disciplina es una de las más populares de los deportes ecuestres y la más usada por los jinetes de hoy en día, además es la más moderna especialidad del deporte ecuestre, que ha venido a convertir al deporte clásico de la equitación en un deporte de espectáculo.

## Categorías

Tipos de concursos de saltos

Concursos normales

- Prueba de dificultades progresivas



La prueba dificultades progresivas se disputa sobre seis, ocho o diez obstáculos, los cuales son progresivamente más difíciles. No puede haber ninguna combinación de obstáculos. Las dificultades no se deben solamente a

la altura y fondo de los obstáculos, sino también al trazado dispuesto.

- Prueba de derbi

La prueba de derbi se desarrolla sobre una distancia mínima de 1.000 y máxima de 1.300 metros, sobre un recorrido en el que al menos, la mitad de los esfuerzos son sobre obstáculos naturales y con un solo desempate, si así se ha previsto. No tiene tiempo cronometrado pero sí tiene un tiempo límite



- Prueba de dobles y triples



La prueba de dobles y triples debe presentar un recorrido que debe comprender seis obstáculos: uno simple como primer obstáculo y cinco combinaciones, de las que al menos un obstáculo debe ser un triple. Si hay desempate, si así está expresado en el avance, el recorrido debe comprender seis obstáculos: un doble, un triple y

cuatro obstáculos simples o tres dobles y tres simples, y siempre se deben de suprimir elementos de combinaciones del recorrido inicial.

## Concursos de potencia y destreza

- **Prueba de potencia**

El concurso de potencia (del francés, 'puissance') consiste en un máximo de cinco rondas, con una ronda de apertura seguida de un máximo de cuatro desempates, sin tiempo preestablecido para cada intervención. La primera ronda se compone de cuatro a seis grandes obstáculos individuales, incluyendo el muro de potencia. El primer obstáculo debe tener un mínimo de 1,40 m de altura, dos obstáculos entre 1,50 m y 1,60 m y un muro u obstáculo vertical que puede estar a 1,60 m o 1,70 m de altura. Se



prohíben todas las combinaciones de obstáculos, rías, fosos y obstáculos naturales. El muro puede tener un plano inclinado por el lado en que el caballo bate con una distancia máxima del plano inclinado a la base 30 cm. Para los desempates, solo hay dos obstáculos, un fondo o un vertical y el muro de potencia, y los obstáculos verticales deben elevarse y los horizontales ensancharse en cada ronda, si los participantes empatados para el primer puesto no han sido penalizados en el recorrido precedente. En caso de igualdad después de la quinta ronda, los competidores comparten el primer premio. El muro de potencia habitualmente llega a superar los 2 m (6 ft 6¾ in) de altura.

En este concurso el caballo debe mostrar plena confianza en el jinete ya que los caballos no ven lo que hay detrás del muro de potencia. En los últimos tiempos se ha reducido la participación de la competición de potencia en los concursos ecuestres, por considerarse demasiado peligrosa para la salud del caballo si este se accidenta, y las competiciones se han ido reemplazando por el concurso de destreza de seis barras.

- **Prueba de seis barras**

Para esta prueba, los caballos deben pasar seis obstáculos verticales dispuestos en línea recta y separados con una distancia de dos pasos, que equivalen a unos 11 m de distancia entre ellos. Deben construirse de forma idéntica usando solo barras del

mismo tipo. Esto obligaría a una pista con un mínimo de 96 m para que pueda ser realizable. Según el tamaño de la pista, pueden ser menos de seis. Todos los obstáculos



pueden ser colocados a la misma altura, por ejemplo a 1,20 m, o con alturas progresivas, por ejemplo a 1,10 m, a 1,20 m, a 1,30 m, a 1,40 m, a 1,50 m y a 1,60 m; o bien los dos primeros a 1,20 m, los dos siguientes a 1,30 m, y así sucesivamente. En caso de rehúse o desobediencia, el competidor debe retomar el recorrido en el obstáculo

donde fue cometida la falta. El primer desempate se debe disputar sobre los seis obstáculos que previamente se han elevado progresivamente, salvo en el caso en que los competidores empatados por el primer puesto hayan penalizado en el recorrido inicial. Después del primer desempate se puede reducir el número de obstáculos hasta tres cuatro, siempre retirando los obstáculos más bajos y manteniendo la distancia entre ellos alrededor de los 11 m, tal como se dispuso inicialmente. Puede suceder que, si hay múltiples desempates, la altura de los obstáculos en las rondas finales se eleven a más de 1,80 m.

### Concursos de caza o de velocidad y conducción

La finalidad de estas pruebas es probar la obediencia, la conducción (o manejabilidad) y la velocidad del caballo a lo largo de recorridos que deben ser sinuosos con obstáculos variados. Todas las pruebas de este tipo son denominadas pruebas de velocidad y conducción (o



manejabilidad). Son llamadas pruebas de caza aquellas que contienen obstáculos naturales tales como terraplenes, taludes, fosos, etcétera. En todas se permiten obstáculos alternativos que den al competidor la posibilidad de acortar su recorrido, pero saltando un obstáculo más difícil. En el plano del recorrido no estará establecido ningún trazado fijo a seguir, pero se colocará una serie de flechas indicando la dirección

en que se debe saltar cada obstáculo. También se pueden incluir puntos de paso obligado solo en casos de absoluta necesidad.

### Concursos de salto alto



La prueba de salto alto consiste en que un binomio debe sortear un único obstáculo. Parte desde una altura mínima de 1,60 metros y la diferencia con las otras competencias de salto es que solo se sortea un salto. El concurso de salto alto tiene una serie de normas que regulan tanto la forma y disposición del obstáculo vertical, que es de

forma oblicua ascendente.

### Salto largo

El binomio (jinete y caballo) debe de franquear un único obstáculo en longitud, formado por un seto bajo y una ría, realizando un salto conjunto. Si hay binomios que logran sortear el obstáculo sin problemas se aumenta la longitud hasta que ningún binomio más lo pueda saltar. El vencedor es aquel binomio que franquee la mayor longitud sin penalizar, cualquiera que hayan sido los puntos de penalización cometidos en los intentos precedentes. Se



penaliza tocar la banda que limita la ría o meter una de las extremidades dentro de la ría con 2 puntos y el rehúse, la escapada o la defensa con 3 puntos, y la tercera de estas faltas cometida en el curso de un mismo intento es considerada como fin de la prueba ya que sólo se permite tres intentos en cada longitud. La caída del competidor o del caballo después de haber franqueado el obstáculo no tiene penalización. Las faltas del salto largo se computan sólo a partir del momento en que el caballo montado ha entrado en la zona de penalidad que se extiende 15 m delante del obstáculo y limita a ambos lados por una bandera de color rojo y blanco.

## Reglas

Las reglas han ido variando desde su implantación como disciplina ecuestre, teniendo cada federación nacional la capacidad de determinar diferentes modalidades y reglas, aunque es la Federación Ecuéstre Internacional (FEI) la que dicta el reglamento para los concursos internacionales oficiales, los juegos ecuestres mundiales, los concursos de los juegos olímpicos y los récords mundiales de salto alto y de salto largo. En los concursos de salto los tipos de penalizaciones son:

1. Por derribo de un obstáculo, por una extremidad en el agua o por cualquier huella dejada sobre el listón que delimita el salto de la ría por el lado de la recepción. Penalización de 4 puntos.
2. Por una desobediencia, penalización de 4 puntos. Se consideran desobediencias:
  1. El rehúse
  2. La escapada
  3. La defensa
  4. El círculo más o menos regular o serie de círculos ejecutados en cualquier parte de la pista y por cualquier razón. Es también una desobediencia el círculo o círculos alrededor del último obstáculo saltado, a menos que el trazado del recorrido así lo requiera.
3. Por un error de recorrido, eliminación del jinete y caballo. Se consideran errores de recorrido cuando el participante:
  1. No efectúa el recorrido conforme el gráfico fijado.
  2. No cruza la línea de salida o la de llegada entre las banderas en la correcta dirección.
  3. Omite los pasos obligados.
  4. No salta los obstáculos en el orden o en el sentido indicado, excepto en algunas pruebas especiales.
  5. Salta o intenta saltar un obstáculo que no forma parte del recorrido u olvida saltar un obstáculo.
4. Por la caída del caballo y/o del jinete o amazona, eliminación de ambos. Se consideran caídas del jinete o la amazona cuando hayan tocado el suelo, o si para volver a la silla necesitan recurrir a un apoyo o ayuda exterior, de cualquier naturaleza que sea. Se considera caída del caballo cuando la espalda y la cadera del mismo han tocado el suelo o el obstáculo y el suelo.

5. Por ayuda oficiosa prohibida, eliminación del jinete y caballo.

6. Por excederse del tiempo concedido (penaliza según el baremo de la prueba) o del tiempo límite (eliminación del jinete y caballo).

La silla de montar del jinete o de la amazona, indispensable para que el movimiento posterior del caballo en el momento del salto sea más eficaz y así, evitar un derribo por parte del caballo, no está reglamentada, con excepción de que las acciones y los estribos (también el estribo de seguridad) deben colgar en libertad del enganche de la silla de montar y del exterior del faldón, sin que se admita cualquier otro método de fijación y sin que el jinete o amazona pueda atar directa o indirectamente una parte de su cuerpo a la silla de montar. En algunas modalidades de salto se puede juzgar el modo de montar, como las de monta a la amazona o en las de monta a pelo.

El ganador es el competidor que tenga menos penalizaciones y obtenga un menor tiempo, a pesar de que existen algunas pruebas sin cronómetro tasado y algunas pruebas sin tiempo límite. Además, existe la modalidad de tiempo óptimo, que consiste que el ganador es el binomio que termina con el tiempo más próximo al tiempo ideal del recorrido.

### **Tabla de penalizaciones**

Existen distintos baremos que penalizan con distinta puntuación cada una de las penalizaciones realizadas, que además son susceptibles de modificación en cada nueva edición del reglamento para concurso de saltos. Este sería un ejemplo:

- Derribo: 4 puntos
- 1.<sup>a</sup> desobediencia: 4 puntos
- 2.<sup>a</sup> desobediencia: eliminación
- Caída del jinete o amazona: eliminación y no puede volver a saltar en ese mismo recorrido
- Tiempo excedido en una prueba cronometrada: 1 punto por cada 4 segundos
- 1.<sup>a</sup> gaza o círculo: 4 punto
- 2.<sup>a</sup> gaza (o 1.<sup>a</sup> gaza tras un rehúse o desobediencia): eliminación

- *Error en el recorrido: eliminación*

¿ PERMITIDO o NO ?

Vestimenta, Equipo de Montar y Actividades de Práctica y Calentamiento

	ADULTOS 18+	YOUNG RIDERS (16-21)	JUVENILES (14-18)	INFANTILES (9-14 FEM) (12-14 FEI)
<b>1. EQUIPO</b>	Cualquier oficial del concurso podrá solicitar una revisión de equipo en cualquier área y en cualquier momento. En caso de solicitar la revisión a un asistente éste tendrá el derecho de llamar al responsable del caballo sin moverse del lugar. El NO cumplir con esta regla SERÁ CAUSA DE DESCALIFICACION DEL EVENTO.			
<b>2. CASCO</b>	Obligatorio, con arnés de tres puntos, abrochado. EN CONCURSOS NACIONALES E INTERNACIONALES			
<b>3. ACICATES Y ALBARDONES</b>	No permitido acicates de rodaja, con discos que tienen bordes dentados o de estrellas Art. 256 - 1.11			
<b>4. FUETE</b>	Permitido (largo máximo 75 cm incluyendo la pajueta) Art.FEI (260.6) No se podrá usar ningún sustituto de fueite como el antes descrito.			
<b>5. FUETE LARGO DE ADIESTRAMIENTO</b>	Sólo para trabajo de PISO - (largo máximo 1.10 cm) Art.FEI (428.3) NO en competencias o para saltar ni trabajando con barras en el piso. Art.FEI (260.6)			Nunca ANNEX XII ART. 18 .6 FEI
<b>6. MARTINGALA FIJA</b>	Para la FEI, NO en competencias. Art.FEI (257.1.2) Para la FEM, Si en competencias hasta de 1.35 mts.			Siempre permitida Art.FEI (257.1.4) ANNEX XII ART. 18 FEI
<b>7. RIENDAS CORREDIZAS o BAYRON</b>	NUNCA en competencias . Art.FEI (257.1.5) SI EN EL AREA DE CALENTAMIENTO			ANNEX XII ART. 18 .3 FEI
<b>8. RIENDAS ALEMANAS</b>	Para la FEI NO en competencias. Art. FEI (257.1.3) Para la FEM, Si en competencias hasta de 1.35 mts.			NO EN PRUEBAS INTERNACIONALES NI CALIFICATIVAS A EVENTOS INTERNACIONALES
<b>9. BOCADOS</b>	Sin restricciones. Art.FEI (257.1.3)			
<b>10. JÁQUIMA</b>	Si permitida. Art.FEI (257.1.3)			
<b>11. PIEL DE BORREGA EN LA BRIDA</b>	Permitida, máximo de 3 cm desde el cachete. Art.FEI (257.1.4) Sin restricción en la muserola.			
<b>12. BLINKERS</b>	NO en Competencias. Art.FEI (257.1.1)			
<b>13. ESTRIBOS</b>	No podrán estar amarrados ni los estribos ni las arcones. Ni el pie a los estribos o la pierna a las arcones. Art.FEI (257. 2.1) La FEM recomienda ampliamente el uso de estribos de seguridad para todos los jinetes.			
<b>14. REVISIÓN DE PULSERAS</b>	En los concursos que se convoquen pruebas para caballos jóvenes, solo podrá utilizar las pulseras autorizadas POR LA FEI; en cualquier lugar de las instalaciones del concurso y en todo momento . En caso de no cumplir con esta regla el caballo quedará descalificado del concurso y el jinete se hará acreedor a una sanción. Cualquier caballo joven inscrito en las pruebas de potros durante el fin de semana que utilice pulseras NO AUTORIZADAS en cualquier otra competencia, será motivo de descalificación de la serie de potros.			

## Participantes

CATEGORÍA	EDAD AÑO CALENDARIO	ALTURA
<b>4.1 MINI INFANTIL</b>	Jinetes de 6 a 11 años	0.75
<b>4.2. PRE INFANTIL</b>	Jinetes de 8 a 12 años	0.90
<b>4.3. JIN. DEBUTANTES A</b>	de 18 años en adelante	0.90
<b>4.4. JIN. DEBUTANTES B</b>	de 13 a 17 años	0.90
<b>4.5. INFANTIL</b>	Pbs.Nacionales: de 9 a 14 años	LOW-1.00
	Pbs. Inter.: de 12 a 14 años	MEDIUM -1.10
		HIGH -1.20
<b>4.6. MASTERS</b>	Jinetes de 50 años o más	HIGH- 1.10
	Jinetes de 50 años o más	LOW-1.00

CATEGORÍA	EDAD AÑO CALENDARIO	ALTURA
<b>4.7 JUVENIL</b>	de 14 a 18 años	1.20
		1.25
		1.35
<b>4.8 AMATEUR "LOW"</b>	de 18 años en adelante	1.20
<b>4.9 AMATEUR "MEDIUM"</b>	de 18 años en adelante	1.25
<b>4.11 AMATEUR "HIGH"</b>	de 18 años en adelante	1.35
<b>4.12 YOUNG RIDERS</b>	de 16 a 21 años	1.40/1.50

## Razas de caballos de Salto

- **Warmblood Hannoveriano**



*Es el Warmblood más conocido y considerado el mejor de todos por su carácter equilibrado y su bella estampa. De procedencia Alemana, el Hannoveriano se cría y educa bajo rígidos conceptos que lo llevan hacia la excelencia.*

*Mide 1,70 m. Tiene un cuello largo y fino con una elegante cabeza de tamaño medio, ligera pero imponente. El dorso es de tamaño medio y muy fuerte. Las patas son ligeramente cortas pero muy fuertes. Su temperamento es agradable y dócil.*

- **Warmblood KWPN o Warmblood Holandés**

*Este equino extraordinario, el Warmblood Holandés, se significa por su ligereza y gran temperamento, que conjuntamente con su belleza le aúpa entre los mejores caballos de salto. Es un caballo de tamaño medio (1,60 m. de alzada). Tiene el cuello musculoso y arqueado, la cruz prominente y unos cuartos traseros muy potentes y musculados. La grupa es corta y plana.*



- **Warmblood Holsteiner**



*El Holsteiner es una raza muy respetada y antigua. Es algo más pesado que los precedentes, pero su elegante estructura y su obediente y apacible carácter lo hacen muy apreciado. Es una raza originaria de Alemania.*

*Es un equino de cabeza pequeña, cuello arqueado y unos cuartos traseros muy poderosos con un dorso y lomo fuerte. Mide 1,73 m de altura.*

- **Warmblood Belga**

Caballo con la línea muy ligera, voluntarioso y de reconocida habilidad y técnica en el salto. Es notable la influencia en el caballo Belga del pura sangre en su cría.

Tiene la cabeza atractiva y muscular, el dorso fuerte y el dorso fuerte. Las articulaciones son fuertes y el pecho amplio. Su temperamento es amable y voluntarioso.



- **Warmblood Oldenburg**



El Oldenburg es un caballo muy poderoso, originariamente concebido para el enganche. Es un caballo muy desarrollado de gran potencia. Procede de la Baja Sajonia, antiguamente llamada: Gran Ducado de Oldenburg.

Posee una cabeza fina y noble. Dorso fuerte, patas musculadas y largas. Los cascos bien formados y mide 1,78 m de altura.

- **Warmblood Selle Français**

El Warmblood Selle Français es un caballo con mucho temperamento debida a la influencia genética del pura sangre inglés. El Selle Français es un equino muy elegante y poderoso, sobrado de energía e inteligencia.

Mide 1,73 m. Es un caballo fácil de entrenar, valiente y audaz. Posee una extraordinaria flexibilidad y una robusta constitución ósea.



- **Warmblood Westfaliano**

De origen alemán, el Westfaliano es un extraordinario caballo reconocido en todas las competiciones internacionales. Su bella estampa es legendaria.



*Es un caballo de carácter apacible y muy equilibrado de temperamento, lo cual le hace superarse ante las exigencias del jinete. Numeroso campeones proceden de esta excelente raza.*

*Mide 1,78 m. Su estructura es armoniosa, potente y elegante, siendo considerado como una de las razas más bellas e idóneas para el salto.*

- **Warmblood Caballo de Tiro Irlandés**

*El Caballo de Tiro Irlandés es poseedor de una bellísima estampa. Es el caballo nacional de Irlanda, capacitado gracias a su potente complexión para desarrollar mucho trabajo y resistencia. Es un caballo que mide 1,70 m. Tiene el cuello largo y arqueado. Posee unos huesos fuertes y unos cuartos traseros y corvejones muy musculados.*



*Este caballo es muy obediente, esforzado e inteligente.*

- **Warmblood Lusitano**

*El Lusitano es un caballo procedente de la Península Ibérica. Antiguamente destacaba por sus aptitudes como caballo de guerra.*



*Mide 1,63 m. El Lusitano tiene una cabeza atractiva con el cuello corto y grueso. Posee un dorso corto y compacto con los hombros rectos y fuertes. Los cuartos traseros están musculados y poseen mucha fuerza.*

*El temperamento de este caballo es excelente: inteligente, austero y valiente, es un caballo noble y generoso.*

- *Pura Sangre Árabe Shagya*



*El Shagya es un pura sangre árabe, es un caballo de extraordinaria calidad para el salto. Mide 1,63 m. Tiene la cabeza típica de la raza árabe, con orejas pequeñas y ojos muy expresivos. Muestra el cuello largo y esbelto, y el dorso levemente hundido. Tiene patas fuertes con articulaciones secas.*

*El temperamento de este caballo se caracteriza por su docilidad y talante amistoso, unido a un excelente vigor.*

- *Pura Sangre Hispano Árabe*

*La pura sangre Hispano Árabe es un bello equino de excelente comportamiento en los diversos certámenes ecuestres.*

*Mide 1,58 m. Caballo con la cabeza recta, ojos grandes y expresivos, y las orejas pequeñas. El cuello es de tamaño medio y arqueado, con el dorso recto y corto. Las patas son largas y fuertes. El pecho es pleno y profundo.*



*Tiene un temperamento vivaz, muy valiente y versátil, con una acusada inteligencia y energía.*

## **CARRERAS**

### **¿En qué consiste?**

*El turf es un término común en diversos países americanos para designar a las carreras de caballos en las que el público puede apostar. Debido a que las carreras de caballos tuvieron su origen en las campiñas de Inglaterra, recibieron el nombre popular de turf («césped», en inglés).*

## Reglas

Las diferentes organizaciones nacionales de carreras de caballos pueden tener diferentes reglas sobre cómo se deben realizar las carreras de caballos. Sin embargo, en general, la gran mayoría de los libros de reglas son muy similares y muchos se basan en el libro de reglas original de la British Horseracing Authority.

- Las carreras planas, sin excepción, deben iniciar desde los puestos de salida o una puerta de salida.
- Todas las persecuciones de campanarios, carreras de obstáculos y carreras de saltos deben comenzar con una puerta de salida o una bandera (requiere un permiso especial).
- En circunstancias extraordinarias o de emergencia, cualquier carrera de caballos, independientemente del tipo, puede comenzar con una bandera siempre que el juez de salida lo decida o se haya solicitado el permiso de los comisarios.
- Se declarará salida en falso si el juez de salida considera que un caballo se ha escapado antes de que la carrera haya comenzado.
- Los jinetes deben intentar montar sus caballos lo mejor que pueden para intentar ganar la carrera. Pueden ocurrir descalificaciones y sanciones adicionales si, en opinión de los comisarios, el corredor no lo ha hecho.
- Los jockeys deben viajar de manera segura y seguir el curso prescrito, saltando todos los obstáculos (si los hay).
- Para completar la carrera, un jinete debe cruzar la línea de meta en su caballo.
- Dependiendo de la carrera en particular, generalmente habrá una cantidad de premios en efectivo que se dividirá entre los primeros, segundos y terceros finalistas.

## Categorías

### Carreras planas y de obstáculos



En el mundo de las carreras de caballos en las que se apuesta, que ya es una primera diferencia, podemos hablar de carreras planas, es decir, aquellas en las que los distintos caballos compiten sin ningún tipo de impedimento que tengan que saltar o sobrepasar, y en las que prevalecen la velocidad y la resistencia, y

las carreras de obstáculos o de saltos, que también tienen en cuenta, y de forma muy importante, la agilidad del animal y de su Jockey, claro.

En el Reino Unido se denomina *Turf* (césped en inglés) a esas carreras de caballos en las que el público puede apostar. Como ejemplos (y máximos exponentes) de esta división podríamos citar el *Grand National* como el evento más importante en lo que a carreras de obstáculos se refiere, y a *Royal Ascot* como el gran festival de las carreras planas. Pero todas estas carreras se dividen, a su vez, en diversas categorías.



- **Clases**

Dentro de las carreras planas, se suele dividir a las mismas en distintas clases. Hay dos tipos básicos muy bien diferenciados:

1. **Las Carreras de Class 1** son las más importantes, y en ellas todos los caballos suelen competir con el mismo peso. Se subdividen, a su vez, en grupos en función de su importancia, sobre todo desde el punto de vista de las razas de los caballos, partiendo de carreras internacionales a eventos de tipo más nacional y local. Para las carreras más importantes de este primer grupo hay que tener en cuenta que los purasangres empleados, generalmente, se preparan para los eventos durante todo el año, y por tanto corren pocas carreras además de las de este tipo.
2. **Las Carreras de Hándicap** se diferencian en que a los caballos se les asignan pesos diferentes en función de su capacidad y habilidad. También se subdividen en varias clases.

### **Distancias**

La distancia recorrida en las carreras es otra forma de clasificar los distintos tipos de eventos que hay. Por norma general, las distancias pueden variar entre los 400 y los 4.000 metros, aunque lo normal es que abarquen entre 1 y 1,6 kilómetros, siendo esta última medida la equivalente a una milla. Si nos fijamos en las clasificaciones británicas, varían entre los cinco *Furlongs* (medida anglosajona utilizada en este mundo de los caballos, y que equivale a 201,168 metros) y las 2 millas, es decir, entre 1.006 y 3.200 metros. En Estados Unidos, la mayoría de las carreras están limitadas



a los caballos purasangre y oscilan entre 1 y 1,5 millas de distancia. Las más populares, como el Derby de Kentucky, son de una distancia de 1,25 millas, es decir, unos 2 kilómetros.

### **Las clásicas**

Si uno escarba un poco en los distintos tipos de carreras de caballos encuentra muchas más clasificaciones, como las denominadas '*Clásicas*': carreras disputadas en Gran Bretaña en las que compiten caballos no castrados de tres años de edad, con varios eventos importantes. Otro tipo de carreras son las '*Nursey*', carreras de Hándicap restringidas a caballos de dos años de edad, o las '*Maiden*', para caballos que nunca han ganado una carrera. Las posibilidades son muchísimas, pero saber un poco las más básicas y populares es importante de cara a saber ser certeros con nuestras apuestas de caballos.

### **Participantes**

#### **Edad Caballos Participantes**

#### **PRIMERA CARRREA**

Los potros de dos años compiten entre ellos (salvo a final de temporada) y en distancias más cortas. Los programas de los distintos hipódromos incluyen carreras, hasta el 30 de abril, solo en carreras de 800 a 1.000 metros. Posteriormente los metrajes van subiendo gradualmente hasta un máximo de 1.800 metros.

Durante los primeros meses nuestro calendario contempla que potros y potrancas de dos años participen en igualdad de peso y a partir de mediados de año las potras reciben descargo en atención al mayor peso y musculatura que van desarrollando los machos. Principalmente durante las temporadas de dos y tres años las reglas de los programas de carreras contemplan pruebas reservadas a hembras.

#### **EDAD CLASICA**

Existe la convención generalizada de que el valor deportivo alcanzado durante la temporada en la que los caballos tienen tres años es la que mejor determina su valor futuro como reproductores. Por ello, en todos los países hay un calendario muy específico para que los caballos entrados con el año natural en los tres años (la llamada



“edad clásica”), puedan dirimir entre ellos la supremacía en los tres rangos de distancia: velocidad, milla y fondo.

El calendario clásico español, tanto para machos como para hembras, responde a un prototipo próximo al estándar internacional para las diferentes distancias, con grandes premios, entre los que destacan el Derby y el OAKS y un conjunto de carreras previas denominadas preparatorias que permiten ir seleccionando, a medida que avanza la temporada, a los futuros campeones clásicos. Las principales carreras para potros y potrancas de tres años tienen lugar en primavera.

Un factor distorsionador del rendimiento de las hembras, y precisamente con mayor intensidad en primavera, es el celo. Suele conllevar irritabilidad, falta de apetito y menor valor competitivo durante una semana.

Los hipódromos programan también carreras intergeneracionales, en las que los tres años se enfrentan a los viejos (cuatro o más años) con pesos por edad o bajo la modalidad de hándicap. Debido a que el desarrollo de un potro de tres años no está completo, en las carreras de peso fijo por edad los caballos viejos recargan kilos. A modo de ejemplo, en el Gran Premio de Madrid, carrera cumbre del calendario español y que se celebra al final de la primavera, los tres años llevan 55 kilos y los viejos, 61. Estas diferencias se van reduciendo a medida que avanza el calendario y el desarrollo físico de los tres años.

## **VIEJOS**

Llegado el 1 de enero del año en que se cumple el cuarto desde su nacimiento, los caballos pasan a conocerse coloquialmente como “viejos”. Las carreras de élite en que tienen opción a participar los productos de cuatro años en adelante están abiertas a todos los ejemplares que, como mínimo, tengan esa edad, salvo las que desde finales de junio (es el caso del Gran Premio de Madrid) permiten el acceso a los ejemplares de tres años. Los tres años, cuando compiten frente a los viejos en carreras que no son hándicap, reciben, en atención a su menor desarrollo físico y para equilibrar sus opciones, un descargo.

## Razas de caballos de Carrera

- **Pura sangre**

Si bien se dice que todos los caballos de carreras son 'pura sangre', lo cierto es que



esta raza es la única que lleva este nombre de forma oficial. Se trata de un animal desarrollado en Inglaterra en el siglo XVIII, tras la cruce de cuatro yeguas británicas con sementales árabes y berberiscos. El objetivo era crear corredores de distancia.

Los pura sangre modernos descienden de tres machos importados: *Goldolphin Barb*, *Byverly Turk* y *Darley Arabian*. Miden 1,63 metros de altura y el pelaje puede ser castaño, tordillo, alazán o zaino con manchas blancas en la cara y parte inferior de las patas.

- **Cuarto de milla**

El Quarter Horse fue creado al oeste de Estados Unidos gracias a la cruce de un pura sangre y un *Saddlebred* local. Puede correr los 400 metros de las carreras largas, por lo que de ahí viene ese nombre tan peculiar. De poca estatura, corpulento, de pecho grande, ancho y de constitución musculosa, este caballo tiene arranques veloces, puede girar y parar en segundos y su temperamento es tranquilo. Además, se caracteriza por su resistencia, su velocidad y su estabilidad.



- **Árabe**



Es uno de los caballos de carreras más conocidos en todo el mundo debido a su inteligencia, su resistencia y su carácter fuerte. Además, se trata de una de las razas más antiguas y puras, que llegaron a otras latitudes fuera de Oriente Medio, gracias al comercio y las guerras.

Son valorados por los beduinos y habitantes nómadas del desierto, ya que son rápidos para aprender al ofrecer siempre una gran predisposición. Asimismo, ostentan una belleza extrema a simple vista.

- **Appaloosa**

Fue creado en Estados Unidos, concretamente en la ciudad de Idaho, a mediados de los años 30. Sus principales características son el pelaje pecoso o con manchas, que puede ser leopardo, manchado, copo de nieve o jaspeado. Se trata de una de las razas de caballos más veloces que existe.



- **American paint**



Es el típico caballo usado por los vaqueros del Oeste de Estados Unidos, muy veloces y similares a los Cuarto de Milla, a excepción de su pelaje, el cual es pintado o manchado. También son valorados por su capacidad de recorrer grandes distancias y, por supuesto, por su belleza.