



ASOCIACIÓN ANDALUZA DOMA DE CAMPO

2014

CONCURSO DOMA DE CAMPO

DEFINICION DEL CONCURSO:

Consiste en una prueba de habilidad técnica y velocidad, se conjugan los obstáculos artificiales con los naturales recreando el trabajo diario en el campo donde se aplica la DOMA VAQUERA realizada en nuestros campos y en el manejo con el ganado.

CONCURSOS Y CAMPEONATO FINAL:

- ✓ La celebración de las pruebas, AADC se reserva las fechas de los distintos concursos y fijara la final.
- ✓ Se anunciarán en tiempo y forma el enclave, fecha y premios.
- ✓ Los jueces serán nombrados por AADC.
- ✓ Para poder inscribirse en la final del campeonato, el binomio (caballo-jinete), deberá haberse clasificado entre los diez primeros en al menos dos concursos y/o superar la puntuación de corte, de las diez mejores puntuaciones de todas las pruebas celebradas.
- ✓ La final y los demás concursos, bajo el criterio de AADC, se podrá celebrar a dos mangas y de la obtención de la media resultante, el mejor tiempo (el menor obtenido) se alzará en campeón de la prueba.
- ✓ El resultado final de la prueba será inapelable, una vez examinados lo resultados de cada participante y nombrado el ganador (1^{er} clasificado) subcampeón (2 clasificado) y tercer clasificado.

DEL PARTICIPANTE:

- ✓ El participante, que en el plazo de un minuto no se presentase ante el jurado, una vez llamado, será eliminado.
- ✓ El participante deberá respetar y acatar el orden de salida obtenido en sorteo previo al concurso.
- ✓ El jinete irá obligatoriamente vestido con el traje tradicional de vaquera y sombrero, propia de nuestro país.
- ✓ El uso de zahones es OBLIGATORIO.
- ✓ Estar en posesión de **LD** (Licencia Deportiva) del jinete del año en curso y aconsejable estar en posesión de **Licencia deportiva** del caballo o seguro de responsabilidad civil vigente.
- ✓ El participante estará inscrito en el concurso una vez haya hecho efectivo la entrega del impreso de inscripción, como el pago del importe total fijado para cada prueba.



PUNTUACIÓN:

Penalizaciones: Estos tiempos serán sumados al tiempo total empleado en la prueba.

Primera negación	20 segundos
Segunda negación ante el obstáculo o no ejecutarlo	45 segundos
Desplazamiento, volcar o tirar parte o total del obstáculo	15 segundos
Soltar la cancela o garrocha en cualquier momento	10 segundos
No cerrar la cancela	30 segundos
Pérdida de la garrocha (deberá parar a recogerla)	15 segundos
En caso de perder la garrocha y no volver a recogerla	45 segundos
Error de recorrido rectificado	20 segundos
Error de recorrido no rectificado	45 segundos
La no ejecución correcta de los trabajos al paso (retrote, etc.)	30 segundos
Tomar atajo en el recorrido fijado	90 segundos

Descalificación directa:

- Entrar en el recorrido fuera del turno.
- Herir al caballo, tanto de forma involuntaria como accidentalmente o este presentar herida/s en cualquier parte del cuerpo.
- La cojera manifiesta.
- Maltrato.
- Cuando se observe en el jinete una clara ineptitud en el manejo de su cabalgadura o en la actitud de esta, con peligro para él mismo, su caballo, jueces o público.



Obstáculos

- El término obstáculo significa una dificultad a superar por el jinete.
- Todos los obstáculos deberán estar delimitados por banderas rojas y blancas (rojas a la derecha y blanca a la izquierda).
- Para que un obstáculo se considere superado el jinete tendrá que:
 - Pasar entre las dos banderas de entrada en el sentido correcto,
 - Ejecutar el ejercicio técnico solicitado en ese obstáculo.
 - Salir de la zona del obstáculo pasando por las banderas de salida.
 - Los obstáculos son numerados y serán superados en ese orden quedando el número al lado derecho de las banderas. Los obstáculos están integrados en un recorrido que deberá ser respetado.

Error de Recorrido

Se considera error de recorrido la falta en la forma de abordar el obstáculo o el error en la secuencia de superar los obstáculos.

Se considera un error consumado cuando el jinete inicia el obstáculo siguiente sin:

- Haber corregido la forma como abordó el obstáculo anterior
- Haber superado el obstáculo anterior

Listado de Obstáculos

El recorrido de la prueba de Campo incluye un total de 10 a 20 obstáculos.

Los obstáculos siguientes son los seleccionados de una lista de 20 o más obstáculos propuestos por AADC y que podrán ser modificados, adaptados o cambiados según el criterio del CO.

1. Tres barriles.
2. Puente.
3. Zigzag entre estacas en paralelo.
4. Salto sobre tronco, pacas de paja o barras.
5. Redil.
6. Zigzag entre estacas en línea.
7. Barriles.
8. Cancela.
9. Campana al final del pasillo.
10. Arreglar alambrada pie a tierra.



11. Retroceder en “L” u “ocho” entre estacas.
 12. Pasos laterales sobre un tronco.
 13. Retirar una garrocha de un barril.
 14. Depositar una garrocha en un barril.
 15. Derribar una pelota o ensartar una argolla con la garrocha.
 16. Pasar una zanja de agua.
 17. Banqueta.
- Estos obstáculos podrán, alternaran o sustituirán por otros similares aprovechando accidentes naturales, arboledas, arroyos, etc.

Reconocimiento:

Antes del inicio de la prueba los concursantes podrán entrar al recorrido para proceder a su reconocimiento.

Siempre bajo la supervisión del Delegado AADC y queda terminantemente **PROHIBIDO REALIZAR ALGUN OBSTACULO.**

La pista estará abierta a los jinetes para su reconocimiento durante un tiempo mínimo de 15 minutos. El presidente anunciará la apertura y el cierre de pista mediante un toque de campana.

Una vez dada la señal de pista cerrada ningún concursante podrá permanecer en la misma, el recorrido no podrá ser alterado y el inicio de la prueba será como mínimo quince minutos después.

Descripción de los Obstáculos

1. Ocho entre bidones

- ✓ Este obstáculo consiste en 2 bidones colocados a dos metros de distancia uno del otro, (o tres metros del centro del bidón).
- ✓ El caballo deberá entrar al galope entre los bidones efectuando un círculo de tres metros de diámetro alrededor del bidón de la derecha. Al terminar el círculo, cambia de mano e inicia un círculo a mano izquierda alrededor del bidón de la izquierda. Al terminar este círculo a mano izquierda volverá a pasar por el centro de los bidones.
- ✓ Este obstáculo se podrá hacer caminando hacia atrás



2. Puente

- ✓ Este obstáculo consiste en un puente que tendrá que ser franqueado a su paso.
- ✓ Este obstáculo tendrá por lo menos dos metros de largo, 1,50 m de ancho y sobre 20cm de alto en su punto máximo.
- ✓ Casualmente se podrá hacer dos pasadas (una en cada sentido).
- ✓ El piso no deberá ser resbaladizo.
- ✓ Este obstáculo deberá estar construido con un material sólido y que no constituya peligro ni para el jinete ni para el caballo.

3. Zigzag entre estacas en paralelo

- ✓ El obstáculo consiste en siete estacas de dos metros de alto apoyados en una base externa no clavada al suelo, dispuestas en dos filas paralelas con 6 metros de distancia entre las dos filas. Una fila de 4 estacas (nº1, nº3, nº5, nº7) a una distancia entre ellas de 6 metros. La otra fila de tres estacas (nº2, nº4, nº6) a una distancia de 6 metros entre ellas.
- ✓ La Estaca nº2 será colocada en un punto medio entre la estaca nº1 y nº3. La nº4 se colocara en el punto medio entre las estacas nº3 y nº5. La estaca nº6 se colocará en el punto medio entre las estacas nº5 y nº7.
- ✓ El obstáculo deberá ser franqueado de la siguiente forma: el caballo efectuará medias vueltas alrededor de las estacas en el orden indicado por el numero de cada estaca (nº1, nº2, nº3, nº4, nº5, nº6, nº7) y en el sentido indicado en el grafico del recorrido, efectuándose un cambio de mano en la línea media entre cada estaca.

4. Salto

- ✓ El obstáculo consiste en un tronco, barras o pacas de paja entre dos barriles o reparos. El caballo deberá saltar el obstáculo con franqueza y naturalidad.
- ✓ Triple salto, será contiguo y con una anchura de 120 cm y cuya altura no excederá de 50 cm.



5. Redil

- ✓ Consiste en un cercado, con una entrada, dentro de esta habrá otro cercado en cuyo interior se encuentran animales (gallinas, patos, cerdos, etc.).
- ✓ El obstáculo debe ser superado, entrando en un sentido y dando una vuelta completa, podrá ejecutarse a ambas manos. Ejecutar el obstáculo al trote es negativo.

6. Zigzag entre estacas

- ✓ Este obstáculo está formado por un mínimo de cuatro estacas de dos metros de alto, de madera, caña o metal, apoyadas en una base externa no clavada al suelo, en línea recta y a una distancia de 6 metros entre si. El sentido del recorrido estará establecido en el gráfico. El obstáculo deberá ser superado con entrada al galope. En cada cambio de dirección se hará un cambio de mano. El galope estará siempre en consonancia con la curva efectuada por el jinete.
- ✓ Los cambios de mano deberán ser efectuados en el punto medio entre dos estacas no siendo obligatorio.

7. Barriles

- ✓ Este obstáculo consiste en tres barriles colocados en cada ángulo de un triángulo equilátero de tres o cuatro metros de lado (la medida del lado del triángulo es hecha a partir del centro de los bidones).
- ✓ El obstáculo deberá ser superado de la siguiente forma: el caballo entra a galope entre los bidones indicados en el gráfico del recorrido. Contorna el bidón situado a su derecha (o izquierda, según el gráfico del recorrido) y encara el bidón siguiente efectuando un cambio de mano en la línea imaginaria que une los dos bidones. Después se dirigirá al último bidón ejecutando un nuevo cambio de mano en la línea imaginaria que une el 2º y 3º bidón dando una vuelta completa a este último bidón, saliendo de la pista por el mismo punto donde inició el ejercicio.
- ✓ Todas las vueltas serán completadas a mano derecha o izquierda según el gráfico del recorrido y las instrucciones dadas durante el reconocimiento de la pista.
- ✓ El objetivo de este obstáculo es comprobar la manejabilidad y actitud del caballo en circular en espacios estrechos manteniendo la impulsión y el ritmo en el galope.



8. Puerta o Cancela

- ✓ La cancela deberá estar hecha de madera, metal o de alambre, cerrada con un anillo de hierro. En cada lado de la cancela deberá haber dos postes de 1,30 de alto como mínimo.
- ✓ De acuerdo con el recorrido, la cancela se podrá abrir a mano derecha o izquierda.
- ✓ El obstáculo deberá ser superado de la siguiente forma: Después de hacer una entrada al galope el caballo se acercará al paso hasta colocarse al lado de la cancela, (izquierda o derecha según su apertura).
- ✓ Con la mano derecha el jinete levanta el anillo de hierro y abre la cancela. Sin soltar la cancela pasa al otro lado de la misma.
- ✓ Cuando el caballo se encuentre completamente del otro lado de la cancela, el jinete podrá retroceder un o dos pasos de forma a poder cerrar la cancela. Para finalizar colocando el anillo de hierro en su sitio, concluyendo así el obstáculo.
- ✓ Durante la ejecución del ejercicio, la mano del jinete no podrá soltar la cancela.

Puntuación del Jurado:

- El jinete nunca deberá soltar la cancela durante la ejecución de los ejercicios de apertura y cierre. En caso contrario el jurado deberá puntuar negativamente.

9. Campana al final de un pasillo

- ✓ Este obstáculo consiste en dos barras de cerca de 4 metros de largo, apoyadas en dos soportes de 0,60 de alto, colocadas en tierra y separadas entre si 1,20 constituyendo así un pasillo.
- ✓ Al final del pasillo se colocara una campana a cerca de 2,00m de alto.
- ✓ El obstáculo se superará de la siguiente forma: el caballo, al paso, hace su aproximación al pasillo, entra y avanza hasta el final. El jinete tocará la campana y acto seguido retrocederá hasta salir del pasillo paso atrás

Puntuación del Jurado:

- El Jurado puntuara la actitud del caballo, su rectitud, las ayudas del jinete y la rapidez. La fluidez, continuidad y seriedad en la ejecución de los movimientos.
- Si el caballo tira una de las vigas, el Jurado deberá puntuar negativamente.
- El pasillo podrá ser substituido por una "L"
- Las vigas y sus respectivos apoyos podrán ser substituidos por vallas del cercado de Doma.



10. Cántaro de barro

- ✓ Este obstáculo consiste en una mesa cuadrada de un 1,5m de largo por 1m de alto sobre la cual deberá estar un cántaro con agua.
- ✓ El obstáculo se supera de la siguiente forma: el jinete deberá acercarse a la mesa, coger el cántaro y beber o alzar el cántaro a un nivel superior a su cabeza, volviendo a dejar el recipiente, recto sobre la mesa.

Puntuación del Jurado:

- El Jurado deberá puntuar la forma como el caballo se aproxima a la mesa, sin manifestar miedo, y confiando en las ayudas del jinete. El cántaro al ser repuesto en la mesa tendrá que quedar de pie y el caballo no debe golpear la mesa, en caso contrario será penalizado.
- El cántaro podrá ser reemplazado por una botella llena (de líquido o arena)

11. Retroceder en “L”

- ✓ Este obstáculo se puede presentar en un pasillo en forma de “L”, en dos secciones de cuatro metros cada y un ancho de 1,5m. Este pasillo está delimitado por las mismas vallas utilizadas para delimitar el cuadrilongo de Doma. El caballo entra en el pasillo al paso o al galope y al final de este el jinete tocará la campana para después retroceder siguiendo el mismo trayecto por donde entró.
- ✓ Podrá haber una variante, en la cual el concursante entra en la “L”, al final a su derecha habrá una estaca de cerca de 1,60m de alto donde estará colocado un vaso. El jinete retirará el vaso y retrocede conforme el párrafo anterior, pero al salir tendrá otra estaca a su derecha donde deberá colocar el vaso.

Puntuación del Jurado:

- El Jurado deberá puntuar la forma como el caballo entra y retrocede, la fluidez de los movimientos y la respuesta a las ayudas.
- Tocar en las vallas delimitadoras del recorrido será penalizado y derribarlas será severamente penalizado.
- El Jurado deberá puntuar la forma fluida como retrocede el caballo, su respuesta a las ayudas, haciendo que el recorrido sea lo más perfecto posible. Si incurrirá en penalización si el recorrido no está trazado correctamente. Fuertemente penalizado si toca en las estacas.



12. Pasos laterales sobre un palo(s).

- ✓ Este obstáculo consiste en un palo de cuatro metros elevado del suelo 10cm.
- ✓ El caballo deberá acercarse al obstáculo (por la derecha o izquierda según el gráfico previsto para esta prueba), quedando perpendicular al tronco. Después el obstáculo tendrá que ser superado quedando siempre el palo entre los posteriores y anteriores y sin tocarlo.

Puntuación del Jurado:

- El jurado deberá puntuar la capacidad del caballo en superar el obstáculo, fluidez, continuidad y serenidad en el movimiento.
- Si el caballo toca el palo, será penalizado severamente.
- Podrá ser hecho con más de un palo, formando una secuencia.

13. Recoger y soltar una garrocha de un barril

- ✓ El jinete debe acercarse al barril al galope y recogerla sin haber ninguna defensa por parte del caballo.

Puntuación del Jurado:

- El jurado deberá puntuar la forma como el caballo se acerca al obstáculo, su reacción al movimiento de la garrocha y la forma como el jinete utiliza la misma.
- El caballo deberá mantener un galope constante y cadenciado sin hacer extraños ni defensa al ver el barril ni al recoger la garrocha por parte del jinete.
- El decaimiento o el cambio de aires por parte del caballo deberá ser penalizado.
- El derribo del barril, también deberá ser fuertemente penalizado.
- El concursante será penalizado si la garrocha cae al suelo antes de ser colocada en el recipiente y este continúa la prueba. En este caso el concursante tendrá que desmontar, coger la vara, volver a montar y proseguir la prueba.



14. Ensartar la garrocha en una argolla

- ✓ Con la puya de la garrocha y al galope, el concursante deberá derribar de un soporte varias pelotas colocadas a distintas alturas. Las pelotas podrán ser substituidas por argollas de más o menos 8cm de diámetro que serán ensartadas en la garrocha.
- ✓ Si el jinete toca el soporte con la garrocha o en cualquier otra parte del obstáculo, aunque ensarte la argolla, deberá tener una puntuación inferior que si ejecuta correctamente el ejercicio.

15. Pasar una zanja o arroyo

- ✓ Este ejercicio también es fundamental para cualquier caballo que trabaje en el campo.
- ✓ El caballo deberá pasar una zanja o arroyo con agua con franqueza y confianza demostrando estar familiarizado con el paso dentro del agua.

Puntuación del Jurado:

- El Jurado deberá puntuar la franqueza y confianza del caballo al afrontar el obstáculo sin necesidad de esfuerzo y ayudas por parte del jinete.

16. Banqueta

- ✓ Este obstáculo es igual a la banqueta de la prueba de cross de un C.C.E.: Empieza por una rampa que lleva hasta una plataforma situada a cerca de 60cm del suelo y que termina con un perfil recto.
- ✓ El objetivo es ver como el caballo entra en el obstáculo (inicio idéntico al puente) y como pasa directamente de una altura de 60cm al suelo demostrando así la confianza a las ayudas del jinete.

Puntuación del Jurado:

- El Jurado deberá puntuar la confianza y franqueza del caballo hacia el obstáculo, sumisión a las ayudas del jinete para que salte al suelo con suavidad.
- Si el caballo tarda en saltar al suelo deberá ser penalizado.

La participación en la prueba supone la plena aceptación de las normas, artículos, recorrido, puntuación final y decisión de los jueces y del presidente del jurado.