



## Reglamento de “Aparte Campero” Prueba Ing. Mariano W. Andrade

### **Preliminar:**

Esta prueba intenta recrear una de las faenas habituales en las explotaciones ganaderas, cuando se debe apartar una tropa del rodeo, trabajando en equipo de tres jinetes, debiendo pasar de un corral a otro los animales determinados.

### **Descripción de la Prueba:**

Las instalaciones necesarias, son dos corrales contiguos, uno de ellos de 30 mts por 20 mts y el otro de 10 mts por 20 mts. Ambos comunicados por una abertura de 3 mts de ancho, que se ubicara en el centro de la línea divisoria de los dos corrales, a la que llamaremos “Puerta”. Se recomienda que los corrales tengan una sola tranquera de entrada en lo posible ubicada en los laterales del corral de aparte o en corral del señuelo.

En el corral grande se ubicara el rodeo de 30 vacunos, en lo posible de categorías ágiles y livianas, terneros de más de 230 Kg. o Vaquillonas o Novillos de menos de 350 Kg.

Se deben identificar en tríos, repitiendo el mismo número en tres de los animales, tal que queden constituidos 10 tríos, marcados en forma bien visible de ambos lados en el costillar y en la grupa. Para mayor claridad de la identificación de los animales se utilizarán los números 0, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 y el símbolo X. La identificación debe hacerse en lo posible con pintura blanca o verde, según la raza y el pelaje de los animales a trabajar o con tizas indelebles para marcar hacienda. Todos los animales deben tener el mismo color de identificación.

El equipo participante, conformado por tres jinetes, para comenzar la prueba deben ubicarse en la puerta de comunicación entre los dos corrales o dentro del señuelo detenidos, y allí esperar la indicación de inicio que será impartida por el Jurado de la prueba quien estará asistido por dos cronometristas, un planillero y un veedor de señuelo. No se iniciará la prueba si uno más participantes están en movimiento. Si la demora para iniciar por esta causa es significativa y reiterada, el Jurado debe poner en marcha un cronómetro y dar un tiempo máximo para iniciar de 1 minuto.

Transcurrido el cual si no se puede indicar el equipo quedará descalificado. Siempre se debe trabajar con dos cronómetros, designándose a priori cual será el oficial y tomando el tiempo del segundo cronómetro como control o en el caso de algún error en el manejo del cronómetro oficial.

El Jurado anunciará en el momento de inicio, y nunca antes, el número o el símbolo que identifica los animales a apartar por el equipo y en ese momento empezará a tomarse el tiempo.

Palabras más o palabras menos, la situación sería: con el equipo formado en la puerta que separa ambos corrales o dentro del señuelo quietos, mirando al rodeo, el Jurado pregunta "Listo el equipo", si la respuesta es afirmativa, luego indica "Su vaca es la N.º... o la marcada con el símbolo X. "¡Tiempo!" y en ese momento se accionan los cronómetros y comienza a correr el tiempo de faena.

Dos jinetes saldrán a apartar y uno debe quedar de portero, cuidando el ingreso al señuelo.

La faena consiste en pasar en forma individual los animales que conformen el trío indicado desde el corral grande al chico, en el menor tiempo posible.

Luego de sacar cada animal, los jinetes cambian de función, rotando el encargado de cuidar la puerta o luz de comunicación entre el corral y el señuelo, o sea si el jinete A estaba atajando la puerta y los jinetes B y C apartaban el primer animal, para el segundo aparte, queda el jinete B cuidando el señuelo y apartan los jinetes A y C, y para el tercer aparte, cuida el jinete C y apartan los jinetes A y B.

No es válido encerrar dos animales de la tropa indicada en el mismo movimiento de aparte, por más que vengan juntos, siempre entre animal y animal apartado debe rotarse el portero. Cuando vengan a la puerta dos animales del trío a apartar, se deberá ingresar solo uno, rotar evidentemente el portero, poniéndose el nuevo portero entre la segunda vaca y la puerta, y continuar el encierro.

En el caso que entrasen dos animales juntos de la tropa, se debe vaciar inmediatamente todo el señuelo y reiniciar el aparte con el corral chico libre, sin que se detenga o vuelva a cero el tiempo de faena.

Una vez terminado el aparte los tres jinetes deben volver a ubicarse en la puerta de comunicación de los dos corrales y con un grito y levantando los rebenques indican faena terminada, momento en que se corta el cronómetro y se determina el tiempo empleado. La voz de ¡Tiempo! al finalizar la tarea la da también el Jurado y solo en ese momento los cronometristas deben detener el cronómetro.

Es importante destacar que para cortar el tiempo los jinetes deben estar en el marco donde iniciaron la prueba, indistinto si miran al rodeo o al señuelo, pero si en la luz de separación, porque es parte de la prueba manejar los montados y evidenciar dominio total sobre su cabalgadura por parte de cada jinete. Si uno o varios jinetes pasan la puerta sin sujetar sus caballos y más o menos ordenados se forman en el

lugar indicado, el cronometro seguirá corriendo y no se indicara la voz de “tiempo”, que determina el fin de la faena.

El orden de participación de los equipos se establece por sorteo antes de iniciar la prueba. Cada equipo respetando el orden del sorteo realiza tres entradas, en las cuales el Jurado programará para que no repitan el trío de animales a apartar, dicho de otra forma, en un ejemplo, el equipo N°1 apartara el trío 8 en la primer entrada, el 6 en la segunda y el 3 en la tercera, no pudiendo salvo caso de fuerza mayor, asignarle dos veces el mismo trío. El equipo recién se enterara de que trío de animales le corresponde apartar, en el momento de iniciar cada actuación, no debe haber conocimiento ni identificación previa de los animales a apartar por parte de los participantes.

El publico puede alentar al equipo y participar con indicaciones que no sean especificas o concretas, y mucho menos acercarse al corral individualizando o marcando con señas indudables la ubicación del animal, si esto ocurriese se llama la atención y se agregan 10 (diez) segundos de penalización al tiempo total de esa entrada del equipo por ayuda exterior. Si los simpatizantes del equipo persisten en dicha actitud, el equipo quedará eliminado.

Si llegase a ingresar al señuelo un animal que no sea uno de los indicados, una vez que se termino de encerrar los tres vacunos correctos y solo entonces, debe “limpiarse” el señuelo, en cuya tarea no importa quien quede de portero, sin necesidad de rotar los puestos de los jinetes. Cuando en el corral chico solo quedan los tres animales que debían apartarse, el equipo entonces deberá marcar el fin de la faena, en la forma antes descripta. Por cada animal que “ensució” la tropa, se recarga el tiempo logrado con 10 (diez) segundos. Como ejemplo si pasaron dos animales de otro número al correspondiente, y la faena se realizó en 50 segundos, el tiempo resulta en 1 minuto y 10 segundos.

Si uno de los animales que ensucia el señuelo, fuerza su retorno al rodeo, sin que el portero vaya a buscarlo, no se penalizará.

Es importante fijar el concepto que la limpieza de la tropa, sacando los animales mal apartados, solo se debe hacer cuando están los tres animales que corresponde en el señuelo. Si iniciada la limpieza del señuelo, volviere al rodeo uno o más de los animales indicados para apartar, se debe interrumpir la limpieza del señuelo y retomar el encierre del trío indicado, volviendo también a la rotación de los porteros según el orden del aparte inicial.

Ejemplo: Las vacas a apartar son las identificadas con el N° 1, en el primer aparte donde actuaron de porteros los jinetes A, B y C en ese orden, se ensució la tropa con dos animales marcados 8 y X . Cuando se realiza la limpieza donde quedó de portero el jinete B, se escapa un animal N° 1 al rodeo. Se detiene la limpieza y se debe retornar el animal N° 1 que volvió al rodeo, correspondiendo que quede de portero el jinete A. Si se hubiesen escapado dos animales N° 1, se debe encerrar uno con el

jinete A de portero y el segundo animal con el jinete B de portero, y luego recién continuar con la limpieza del señuelo.

En el caso que entren al señuelo en un mismo movimiento de aparte un lote de 10 (diez) animales o más, aun cuando entre ellos estén los que deban apartarse, el corral chico deberá vaciarse por completo, y reiniciar la faena, sin que se detenga el reloj, o sea manteniéndose el tiempo desde el inicio de la actuación.

En caso de accidente fortuito como por ejemplo el enredarse una cola de vacuno en la espuela, se anunciará al Comisario y el reloj se detendrá hasta solucionarlo y luego se reiniciará la tarea desde el tiempo acumulado.

Los inconvenientes de equipo como así las rodadas o costaladas, no ameritan detener el reloj, el tiempo sigue corriendo y el jinete o el equipo deben solucionar el problema cuanto antes. Si el jinete que tiene el problema con su apero es el portero, podrá ser suplantado transitoriamente por uno de sus compañeros hasta que vuelva a estar montado. El participante en problemas debe retirarse a un costado del señuelo o del corral, y por supuesto que desmontado no puede actuar de portero ni intervenir y favorecer al aparte de la tropa.

De los tres tiempos obtenidos en las tres actuaciones, se desechará el mayor y se sumarán los otros dos a fin de obtener el tiempo final del equipo.

El tiempo máximo de faena asignado es de 2 (dos) minutos, alcanzado ese tiempo se corta la actuación del equipo y se computan dos minutos con las vacas apartadas hasta el momento y penalizado por las vacas equivocadas.

Ejemplo: suponiendo que al llegar a los 2 minutos el equipo haya apartado dos vacas y tenga tres vacas sucias, se le computan 2,30 minutos con dos vacas.

Se tomará en cuenta la cantidad de vacas encerradas en cada actuación, si un equipo agota su tiempo de 2 minutos habiendo encerrado 2 vacas tiene mejor actuación que aquel que cumple el tiempo máximo con solo una vaca encerrada.

Ejemplo: el equipo logró encerrar dos animales de su tropa (los N° 1) y ensució con un N° 3 y un N° 7, y se les cumple el tiempo de 2 minutos, se anota "Tiempo 2 minutos más 20 segundos de recargo con 2 vacas encerradas. Total 2,20 con 2 vacas"

A fin de simplificar los cálculos y las anotaciones los cronometristas aproximarán el tiempo a la instancia de minutos y segundos, redondeando las centésimas, si el tiempo logrado fuese de 1 minuto, 25 segundos, 50 centésimas o más, se anotará 1 minuto 26 segundos, y si fuese 1 minuto, 25 segundos 49 centésimas o menos, se anotará 1 minuto 25 segundos.

El equipo con menor tiempo logrado de la suma de sus dos mejores actuaciones y con mayor número de vacas encerradas en esas dos actuaciones, será el ganador. Es prioritaria la cantidad de vacas encerradas, sobre el tiempo empleado.

Cuando el estado de la hacienda lo aconseje, detalle de responsabilidad de los organizadores, se harán dos entradas de cada equipo, y el Jurado evaluará cuantos

equipos pasan a la tercera ronda, desechando aquellos sin posibilidad de ganar. Además fijará un tiempo menor para la tercera pasada analizando las posibilidades de clasificar de los equipos.

Como ejemplo: Si participan 10 equipos, hay un equipo que en sus corridas iniciales solo encerró 2 vacas en cada una y con tiempo máximo de 2 minutos, ya no tiene posibilidades y entonces no participa en la tercer entrada. Por otro lado el Jurado reducirá el tiempo máximo de la tercera entrada a 1minuto 30 seg., o a menos si fuese necesario.

Si bien el módulo ideal de trabajo es de 30 vacunos para 10 equipos, se puede estirar de acuerdo al criterio del Comisario u organizador a 12 los equipos participantes con esa misma cantidad de animales. Cuando el número de equipos es mayor se recomienda hacer series de hasta diez equipos, precisando 30 vacunos y para cada serie.

Como usualmente se hacen dos jornadas de clasificación en dos días seguidos, (sábado y domingo), la serie que corrió con el primer lote de hacienda el día sábado lo hará con el segundo el día domingo y viceversa, minimizando el factor hacienda. Salvo razones de fuerza mayor y a criterio del Jurado, cuando haya que realizar un cambio parcial o total de hacienda durante una competencia, el mismo debe hacerse al iniciar cada ronda, o dicho de otro modo en ronda completa. Cuando durante una ronda un animal demostrase evidentes signos de agotamiento, el trío al que pertenezca no se asignara a ningún equipo.

## Consideraciones Importantes

La edad mínima para participar es de 7 años con expresa autorización de los padres o tutores, y deslinde de responsabilidad total por accidente eventual a la Comisión organizadora y a la A.C.C.C., lo que se considera fehacientemente aceptado con solo el hecho de participar en la competencia.

El participar tanto en menores, juveniles o mayores implica la renuncia implícita a todo reclamo hacia las instituciones mencionadas, generalidad que también corresponde a los expositores y propietarios de los equinos intervinientes.

El jinete que actúa de portero puede adelantarse para complementar la acción de aparte en una proyección de 10 metros desde la luz de aparte hacia el corral grande (zona del portero), pero no puede salir a buscar vaca. En jerga campera, puede "hacer calle" o costado, pero la acción de aparte y mantenimiento esta a cargo de la yunta que esta trabajando. Es aconsejable marcar ese límite con banderas para no tener dudas de apreciación.

Si bien válido que una vez encaminado el vacuno hacia el señuelo, el portero saliente vaya a buscar vaca, no debe salir del área hasta que el vacuno haya

ingresado al corral chico. Esto se considera infracción. (Salida anticipada del portero). Penalizado con 10 segundos de recargo cada vez que acontezca.

El único contacto que pueden tener los participantes con los vacunos es a través de los montados, si castiga un vacuno se considera infracción. (Castigo indebido). Penalizado con 10 segundos de recargo cada vez que suceda.

El uso del rebenque por parte de los jinetes, solo se permitirá sobre su montado, nunca a los montados de los compañeros, y por detrás de la línea de la cincha. El castigo por delante al montado (no las señas ni sombras) y el castigo a los montados de los otros componentes del equipo, se penalizaran con idéntico criterio que el castigo al vacuno.

Se considera castigo todo contacto con el montado por el rebenque, la mano o el brazo. Las tocaditas con el cabo del rebenque por la tuza también se consideran castigo indebido. Penalizado con 10 segundos de recargo.

El exceso de violencia, provocando el estrellarse de los vacunos con el corral, sin aflojarle presión, poniendo en riesgo tanto al vacuno como a las instalaciones, se considera infracción. También se penaliza con 10 segundos de recargo pudiendo advertirse previamente, solicitando al jinete que deje de acosar el vacuno cuando es evidente que atropellará el corral.

En el caso que el uso de espuela provoque sangrado, el Jurado tiene la obligación de observar al jinete, e incluso indicarle que para las siguientes entradas debe sacárselas. El exceso de uso de espuela o de castigo a su montado de acuerdo al criterio del Jurado, también se considera infracción.

Consideramos exceso de castigo cuando la ayuda del rebenque o la espuela no provocan la reacción esperada en el montado. En líneas generales cuando durante una entrada el jinete aplica más de 10 azotes a su montado, es evidente exceso de castigo. Lo mismo ocurre cuando el azote es muy violento y puede incluso "cortar" al montado. Esas actuaciones no ayudan a dar un buen espectáculo y sin duda no tiene sentido una competencia en esas condiciones.

La apreciación de Jurado es indiscutible y según sea la violencia o la circunstancia del castigo o conducta, podrá penalizar con un recargo de 10 segundos, eliminar esa actuación del equipo o definitivamente sacarlo de la competencia.

En todas las infracciones, de persistir el mismo jinete en su conducta el Comisario dará por concluida esa actuación del equipo con el tiempo máximo de faena y lo que hayan actuado hasta ese momento.

Realizada la penalización al participante, el secretario asentará la observación indicando causa y autor.

Si en las subsiguientes entradas el mismo jinete persiste en la actitud que generó la advertencia se dará por terminada la actuación del equipo, por eso es importante el registro de las infracciones.

Si el mismo jinete incurriese en otra infracción de las específicamente detalladas o en alguna actitud que el Comisario le parezca incorrecta, se le realizará por micrófono la aclaración correspondiente y se lo penalizará con 10 segundos de recargo.

También se considera infracción el vocabulario grosero o inadecuado durante el desarrollo de la prueba, correspondiendo penalizarlo si luego de advertido el participante reincide en esa actitud.

No se puede repetir montado y cada jinete podrá participar como máximo en 3 (tres) equipos.

En el caso de montado y/o jinete lesionado, que no permita completar la faena, el equipo finaliza su actuación, computándose el tiempo máximo de 2 (dos) minutos para esa entrada, con las vacas apartadas hasta ese momento y las penalizaciones que le correspondan.

El abandono por lesión persistente de un montado o un jinete, implica que el equipo termina su participación en la competencia, salvo que esta ocurriese en la última entrada del equipo.

En cuartos de final clasificatorios para el campeonato nacional, en el caso de lesión de uno de los jinetes o montados del equipo, evidente y corroborada por el Comisario, durante la competencia, podrá autorizar a la participación de un suplente para completar la clasificación del equipo, pero siempre el que clasifica es el equipo original.

Ejemplificando si en cuartos de final para el Campeonato Nacional, al equipo Rojo, en su primera entrada se le lesiona un jinete o un caballo, tal que pueda o no terminar esa faena, el Jurado puede autorizar el reemplazo del jinete o caballo lesionado por otro jinete o caballo que pueden o no ser de otro equipo participante, para realizar las otras dos entradas y concluir su clasificación. Nunca el reemplazo puede ser de más de un componente de los seis integrantes del equipo.

La entidad de un equipo se conserva aún cambiando un elemento de los seis que lo componen, ya sea jinete o caballo, así tal que si en el equipo Rojo entre los cuartos de final y la final se accidenta un montado o un jinete, este puede reemplazarse y seguir siendo el equipo Rojo. Los cambios en los elementos que constituyen los equipos deben estar fehacientemente justificados a la Comisión organizadora y al Comisario actuante.

En el caso hipotético de empate de primer puesto, para la definición del Campeonato Nacional, en la suma de los dos mejores tiempos para definir posiciones, se efectuará una cuarta entrada de los equipos empatados. Cuando las competencias sean clasificatorias mantendrán el tiempo del empate, para el ranking.

Toda otra circunstancia no contemplada será resuelta por el Jurado de la prueba quien es la autoridad máxima e indiscutible, de la competencia.

## Esquema de desarrollo del Campeonato Nacional de Aparte Campero de la Asociación de Criadores de Caballos Criollos

En todas aquellas sedes que lo soliciten se realizarán competencias con puntuación para el ranking Nacional, siempre y cuando las instalaciones no presentes desvíos sustanciales de las indicadas en el reglamento, ( se hace esta consideración porque en algunos predios ya hay instalaciones que pueden servir para el evento a pesar de no tener exactamente las medidas reglamentarios, si la superficie total establecida es de 800 mts. cuadrados, repartidos en 600 mts. cuadrados para el corral de aparte y 200 mts. cuadrados para el señuelo. Se consideran en principio aptos aquellos corrales que no difieran en + - un 20 % de los oficiales).

Todos los corrales para los cuartos de final y final Nacional, deberán ser estrictamente reglamentarios en su formato y medidas.

En todas estas competencias el número de vacunos debe ser reglamentario.

El trabajar con hacienda cansada o muy correteada, no solo se refleja en magros resultados sino que desluce totalmente el espectáculo y la habilidad y aptitud vaquera que busca evidenciar la prueba. .

En las planillas deben figurar todos los datos de los equinos, SBA, R.P. , Propietario, nombre completo, edad y pelaje, como así el nombre del jinete y nombre del equipo o Cabaña que representan.

Todos los animales que lleguen a disputar los cuartos de final deben tener aprobación morfológica para función, o sea su ficha de inscripción de pedigree sellada con medidas y aprobación oficial de jurado habilitado.

Es conveniente y casi necesaria, la disponibilidad de un equipo de sonido para la conducción de la prueba.

Todas las clasificatorias se harán con un Jurado oficial designado.

Establecido el orden Nacional de mejores tiempos, se establecerá, por pedido de asignación y ubicación equidistante, cuatro sedes que serán rotativas año a año, las cuales deberán ajustarse exactamente al reglamento para realizar los cuartos de final.

Una vez publicadas las fechas y las sedes elegidas, se le asignará a cada equipo de los 40 mejor clasificados la sede a la que debe concurrir, de acuerdo a su cercanía y orden de mérito. Estos equipos deberán confirmar su asistencia mediante el pago de inscripción en la sede a la que deban concurrir en la fecha determinada Cada sede tendrá un cupo ideal de 10 equipos. No obstante considerando las distancias podrán asignarse hasta 12 equipos a un cuarto de final, analizando cada caso en particular.



En los cuartos de final se participa un solo día con las tres entradas reglamentarias. Quedando de esta forma definidos los tres mejores equipos por sede que definirán el Campeonato Nacional en el Día Criollo en la Muestra Ganadera de la Sociedad Rural Argentina en Palermo, hasta nueva disposición de la Asociación Criadores de Caballos Criollos.

Las sedes podrán organizar paralelamente en la misma oportunidad una jornada abierta clasificatoria para el Campeonato del año siguiente,

Siempre las jornadas empiezan sin acumular méritos anteriores.

**Mariano Wenceslao Andrade**

DNI 8.634.658

El Presente reglamento es propiedad intelectual única y exclusiva de su autor y se transfiere sin ningún reparo a la Asociación de Criadores de Caballos Criollos de la República Argentina, con la obligación de registrarla a su nombre a fin de salvaguardar su reglamentación y que la misma no sea modificada por otra entidad que la mencionada.

A su vez la Asociación Criadores de Caballos Criollos convino en denominarla "Prueba Ing. Mariano W. Andrade".

Queda hecha la reserva a derecho a favor de la Asociación de Criadores de Caballos Criollos de Argentina, con Domicilio legal en Larrea 670 – 2º piso.

Se autoriza la realización de esta prueba con su nombre original "Aparte Campero", regida por el presente reglamento aplicado en su totalidad a entidades tradicionalistas, centros de actividades hípicas y entidades afines, citando fuente de origen.

**Mariano Wenceslao Andrade**

## **ANEXO**

### **Modificaciones y agregados al reglamento general**

*Aprobadas en reunión de Consejo Directivo, el día 2 de septiembre de 2013. Acta de CD N° 1360*

- No se permitirá el uso de cuchillo, lazo, ni ningún tipo de aditamiento a la vestimenta o al recado que pueda poner en peligro la integridad física de los jinetes.
- Embocaduras: podrán ser de transición en animales de hasta 5 años, debiendo ser permanentes a partir de esa edad.
- No hay restricciones respecto del uso de bajadores siempre que este agarrado a la hociguera, aunque se excluyen el uso de riendillas, riendas de retorno, etc.
- Solo en la Final del Campeonato Nacional se utilizará una tropa de 33 vacas dentro del mismo corral. En el resto de las clasificatorias o semifinales, se trabajará con una tropa de 30 animales, dejando a disposición para el reemplazo de eventuales animales fuera de condiciones, tríos de reemplazo en otro lugar.

---

*"Por Acta 1385 del 3/11/14 se resolvió que para todo aquello que no se encuentre específicamente definido en este Reglamento, regirá en forma supletoria el Reglamento General de Exposiciones (por ej. "Régimen de Incompatibilidades de los jurados" o "Sanciones y penalidades", etc.)".*