



Deporte Nacional



Descripción de las suertes charras

Los charros que participan inician el tradicional desfile con el estandarte al frente y se colocan alrededor del ruedo para rendir los honores a la bandera nacional. En seguida se ofrece la fiesta haciendo alusión a la intención de la misma.

CALA DE CABALLO



Esta faena sirve para mostrar la buena educación del caballo al estilo charro, incluyendo el brío, andadura, forma de dar el estribo, buen gobierno, etc. En el lienzo se procede a dibujar un paralelogramo de 20 x 6 mts. contando desde el partidero.

Para ejecutar esta suerte, el competidor mostrará a los jueces en turno el freno de su cabalgadura para que se cercioren de que no se ejerce ningún castigo con algún aditamento ajeno al mismo. Posteriormente enfrena su caballo, monta y se dirige al partidero al tranco. Una vez ahí, voltea, sobre parado y puesto en mano, arrancará a toda velocidad para llegar al rectángulo antes mencionado y lo llaman de la rienda para que detenga su carrera. El corcel procede a apoyarse en los cuartos traseros y resbalando sobre la arena deja las huellas producidas por la llamada de la rienda para suspender su carrera. Aquí se toma en cuenta la velocidad desarrollada, la manera de meter las patas y la longitud de las huellas al rayar en tres tiempos como máximo.

A continuación procede a tomar el centro y sobre parado se le darán 3 lados o más hacia

la izquierda y posteriormente hacia la derecha. Ejecutará un medio lado hacia un sentido y regresará para dar el medio lado contrario. Luego dará cuartos de lado en ambos sentidos, después se le hace cejar en línea recta hacia el partidero; esto es, se le hace caminar para atrás con naturalidad hasta los 40 mts., con sólo templarle la rienda. Seguidamente regresará al tranco hasta el lugar donde se encuentran los jueces.

En cada una de las suertes que se ejecutan dentro de la charrería se aplica un reglamento cuando se efectúa la competencia, de tal suerte que el competidor en la cala de caballo podrá contar con una puntuación que partirá de 20 puntos y podrá aumentarla o disminuirla con su actuación.

PIALES EN EL LIENZO



Pialar significa lazar al animal únicamente de las patas traseras. En esta suerte no se busca derribarlo, sino disminuir su velocidad hasta detenerlo completamente. En campeonatos oficiales habrá un pialador por cada equipo, mientras en competencias amistosas se recomienda que sean 3 por cada equipo.

Cada pialador tendrá derecho a tirar tres veces y cambiar su colocación en el lienzo para tener las mismas oportunidades. Como este mide 60 mts. en competencias oficiales se colocan a los 20, 30, y 40 mts. alternándose. Si al estar realizando la suerte se llega a reventar la reata el pial no cuenta, pero si el pialador suelta la reata, éste es descalificado, excepto cuando la yegua entra al devolvedero o a los corrales.

Aunque esta suerte parece muy sencilla, en realidad es una de las más difíciles entre todas las que realizan los charros. La forma en que los competidores tiran sus piales es muy variada y de la habilidad de éste depende su puntuación. Es decir, como existen diversas formas de tirar piales, cada uno merece una puntuación diferente, dependiendo de la dificultad y destreza con que se ejecuten. Como el propósito de esta suerte es lazar exclusivamente las patas de la yegua, únicamente califican aquellos piales en que sólo entren las patas en la lazada. Por otra parte, se califica como faena realizada cuando la yegua ha sido detenida por el pialador suspendiendo totalmente la carrera (de otro modo no cuenta).

COLEADERO



El coleadero es una de las suertes más espectaculares; es valiente, rápida, impetuosa y no exenta de peligro. Colear significa derribar un toro en plena carrera, jalándolo de la cola con la mano. Dentro de la charrería organizada, el equipo de coleadores será de 3 o de 5, dependiendo del tipo de competencia. Cada coleador tendrá 3 oportunidades. Como la longitud del lienzo es de 60 mts., se otorgará mayor puntuación a todas las caídas que se efectúen en menor terreno y se anularán todas las que se realizan fuera de su jurisdicción.

El coleador espera su turno junto al contralienzo. En el preciso momento de recibir al toro, y nunca cuando lo está esperando o después de haberlo recibido, saludará tocándose el ala del sombrero con el dorso de la mano derecha. Simultáneamente arrancará su caballo con el fin de no dejarse ganar la carrera por el novillo, y a toda velocidad dará unas palmadas en el lomo del animal, es decir, tiene que pachonearle, el lomo claramente, pues no cuenta si lo hace en el anca o si simplemente lo toca.

A toda carrera y paralelamente al toro, el charro se agacha para jalar de la cola y llevarla aproximadamente a la altura de la rodilla; en esa posición, debe pasar la pierna, con todo y estribo, por encima de la cola del novillo enredándola firmemente en la espinilla, e imprimiendo mayor velocidad a la carrera, jalará fuertemente para derribar al animal.

La calificación que los jueces concedan a los coleadores depende tanto de la distancia en la que se tira al toro como de la posición en que éste caiga al ejecutar la suerte.



El toro deberá apretalarse en el cajón, después de haber sido sorteados los que se montarán en la competencia. Se bonificará un punto a la puntuación general del equipo cuando el toro salga del cajón antes de los 4 minutos permitidos para poner el pretal. Si por alguna circunstancia especial no se pudiera apretalar dentro del cajón, se abrirá la puerta para que el toro salga al ruedo, y después de consumada la terna se procede a apretalar al toro.

TERNA EN EL RUEDO



Como su nombre lo indica, los participantes de esta suerte serán tres charros. La terna esta estrechamente unida a la jineteada de toros y deberá efectuarse en 8 minutos, que empiezan a contar desde el momento en que sale el toro del cajón con el jinete.

Las ternas que se ejecuten en menor tiempo contarán con puntos adicionales. El tiempo empieza a correr y termina cuando se limpia (se le quitan las lazadas), una vez que el jinete se ha apeado del toro, los 3 charros a caballo comienzan a lucir sus habilidades de lazadores. Primero se busca lazar la cabeza, para lo cual cada charro tendrá una oportunidad que utilizará de manera alternada. Una vez que se ha lazado al toro por la cabeza o por los cuernos se intenta, también por turnos, tirar el pial. Es decir, sujetar al toro de las patas con la reata para finalmente derribarlo.

JINETEO DE YEGUAS



El jinete de yegua al igual que el de toro deberá permanecer en el lomo del animal hasta que éste haya dejado de reparar. El jinete que aprovechando la proximidad de la barrera se apoye o detenga o utilice para apearse cualquier otra circunstancia, será descalificado, así como si se apea antes de que el animal haya dejado de reparar.

En caso de que al animal jineteado caiga por resbalón o brinque la barrera el jinete no tiene obligación de permanecer en el lomo y contará su jineteada. Cuando la yegua no pueda levantarse se dará por terminada la jineteada y se calificará.

En general se aplican las mismas normas para calificar al jinete de yegua y el de toro. La única diferencia que existe es que al jinete de toro se le otorga mayor puntuación en su actuación por correr mayores riesgos en su ejecución.

MANGANAS A PIE Y A CABALLO



La manganas consiste en lazar únicamente las manos del animal cuando éste pasa a toda velocidad o está parado.

Estas suertes se realizan en equipo. Un manganeador que será auxiliado por 3 arreadores integrantes del equipo. Tendrá derecho a 3 oportunidades para tirar y siempre manganas diferentes. Sólo se considerará manganas cuando atrape las manos y no se haya metido las patas o una mano solamente.

Se colocará en el lugar del ruedo que él seleccione y a una distancia mínima de 4 mts. entre la barrera y él. Los arreadores se encargarán de lograr que la yegua pase por ahí.

Si la yegua no pasa en esas condiciones y con la suficiente velocidad, no contará la oportunidad, siempre y cuando el lazador no remate su manganas (tirar o lazar). En cambio, la oportunidad cuenta si al estar floreado la reata para ejecutar su suerte la

perdiera por cualquier causa, pase o no la yegua por el lugar conveniente. Se considera mangana consumada cuando al caer la yegua lazada y estirada, rinda costillar y paleta.

El lazador a caballo podrá tirar manganas sencillas, floreadas y pararse sobre el caballo, utilizando la silla y el anca para auxiliarse y lograr una excelente puntuación, ya que aunque se le califica bajo las mismas normas que al charro que manganea a pie, la tabla de puntuación será más alta. El arte de florear y manganear a caballo es de gran mérito por la dificultad que implica su ejecución.

PASO DE LA MUERTE



Es probablemente una de las suertes más peligrosas de cuantas se ejecutan en la charrería. Se necesita de gran maestría, valor y conocimientos para realizarla. Consiste en que el jinete, montando en pelo un caballo domado y educado, corre paralelamente a una yegua bruta que ha salido del cajón y, emparejándose con ella, se pasa del caballo en que va montado a la yegua. El jinete debe sostener únicamente de las crines, tanto de su caballo, como de la yegua a la que ha de pasar.

El charro que ejecutará esta faena será auxiliado por 3 ayudantes, quienes se encargarán de hacer correr a la yegua alrededor del ruedo.

El jinete dispondrá de 3 oportunidades para realizar esta suerte. La primera oportunidad será a puerta de cajón, ayudado por sus arreadores. En el segundo y tercer intento, los arreadores le pasarán la yegua en el lugar en que él espera. Cuando el paso de la muerte se ejecute en el primer intento se otorgará al jinete una calificación de 20 puntos, en el segundo 15 y en el tercero 10; y si la suerte se realiza con la yegua parada, caminando o trotando, obtendrá la mínima puntuación de 5.

Como la yegua no esta acostumbrada a llevar jinete alguno en su lomo, al momento de ser montada repara, se levanta sobre las patas, brinca y corcovea, tratando siempre de librarse del pasador, pero éste no se cae, permanece montado, bien sujeto de las crines hasta haber calmado al animal.



[Elementos y características del traje](#), || [El Lienzo](#), || [Descripción de las suertes](#), || [Asociaciones](#),
|| [Accesorios](#), || [Refranes](#), || [Leyendas](#), || [Música](#), || [Glosario](#), || [Bibliografía](#),
|| [Créditos](#), || [Web de México](#)