

# **REGLAMENTO PARA LIDIAR GALLOS CON ESPUELAS NATURALES, POSTIZAS, RECORTADAS Y NAVAJAS DE ACERO DE 1/4 DE REDONDA Y LÍNEAS CORTANTES**

El presente reglamento tiene dos finalidades primordiales:

**A.-** Con su correcta aplicación, evitar que el juez de arena tome decisiones a su criterio y evitar al máximo las probabilidades de problemas entre los competidores.

**B.-** Tratar de que los criterios entre regiones del país se uniformen y facilitar así la participación en los diversos eventos gallísticos con un reglamento uniforme.

## **DE LOS JUECES**

### **Artículo 1.**

La autoridad máxima será el juez de arena, y sus veredictos serán inapelables e irrevocables.

### **Artículo 2.**

El juez de asiento sólo será auxiliar del juez de arena en los casos descritos en este reglamento.

### **Artículo 3.**

Únicamente el juez y su ayudante, cuando esto sea necesario, podrán permanecer dentro del vallín durante el transcurso de la pelea.

### **Artículo 4.**

Queda estrictamente prohibido a cualquier persona que no sea el juez de arena o su ayudante, intervenir en el desarrollo de la pelea.

### **Artículo 5.**

El juez de arena será la autoridad que aplique las sanciones por violaciones al presente reglamento.

## **DEL GALLO**

### **Artículo 6.**

Los gallos deberán presentarse limpios de la pluma, la cabeza y el cuerpo, si se presentan con rastros de grasa, medicamentos o alguna otra sustancia serán rechazados y sancionados, de acuerdo a lo que establece el Artículo 42 de este reglamento.

#### **Artículo 7.**

Todo gallo que presente signos de tiña (tiñoso) o de alguna otra enfermedad será rechazado.

#### **Artículo 8.**

Los gallos deberán ser presentados tusados, con la golilla recortada en un tamaño de 7 a 10 centímetros, a partir del oído. Se consideran fuera de casteo, los gallos que se presenten notoriamente desplumados del pecho o de la golilla, con plumas recortadas o entresacadas o rasurados de la cabeza.

### **COMPROMISOS Y COTEJOS**

#### **Artículo 9.**

Las peleas pueden ser de compromiso, por cotejo, derby o torneo.

#### **Artículo 10.**

Los pesos reglamentarios son de 1.400 kgs. a 1.800 kgs., con espuelas naturales o armadas, 2 ó 3 líneas cortantes hasta de 1/4", y de 1.400 kgs. a 2.400 kgs. con navaja redonda de 1/4" y espuelas recortadas. En ambos casos la tolerancia será de 30 grs. hasta el peso de 1.650 kgs. Por encima de dicho peso, la tolerancia será de 50 grs. Cualquier gallo que no esté dentro de los pesos especificados, podrá castarse previo acuerdo entre los propietarios de los gallos.

#### **Artículo 11.**

El límite de la pelea será de 30 minutos\* con espuelas naturales o armadas y líneas cortantes en todas sus modalidades; de 45 minutos con navaja redonda 1/4" y sus diferentes modalidades; y una hora con espuelas recortadas a partir de que los gallos sean soltados.

\* En los casos que el organizador del evento y/o los participantes así lo decidan, el tiempo podrá ser de un límite menor.

#### **Artículo 12.**

El tiempo empezará a contar cuando los gallos se suelten en combate, indicándolo el juez, y el tiempo deberá ser marcado en un reloj a la vista de todo el público presente.

#### **Artículo 13.**

Las peleas por cotejo, son aquellas a las que concurren los aficionados con sus gallos, sin haber un compromiso de por medio. También conocidas como topetones.

#### **Artículo 14.**

Las peleas por torneo, son los eventos donde compiten diversos criadores o partidos, clubes, peñas o equipos mediante convocatoria donde se otorgan premios en efectivo o mediante trofeos a los ganadores.

## **Artículo 15.**

Las peleas de compromiso, son las que se realizan entre dos contendientes, criadores, clubes, peñas o partidos, mediante convenio previamente establecido.

## **ARMAS**

## **Artículo 16.**

Los gallos podrán castarse con espuelas que pueden estar fabricadas de cualquier material de origen animal. \* Cualquier espuela fabricada con otro tipo de material será considerada arma prohibida y el que la utilice será sancionado de acuerdo con el Artículo 39.

## **Artículo 17.**

La colocación de la navaja redonda de 1/4", 2 y 3 líneas de acero, será sobre botana natural que deberá ser del mismo espesor en toda su extensión, y el grueso de la misma no deberá exceder de un centímetro.

## **Artículo 18.**

Cuando se organicen torneos, el organizador será responsable de poner a disposición de los participantes las botanas necesarias, así como las armas con que combatirán los gallos.

## **Artículo 19.**

Queda estrictamente prohibido modificar o alterar la forma natural de la botana, quien así lo hiciere será sancionado severamente como lo establece en Artículo 39 del presente reglamento.

## **Artículo 20.**

El hilo que se utilice en el amarre podrá ser de cualquier material, a condición de que su tejido sea plano y delgado, su extensión no excederá de los 2.00 metros.

## **Artículo 21.**

El armado o amarre consistirá en sujetar la navaja sobre la botana y está a su vez previamente sobre la pata del gallo. La botana se sujetará con no más de 3 vueltas de hilo sobrepuestas y el resto del amarre o sujeción se distribuirá de tal forma que no altere la forma natural de la botana y el arma. Al final del amarre o sujeción, el hilo deberá ser cubierto con cinta adhesiva o plástica con el color de la moña del soltador.

## **Artículo 22.**

Una vez armados los gallos, si uno de ellos presenta síntomas inequívocos de estar ligado (se entiende por "ligado" cuando un gallo después de haber sido armado y al colocarlo sobre el piso, cojea o muestra signos de dolor en la pata armada levantándola), antes de dar inicio la pelea, se concederá un plazo de 5 minutos para corregir el armado, pudiendo hasta cambiar el

arma a la pata contraria, pero al termino de dicho plazo se soltará la pelea en las condiciones que se encuentre o se fallará la pelea en contra sin perjuicio del público asistente.

#### **Artículo 23.**

Las espuelas serán medidas con un cartabón sobre la caña libre de cinta, una vez que los gallos estén totalmente armados. El juez y su ayudante tomarán los gallos para limpiarlos y verificar que la medida de las espuelas son las especificadas, siendo ellos quienes los libren para el combate, pudiendo auxiliarse de una jaula especial para este acto. El cartabón de su medida transversal no excederá de 20 milímetros.

#### **Artículo 24.**

Las espuela naturales y artificiales se consideran semejantes y deberán tener la misma medida.

#### **Artículo 25.**

Una vez iniciada la pelea no se permitirá cambiar; ni de espuelas, ni navaja, ni hilos por ninguna razón. En el caso de las peleas con navaja, para evitar el prolema de los hilos sueltos, el amarrador deberá asegurar estos con una vuelta con cinta adhesiva, plástica o pega.

#### **Artículo 26.**

En las peleas de gallo con navaja de acero, el espolón que quede sin armar no deberá exceder de 1 (un) centímetro de altura, y su terminación deberá ser plana, es decir sin punta y sin filo.

\* Sin embargo, si ambos contendientes acuerdan castar a sus aves con armas de algún material aquí no especificado, tendrán la anuencia del juez para realizarla.

## **DESARROLLO DE LA LIDIA**

#### **Artículo 27.**

El juez de arena deberá declarar perdido a un gallo cuando:

- a) Permanezca echado (se entiende por echado, el gallo que tiene ambos codillos en la arena o se encuentre tocando el piso con el pecho, o quede recostado ó acostado sobre su lomo) durante 60 segundos consecutivos. En las peleas en que se presente la necesidad de llevar cuentas a ambos gallos por echados, al que se le complete primero la cuenta perderá la pelea.
- b) Cuando dando muestras de huido, previa cuenta de 1 minuto y en careo pico a pico por el juez de arena en el piso, cuando haya duda.
- c) El gallo muerto gana al gallo huido.
- d) Cuando el gallo de echado rompe la cuenta a separados.
- e) Cuando ambos gallos se huyan la pelea se declarará perdida para ambos gallos.

### **Artículo 28.**

El juez de arena declarará tablas la pelea cuando:

- a) Termine el tiempo, estando los gallos de pies, siempre y cuando ninguno de ellos se encuentre sujeto a cuenta de huido o echado.
- b) Cuando los gallos se echen simultáneamente durante 1 minuto.
- c) Cuando en cualquier momento de la pelea ambos gallos, se separen durante 1 minuto consecutivo llegado el término, se concederá una prueba de careo, apegada a lo estipulado en el Artículo 29, siendo esta prueba también de 1 (un) minuto, siempre y cuando ninguno de los gallos se eche o huya durante el transcurso del mismo. Únicamente sí a juicio del juez de arena algunos de los contendientes diese muestras de cobardía o de rehuir la pelea, antes de fallar la pelea, podrá carearlos. Si los gallos dan prueba de querer pelear, la pelea se declarará tablas o, si alguno de los gallos rehúye la pelea en el momento del careo, será declarado perdedor.

### **Artículo 29.**

Durante el careo, el juez de arena y su ayudante deberán manejar lo gallos con una sola mano, tomándolos por debajo del cuerpo y deberán depositarlos suavemente en el piso, frente a frente, sin aventarlos ni recostarlos y de manera tal que queden a una distancia en la que sus picos puedan tocarse. El juez de arena tiene facultad para retirar de los gallos cualquier objeto que les impida la visión sin que esto signifique limpiar la cara, el pico o las armas.

### **Artículo 30.**

Un gallo que tenga cuenta de huido, no rompe dicha cuenta por hacer contacto con su rival sin combatir.

### **Artículo 31.**

La cuenta de huido de un gallo, no se interrumpe cuando la pelea llegue al límite del tiempo.

### **Artículo 32.**

Si durante el transcurso de la pelea un gallo sale de la valla, deberá traerse inmediata mente para carearlo en el centro del redondel; si rehúye pelear se le iniciará cuenta de huido, pero si agrede al rival, la pelea deberá continuar.

### **Artículo 33.**

La cuenta de huido no se deberá interrumpir para un gallo que salga de la valla. en este caso debe traerse al gallo para carearlo en el centro de la valla cuantas veces sea necesario, durante los 60 segundos que dure la cuenta.

### **Artículo 34.**

Un gallo rompe la cuenta de huido cuando:

- a) Vuelve a pelear por propia voluntad en un lapso de tiempo menor a los 60 segundos a partir de que le iniciaron la cuenta de huido, en este caso la pelea deberá continuar.
- b) Cuando pelee durante el careo, ya sea con su contrario o ante una mona, según lo estipulado en la convocatoria previa.

#### **Artículo 35.**

La cuenta de separado se rompe cuando:

- a) Uno de los gallos o ambos se echen.
- b) Uno de los gallos acometa a su rival haciendo contacto con él, o por agredirse mutuamente haciendo contacto, picando o disparando sus patas antes de que se complete el minuto de la cuenta.

#### **Artículo 36.**

La cuenta de separados no se interrumpe para un gallo cuando su rival dé muestras de huido. En este caso la cuenta debe continuar para el primero e iniciar para su rival hasta en tanto no la rompa cualquiera de los dos, según ésta determinado en este reglamento. Si ninguno de los gallos rompe la cuenta, el presunto gallo huido deberá ser careado y si acomete la pelea se declarará tablas, en caso contrario perderá la pelea.

### **SANCIONES**

#### **Artículo 37.**

Cuando el criador o el representante del criador, club, peña o partido, sus ayudantes o invitados invadan la valla estando en plena pelea su gallo, antes de que el juez de arena haya dado su fallo, causarán la pérdida de la pelea.

#### **Artículo 38.**

Si el criador o representante del criador, club, peña o partido, sus ayudantes o invitados cuyo gallo se encuentre peleando en ese momento insultan a alguno de los jueces, a la Comisión de Honor y Justicia, al gallo rival, al criador, representante del criador, club, peña o partido, al público asistente o causa disturbios en el recinto donde se celebran las peleas, será sancionado con la pérdida de la pelea de su gallo, además de hacerse acreedor a la expulsión.

#### **Artículo 39.**

El cambio o alteración de las botanas o armas por otras distintas a las medidas previamente por el juez de arena o en su caso a las proporcionadas por el organizador y autorizadas por el presente reglamento, causaran la pérdida de la pelea, tanto si se descubren antes, durante o después de la pelea.

#### **Artículo 40.**

A cualquier persona del público que altere el orden, deberá expulsársele del lugar donde se realicen las peleas.

#### **Artículo 41.**

Esta estrictamente prohibido a los criadores, representantes del criador, club, peña o partido pelear gallos que no les hayan sido previamente registrados o que hayan sido registrados a otro participante. Se sancionará con la perdida de la pelea. al criador, representante del criador, club, peña o partido que se preste a este tipo de situación también se le deberá sancionar con la perdida de la pelea y una cuota por el valor de la pelea. Dicha sanción también deberá ser aplicada al criador, representante del criador, club, peña o partido que substituya un gallo por otro que no haya sido registrado.

#### **Artículo 42.**

El criador, representante del criador, club, peña o partido que presente un gallo con restos de grasa, medicamentos o cualquier otra substancia será sancionado con una cuota por el valor de la pelea, amen de la pérdida de esta. En el caso de que reitere la presentación de otro gallo en las mismas circunstancias durante el evento, se le expulsará inmediatamente con la correspondiente perdida de la inscripción, premios y cuotas de las peleas pendientes.

a) Las pruebas de laboratorio serán tantas como sean necesarias, lo mismo antes, durante o después de la pelea.

#### **Artículo 43.**

Toda conducta impropia que atente en contra de las buenas costumbres o del buen desarrollo del evento deberá ser sancionada con las penas que acuerde una Comisión especialmente formada o en su caso la Comisión de Honor y Justicia.

### **GENERALIDADES**

#### **Artículo 44.**

Al terminar las peleas será opción del juez de arena o su ayudante, el desarmar a los gallos para revisar las armas usadas, así cómo las botanas para verificar que estas no hayan sido cambiadas por otras diferentes o prohibidas.

#### **Artículo 45.**

La cuenta de echados rompe la cuenta de separados. La cuenta de huidos sólo se aplicará al termino de las dos cuentas anteriores. Todo gallo que al terminar el tiempo de pelea se encuentre echado y se le este aplicando la cuenta correspondiente, se le seguirá contando y si al termino de esta no se ha levantado perderá la pelea.

#### **Artículo 46.**

No deberá someterse a cuenta al gallo que saque juego, ni se le cortará la carrera. En caso de terminar el tiempo de pelea y el gallo se encuentre corriendo, el gallo deberá ser probado que no se encuentra huido.

#### **Artículo 47.**

Cuando un partido, criador, club o peña participe con un gallo que no presente pelea al inicio de la misma, perderá la pelea esta participando en un derby o torneo. De no ser este el caso la pelea será nula. Para que la pelea sea valida el gallo deberá pelear un mínimo de cinco minutos antes de salir huido. En el caso de torneo o derby si la pelea se declarase nula, el partido, criador, club o peña deberá ganar los puntos en disputa en contra del gallo descalificado, así como la posta establecida.

#### **Artículo 48.**

En el caso de romperse las espuelas o el 1/4" durante el desarrollo de la pelea, las apuestas entre el público asistente serán nulas.

#### **Artículo 49.**

Cualquier caso o incidente que se presente durante el desarrollo de las peleas y no este previsto en el presente reglamento será resuelto según el criterio de una Comisión de Honor y Justicia, que se integrará contando entre sus miembros con el juez de arena.

