

REGLAMENTO DE PULGADA CORTANTE

El presente reglamento tiene dos finalidades primordiales:

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

B.- Trata de que los criterios entre regiones del país se unifiquen y así facilitar la participación en los diversos eventos gallísticos.

CAPÍTULO PRIMERO

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.

Queda estrictamente prohibido a cualquier persona que no sean el juez de arena y los soltadores, intervenir en el desarrollo de la pelea. Sólo ellos podrán permanecer dentro del ruedo o anillo, durante la pelea.

Artículo 4.

El espacio destinado al ruedo o vallín será en forma circular*, con un diámetro mínimo de 7.00 mts. A partir de su centro se deben trazar 2 cuadrados concéntricos. Las rayas interiores, llamadas "rayas de centro", tendrán una separación de 60 cms, y las exteriores, llamadas "rayas de afuera" un mínimo de 3.50 mts.

* Circular es el área idónea: sin embargo, podrá utilizarse un cuadrángulo de 4.50 mts x 4.50 mts, soltando los gallos en diagonal en las pruebas de abrir, en las "rayas de afuera", lo que dará un espacio suficiente para el correcto desempeño de la lidia.

Artículo 5.

El juez de arena será el encargado de revisar que las botanas sean de acuerdo con lo señalado en este reglamento, de medir las navajas en presencia de los amarradores y a la vista del público en general, así como vigilar que el amarrado se haga según a lo estipulado por este reglamento.

Artículo 6.

Antes del inicio de la pelea, el juez de arena deberá cerciorarse de que las navajas estén correcta y firmemente amarradas. En caso de no ser así tiene la obligación de ordenar se amarren correctamente, para lo cual el gallo que a su juicio esté armado incorrectamente, tendrá un tiempo de 2 minutos para hacer la corrección pertinente.

Artículo 7.

Si durante la lidia se percata de que alguna de las navajas está visiblemente rota (no confundirla con doblada o despuntada) en más de 2 milímetros o que el hilo está trozado, debe hacerlo notar al soltador. Lo mismo que si el soltador solicita el cambio de navaja o hilo, el juez de arena deberá cerciorarse del estado de los mismos. Si la navaja está rota o el hilo trozado al grado que la navaja quede floja, autorizar su cambio, siendo el lapso para efectuarlo de 1 minuto y medio a partir de que al amarrador coloca la navaja sobre la botana. Si transcurrido el tiempo no se ha terminado de amarrar, el juez cortará el hilo dejando un longitud de 10 centímetros para que el amarrador remate inmediatamente. El soltador contrario también podrá cambiar la navaja, si así lo desea.

Artículo 8.

De acuerdo con lo dispuesto en este reglamento, el juez de arena, investido de plena autoridad, queda facultado y obligado para aplicar los castigos aquí señalados.

Artículo 9.

Cualquier caso o incidente que se presente durante la lidia y no esté previsto en este reglamento, será resuelto según el criterio del juez de arena.

Artículo 10.

Los jueces deberán sujetarse siempre a los términos de este reglamento.

Artículo 11.

El juez de arena tendrá a su cargo el desarrollo de la pelea, cuidando que se observen rigurosamente todas las normas establecidas en el presente reglamento. Ordenará o autorizará cuándo soltar o levantar, y suspenderá en cualquier momento toda aquella pelea que a su juicio sea llevada en forma contraria a este reglamento. Así mismo podrá ordenar el cambio de soltador si considera que éste realiza su labor de forma torpe, que ponga en riesgo a él mismo o al soltador contrario, y tendrá la obligación de instruir al soltador que no conozca el reglamento.

Artículo 12.

El juez de asiento será el encargado de:

a) Verificar el peso y la presentación de los gallos a la vista de los soltadores, representantes o dueños del partido o criadero, y el público en general.

b) Anunciar las peleas dando el peso de los gallos, tamaño de la navaja y nombre de los partidos o criadores contendientes, el color con que jugarán y cualquier observación complementaria que juzgue necesaria.

c) Ordenará sea despejado el anillo y que se careen, libren y amarren los gallos, de manera tal, que el público pueda percatarse plenamente de ello.

d) Marcará la duración de los tiempos reglamentarios según las indicaciones que le haga el juez de arena, basándose en este reglamento, y una vez que el juez de arena haya emitido su fallo, anunciará el final de cada pelea mencionando el color y nombre del partido o criadero triunfador.

Artículo 13.

Los gallos deberán presentarse, al momento de pesarlos, limpios de la pluma, cabeza y patas. Se rechazarán los gallos que se presenten con tiña, rastros de grasa, medicamentos o cualquier otra sustancia untada en las plumas. En el caso de que, durante el desarrollo de la pelea, algún soldador sea sorprendido administrando cualquier medicamento o sustancia extraña, será inmediatamente suspendido y perderá la pelea.

Artículo 14.

Quedan prohibidas las tablas convencionales. El juez sólo podrá declarar entablada una pelea basándose en lo dispuesto en este reglamento.

Artículo 15.

Los tiempos deberán ser marcados en un reloj visible al público, el cual deberá ser manejado únicamente por el juez de asiento, quien marcará los tiempos que el juez de arena le indique.

Artículo 16.

La duración máxima de cada pelea será de 30 minutos* y se contará a partir del momento en que suelten los gallos. El juez de asiento anunciará cuando falten 5 minutos para que finalice el tiempo de pelea, haciendo saber al público y soldadores que ya no habrá cambio de navaja e hilo.

* 15 ó 20 minutos en el caso de peleas entre criadores y 30 minutos a partir de la primera levantada autorizada por el juez de arena, en los casos que así convengan los participantes.

Artículo 17.

Los jueces de arena y asiento portarán en todo momento los gafetes que los acrediten como tales. Así mismo el soldador portará una moña con el color asignado y su gallo deberá llevar un cinta del mismo color sobrepuesta al final del armado de la navaja.

CAPÍTULO SEGUNDO

DE LAS PELEAS

Artículo 18.

Las peleas pueden ser de compromiso, por cotejo, de tapo y retapo; se tapa con dos gallos y se retapa con 3 gallos.

Artículo 19.

Los pesos reglamentarios son de 1.800 Kg. a 2.700 Kg.

Artículo 20.

Los gallos de 2.800 Kg. en adelante se consideran como "capotes", "mochilleres" o "peso libre" y podrán cotejarse con los de cualquier peso.

Artículo 21.

El gallo tapado se considerará "peso libre".

Artículo 22.

La tolerancia de peso serán 60 arriba de los pesos estipulados. Si el sobrepeso es mayor de 60 gramos y no mayor de 100 gramos, se aceptará la pelea bajo la condición de que el gallo sea armado en la pata derecha. No se deberá permitir ninguna pelea cuya diferencia de peso sea mayor. Si un partido o criador presentara un gallo más liviano o de mayor peso al estipulado, no siendo posible que se efectuó la pelea, dispondrá de un máximo de 15 minutos para cambiar o reponer el gallo, y de no hacerlo así, perderá la pelea.

Artículo 23.

Cuando dos partidos o criadores jueguen todas las peleas de una sesión, están obligados a llevar gallos de pesos escalonados de 100 en 100 gramos y pelearlos en orden creciente de peso.

CAPÍTULO TERCERO

DE LOS GALLOS

Artículo 24.

Los gallos tuertos o lisiados no podrán participar en peleas de compromiso. Sólo podrán hacerlo en peleas extraordinarias.

Artículo 25.

A excepción de los "capotes", "mochilleres" o "pesos libres", los gallos se pesarán en el lugar que ocupe el juez de asiento, y en presencia de los representantes de los partidos o criadores, y del público en general.

Artículo 26.

En el caso de derbies y/o torneos, los gallos deberán ser pesados y anillados previo inicio del evento, anotando el número de anillo y las características del mismo. Si por error un competidor presenta un gallo incorrectamente dispondrá de 5 minutos para presentar armado el gallo registrado previamente. En el caso que un competidor cambie o pretenda substituir dolosamente un gallo registrado, perderá automáticamente la pelea.

Artículo 27.

Los gallos deberán presentarse, en todos los casos, completos de pluma y se rechazarán aquellos gallos que se presenten notoriamente desplumados, con las plumas del pecho o golilla recortadas o entresacadas. Sólo se aceptarán los gallos con el corte de las plumas largas de la cola, la punta de las alas y el desfondado o pluma alrededor de la cloaca.

Artículo 28.

El espolón contrario al de la navaja, medido a partir de la caña, no podrá rebasar una longitud total de 15 milímetros (1.5 centímetros), en corte plano, sin punta y sin filo.

CAPÍTULO CUARTO DE LAS NAVAJAS

Artículo 29.

Los gallos lidiarán con navaja natural, y ésta deberá dar la escuadra de 90°, esto es, sentados los arillos o patas de la mima en una superficie plana, la línea que baja de la punta de la navaja a la base de la misma, estará en ángulo recto con el plano de referencia, sin presentar extensión en la base la navaja. Ésta podrá ser de uno o dos filos, según acuerden los participantes, o la convocatoria expedida por él o los organizadores.

Artículo 30.

Se consideran no naturales*, y por lo tanto inaceptables, las siguientes navajas:

- a) Las que tengan extensión en su base, la cual proporciona una mayor longitud en la hoja.
- b) Aquellas cuyas terminales de los arillos o patas hayan sido dobladas hacia arriba o presenten en ellas filo o punta.
- c) Las que tengan filos aserrados.

* Sin embargo, estas navajas consideradas no naturales podrán usarse de común acuerdo entre los participantes.

Artículo 31.

Las botanas deberán ser naturales; esto significa del mismo espesor en toda su longitud, el cual no deberá exceder de 1.5 centímetros.

Artículo 32.

El hilo para el armado o amarre podrá ser de cualquier material, a condición de que el tejido sea delgado y plano, y su longitud no exceda de 3 metros.

Artículo 33.

El armado o amarre consiste en sujetar la botana sobre la pata del gallo, la navaja sobre la botana. La botana se sujetará a la pata con no más de tres vueltas de hilo sobrepuestas, y el resto del armado o amarre a voluntad del amarrador. Al final, el hilo debe cubrirse con cinta adhesiva o una similar con el color de la moña del soldador.

Artículo 34.

Una vez armados los gallos, si uno de los gallos resulta ligado (se entiende por ligado cuando el gallo cojea o se duele de la pata armada encogiéndola visiblemente), se concederá un plazo de 5 minutos para corregir la ligazón, pudiendo cambiar la navaja a la otra pata. Terminado el plazo se ordenará que se suelte la pelea en la condición que se encuentre el gallo afectado, o se fallará la pelea en contra sin perjuicio del público asistente.

Artículo 35.

Cuando los gallos han sido pesados, y verificado que su peso sea el correcto, el juez de arena asignará a cada soldador la moña correspondiente, misma que portará el soldador en lugar visible, refiriéndose en lo sucesivo a los gallos por el color asignado. El juez de asiento ordenará despejar el anillo y ordenará a los soldadores "librar" sus gallos, para que el público pueda verlos, procediendo a "probarlos". Una vez hecho esto, queda estrictamente prohibido sacar a los gallos del anillo o vallín.

CAPÍTULO QUINTO DEL DESARROLLO DE LA PELEA

Artículo 36.

Una vez que se han examinado, pesado y armado o amarrado los gallos, el juez de arena ordenará que sea despejado el ruedo o vallín, no permitiendo a ningún extraño que permanezca dentro del mismo y a la voz de "prueben y abran", los soldadores caminarán al centro del ruedo viéndose de frente. (De la misma manera presentarán a sus gallos para la

"chilla"; cada soltador tendrá derecho a "chillar" o "monear" a su gallo como mejor le convenga, pudiendo reclamar "la mona", si así lo cree pertinente).

Artículo 37.

Una vez que se han "chillado" o "moneado" los gallos y revisado las navajas, los soltadores se retirarán al lado del ruedo que les corresponda. A la voz del juez de arena de "prueben y abran", depositarán rápidamente sus gallos en o atrás de las "rayas de afuera", cuidando de asentarlos correctamente sobre sus patas y simultáneamente, tan a tiempo como sea posible.

Artículo 38.

Cuando un soltador, con alevosía, suelte prematuramente su gallo, el otro podrá levantarlo o no soltarlo. El juez de arena amonestará al infractor para que proceda correctamente. Sin embargo, si el soltador suelta atrás de la "raya de afuera" que le corresponde, el juez de arena deberá amonestarlo por hacer tiempo deliberadamente.

Artículo 39.

Si soltados los gallos no se acometieran, los soltadores deberán levantar cada uno a su gallo y de nueva cuenta "chillarlos", pudiendo, según el caso, soltarlos tan cerca como ambas partes convengan, con la anuencia del juez de arena.

Artículo 40.

Si un gallo rehusa pelear al inicio del combate sin que se haya cruzado golpe alguno, se levantarán los gallos y probarán. Si alguno de ellos no pelea se cancelará la pelea, debiendo el propietario reponerlo con otro en un plazo de 15 minutos, contados a partir de que el juez de arena lo ordene; de no ser así, el partido afectado perderá la pelea, salvo acuerdo de las partes para posponer la pela al final de la sesión.

Artículo 41.

Si un gallo queda inutilizado durante la "chilla" o "moneada" o al soltar antes de que cruce golpe alguno, la pelea se pospone al último lugar de la sesión; pero si esto sucede en la última pelea, el dueño del gallo afectado dispondrá de 15 minutos para reponer el gallo. En caso de no lo hiciera así, peleará su gallo en las condiciones que se encuentre o perderá la pelea sin perjuicio del público.

Artículo 42.

Los gallos se soltarán colocándolos sobre sus patas en todos los casos y precisamente uno frente al otro, mirándose directamente.

Artículo 43.

El soltador no podrá avanzar ni caminar alrededor de su gallo, hasta que los animales hayan intercambiado su primer golpe.

Artículo 44.

Los gallos deberán soltarse en las "rayas de afuera, excepto cuando se hayan levantado ya en dos ocasiones, o bien por "ganó". En este caso deberán ser soltados "pico a pico" o "a pico" en las "rayas de adentro". Cuando alguna de las partes se llame "a ganó", el juez no podrá emitir su fallo, ni autorizar el cambio de navaja, si los gallos no son probados.

Artículo 45.

Cuando los soltadores suelten sus gallos en las "rayas de afuera" podrán emplear ambas manos, pero cuando suelten en las "rayas de adentro" sólo podrán usar una mano, tomando a su gallo de las plumas del lomo. El soltador que no acate esta disposición y use ambas manos para soltar, podrá ser amonestado en primera instancia. Si reincide será suspendido. Si el soltador que le substituya insiste en hacer caso omiso de esta disposición, se fallará la pelea dando a su gallo por perdido.

Artículo 46.

Los soltadores por ningún motivo pueden empujar, retener o aventar a su gallo.

Artículo 47.

La distancia a la que los soltadores deberán mantenerse del espacio donde "luchen" los gallos, deberá ser de 2 metros, pudiendo acercarse sólo para revisar si su navaja se encuentra rota (entendiendo por rota cuando la navaja se encuentre trunca en 2 milímetros o más de su tamaño original. (Ver Artículo 7) Si asegura que esta rota, previo permiso del juez levantará su gallo; en caso de levantar su gallo por conveniencia o mala fé, el juez amonestará al soltador, aplicando como castigo el colocar al gallo acostado y con el lomo frente a su rival.

Artículo 48.

Cada vez que expire el tiempo fijado por el juez de arena o se llame "a ganó" uno de los soltadores, el juez ordenará levantar e ir a probar en las "rayas de adentro". Los soltadores deberán colocar los gallos con las plantas de las patas en la raya que les corresponda, sin "ladearlos", ni "tronconearlos". Para efectos de esta prueba, los soltadores deberán asir a sus gallos de las plumas del lomo con una sola mano y los soltarán sin aventarlos. Si alguno de los soltadores se niega a hacerlo, el juez deberá tomar el gallo y llevarlo a la prueba. En caso de que el soltador se niegue a entregar su gallo, el juez fallará la pelea en su contra, por rebeldía.

Artículo 49.

Cuando el gallo se trabe a sí mismo o en cualquier objeto extraño al otro gallo, su soltador podrá destrabarlo solo, o sí lo cree necesario, pedir la ayuda del juez de arena. En ambos casos el juez ordenará al otro soltador que tome su gallo. Cuando un gallo se trabe con el otro, únicamente el juez de arena será quien los destrabe, pero si no puede hacerlo por sí solo, ordenará a los soltadores que sujeten e inmovilicen sus gallos, lo cual deben hacer sin jalar, empujar o realizar algún movimiento con o sin su gallo que pueda perjudicar al otro. Una vez destrabados, el juez ordenará una prueba "a pico" al finalizar el tiempo de auxilio.

Artículo 50.

Cuando los gallos estén caídos uno junto al otro y la navaja de un gallo, o de los dos, este oculta siendo imposible ver si los gallos están trabados, el juez, sin levantar los gallos, se cerciorará de ello, de ser así procederá como se indica en el Artículo 49.

Artículo 51.

El soltador no podrá levantar su gallo, salvo en los casos señalados por este reglamento. En caso de que lo levante con el propósito deliberado de cortar el desarrollo de la pelea, será castigado por el juez de arena con suspensión, cuya duración será a criterio del juez, pudiendo incluso fallar la pelea en su contra.

Artículo 52.

Un gallo ciego o tuerto (esto ocasionado durante el desarrollo de la pelea) se soltará en las pruebas en las "rayas de adentro" exactamente igual que uno normal, o sea de frente.

Artículo 53.

Los soltadores podrán limpiar la navaja, quitar la sangre, la suciedad o las plumas del pico o de la cabeza del gallo, cada vez que lo levanten, durante el tiempo de auxilio.

Artículo 54.

No está permitido a los soltadores palmotear, cloquear o hacer algún otro ruido o movimiento para atraer la atención del gallo, so pena de ser castigado de acuerdo al Artículo 68 inciso b).

Artículo 55.

Si durante el desarrollo del combate uno de los gallos sufre la amputación de la pata armada, su soltador tiene derecho a armar en la otra pata (entiendase por amputar cuando la pata se encuentra separada del resto del cuerpo o detenida únicamente por la piel).

Artículo 56.

En el caso de que un gallo aparente estar muerto y no dé fondo, el soltador del gallo contrario podrá pedir que el gallo sea probado arriba y "que pique", en el caso que el gallo "no pique" el juez de arena fallará la pelea por "gallo muerto".

CAPÍTULO SEXTO

DE LOS TIEMPOS Y LOS FALLOS

Artículo 57.

Cuando los gallos dejen de pelear, el juez de arena ordenará al juez de asiento que "ponga" 30 segundos. Cumplido éste mandará que levanten los gallos, ordenando al juez de asiento que "ponga" 15 segundos, tiempo en el que los soltadores podrán quitar las plumas rotas, limpiar la cabeza, pico, navaja y patas de su respectivo gallo, antes de reanudar la pelea.

Artículo 58.

Solamente el juez de arena podrá ordenar la suspensión de los tiempos que estén "corriendo", cuando alguno de los soltadores se llame "a ganó" o cuando uno o los dos gallos reanudan la pelea. En el primer caso el juez de arena ordenará que se "pongan" 15 segundos, y al término de estos reanudará la pelea. En el segundo caso sólo se reanuda la cuenta.

Artículo 59.

El juez de arena declarará perdido a un gallo cuando:

- a) "De fondo". Se entiende por dar fondo cuando un gallo ponga el pico en el suelo antes de transcurrir la cuenta de diez segundos, a partir de haber sido soltados los animales.
- b) Cuando un gallo abandone definitivamente la pelea dando muestras de huido o "de cola" dos veces consecutivas.
- c) Si pasado el tiempo de auxilio (15 segundos) alguno de los soltadores se niegue a probar su gallo y no lo entregue para que el juez pruebe, perderá automáticamente la pelea y se le aplicará una sanción, pudiendo hasta prohibirle seguir soltando durante el evento en turno.
- d) Cuando el gallo esté muerto, y a petición del soltador del gallo contrario, solicite la prueba de arriba y el gallo no pique, como se especifica en el Artículo 56.

Artículo 60.

Gallo muerto le gana al gallo huido. Cuando un gallo no esté en condición de presentar pelea, el juez de arena para determinar claramente si el gallo rival está huido, ordenará traer la "mona" y con ella probará si el gallo cuestionado está o no huido.

Artículo 61.

El juez de arena declarará tablas una pelea cuando:

- a) Se termine el límite de 20 minutos (o el tiempo que se haya determinado previamente), estando ambos gallos de pie o echados, siempre y cuando ninguno de ellos se encuentre en prueba de huido.

b) Cuando ambos gallos den fondo simultáneamente, o uno dé fondo y el otro se encuentre con estertores de muerte (entiéndase por estertores, movimientos incordinados y convulsiones de muerte), la pelea será tablas.

c) Cuando ambos gallos huyan, la pelea será declarada tablas, sin embargo no deberá calificarse ningún punto a los partidos, criadores, clubes o peñas, propietarios de los gallos.

CAPÍTULO SEPTIMO DE LOS SOLTADORES

Artículo 62.

El armado o amarre consistirá en sujetar la navaja sobre la botana y ésta 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 63.

En todo momento el soltador y el gallo deberán estar a plena vista del público y del juez de arena, teniendo siempre el soltador, en lugar visible la moña que le haya sido asignada y observando debidamente las siguientes obligaciones:

a) Presentar al juez de arena la navaja, en el tamaño estipulado, para que la revise y mida en presencia de su contrario, cerciorándose que las características de la navaja presentada por su contrario coincidan plenamente, con las de la navaja propia, así como de presentar una navaja de repuesto, igual.

b) Armar o amarrar bien sujeta a la botana y pata del gallo la navaja, previamente aprobada por el juez de arena, así mismo cuidará que al colocar la cubierta, esta no cause daño a la navaja y además que quede en la máxima condición de seguridad.

c) Durante el desarrollo de la pelea contará siempre con un minuto y treinta segundo para amarrar o sujetar la navaja que le haya sido autorizada como cambio, en las condiciones estipuladas en el Artículo 7.

d) Comportarse con la debida corrección durante el desarrollo de la pelea, lo mismo con el soltador contrario, que con el juez de arena, respetando en todo momento las indicaciones del juez de arena.

e) Estar atento antes y durante el desarrollo de la pelea del estado de la navaja de su gallo, la cual, en caso de cambio autorizado por el juez de arena, deberá entregar al juez de asiento, para que cualquier persona del público que lo solicite pueda revisarla.

f) Mantenerse a una distancia de 2 metros de los gallos que estén peleando, con el fin de evitar que pueda interferir en el desarrollo de la pelea.

Artículo 64.

Los soltadores tienen derecho y la obligación de verificar el peso del gallo contrario, así como la navaja a usar por el rival, de acuerdo a lo especificado en el Artículo 63, inciso a.

Artículo 65.

Los soltadores tienen derecho de levantar su gallo por los siguientes motivos:

- a) Se trabe solo su gallo.
- b) Por ruptura de hilos (Artículo 7).
- c) Por ruptura de la navaja (Artículo 7).

Artículo 66.

Los soltadores deberán brindar a su respectivo gallo toda la ayuda legítima que puedan para que gane la pelea.

CAPÍTULO OCTAVO DE LAS SANCIONES

Artículo 67.

En base a lo dispuesto en este reglamento, el juez de arena, investido de plena autoridad, queda facultado para aplicar castigos, además de los ya especificados, a quienes, según su criterio, violen alguna de las reglas aquí establecidas.

Artículo 68.

Los castigos o penas que pueden aplicar según el caso son:

- a) La pérdida legal de la pelea.
- b) El cese temporal o definitivo para que actúe como soltador.
- c) El representante de cada criador, club, peña o partido, será responsable de la conducta de su soltador, y por el buen prestigio de la fiesta tendrá buen cuidado al elegirlo, instándolo a que se conduzca con la honradez debida.
- d) El representante de cada criador, club, peña o partido deberá aceptar sin protestas el castigo que se imponga al soltador, y en ningún caso podrá poner como pretexto el castigo para abandonar el compromiso. Queda claramente establecido que si el castigo impuesto a su soltador es la suspensión, deberá reemplazarlo con otro.

CAPÍTULO NOVENO

GENERALIDADES

Artículo 69.

El o los organizadores o la empresa tienen las siguientes obligaciones:

- * Prestar navajas en caso de que alguno de los contendientes no presenten las estipuladas.
- * Facilitar un gallo llamado o conocido con el nombre de "mona" que servirá para "chillar" o "topar" los gallos.
- * Mantener una vasija con agua fresca y limpia dentro del ruedo o "vallín" para uso exclusivo de los soltadores, así como toallas de tela o papel desechable.
- * Poner a disposición del juez de asiento una escuadra adecuada para que el juez de arena verifique las navajas.
- * Disponer de espacios adecuados para que los criadores, clubes, peñas o partidos guarden sus gallos dentro del recinto donde se verifique el evento.
- * Disponer de moñas para identificación de los soltadores, así como cintas plásticas de colores diferentes para cubrir los hilos de amarre.
- * Disponer de gafetes de identificación, tanto para los jueces como para las personas encargadas de la seguridad y orden.
- * Colocar en un lugar visible este reglamento y proporcionar una copia a los criadores, clubes, peña o partidos participantes.
- * La empresa deberá tener en reserva una corrida de gallos de la misma calidad de la de los partidos contendientes.

Artículo 70.

Por ningún motivo podrán ser sacados los gallos del recinto donde se verifique el evento, con el fin de garantizar el compromiso ante el público asistente y las autoridades correspondientes.

Artículo 71.

Cualquier situación o incidente que se presente durante la pelea y no esté previsto en el presente reglamento, será resuelto de acuerdo al criterio del juez de valla.