Peleas de Gallos

1. Escenario
Al escenario se le llama ruedo (valla), es un lugar circular con alfombra verde. El área está dividida en dos, el área donde se suelta al inicio el gallo marcado con cinta azul y la otra área donde se suelta el gallo marcado con cinta blanca. Están señalizadas por una línea blanca y una línea azul. El escenario es el centro del palenque (coliseo).

Los palenques (coliseos) son las instituciones autorizadas en el país de origen donde se efectúan las competencias gallísticas con protocolos avanzados
y garantizan la igualdad de condiciones (edad y peso).
Para garantizar la igualdad de condiciones en las competencias se tiene lo siguiente:

a) Elaboración automatizada de programación.
b) Sistema de marcaje de edad de los gallos.
c) Marca de seguridad y de identificación.
d) Realización pruebas de laboratorio para garantizar la salud y limpieza de los participantes.

2. Programación
Cada evento consiste en el enfrentamiento entre dos ejemplares identificados con una cinta Azul y una Blanca. Esta asignación se realiza según protocolo aprobado en los palenques (coliseos), relativo al color del plumaje del gallo. La Programación está sujeta a cambios en conformidad al juez para evitar confusiones o corregir errores. La jugada es válida al nombre del contendiente registrado en el boleto. Las ofertas y las líneas de apuesta se publican antes de iniciar la función del día

La programación es producto de la selección aleatoria entre los gallos inscritos para la competencia donde de manera computarizada se seleccionan parejas con igualdad de condiciones entre los que se consideran el peso y la edad del gallo.

Desde los dos meses de edad, en los palenques (coliseos) se tiene control de la identidad, de la propiedad y de la edad de los ejemplares mediante una placa metálica soldada e inalterable que permanece en el gallo por toda su vida.

3. Juez
La autoridad máxima de las peleas y sus resultados está en manos de un juez, quién es conocedor de las reglas y los procedimientos, él evita confusiones y contradicciones en los resultados finales y en los participantes así como en la actividad general del palenque (coliseo).

4. Duración
La duración máxima de cada pelea es de 10 minutos. Luego del primer minuto transcurrido la pelea se declara oficial, de esta manera se garantiza que las condiciones dadas para la competencia sean satisfactorias. El evento se acaba cuando un gallo gana, o cuando se agote el tiempo máximo.

5. Resultado
En todos los enfrentamientos se espera un ganador el que está definido por el gallo que se mantenga de pie mientras que su contrincante este en el piso acostado por más de un minuto. A veces sucede que no hay ganadores porque se agota el tiempo máximo o que los dos gallos se quedan de pie o acostados sin pelear en el piso por más de un minuto. En esta circunstancia se declara empate, al empate también se le conoce como tablas.

6. Equipos
Los contendientes representan a los equipos que participan en el palenque (coliseo). Estos equipos se denominan trabas o bancas. Estas se destacan por la preparación para las peleas con sus propios gallos; hacen sus estadísticas según su desempeño histórico y compiten cada día para conseguir los méritos institucionales establecidos (Gallero del mes, Gallero del año, La pelea más rápida).

7. Apuestas
Las apuestas son:

a. Que contendiente gana,
b. Si el tiempo de duración de la pelea es mayor o menor al tiempo propuesto.
• Las apuestas a ganar serán válidas cuando el juez declare la contienda oficial.
• Las apuestas a más (+) o menos (-) del tiempo propuesto serán válidas cuando el juez declare la contienda y el tiempo oficiales.
• Cuando una pelea es declarada tablas (empate) por el juez, las apuestas a los contendientes serán reembolsadas. En caso de empate o no acción de una pelea involucrada en la apuesta de Parlay de 3 o más selecciones, se reduce el Parlay al siguiente número inferior de combinaciones; en caso de empate o sin acción de una pelea involucrada en la apuesta de Parlay de dos selecciones, se convierte en Apuesta Derecha y si persiste el empate o sin acción el dinero de la apuesta será reembolsada.

8. Cancelaciones
• No hay cancelaciones de boletos de apuestas después de iniciar la pelea, sin embargo, las apuestas deberán ser realizadas antes de que inicie la pelea, cualquier apuesta realizada después del inicio de la pelea será cancelada. Si es una apuesta derecha se devuelve el monto apostado. Si se trata de una apuesta de Parlay de 3 o más selecciones, se reduce el Parlay al siguiente número inferior de combinaciones; en caso de un Parlay de dos selecciones, se convierte en apuesta derecha.
• En caso de error en una línea de apuesta, por ejemplo, en el nombre, en el momio, en el horario u otros, la selección se considera sin acción. Si es una apuesta derecha se devuelve el monto apostado. Si se trata de una apuesta de Parlay de 3 o más selecciones, se reduce el Parlay al siguiente número inferior de combinaciones; en caso de un Parlay de dos selecciones, se convierte en apuesta derecha.

9. Pagos
• No se pagarán apuestas ganadoras sin la presentación del boleto impreso. Los boletos deberán estar como se vendieron y no podrán ser alterados o discutidos posteriormente. Favor de revisar su boleto antes de retirarse de la ventanilla.
• Los boletos tienen vigencia de 60 días a partir de la fecha del evento.