

THE GOLDEN ROOSTER TOURNAMENT

EL TORNEO DEL GALLO DE ORO

6, 7 y 8 de Febrero del 2009 *Juriquilla Qro.*

Los 15 partidos más poderosos del país contra 15 equipos extranjeros, competirán con nueve gallos 3 (2,200) 3 (2,300) 3 (2,400) kgs., cada equipo jugará 3 gallos por día. 45 peleas diarias.
Inscripción \$ 50,000.00 por dentro \$ 5,000.00

Viernes 6 Febrero 3 gallos de 2,200 kgs. Pesaje 9 a.m. inicio de combates 10:30 a.m.
Sábado 7 Febrero 3 gallos de 2,300 kgs. Pesaje 9 a.m. inicio de combates 10:30 a.m.
Domingo 8 Febrero 3 gallos de 2,400 kgs. Pesaje 10 a.m. inicio de combates 11 a.m.
* Jugarán partidos que tengan opciones a los premios

PREMIACION

Si lo Recaudado suma \$ 1'600,000.00

1er. Lugar \$ 800,000.00 2° Lugar \$ 400,000.00 3er. Lugar \$ 200,000.00

Premio previo (Money Day) \$ 200,000.00 Este se otorga al Equipo ó Equipos que hagan más puntos hasta la sexta pelea. (al final del segundo día).

Si lo recaudado suma \$ 1'500,000.00

1er. Lugar \$ 800,000.00 2° Lugar \$ 350,000.00 3er. Lugar \$ 175,000.00

Premio previo \$ 175,000.00 (Money Day)

En caso de que lo recaudado fuera una cifra diferente a lo aquí expuesto se procederá con 1° Lugar 50%
2° Lugar 25% 3er. Lugar 12.5 % Premio previo (Money Day) 12.5 %.

Nota muy Importante:

Los premios se pagarán con documentos Bancarios (pues todas las inscripciones son depositadas)

NO HABRA MAS TOLERANCIA EN EL PESO QUE LOS 60 GRAMOS REGLAMENTARIOS

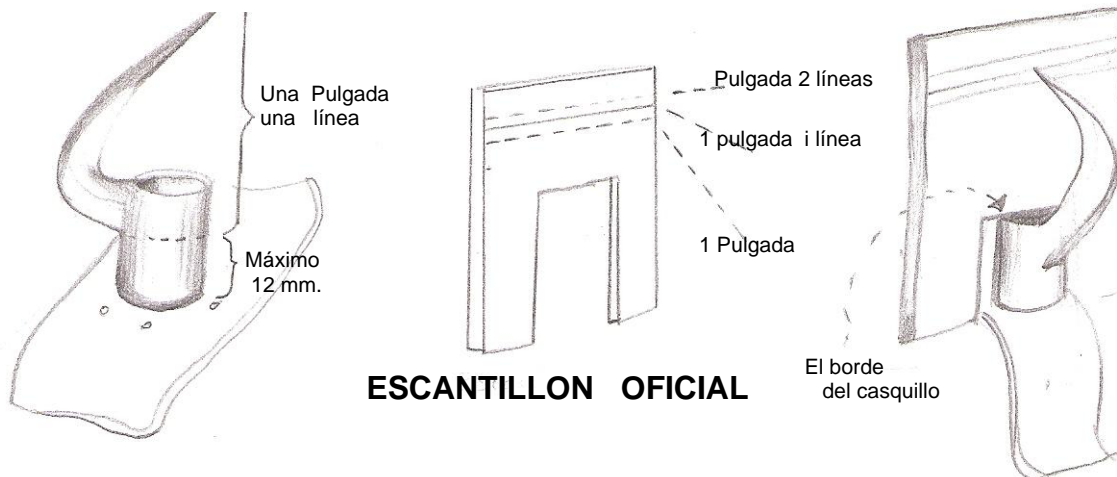
NAVAJA

La de su elección, uno ó dos filos (la medida que manda es una pulgada una línea, fracciones superiores o inferiores Solo por mutuo acuerdo con el rival en presencia del juez de amarre)

REGLAMENTO

DISPOSICIONES DEL REGLAMENTO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.

- **Tiempo de tablas 12 minutos a partir de que se sueltan los gallos.**
- **Por disposición de Gobernación**
Toda persona que amarre ó suelte deberá ser mayor de 18 años.
Esta prohibido que menores de edad estén sentados en las primeras filas (bajo propio riesgo)
- **Para este Golden Rooster** se aceptará el Socket Kniefe a elección del participante sujetándose a Las siguientes especificaciones



ESCANTILLON OFICIAL

➤ De no cumplir con dichas medidas, el participante estará obligado al uso de navaja y botana mexicana.

➤ **Cambio de Navaja.**

Se autorizará el cambio siempre y cuando la navaja esté visiblemente dañada, rota ó doblada o los hilos trozados al grado que la navaja este suelta, Son 2 minutos para cambio de navaja e hilos a partir de que se autoriza el cambio y se les da su navaja, esto antes del minuto 5.

Llegando al minuto 5 el cambio es obligatorio para ambos partidos si nó han cambiado navaja en las condiciones que se encuentren los gallos.

Habrá cambio extraordinario. Pero para que proceda si es que ya hubo un cambio antes, la navaja deberá estar dañada mínimo una cuarta parte de la hoja rota ó doblada ó las patas de la misma quebradas al grado de dejar suelta la navaja

Antes de iniciar la pelea cada partido dejará una navaja de posible cambio, misma que el juez de arena depositará en un recipiente transparente con indicadores rojo y verde, mismo que quedará con el juez de asiento a la vista del público presente.

Se insta a los partidos que mientras este el desarrollo de su pelea tenga a la mano su estuche y los artículos indispensables para este fin.

Una vez concluida su pelea sea cual fuere el resultado de la misma es obligación del participante poner cubierta a la navaja de su gallo y efectuar el desarmado fuera del anillo (en el área del amarre).

➤ **Se gana, se pierde y se empata por las siguientes causas:**

- Por gallo muerto.
- Por gallo que da fondo en las pruebas de las líneas del centro antes de la cuenta de 10 segundos.
- Por gallo huido. En las pruebas de gallo huido se va hacer por dar cola: a la tercera prueba de forma obligatoria el juez pedirá la mona. Al gallo en prueba se le pondrá cubierta en la navaja y se bajará al piso con la mona a que cruce pelea; si prueba, la pelea continúa. Las pruebas son las que sean necesarias. En caso de que el gallo no pruebe, **pierde** la pelea. Aquel gallo que dé muestras claras de estar huido, se le fallará la pelea de manera inmediata para evitar que salga volando y pueda lastimar a alguien del público.

Le recordamos a los partidos que existe la prueba de gallo muerto y es a solicitud del soltador , esta se realizará subiendo el gallo a probar (manifestando la mínima muestra de vida ó intentando el combate)

Reiteramos que la prioridad es la integridad de todos los asistentes por lo tanto bajo cualquier circunstancia sin un gallo tiende a salir del anillo armado y los implicados (soltadores y jueces) pueden evitarlo esto se llevará a cabo sin cabida a protesta alguna.

Se entiende por probar o pelear:

Perseguir, corretear, pelear, picar al adversario ó abrir golilla de forma natural frente al mismo.

Se entiende por Gallo Muerto:

Gallo que este suelto del cuerpo, ó tieso, que haga movimientos incordiándose por estertores ó muerte ó que no de la mínima muestra de vida para proseguir el combate.

- Por rebeldía. Cada soltador en las líneas del centro soltará su gallo con una sola mano sujetándolo por las plumas del lomo y con las patas en la línea. Soltarán a la orden de **soltar ó librar** dada por el juez de arena **SIN ESPERAR CUENTA ALGUNA** ; de no hacerlo, se les puede fallar la pelea sin oportunidad de reclamo. Una vez que el Juez dé la indicación de soltar, los soltadores ya no pueden palmotear ó naricear al gallo, ya que no romperá la cuenta de 10 segundos y los gallos deberán ir a pelear de manera natural.
- De igual forma, en las pruebas de las líneas del centro el soltador deberá poner el gallo con el pico de manera horizontal mirando al gallo contrario. Soltador que sea sorprendido poniendo el pico de su gallo en forma vertical mirando hacia las lámparas del centro del ruedo ó anillo, se le podrá fallar la pelea sin oportunidad de reclamo.
- La cuenta de 10 segundos se iniciará cuando ambos soltadores hayan retirado las manos de su gallo; de no hacerlo, se podrá fallar la pelea por rebeldía. El soltador estará para ayudar y auxiliar al gallo lo más humanamente posible, por lo tanto si se le sorprende tronando a su gallo con la intención de lastimarlo ó matarlo, se le fallará la pelea sin oportunidad de reclamo. Sólo podrán ayudar a su gallo con su saliva y sus manos cuando el tiempo se les permita (en los 15 segundos de auxilio); durante la pelea no pueden tocar navajas, sólo en las alzadas.
Queda prohibido que el soltador se lleve líquidos ó hielo a la boca. Soltador que caiga en desacato se castigará el gallo; si reincide, ya no podrá seguir soltando hasta que concluya el torneo.

- Estando el gallo dentro del ruedo, queda prohibido suministrar sustancias como pastillas, capsulas, gotas, polvos, inyecciones, pomadas. Partido que se sorprenda haciéndolo y se le compruebe, perderá la pelea.
- Se empata porque:
 - ✓ Ambos gallos simultáneamente mueran ó huyan del combate.
 - ✓ Ambos soltadores retengan ó no suelten al gallo cuando el juez de arena se los indique en las pruebas de las líneas del centro.
- Gallo anillado y registrado para el torneo jugará en las condiciones que se encuentre y solamente los jueces (de arena, de asiento, y el auxiliar en la zona de amarre) podrán cortar y retirar el anillo de registro. Partido que viole el anillo de registro, perderá su pelea.

El fallo del juez es irrevocable.

DISPOSICIONES.

Observar orden y atención son factores esenciales en este tipo de eventos. Conscientes de la importancia del tiempo, se hace necesario el armado de los gallos en un área anexa al anillo, usted sabrá el turno de su pelea y tendrá que pasar al área de amarre previamente. **No se podrá armar dentro del anillo** Habrá un juez exclusivo para el área de amarre. (solo en ciertas circunstancias como el cambio de ronda, se permitirá el amarre en el anillo).

El objetivo Principal.

En el evento es la continuidad en las peleas. La organización se reserva el derecho de hacer aquellos ajustes (sobre todo en el Roll de las peleas) con objeto de cumplir esta prioridad.

Cada equipo jugará 3 gallos diario, se enfrentarán equipos nacionales contra norteamericanos como prioridad y hasta donde sea posible ya que el tercer día solo jugarán aquellos equipos con opciones a los premios, se puede requerir un comodín si el número de equipos queda impar y ese comodín será la pelea automática contra los equipos de menor puntuación que hayan logrado entrar a la final y será la primer pelea pactada.

Así mismo la última pelea (novena) solo la jugarán aquellos confirmados a los 3 primeros Lugares.

* El comodín, será el equipo de mayor puntuación de aquellos que no lograron pasar a la siguiente etapa y será del país donde más hagan falta equipos, el comodín puede dejar de requerirse de una pelea a otra.

Este comodín nunca jugará contra el equipo de mayor puntaje.

* Es muy importante señalar que los últimos 5 lugares de cada país no podrán jugar el siguiente Golden Rooster Derby, a menos que al final hubiese disposiciones de Lugares.

En caso de empate a 1er. Lugar se suma lo asignado a 1º y 2º Lugar y se reparte equitativamente, El trofeo de oro será para el que menor tiempo haya efectuado en sus combates y la de plata al equipo que empató el 1er. Lugar por puntos. La cantidad asignada a 3er. Lugar pasa como premio al segundo ó segundos Lugares así mismo la escultura de bronce al de menor tiempo en sus combates habrá trofeos en general para los 3 primeros Lugares.

Es importante mencionar que se entrega el 100% de lo que se recaude por montos de inscripción.

La asignación de lugares en el anillo se dará conforme se vayan inscribiendo al torneo; solo hay 100 sillas alrededor por ello solicitamos su comprensión.

De todos es sabido y padecido el asunto del ambiente; nuestro ambiente en los gallos. Considere este esfuerzo y este Derby como propios, fomentemos el respeto entre nosotros y hagamos (sobre todo a nuestros acompañantes) respetar las disposiciones para el buen desempeño de esto que nos corresponde, **nuestro ambiente.**

Pague sus entradas. La taquilla es un importante punto de apoyo para seguir realizando estos eventos, por favor hagamos concientes de esto a todos los asistentes, ya que las fuentes de ingreso son limitadas, recuerde que nuestra consigna es la calidad.

AL PÚBLICO EN GENERAL

ASPECTOS QUE ES IMPORTANTE RECORDAR PARA EL DIA DEL EVENTO

Consideramos a todos los asistentes como el ejemplo de comportamiento, profesionalismo y caballerosidad en el ambiente gallístico, todos con la consigna de legalidad honestidad y transparencia, lugar digno y calidad en todos los aspectos.

La inteligencia como norma por parte de todos los inmersos en este evento, estaremos de acuerdo que la PREVENCION ANTE TODO, por lo tanto es menester mencionar lo siguiente:

Todas las personas sin excepción al ingresar al evento y cuantas veces sea necesario serán revisados en sus personas y enseres a emplear durante el evento por parte del personal de seguridad, las personas que se molesten con estas medidas serán invitadas a retirarse (en el caso de partidos se cuenta con participantes de reserva ó la empresa cuenta con provisiones para este efecto).

Cualquier medida que perjudique a los gallos con tal de favorecer a otro equipo amerita expulsión del evento.

Soltadores, amarradotes, equipos cuyo comportamiento no sea adecuado no podrán tener acceso a posteriores eventos sin excepción. Y así mismo los equipos que intencionalmente retrasen el evento.

En lo posible, procuremos nuestro aspecto personal y vestimenta a la altura de las circunstancias.

PROCEDIMIENTO Y DESARROLLO DEL TORNEO

a) El primer día del evento se procederá a hacer el sorteo por medio del Bingo para la asignación del número que corresponderá a cada equipo y de cada país.

Una vez teniendo conocimiento del número que le corresponde, se hará el sorteo para definir los contrincantes del primer día Equipo # 1 de México, contra : (corre Bingo) y el # de equipo Norteamericano que resulte será el rival y así mismo será el turno de las peleas.

Queda opcional y por acuerdo de la mayoría (50% + 1) la posibilidad de elegir un participante al cual se desea no enfrentar (excepto para la definición de los 3 primeros lugares).

Se pone del conocimiento que los siguientes partidos no se enfrentarán entre sí :

Huertas la Joya contra Qta Naomi así como. Simy Ayancual contra San José y Mule Train a menos que sea para definir 1° y 2° Lugar ó 2° y 3er. Lugar.

b) ASIGNACION DE GRUPO

El primer grupo, constituido con los equipos # 1 al # 15

El segundo grupo constituido con los equipos # 16 al # 30

El primer grupo **es fijo** por lo que los partidos DEL 1 AL 15 siempre conservan su turno de pelea y del 16 al 30 el turno de su pelea dependerá contra que equipo del grupo # 1 que les toque.

Se privilegiará con pertenecer al **grupo uno ó de tabla fija** al país vencedor de la última contienda MEX – USA , ó Golden Rooster T., es decir el país que gane el último MEX – USA se le ubicará del # 1 al 15, en el primer grupo (grupo fijo).

Les recordamos que México tiene el privilegio de “Tabla Fija” ya que fue el ganador del último

México - Usa

c) ASIGNACION DEL # DE EQUIPO

Del # 1 al # 15 ó del 16 al 30 se hará por sorteo conforme al Bingo al iniciar el evento.

d) Todos los equipos jugarán sus 6 primeras peleas durante los dos primeros días (Viernes – Sábado) pero para el tercer día Domingo, participarán solo aquellos con opciones a ganar, por lo que el puntaje mínimo requerido para pasar a la 7ª ronda es el siguiente:

Si el puntero (s) tiene (n) 11 – 12 pts. Entonces la puntuación mínima requerida será de 6 pts.

Si el puntero (s) tiene (n) 9 – 10 pts. Entonces la puntuación mínima requerida será de 4 pts.

Si el puntero (s) tiene (n) 7 – 8 pts. Entonces la puntuación mínima requerida será de 2 pts.

Si el puntero (s) tiene (n) 5 – 6 pts. Entonces la puntuación mínima requerida será de 1 pts

Nuestra organización se reserva el derecho de pase a equipos con menor puntaje a lo aquí establecido, siempre y cuando existan las condiciones para ello.

