

XII Derby Intercontinental

25 al 29 de Marzo del 2009 León Gto.

Máximo 144 partidos, \$ 15,000 de Inscripción, \$ 3,000.00 por dentro.

Pesos: siete gallos 2 (2.100 Kg.) 2 (2.200 Kg.) 2 (2.300 Kg.) 1 (2.400 Kg.).

Las tres primeras rondas son eliminatorias a muerte súbita, un derby de finalistas (18 equipos) con cuatro gallos restantes, jugarán 4 rondas 2.100 kg. a 2.400 kg. en forma convencional en la 4ª. ronda (última pelea) de la final solamente la jugarán entre los partidos que tengan posibilidades de quedar entre los 3 primeros lugares.

PRIMER DIA: Miércoles 25 de Marzo Presentarse únicamente con el gallo (1) 2.100 Kg. para la primera ronda. Pesaje 8:00 AM. Inicio del evento 10:00 AM.

SEGUNDO DIA: Jueves 26 de Marzo Equipos que pasaron a la segunda ronda Inicio del pesaje 8:00 AM. aquí pesaremos los gallos de segunda y tercera ronda (1) 2.200 y (1) 2.300 Kg. inicio de combates 10:00 AM.

TERCER DIA Viernes 27 de Marzo 9:00 a.m. Pesaje de los 18 finalistas con 4 gallos restantes (1) 2.100, (1) 2.200, (1) 2.300, (1) 2.400 Kg. inicio combates 10:00 a.m.

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

EN CASO DE EMPATES:

Pasará el equipo que mayor puntuación tenga, en caso de igualdad de puntos, inmediatamente después de que la pelea sea declarada tablas, se sorteará en el mini bingo cual de los contendientes pasará a la siguiente ronda.

Siempre el equipo con mayor puntuación tendrá derecho de pase para lo cual puede haber rechequeo al final de las 3 rondas eliminatorias.

NAVAJA

La de su elección, uno ó dos filos de una pulgada / pulgada una línea sin ningún tipo de estrías o gancho.

REGLAMENTO

DISPOSICIONES DEL REGLAMENTO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.

➤ **Tiempo de tablas**

Miércoles 25 de Marzo a los 10 minutos, a partir de que se sueltan los gallos.

Jueves 26 de Marzo 10 minutos a partir de que se suelten los gallos.

Viernes 27 de Marzo 12 minutos a partir de que se suelten los gallos.

➤ **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 de minuto 5.

Llegando al minuto 5 el cambio es obligatorio para ambos partidos si no han cambiado navaja en las condiciones que se encuentren los gallos. (Esta disposición es para el 2º y 3er. día)

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 subiéndolo 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 incoordinados 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 de 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 los 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.

Habrán una pelea soltándose en el anillo, otra en espera con los soltadores próximos a las puertas de acceso al anillo en la primera fila y con el gallo ya armado y otra pareja de equipos en proceso de armado. Terminando la pelea en turno, habrá 2 minutos para el cobro y asistencia de meseros y corredores, finalizando este lapso (Hay sonido de advertencia) salen todos y entran los siguientes contendientes a librar, en caso de no estar alguno de los partidos el juez dará la cuenta de 10 y da el triunfo al soltador (partido) presente.

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).

Es muy importante recalcar que se aceptan **tres entradas máximo**, esto para garantizar que el partido no se enfrente entre sí mismo en ninguna de las rondas y ni en el **Derby final**.

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.

PREMIACIÓN (monetaria)

1er.- Lugar: \$ 1'200,000.00

2do.-Lugar: \$ 500,000.00

3er.-Lugar: \$ 300,000.00

\$ 105,000.00

\$ 40,000.00

\$ 30,000.00

(\$ 15,000.00 de reintegro del 4° al 10° Lugar

(3 anillos de oro 1°, 2° y 3er. Lugar).

(10,000.00 a la pelea más rápida de cada día).

En caso de empate en puntos para el criterio de reintegro también se tomará en cuenta el tiempo total efectuado en sus combates.

TOTAL \$ 2'175,000.00 En premios.

O lo equivalente en porcentaje de acuerdo al número de participantes, **en caso de empate a 1er. Lugar de dos ó hasta tres partidos se entregan como premio la suma de los asignado como premio a 1° y 2° lugar y se reparte** equivalentemente entre los 2 ó 3 primeros lugares por puntos quedando lo asignado de premio al 3er. lugar para el segundo ó segundos lugares. (se trata de proteger el premio económico al 2° Lugar)

Sí 4 ó más equipos empatasen a 1er. Lugar se suma lo recaudado a 1°, 2° y 3er. Lugar y se reparte equitativamente.

Si hubiese solo un primer Lugar, y 2 ó más partidos empatan al 2° lugar, se suma lo recaudado para 2° y 3er. Lugar y se reparte equitativamente.

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

ESCULTURA DE PLATA Y ANILLO DE ORO CONMEMORATIVOS

Para el Derby de finalistas, la empresa de video llevara el tiempo de cada pelea, para que en caso del empate a 1er lugar la escultura se le dará al que menor tiempo haya registrado en sus peleas. (reiteramos se trata del tiempo de los combates durante la final, no desde el principio) Se seguirá el mismo criterio para la asignación de anillos

Es decir: Sí hubiese empate a 1er. lugar, el anillo de 1er. lugar corresponderá a aquel con menor tiempo efectuado en sus peleas de la final, el de 2° lugar al segundo lugar con menor tiempo y el anillo de 3er. Lugar el equipo que este en 2° lugar por puntos, sí hubiese varios empatados a 2° lugar el anillo lo obtendrá aquel con menor tiempo en sus peleas de la final.

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.

CRITERIO DE ASIGNACIÓN DE LUGARES EN LA TABLA GENERAL PARA LAS TRES PRIMERAS RONDAS.

Por el número de inscripciones (primero se ordenaran los equipos con tres inscripciones, que es el máximo permitido, después los de dos inscripciones y luego los de una inscripción, esto es por orden alfabético y aquellos con más de una entrada se alternarán en la lista a modo de que no les correspondan combates simultáneos.

Por lo tanto, el sorteo se inicia con la 1er. Pelotita del equipo número uno, contra... Corre el bingo y se designa así al contrario.

Luego la 2da. pelotita (si es que no ha salido) partido # 2 contra... (corre bingo) y así sucesivamente.

De esta forma y de una vez, se van asignando el turno de las peleas.

Alternar los partidos del mismo equipo, permite que usted prepare con tiempo su siguiente pelea y acuda sin excusas al área de amarrado, reduciendo así la posibilidad de que le corresponda una pelea después de la otra (pero puede ocurrir, según el sorteo) **procure poner una persona disponible emergente en el amarre**, sobre todo si emplea los servicios de un amarrador – soltador que este trabajando en ese momento para otros partidos, pues se trata de No armar dentro del anillo

Ya para la tercera ronda, el sorteo puede ser totalmente al azar, si no existieran muchos partidos con varias entradas aún vigentes, pues de ser así procederemos con el mismo criterio.

Para el derby de finalistas (18 participantes) el sorteo se realizara como normalmente se hace en los palenques. Se respetará el criterio de no enfrentar a un partido contra si mismo, por ello es imprescindible que el equipo se enliste desde el inicio de el torneo, recuerde que máximo se aceptan tres entradas.

Recuerde que somos muchos Equipos el primer día habrá 72 peleas y el segundo día son 54 peleas y el tercero de 33 - 35 peleas. El seguir lo anteriormente expuesto nos beneficia en llevar un orden, evitar confusiones y no desperdiciar tiempo.

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 PREVENCIÓN 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 poner cuidado en nuestro aspecto personal y vestimenta a la altura de las circunstancias.

RECIENTES DISPOSICIONES DE PARTICIPACION XII DERBY INTERCONTINENTAL

Como sabemos, la final del Derby la juegan los 18 equipos ganadores (ó la proporción de equipos según el número de inscripciones) arrastrando la puntuación obtenida durante las tres primeras rondas. Nos reservamos el derecho de eliminar a los equipos que no tengan posibilidades de obtener algún premio.

Principalmente en la 4ª pelea, esto es para evitar cualquier tipo de contubernio entre un partido con pocos puntos y un posible ganador, es decir la 4ª ronda solo la jugarán los partidos que puedan disputarse los premios (primero, segundo ó tercer lugar)

Dadas las condiciones climatológicas que pueden ser adversas en el área destinada para los gallos en León Gto., se sugiere a los competidores llevar los artículos necesarios que les permitan ofrecer confort a sus aves (aire acondicionado, ventiladores ó vehículo apropiado para este fin, motor homes, remolque etc.)

Siempre y cuando cuente con los mecanismos adecuados de comunicación para estar sin excusa alguna a tiempo en el área de amarre o donde se le requiera perfectamente a tiempo, recuerde que si no está en el anillo a la hora que le corresponda, se le dará la cuenta de 10 y perderá la pelea.

CRITERIO PARA DETERMINAR EL NUMERO DE PELEAS A EFECTUARSE DURANTE EL DERBY MEXICO - USA

Sábado 28 y Domingo 29 de Marzo **10º DERBY MEXICO VS USA**

Inscripción \$ 30,000.00 por dentro \$ 5,000.00

Peso: 2,100 kg. A 2,500 kg. (5 gallos). Inicio de pesaje 9:00 AM. Inicio de combate 10:30 AM.

Se enfrentan partidos Mexicanos contra Norteamericanos y viceversa.

Con objeto de ahorrar tiempo dado el gran número de peleas a efectuarse, y evitar posibles contubernios entre partidos y además mantener un nivel optimo de combates, se procederá a ir eliminando a aquellos equipos que no tengan posibilidades a los premios a partir de las siguientes rondas y según el número de partidos inscritos.

20 *Equipos inscritos* ó más eliminación a partir de la 2ª ronda (equipos con cero puntos después de la 2ª pelea quedan fuera).

3 puntos mínimo para pasar a la 4ª ronda 5 puntos mínimo para pasar a la 5ª ronda * en caso que tengan opción a los premios.

XII Derby Intercontinental León Gto.

Nuestra organización siempre se ha preocupado por la legalidad en todos los aspectos que involucran al evento.

El fallo de los jueces se considera irrevocable toda vez que consideramos la calidad moral y profesionalismo de ellos.

Sin embargo no estamos exentos de incurrir en posibles errores considerando en absoluto que exista dolo alguno.

Nuestra Organización tiene muy pocos puntos de apoyo a diferencia de las verdaderas empresas que organizan palenques por lo tanto no estamos en posibilidades de ejercer indemnización alguna bien sea por los fallos o en cualquier otro aspecto dentro del Derby.

Cumplimos total y cabalmente con la entrega de premios conforme a lo recaudado y así mismo lo obtenido a través de los patrocinios, ó descuentos mismos que hacemos extensivos a todos los contendientes.

Derby Intercontinental

Agradece la atención prestada a la presente disposición y rogamos firmar de acuerdo, para poder participar en el evento.