

REGLAMENTO

— DE —

GALLERA

de la ciudad de

SANTO DOMINGO



Tipografía Nacional

1902



Jefatura Política de Santo Domingo, á las ocho
de la mañana del primero de Octubre de mil nove-
cientos dos.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5º
del decreto nº 8 de 13 de Agosto próximo pasado,
nómbrese para Juez de gallera de esta ciudad, al se-
ñor Filadelfo Segura.

R. VILLALOBOS R.

R. EDUARTE S.,
Secretario



REGLAMENTO DE GALLERA

CAPÍTULO I

Cancha.—Días de juego.—Personas inhábiles para jugar.

Artículo 1º—El patio en que se juegue tendrá un diámetro no menor de seis metros cincuenta centímetros. Deberá proporcionar la mayor comodidad y luz posibles, y contendrá suficientes asientos de gradería, los cuales se hallarán bajo techo, pegados al circo y colocados en círculos concéntricos ascendentes desde la circunferencia que limita la cancha.

Artículo 2º—El patio se abrirá de las doce del día á las seis de la tarde, todos los domingos y días feriados, exceptuando los jueves y viernes santos.

Artículo 3º—El valor de la entrada será de veinticinco céntimos por persona.

Artículo 4º—Es prohibida la entrada á los menores de edad, á los domésticos, á las mujeres, á los que no tengan ocupación ó industria conocida, á los ebrios y á los que hayan sido procesados por delitos contra la propiedad.

CAPÍTULO II

Atribuciones del contratista ó rematario

Artículo 5º—El rematario debe ayudar al Juez á hacer mantener el orden en todo el recinto del establecimiento, expulsando á los ebrios y remitiendo á los que cometieren faltas, á la Jefatura Política á pagar la multa que se les imponga.

Artículo 6º—El contratista mantendrá en el es-

tablecimiento todo lo que el Juez necesite y le pida para el mejor servicio; los útiles necesarios para el juego: un libro para anotar las condiciones de las peleas, gallos para carear, vainas para las navajas, una sierra fina para cortar espuelas, tiras de tela delgadas para ligar heridas y un lavatorio con toallas suficientes.

Artículo 7º.—Para las riñas á espuela el empresario deberá tener también:

Tres lunetas fijas en el redondel, para que durante cada riña estén sentados el Juez y los dos jugadores.

Dos esponjas y una botella de jugo de limón.

Veinticinco cajones cerrados para gallos; y

Una romana contrastada por el Jefe Político.

Cualquier individuo interesado puede llamar la atención del contratista sobre la falta de los útiles mencionados.

CAPÍTULO III

Atribuciones del Juez

Artículo 8º.—Antes de principiar la lidia de gallos, el Juez debe cerciorarse de la presencia del gendarme, el que deberá impedir la aglomeración de la gente en la puerta del patio, con especialidad la de los menores de edad y los domésticos. También este empleado vigilará en el interior por la conservación del orden. En seguida comenzarán las peleas. Concertada cada una, el Juez recogerá de los jugadores el valor de ella, sin cuya garantía no se verificará.

Artículo 9º.—Armados ya los gallos, el Juez tocará la campanilla para que todos salgan del circo, y sólo quedarán él y los jugadores.

Si durante la riña algún individuo entrare dentro de la cancha, el Juez lo retirará, y si se resistiere, lo enviará á la Jefatura Política para su castigo.

Artículo 10º.—El Juez impedirá que durante la riña de los dos gallos, los concurrentes ó los jugado-

res hagan movimientos, produzcan ruidos ó den voces con el designio claro de influir en alguno de los gallos para que no clave pico ó para que se acobarde.

Artículo 11.—Tratándose de personas que hayan cometido comprobadas ilegalidades, el Juez, inexorablemente les impedirá echar peleas.

Artículo 12.—Sólo se permitirá entrar al circo á los que tengan gallos que cotejar.

Artículo 13.—El Juez procurará que los gallos, al entrar en riña, sean puestos cuando menos á dos metros de distancia uno de otro.

Colocados así, los jugadores se retirarán y no volverán á tocarlos, sin indicación clara del Juez, según los casos que sobrevengan.

Sin embargo, si uno de los jugadores advierte que la navaja de su gallo está despuntada, doblada ó que se ha caído ó está por caer, no necesita indicación del Juez; con toda la rapidez posible levantará su gallo é inmediatamente debe mostrar al Juez y al otro jugador el estado de la navaja, procediendo con actividad á amarrar otra. Mas si se viere que la navaja está en buen estado, aquel jugador perderá la pelea, debiendo ésta continuar para decidir las apuestas de afuera.

Artículo 14.—Cuando uno de los jugadores después de depositada la apuesta y armados ambos gallos, quiera desistir de la pelea, por razones de conveniencia privada ó por otro motivo, podrá desistir, previo el pago de la cuarta parte de la apuesta, la cual será para el otro jugador; además, pagará por vía de multa, veinticinco céntimos para el contratista é igual suma para el Juez.

Si alguno de los jugadores, armados ya los gallos, advierte que el suyo no quiere pelear, de hecho dejará de efectuarse la pelea sin imposición de multa.

Artículo 15.—Cuando los gallos quedaren trabados con imposibilidad de seguir peleando, el Juez excitará á los dos jugadores para que sujeten sus respectivos gallos, y él sacará la navaja de donde se ha-

lle ésta, ya sea del gallo que se encuentre debajo ó de entre las plumas de las alas del mismo. Practicado esto, los jugadores, sin pérdida de tiempo, colocarán en el suelo sus gallos, teniendo el Juez en cuenta su estado; si limpios ó poco heridos, á dos metros de distancia; si muy heridos, pico con pico, tabla en medio.

CAPÍTULO IV

Pruebas

Artículo 16.—El Juez ordenará pruebas en los casos siguientes:

1º—Cuando los gallos, después de haberse tirado, quedasen á cualquier distancia volviendo cola uno ó ambos;

2º—Cuando se estacionen sin tirarse;

3º—Cuando el uno esté clavando pico porque tenga encima el cuerpo del otro ó porque con la pata le oprima el que esté parado el ala ó la golilla.

Artículo 17.—Las pruebas se harán de la manera siguiente:

Los jugadores tomarán los gallos y los colocarán á la distancia ordenada por el Juez ó pico con pico, si están muy heridos.—Todo esto se hará con velocidad, puesto que en pocos segundos puede decidirse el éxito de la riña.

Artículo 18.—El jugador malicioso que en la prueba apoyare su gallo en la tabla ó que á la segunda orden del Juez no soltаре, perderá la pelea, debiendo ésta continuar para las apuestas de afuera.

A dicho jugador no se le volverá á consentir echar peleas.

En las pruebas, el Juez, procediendo con la mayor actividad, no retirará la tabla si no hubiesen soltado sus gallos ambos jugadores.

Artículo 19.—Cuando alguno de los gallos diere señales de estar corrido, el Juez ordenará una prueba, pico con pico, sin tabla en medio, y el que grite, alce pelo ó aparte la cabeza porque no quiera riña, perderá.

CAPÍTULO V

Sentencias

Artículo 20.—El Juez las fundará en las reglas siguientes:

Un gallo pierde:

1º—Cuando estando echado y enteramente libre del contrario, clave pico;

2º—Cuando cacaree ó abandone la riña, herido del codo para arriba;

3º—Cuando caiga muerto en cualquier posición;

4º—Cuando uno de ellos se corra limpio del codo arriba, después de entrar en pelea, el jugador la perderá y se hará tablas para los apostadores de afuera.

CAPÍTULO VI

Tablas

Artículo 21.—El Juez declarará entablada una pelea:

1º—Cuando los dos gallos simultáneamente caigan muertos;

2º—Cuando claven pico por muerte ó por impotencia ó cuando abandonen acobardados la riña;

3º—Cuando los jugadores espontáneamente lo resuelvan, debiendo en este caso continuar la riña para decidir las apuestas de afuera;

4º—Cuando un gallo clave pico ó quede muerto y simultáneamente se extrañe el otro.

CAPÍTULO VII

Apuestas por fuera

Artículo 22.—En las apuestas de los espectadores no intervendrá el Juez de gallera sino que se regirán por la regla general establecida en el Código Civil para los contratos aleatorios.

CAPÍTULO VIII

Multas

Artículo 23.—Serán exigidas por el Juez en el mismo patio, previo recibo, las multas que se indican en el artículo 14. En caso de renuencia del penado, irá custodiado á pagar ante la autoridad de Policía.

Artículo 24.—Multas de otro género sólo podrá imponerlas el Jefe Político, á quien se le dará cuenta.

CAPÍTULO IX

Apelaciones

Artículo 25.—Como la ley no permite apelación en las decisiones del Juez, cuando se presente un caso dudoso ú obscuro para resolver, el Juez podrá oír á dos imparciales de los espectadores y dará su sentencia, que no tiene apelación.

CAPÍTULO X

Peleas á espuela ó de picada

Artículo 26.—Los gallos deben ser traídos ocultos á la gallera y retirados del mismo modo.

Artículo 27.—No se permitirá que los gallos que se lleven á la gallera destinados á jugar á espuela sean parados ni casados dentro de la cancha.

Artículo 28.—Los dueños de gallos de picada se indicarán mutuamente el peso del gallo y el tamaño de la espuela. Además, el dueño de la gallera tendrá dos sacos de igual peso, numerados y marcados, que entregará al Juez. Estos sacos se ocuparán exclusivamente para pesar los gallos.

CAPÍTULO XI

Modo de casar los gallos

Artículo 29.—Se coloca cada uno en un saco de los que anticipadamente entregará el Juez á los dueños de los gallos que vayan á jugar; hecho lo cual,

se entregarán á ese funcionario para que verifique el peso del gallo y el tamaño de la espuela.

Estando de acuerdo, recibirá el Juez el valor de la pelea, anotándola en el libro respectivo y procederá en seguida á limpiar los gallos, del modo siguiente:

Tomará una de las dos esponjas que habrá en un lugar visible, y mojándola en jugo de limón, limpiará, en primer lugar, las canillas y espuelas del gallo; á continuación le frotará con la misma debajo de las alas y por último la cabeza. Hecha esta operación meterá cada uno de los gallos en su jaula correspondiente, colocadas en el centro del redondel, á un metro de distancia y á disposición de los interesados, los que á la orden del Juez las levantarán, quedando así los gallos listos para la riña.

Es prohibido, sin orden terminante del Juez, tocar ninguno de los dos gallos y menos levantarlos en el curso de la pelea; en caso que esto se hiciere por alguno de los dueños, el Juez declarará perdida la pelea para el interesado y obligará á que se continúe para los maseadores.

Artículo 30.—Es entendido que el Juez no ordenará levantar gallos más que en los casos siguientes:

Cuando haya necesidad de alguna prueba, ya sea de satisfacción por demostrar alguno de ellos cobardía ó por abatimiento ocasionado por las heridas recibidas. Se entiende por demostrar cobardía cuando el gallo cacaree, alce pelo ó abandone el puesto.

Artículo 31.—Se declara perdido un gallo; cuando debido á las heridas que haya recibido en la pelea, dejare de picar después de tres careos ó pruebas seguidas, ordenadas por el Juez. Igualmente se declarará perdido si demuestra cobardía, de acuerdo con lo establecido en el artículo anterior.

Artículo 32.—Toda prueba ordenada por el Juez se hará tomando el gallo por la cola con una mano y colocándolo frente al otro, pico con pico y soltándolos inmediatamente que el Juez lo ordene.

Artículo 33.—En el curso de la pelea los refrescos serán de acuerdo con los dos jugadores, los que se estipularán antes de comenzarse la riña.

Artículo 34.—Se prohíbe llevar á la cancha gallos untados con grasa ó cualquiera otra materia que produzca alguna ventaja sobre el contrario.

Artículo 35.—En los careos que se verifiquen, ninguno de los galleros tendrá derecho á limpiar espuelas, cabeza ó cualquiera otra parte de los gallos.

Artículo 36.—Se declarará tablas una pelea cuando después de tres pruebas seguidas ninguno de los dos gallos pique, ó cuando ambos á la vez demuestren cobardía.

Artículo 37.—En caso de que después de casada una pelea, alguno de los dueños de los gallos desista de ella, pagará la cuarta parte de la apuesta al jugador contrario, más los derechos correspondientes.

Artículo 38.—Cuando al verificar el Juez la operación de limpiar los gallos, notare la presencia de alguna sustancia extraña, como grasa ú otra que indique fraude, dará cuenta á la autoridad de Policía, la que impondrá al dueño del gallo una multa de diez colones por primera vez y en caso de reincidencia le prohibirá la entrada á la gallera por seis meses.

Artículo 39.—El Juez cobrará por derecho de pelea: veinticinco céntimos en las apuestas de uno á cinco colones; cincuenta céntimos en las de seis colones á veinticinco y un colón en las de veintiséis á cien colones.

Artículo 40.—Siempre que el Juez note que en alguna pelea haya fraude ó mala fe, está en el deber de impedir la riña.

Artículo 41.—En lo referente á *apuestas por fuera, multas y apelaciones*, se estará á lo dispuesto en los artículos 22, 23 y 25 de este Reglamento.

Santo Domingo, 2 de Octubre de 1902.

El Juez de gallera,

FILADELFO SEGURA

Gobernación de la provincia de Herredia, á las diez de la mañana del día cuatro de Octubre de mil novecientos dos.

Apruébase el anterior Reglamento, formado por el señor Filadelfo Segura, en su calidad de Juez de gallera de la ciudad de Santo Domingo y publíquese en folleto, conforme lo dispone la ley.

JOSÉ GREGORIO TREJOS

JESÚS MADRIGAL B.,
Secretario.