

REPUBLICA DE COLOMBIA



MINISTERIO DE LA PROTECCIÓN SOCIAL

CONSEJO NACIONAL DE JUEGOS DE SUERTE Y AZAR

ACUERDO NÚMERO (009) DE 2005

Por el cual se establece el Reglamento de las Apuestas en Eventos Gallísticos

El Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar (CNJSA), en uso de sus facultades legales, en especial las que le confiere el artículo 47º, numeral primero, de la Ley 643 de 2001, y

CONSIDERANDO

Que de conformidad con el artículo 47 numeral primero de la ley 643 de 2001, compete al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, aprobar y expedir los reglamentos de las distintas modalidades de juegos de suerte y azar;

Que en virtud del artículo 7 de la Ley 643 de 2001 y el artículo 2º del decreto 2482 de 2003, *la operación del juego de apuestas en eventos deportivos, gallísticos, caninos y similares, a través de terceros, es aquella que se realiza por personas jurídicas, mediante contratos de concesión celebrados con la Empresa Territorial para la Salud – ETESA-, en los términos de la Ley 80 de 1993”;*

Que el artículo 3º del Decreto 2482 de 2003 señaló que con anterioridad a la iniciación del proceso contractual que tiene como fin escoger al concesionario, será necesario que exista el reglamento correspondiente a cada modalidad de juego, aprobado y expedido por el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, el cual debe determinar el monto de los derechos de explotación aplicable a cada juego, los cuales en ningún caso podrán ser inferior al diecisiete por ciento (17%) de los ingresos brutos del juego, de conformidad con lo establecido en el artículo 49 de la Ley 643 de 2001.

Que se hace necesario fijar las reglas que deben observarse entre el operador y el apostador para el juego o apuesta de suerte y azar clasificado como Apuestas Gallísticas en las riñas de gallo, que realicen los operadores en establecimientos legalmente autorizados;

Que el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar en la sesión del 19 de octubre del año 2005, analizó el reglamento para el juego de suerte y azar gallístico y en su sesión del 23 de noviembre de 2005, aprobó dicho reglamentó

Que en virtud de lo anterior el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar:

ACUERDA:

CAPITULO I

PARTE GENERAL Y DEFINICIONES DEL JUEGO

ARTICULO PRIMERO. OBJETO Y CAMPO DE APLICACIÓN: Las disposiciones aquí contenidas se aplican a todos los operadores del juego de apuestas, al Juez (s), a los propietarios de galleras, a los jugadores en general de eventos gallísticos, y a la Empresa Territorial para la Salud ETESA y tiene como objeto expedir el reglamento del juego de apuestas en eventos gallísticos.

ARTICULO SEGUNDO. DEFINICIONES: Para efectos del presente Acuerdo, se establecen las siguientes definiciones:

1. **Apuesta en evento gallístico:** Es aquella que se realiza en un recinto o área cubierta de tierra, arena o tapete denominado “RUEDO” donde se colocan a reñir simultáneamente dos o más gallos con espuelas naturales, de carey, acrílicas, plásticas transparentes y sin alma metálica o de cualquier otra especie.
2. **Apuesta:** Monto susceptible de apreciarse en moneda nacional que se arriesga en un juego contemplado por la Ley y regulado por el presente Acuerdo con la posibilidad de obtener o ganar un premio, cuyo monto, sumado a la cantidad jugada deberá de ser superior a ésta;
3. **Establecimiento para eventos gallísticos:** Lugar previamente autorizado por ETESA, abierto o cerrado en el que se llevan a cabo juegos con apuestas gallísticas o riñas de gallos.
4. **Espectáculos en vivo:** Actividades de riñas de gallos, realizadas en -escenarios temporales, ferias, -coliseos.
5. **Evento Gallístico:** Acontecimiento en el que se llevan a cabo actividades relativas a la materia de juegos con apuestas en riñas de gallos;
6. **Armadero:** Lugar que la gallera provee para armar los gallos;
7. **Armar:** Aguzar el gallo natural o ponerle espuelas postizas para el combate;
8. **Boleo:** Sortear los turnos en los cuales combatirán los gallos una vez casados;
9. **Cajón para el combate:** Cajón hecho en acrílico transparente para colocar los gallos antes del combate. No tiene piso y se asienta sobre la alfombra del redondel, de forma tal que al levantarlo, los gallos puedan encontrarse de frente para iniciar el combate;
10. **Casar:** Selección de los 2 gallos para enfrentarse en el combate en concordancia con el peso y otros acuerdos que deberán ser informados al juez para su constancia en el registro de peleas;
11. **Cepo:** Instrumento de metal con espacio de medidas exactas que se utiliza para corroborar el largo de las espuelas postizas;
12. **Cerote :** Barra de cera que se derrite para rellenar la boca de la espuela de manera que pueda ser pegada a la pata del gallo;

“Por el cual se establece el Reglamento de Las Apuestas en Eventos Gallísticos”

13. **Espuela desechable:** Son aquellas espuelas plásticas que serán arrendadas al momento de armar el gallo en el armadero; luego de concluida la pelea, el juez las partirá;
14. **Espuela plástica:** Espuela de material polímero termoplástico;
15. **Espuela partida:** Es aquella espuela que pierde parte sustancial de su largo;
16. **Gallo afeitado:** Aquél que está afeitado alrededor de la base de la cresta, por detrás de los oídos y/o hasta la corbata;
17. **Gallo huido:** Gallo que rechaza combatir con el verdugo durante la prueba de cobardía, o con su contrincante;
18. **Gallo indefenso:** Gallo que tiene espuelas partidas y/o está a merced de su contrincante;
19. **Gallo no apto:** Aquél que no cumple con las condiciones establecidas en el artículo tercero del presente reglamento para poder pelear;
20. **Gallo topetón:** Gallo corredor que no presenta pelea continuamente a su adversario;
21. **Operador:** Sociedad mercantil o persona jurídica con la cual se suscribe el contrato de concesión para efectuar eventos gallísticos, en términos de lo dispuesto en este acuerdo;
22. **Contrato de concesión:** Contrato suscrito entre la Empresa Territorial para la Salud ETESA y el operador de una Gallera, autorizando la realización de riñas de gallos, durante un periodo determinado y limitado en sus alcances a los términos y condiciones, conforme a lo dispuesto por la Ley, este Acuerdo y demás disposiciones aplicables;
23. **Premio:** Retribución en efectivo o en especie que obtiene el ganador de un juego con riña de gallos;
24. **Salario mínimo:** Salario mínimo mensual Legal vigente (S.M.M.L.V) en el País;
25. **Trampa:** Ardid, estratagema, maquinación o truco con el que una o varias personas engañan, inducen o pretenden engañar a los participantes, al operador o al público en general, en el desarrollo o resultado de un juego con riña de gallos;
26. **Palenque o Gallera:** Sitio donde se desarrolla el evento de competencia de gallos.

ARTICULO TERCERO. CARACTERISTICAS DEL JUEGO: El juego de apuestas sobre los resultados de Riña de Gallos tendrá las siguientes características:

1. Es una competencia entre dos animales denominados Gallos de Pelea, con asistencia de público.
2. Participan uno o dos jueces- encargados de sortear los turnos en que combatirán los gallos una vez casados y ejercer la autoridad máxima en su área de trabajo (redondel), cuya obligación es dar cumplimiento al reglamento.

“Por el cual se establece el Reglamento de Las Apuestas en Eventos Gallísticos”

3. Se generan apuestas entre el público, por un lapso previamente estipulado, después de efectuada la prueba de aptitud y colocados los gallos en el sistema de cajones para comenzar la pelea.
4. Las apuestas entre los asistentes y el pago de las mismas son responsabilidad de los que las cruzan y el operador de la Gallera responde solidariamente en el pago de premios.

PARÁGRAFO: Los sitios en los cuales se realiza las apuestas en eventos, gallísticos, deben estar rodeados de una valla a la cual ingresan los jueces. En el transcurso de una riña, el juez definirá quien es el ganador de la misma, conforme con las diferentes modalidades que se presenten, de conformidad con lo señalado en el artículo octavo de este acuerdo, lo que genera acreedores a un premio en dinero.

ARTICULO CUARTO. DESCRIPCION Y REGLAS DEL JUEGO: Para llevarse a cabo las Apuestas en Eventos Gallísticos, “RIÑAS DE GALLOS” deben observarse las siguientes reglas especiales:

1. Reglas generales:

- 1.1. Los gallos deberán ser pesados en presencia de los jueces antes de iniciar la riña con el objeto de verificar que alguno de los gallos no supere al otro en más de una (1) onza de peso; en caso de que alguno de los contendores sea inferior en peso en más de una (1) onza o en talla, se dará aviso a su representante para que éste manifieste si está de acuerdo con la realización de la riña. Acto seguido, se deberá anotar en el tablero la diferencia y comunicar al público dicha circunstancia, para que hagan las apuestas de conformidad con la diferencia.
- 1.2. Cuando los gallos se envían igualados en peso, antes de la riña se volverán a pesar, debiendo mantener su peso. El que pese más de los anotado en forma inicial pagará a la otra parte el 50% de la base de la apuesta efectuada, como multa por incumplimiento, se entiende que según la hora de la segunda pesada los gallos pueden bajar de peso, pero no subir; para el caso que uno de los gallos se pase de peso de tal manera que la diferencia sea superior a una onza, siempre que el otro mantenga su peso, se efectuara la pelea y es obligación combatir para las dos partes.
- 1.3. El gallo con enfermedad manifiesta, advertida por el encargado del pesaje, no será anotado, ni tampoco podrá pelear, máxime si es contagiosa.
- 1.4. Las peleas se concertarán en el siguiente orden:
 - 1.4.1. Con igualdad de peso.
 - 1.4.2. Con diferencia de una onza.
 - 1.4.3. Con diferencia de dos onzas.
 - 1.4.4. En caso de gallos los cuales les falte la visión por un ojo se buscará pareja entre ellos, de no ser posible, igualarán con gallos de dos vistas, con dos onzas de diferencia a favor, sin preferencia en el orden de concertación, ni preferencia en el turno de la pelea.
- 1.5. Gallo anotado, no podrá ser retirado, si este ya está igualado, de lo contrario abonará a la otra parte el 50% del valor de la base de la apuesta efectuada, como multa por incumplimiento.
- 1.6. Los gallos igualados tienen la obligación de confrontarse, la parte que rehuya al combate, abonará a la otra parte el 50% de la base de la apuesta efectuada, como multa por incumplimiento.
- 1.7. El gallo anotado condicional, deberá manifestar la causa que lo condicione, en caso contrario no será anotado y para el caso de ser

“Por el cual se establece el Reglamento de Las Apuestas en Eventos Gallísticos”

pesado, no será igualado, salvo la posibilidad cierta que se sorteara la condición.

- 1.8. Durante la armadura de los gallos el juez medirá las espuelas en el cepo, las cuales deberán corresponder a lo convenido por los dueños de los gallos según el registro de peleas.
- 1.9. El juez admitirá que pueden pelear los gallos armados con espuelas naturales o postizas, exceptuando las "espuelas de gallos negras postizas". Están prohibidas las espuelas de material plástico opaco, a menos que éstas sean desechables.
- 1.10. El juez controlara el horario de la pelea, mandará a iniciar el combate, colocando de frente los gallos sin empujarlos. La riña se iniciará al minuto de dar la orden de inicio si ambos combatientes se embisten y pelean. Si alguno no embiste o si embistiendo rehúsa la pelea antes del minuto, no habrá tabla, pero si hubiera heridas perderá. Una vez se de la orden de inicio, los gallos quedan exclusivamente bajo el control del juez, nadie puede tocarlos sin expresa autorización u orden del juez.

1. DEL LARGADOR Y EL JUEZ DE LA RIÑA

- 1.1. Largador o corredor es la persona encargada de actuar en el proceso de la pelea, única persona que puede dirigirse al juez por las contingencias de la riña.
- 1.2. El corredor que no actúe correctamente, podrá ser cambiado por el propietario del gallo, previo consentimiento y a criterio del juez.
- 1.3. El juez de la riña es la persona designada para arbitrar el desarrollo y desenlace de la pelea, es la autoridad máxima durante el transcurso de la pelea, y está investido con amplias facultades de decisión sobre la pelea.
- 1.4. El fallo del juez, es indiscutible e inapelable, salvo que se nombre previamente a las riñas una comisión especial para estos casos, conformada por galleros de la zona y un juez diferente al que arbitro en la riña.
- 1.5. Es obligación del juez desinfectar minuciosamente los gallos, controlar el horario de la pelea y pedir el depósito o base de la riña, responsabilizándose de la entrega final a quien corresponda.
- 1.6. El juez iniciara el combate, colocando los gallos de frente sin empujarlos. La riña se iniciará al minuto de la orden de inicio, si ambos combatientes se embisten y pelean. Si alguno no embiste o si embistiendo rehúsa la pelea antes del minuto, no habrá tabla, pero si hubiera heridas perderá.
- 1.7. Una vez enfrentados los gallos, quedan exclusivamente bajo el control del juez, nadie puede tocarlos sin expresa autorización u orden del juez.
- 1.8. La duración de este juego será a criterio del operador de la gallera, deberá definirse previamente a la realización de cada evento, no podrá ser inferior a 15 minutos ni superior de 45 minutos.

2. DEL EMPLEO DEL PICO POSTIZO DE ARRIBA.

- 2.1. Habrá dos opciones para poner pico, de dos minutos cada una. Una vez pedida la opción para poner pico, no se puede retractar. Se debe volver a revisar, en el caso contrario, se pierde la misma. Una vez pedida la opción de pico, el juez correrá un minuto y la otorgara- mandando a contener un gallo y levantar el otro que pidió pico. El gallo que está en cuenta para perder o tabla no tiene derecho a esta opción.
- 2.2. El gallo que inicie la riña con pico postizo, no pierde las dos opciones otorgadas en la pelea.

“Por el cual se establece el Reglamento de Las Apuestas en Eventos Gallísticos”

2.3. En caso de otorgársele la postura del pico es obligación utilizarlo, para lo cual tiene 30 segundos para decidir si se le pone el pico o no, en este supuesto- se debe dar la orden de inicio de la riña al gallo inmediatamente. La misma circunstancia es para el caso de pedir pico cuando ya lo tiene puesto, se revisa y se saca, para lo cual tiene 30 segundos, se revisa y se cambia, se toma los dos minutos y se efectúa la largada inmediatamente.

3. **DEL BAÑO:** Si el tiempo de duración del juego es de 45 minutos, deberá efectuarse el baño de los animales participantes de la siguiente manera:

3.1. A los 15 minutos se ordenará bañar los gallos, lo que se hará por un espacio de 5 minutos. Ídem a los 35 minutos.

3.2. Cuando algún gallo esté en cuenta para perder o hacer tabla, el tiempo para baño no interrumpe la cuenta.

PARÁGRAFO: La definición de los ganadores de las riñas, se efectuaran de acuerdo al artículo octavo del presente acuerdo

ARTICULO QUINTO. ELEMENTOS DEL JUEGO: El juego tendrá los siguientes elementos necesarios para la operatividad del juego como son:

4. Un ruedo, valla y silletería.

5. Jaulas, canasta y peso para gallos.

6. Un (1) reloj para el tiempo reglamentario de la pelea, tres (3) relojes de arena con duración de un 1 minuto cada uno opcionales).

7. Tiza, algodón, alcohol.

8. Cartelera

ARTICULO SEXTO. FORMA DE PUBLICACIÓN DEL JUEGO: Las apuestas deberán ser publicadas en cartelera previamente a la riña de gallos respectiva.

ARTÍCULO SEPTIMO. GARANTÍA PARA EL PAGO DE APUESTAS: El operador de Apuestas en Eventos Gallísticos deberá constituir a favor de ETESA, por intermedio de una compañía de seguros o de un banco legalmente establecido en Colombia, una garantía única que ampare los siguientes riesgos:

8.1. Pago de Premios a los apostadores por un porcentaje equivalente al cinco (5%) del valor del contrato con una vigencia igual a la concesión, más tres meses.

8.2. Cumplimiento y pago de las sanciones que se le llegaren a imponer al concesionario por un monto igual al diez por ciento (10%) del valor del contrato y una vigencia equivalente a la concesión, más tres meses.

ARTÍCULO OCTAVO. CRITERIOS DE DEFINICIÓN DE RIÑAS: En el transcurso de una riña el juez definirá quien es el ganador de la misma, conforme con las diferentes modalidades que se presenten y que se definen a continuación:

1. **GALLO CAIDO:** Se cantará “GALLO CAÍDO” cuando en el transcurso de una riña uno de los contendores resulte caído y permanezca en esa posición durante un minuto o al conteo de nueve (9) sin poder incorporarse, pararse o quedar bien parado sobre sus patas por sus propios medios, sin estar trabado, enredado, enganchado con sus espuelas o las de su contrario, será declarado perdedor. Igual criterio se aplicará al contendor si cayere antes de haberse efectuado sentencia y cumpla un minuto sin pararse.

2. **GALLO DE PRUEBA:** El juez careará los gallos cuando se haya ordenado CAREO CON GALLO DE PRUEBA, o lo que se acostumbre en la gallera respectiva si alguno de los gallos se enfrentara al otro y lo picara en cualquiera de los tres (3) enfrentamientos ganará la riña, si ninguno de los dos gallos picara aunque haya señales de vida, la riña quedará empatada y si ambos no lo hiciesen en las mismas condiciones también se declara en tablas.
3. **GALLO HUIDO:** Cuando en el transcurso de una riña un gallo diera claras muestras de estar huido o rehuye el combate, el juez procederá a enfrentarlo y declarará perdedor al que rehuya al contendor por tres (3) veces consecutivas. Si en el transcurso de una riña un gallo jugara en una forma irregular rehuyendo al contendor, el juez lo podrá llamar a careo de huido. Después de un (1) minuto medido con el reloj de arena, los jueces cogerán los gallos y los enfrentarán en el centro del ruedo, si uno de ellos rehuye el combate en tres (3) enfrentamientos consecutivos, será declarado perdedor. El gallo huido, previa comprobación empata con el gallo muerto o caído. Si durante tres (3) careos ambos gallos efectuaren retiradas cobardes, se abrirá o empatará la pelea. El gallo que no pique perderá la pelea. En todos los casos en que cualquiera de los gallos en contienda no quiera seguir la pelea, el juez decretará pérdida la riña y serán válidas las apuestas hechas afuera o abiertas.
4. **GALLO QUE NO PELEA:** Cuando en el transcurrir de una riña alguno de los contendores de claras muestras de no pelear, no picar, se encuentre humillado, inconsciente, girando, pero permanezca en pié soportando el castigo del contrario, el juez colocará un reloj y transcurrido un (1) minuto si no ha sostenido pelea y si después de tres (3) careos consecutivos continúa sin pelear, será declarado perdedor.
5. **GABELA DE BOMBA:** El apostador indicará al juez por cual gallo anunciará la gabela de bomba, el juez anunciará por tres (3) veces consecutivas y cruzará la apuesta y si no hay quien pague se declarará terminada la pelea y ganador el gallo a favor del cual se dio la “GABELA DE BOMBA”, el valor de la Bomba será estipulado por la gallera. La Gabela se anunciará cada minuto y su conteo no será suspendido. No habrá bomba cuando el gallo se encuentre caído o faltando dos (2) minutos para terminar el combate.
6. **GALLOS CIEGOS:** Si alguno de los gallos quedare ciego, la riña no podrá continuar.
7. **CASO FORTUITO:** Si en el curso de una riña nocturna, hubiese suspensión del fluido eléctrico, el juez tomará los gallos en sus manos y si en el término de diez (10) minutos no se normalizara la situación declarará la pelea empatada. Este tiempo se contará fuera del tiempo reglamentario, en caso de que la riña continúe.
8. **CONCERTACIÓN DEL ENTABLE:** Sólo los dueños de los gallos y sus entrenadores podrán concertar la tabla durante la riña. Si los jueces consideran que la decisión puede ser otra, se podrá proceder a efectuar la riña para efecto de apuestas que se hagan fuera de caja. En caso de que alguna persona no autorizada levante alguno de los contendores o ambos será sancionado y la riña continuará en el estado en que se encontraba. No se podrán levantar los gallos en el curso de la riña por invasión del ruedo, solamente en caso de fuerza mayor, vencido el tiempo señalado para la

“Por el cual se establece el Reglamento de Las Apuestas en Eventos Gallísticos”

duración de la riña, se declarará empatada. En todos los casos, la sentencia final dictada por el juez, en la cual declare ganador, perdedor o empate, no tendrá apelación de ninguna naturaleza, tendrá carácter definitivo y contará con el respaldo de la gallera.

Una vez determinado el ganador de la riña, por cualquiera de las causas mencionadas en este artículo, el juez oficializara el resultado de la riña y junto al operador de la Gallera efectuaran el control del pago de Premios estimado según los artículos décimo tercero y décimo cuarto del presente acuerdo.

CAPITULO III

LA APUESTA

ARTICULO NOVENO. DEFINICION DE APUESTA: Es la selección que hace un apostador de los resultados de su preferencia.

Las apuestas deberán ser perfectamente claras y pagarse de riguroso contado salvo convenio entre las partes. Las apuestas entre los dueños de los gallos a combatir serán controladas por el Juez y publicadas en cartelera. Los propietarios de las galleras controlaran y responderán solidariamente por las apuestas entre el público, el apostador que se niegue a pagar una apuesta válida cruzada será señalado por el juez como persona no recomendable para realizar apuestas y podrá ser expulsado del recinto con el auxilio de la fuerza pública. En caso de desconfianza por parte del público o apostadores se podrán cazar las apuestas a los jueces, si éstos lo estiman conveniente, o a cualquiera otra persona.

Las apuestas deben ser perfectamente claras, en todos los casos.

ARTICULO DECIMO. VALOR DE LA APUESTA: El valor de las apuestas se determinará por los apostadores en forma previa al inicio de la riña, deberán efectuarse en moneda nacional ajustándose su sumatoria por riña, al límite escogido por el operador y expresado en el artículo décimo tercero, TARIFA DIFERENCIAL de éste reglamento.

CAPITULO IV

PLAN DE PREMIOS

ARTICULO DECIMO PRIMERO PLAN DE PREMIOS ENTRE PROPIETARIOS DE GALLOS: El Plan de Premios de los propietarios de los gallos a combatir, consiste en el valor que se recaude por concepto de las apuestas que se realizan entre las dos partes, previo al inicio del combate. Los Galleros escogen su gallo y la suma apostar. Si se acepta el reto y las apuestas planteadas, debe efectuarse el aporte estimado antes del inicio de la riña, aporte que es recogido por el Juez. Al determinarse el ganador, el juez procederá a efectuar el pago; el premio corresponde -al valor recaudado antes de la riña, menos el porcentaje estimado por la Gallera para el pago del salario del juez, los gastos ocasionados por el mantenimiento de los gallos y el aporte que estime la gallera para sufragar sus gastos administrativos.

ARTICULO DECIMO SEGUNDO. PLAN DE PREMIOS ENTRE EL PUBLICO: Entre los asistentes al evento gallístico se efectúan apuestas limitándose al porcentaje que hubiere fijado la gallera como tarifa diferencial para ese evento señalada en el artículo décimo tercero TARIFA DIFERENCIAL de éste reglamento,

“Por el cual se establece el Reglamento de Las Apuestas en Eventos Gallísticos”

el Juez y el propietario de la Gallera, deben controlar las apuestas y garantizar su pago. El Plan de Premios de los asistentes consiste en obtener entre un cincuenta (50) y un cien (100) por ciento de lo apostado. Al determinarse el gallo ganador, la persona(s) ganadora (s) se acerca (n) a la otra (s) a cobrar, con la supervisión del Juez.

El operador de la Gallera será solidario del pago de las apuestas a ganadores, por lo que deberá vigilar la integridad y responsabilidad de quines cruzan apuestas en sus establecimientos.

PARÁGRAFO PRIMERO.- Las operaciones de juegos con apuestas y riñas regulados por el presente Acuerdo, deberán efectuarse en moneda nacional.

PARÁGRAFO SEGUNDO.- Los operadores no podrán otorgar crédito, directa o indirectamente- a los apostadores en juegos con apuestas o participantes de riñas en el desarrollo de las actividades emanadas del permiso.

CAPITULO V

DERECHOS DE EXPLOTACION Y GASTOS DE ADMINISTRACION

ARTICULO DECIMO TERCERO. DERECHOS DE EXPLOTACION: Los derechos de explotación se deben calcular cada mes, hasta la terminación del contrato de concesión, sobre la población del municipio, de acuerdo con las siguientes tarifas y porcentajes:

1. TARIFA BÁSICA:

- 1.1. GALLERAS: Ubicadas en municipios con menos de 100,000 habitantes se liquidará con un (1) salario mínimo mensual legal vigente (S.M.M.L.V) por mes.
- 1.2. GALLERAS Ubicadas en municipios con población entre 100.000 y menos de 500.000 habitantes se liquidará con tres (3) salarios mínimos mensuales legales vigentes (S.M.M.L.V) por mes.
- 1.3. GALLERAS Ubicadas en municipios con población con más de 500.000 habitantes se liquidará con cuatro (4) salarios mínimos mensuales legales vigentes (S.M.M.L.V) por mes.

2. TARIFA DIFERENCIAL: Adicionalmente las galleras deberán cancelar un porcentaje del salario mínimo legal mensual vigente (S.M.L.M.V.) por cada evento o día de apuestas que realice al mes en el establecimiento, en consecuencia, sin perjuicio de lo señalado en la TARIFA BASICA, por cada evento deberán cancelar:

Según el máximo de la sumatoria de apuestas que podrán recibir por riña o pelea de gallos	Por numero de eventos por mes de eventos.	% de un salario mínimo legal mensual vigente
HASTA \$70.000.000	Número de eventos por tarifa	10%
ENTRE \$70.000.001 HASTA \$150.000.000	Número de eventos por tarifa	40%
DE \$150.000.001 EN ADELANTE	Número de eventos por tarifa	100%

“Por el cual se establece el Reglamento de Las Apuestas en Eventos Gallísticos”

ARTICULO DECIMO CUARTO. DE LOS GASTOS DE ADMINISTRACION: El porcentaje de los gastos de administración a reconocer por el Operador a ETESA será el que señale la norma vigente.

CAPITULO VI

DISPOSICIONES FINALES

ARTICULO DECIMO QUINTO:- El presente reglamento forma parte integral del contrato de concesión que para el juego se suscriba con el operador, quien debe exhibirlo en lugar visible a los apostadores y en las dependencias del operador.

ARTICULO DECIMO SEXTO. VIGENCIA Y DEROGATORIAS: El presente acuerdo rige a partir de la fecha de su publicación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE

Dado en Bogotá D.C. a los

**EDMUNDO CONDE ZAMORANO
PRESIDENTE**

**GLORIA BEATRIZ GAVIRIA RAMOS
SECRETARIA TÉCNICA**