

EL GALLO DE PELEA

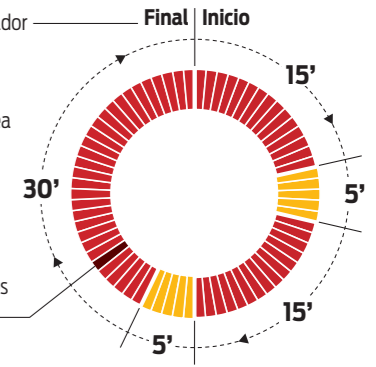
La crianza: hasta el primer año de vida, los pollitos conviven en el mismo lugar. A partir de allí, es necesario separarlos porque pueden matarse entre ellos.

60 MINUTOS. Tiempo máximo de una pelea.

Si no hay claro ganador se declara "tablas" (empate).

■ Tiempo de pelea
■ Descanso

Para definir el ganador, se cuenta un minuto, desde que uno de los gallos deja de pelear.



Crianza grupal e igualitaria

1 Cautiverio 12 meses

En esta etapa los pollitos duermen y comen en el mismo espacio sin peligro de que se peleen.

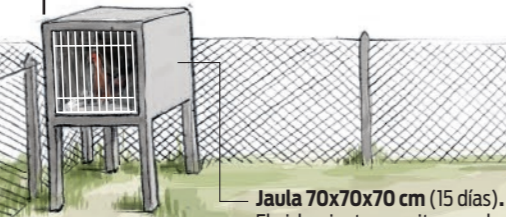
Puede suceder que se peleen antes de los 12 meses.



Sólo se aíslan las gallinas para evitar peleas entre ellas.

2 Amansamiento 1 mes

Primero se los separa en jaulas y luego pasan a piso de tierra. Aquí comienzan a tener contacto con el criador.



Vareo. El gallo debe alimentarse y varearse en el pasto verde.

Jaula 70x70x70 cm (15 días). El aislamiento permite que el animal se tranquilice.

Revolcadero (15 días). El ave, en contacto con el piso, se revuelca y eso le ayuda a endurecer los músculos.

Crianza individual y diferenciada

3 Entrenamiento 4 meses

El o los gallos más aptos para la pelea llevan una rigurosa preparación psíquica y física.



Ejercicio con las alas. Se lo arroja de espaldas para que el animal intente volar hacia adelante haciendo fuerza con las alas.

Cuidado higiénico. Después de cada práctica, se le realizan lavados de cara y pico, y masajes en el codo y el resto del cuerpo.

Movimientos de retroceso. Se lo toma de la cola y se lo hace caminar hacia atrás haciendo un ocho.



Masajes con agua y alcohol

4 Primeras pruebas (topes) 40 días

Lo hacen con protección y las peleas duran poco tiempo.

Plan de prácticas antes de la riña

1 tope cada 3 días

Duración: 20 min. c/u



Reñidero



Apoyo. El animal busca primero el apoyo por medio del pico antes de realizar el salto.

Defensa. Ante la amenaza del "espuelazo", busca proteger su pescuezo.

Salto. Ayudado por sus alas, realiza rápidos saltos buscando el pescuezo con sus patas hacia adelante.

Piquera. Se usa para no dañar con los picotazos y evitar la quebradura de su pico.

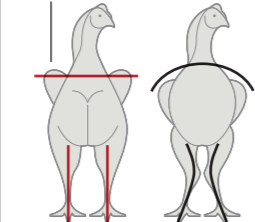


Guantes. Se colocan a la altura del espolón natural para que no lastime al adversario.

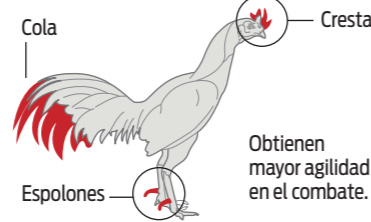


Selección y acicalado del gallo de lucha

Contextura ideal



Partes que se cortan.



Obtienen mayor agilidad en el combate.