

# XIII CAMPEONATO GUIÑOTE REGUMIEL de la SIERRA

## **NORMAS DEL CAMPEONATO 29 DIC de 2018**

1. LA CUOTA DE INSCRIPCIÓN, es de **30 €** por pareja. Esta será entregada junto con el BOLETIN DE INSCRIPCIÓN (que tenéis que rellenar), a la organización para proceder a la inscripción. La organización asignará a cada pareja un NUMERO DE PARTICIPACION, que será el número del campeonato y que será entregado a cada pareja junto con su Recibo de inscripción.
2. El máximo de participación es de 128 parejas, que serán anotadas por el orden de llegada.
3. Todas las partidas se disputarán en el salón del Ayto. de Regumiel de la Sierra, que dispondrá de 32 mesas numeradas.
4. Sistema de competición, será **eliminadorio directo**. **Si no hubiera un número de parejas cuadradas, es decir, 8, 16, 32, 64; SÉ ESTABLECERAN rondas previas para llegar e este numero de parejas, para que el desarrollo posterior del evento sea el correcto.** Por ejemplo si hubiera 66 parejas, se sacarían 4 parejas, y entre estas se jugaría una eliminatoria, de la cual quedarían 2 parejas. Estas mas las 62 restantes, serian 64. Posteriormente eliminatorias de 32, 16, 8, 4, y las finales.
5. LOS CALENDARIOS de las partidas serán expuestos. UNA VEZ INICIADA LA COMPETICION.
6. Las partidas serán a partir de las 17 horas, y no se iniciaran estas y las sucesivas rondas, hasta que lo indique la ORGANIZACION.
7. Las normas del GUIÑOTE, son las que todos conocemos de nuestra zona.
8. CUANDO SE INICIA A JUGAR, SE HAN DE CUMPLIR LAS REGLAS SIN CONCESIÓN ALGUNA. **EN CONSECUENCIA, NO SE HA DE HABLAR NADA, NI POR LOS JUGADORES NI POR LOS ESPECTADORES.**
9. BARAJA BIEN. Se aconseja al que las da, para evitar triunfadas en una mano.
10. **EL QUE LEVANTA LA CARTA MÁS ALTA**, da la primera partida.
11. **CARTA EN MESA PESA.** (La carta echada al tapete no se puede levantar.)
12. Si al robar se encuentra alguna carta vuelta, con lo cual se conocería en parte el juego de quien la robe, se anula el juego. Lo mismo, tanto si al comenzar el juego como en su transcurso se comprueba que alguien lleva más o menos de las seis cartas reglamentarias, se anulará el juego; sea cual sea la situación en que ésta se encuentre.
13. Los **RENUNCIOS** significan siempre **pérdida del JUEGO**, aunque ello sea contra la pareja que lleva mejor juego.
14. La COMPETICION SE JUGARA EN TODAS SUS ELIMINATORIAS, INCLUIDAS LAS FINALES, A UNA PARTIDA AL MEJORDE 5 JUEGOS. **ES DECIR SI SE VA 4 a 4, a 5 MUERE.**
15. Se rellenara UN ACTA DE CADA PARTIDA, la cual será rellenada por ambas parejas contrincantes, señalando los juegos que se van ganando. Una vez finalizada la partida, se anota el resultado y la firma la pareja perdedora. La pareja ganadora, llevara a la OFICINA DE CONTROL, el acta y la baraja de juego.
16. PREMIOS, 1º 1.500 € y Trofeos, 2º 300 € y Trofeos, 3º 200 € y Trofeos, 4º 100 € y Trofeos

**Se dice que este juego del GUIÑOTE lo inventaron un MUDO y un SORDO; ha de jugarse en riguroso silencio. Sin gestos, sin prisa, pero sin pausa.**

*Estas normas, pretenden regular el buen funcionamiento y obtener la máxima imparcialidad de las parejas participantes. LA ORGANIZACIÓN, en aras de establecer un desarrollo correcto de la competición se reserva el derecho a cambiar cualquier norma para mejorar el campeonato de Guiñote, y así mismo se reserva el derecho a descalificar a aquellos jugadores que no respeten las normas de comportamiento y de juego adecuadas.*

**ORGANIZA: EXCMO. AYUNTAMIENTO de REGUMIEL de la SIERRA**

Colabora: MANCOMUNIDAD ALTA SIERRA PINARES

# NORMATIVA OFICIAL DEL GUIÑOTE

Adjuntamos, LAS NORMAS que consideramos más controvertidas, ya que en algunos sitios se juega de diferente forma alguna jugada. No obstante hacemos relación de las que consideramos OBLIGATORIAS:

**En caso de dudas o problemas con algún aspecto general de la normativa, en la mesa de organización se dispondrá del reglamento general del GUIÑOTE, que es norma suprema a seguir por todos los participantes.**

## **Cantes**

Cantar un **VEINTE**. Se canta con el REY y la SOTA de cualquier palo, hecho que confiere a la pareja que lo canta, **veinte tantos**. Para que un jugador pueda cantarlo, tendrá que haber obtenido su pareja la última baza, y mientras la BAZA sea de la pareja que sale, se podrá cantar.

Deberá decir de qué palo se trata y estará obligado a enseñarlo si así se lo pide un jugador contrario. Aunque no es preceptivo, para no olvidarse a la hora de contar los tantos, conviene marcar los veintes volviendo a la vista una carta blanca del montón de bazas de la pareja que lo ha conseguido. Cuando el veinte se canta durante el arrastre, el jugador que lo hace, para evitar que se conozca las cartas que lleva, no tendrá obligación de decir de qué palo se trata. Solamente su propio compañero podrá pedirle que lo diga.

Las **CUARENTA** se cantan lo mismo, con el REY y la SOTA, pero del palo que es triunfo. Valen, como su propio nombre indica, por cuarenta tantos. Igual que ocurre con los veintes, quien las tenga solamente las podrán cantar cuando su pareja tenga baza ganada inmediatamente anterior al cante. A diferencia de lo que se hace con los veintes, las cuarenta no se enseñan nunca.

**LOS MARQUES**; y las cartas con que se hacen, llamadas **acuses, son: sota y rey**, de cualquier palo, excepto los del triunfo.

**Valor de las diez últimas**. Nunca se gana si no se hacen treinta malas. Cuando las dos parejas coinciden en haber rebasado los 100 tantos, cosa que se logra gracias a los cantes, gana la partida la que haya hecho la última baza, que se llama hacer las **DIEZ ÚLTIMAS** porque, según se tiene explicado, se le conceden diez tantos. No tiene posibilidades de ganar una pareja que haya logrado más tantos que su contraria, rebasando los 101, si no ha alcanzado los treinta primeros sin necesidad de cantes.

**Cambio por la carta que marca el triunfo**. El jugador que posea el siete de triunfo puede cambiarlo por la carta que esté en el corro abierta bajo el montón, que es la que marca el triunfo, si ésta es superior y siempre que la última baza sea suya. Salvo que interese cogerlo de inmediato. Al compañero no se le podrá dar el siete nunca.

**Prohibición de ver las cartas jugadas**. No se pueden ver las bazas hechas después de recogidas las cartas, ni las propias ni las del contrario. Se exceptúa de esta prohibición la última baza de cada pareja, que ésta sí podrá ser examinada.

**ORGANIZA: EXCMO. AYUNTAMIENTO de REGUMIEL de la SIERRA**