



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



CARTAS

JUEGO DE GOLPE

1. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Cada promoción participante representada por un equipo de damas constituido por dos (02) participantes titulares y una (01) suplente, esposa o viuda del titular.

2. INSCRIPCION

- a. Las inscripciones se efectuarán desde una (1) hora antes hasta quince (15) minutos antes de la hora fijada para el inicio de la primera fecha.
- b. Las promociones participantes a través de sus delegados, inscribirán a dos (2) participantes titulares y a una (1) suplente, si lo estiman conveniente, la participante suplente sólo podrá reemplazar a una de las titulares, antes del inicio de juego en cada fecha.

3. SORTEO

El sorteo se realizará quince (15) minutos antes de la hora programada para la primera fecha, en presencia de los delegados, iniciando el sorteo la promoción más antigua para la asignación de la "mesa" que tendrá cada equipo inscrito. Igualmente se realizará en las otras fases.

4. TOLERANCIA

En caso faltara uno (1) o más equipos participantes para el inicio del juego, habrá una tolerancia de diez (10) minutos; cumplido dicho tiempo y si persistiera la ausencia de alguno (s) equipo (s), se procederá al sorteo.

5. INICIO DEL JUEGO

El juego se iniciará indicación de la mesa de Control a través del árbitro.

6. VALOR DE LAS CARTAS

- a. Las cartas del dos (2) al diez (10) valen su valor
- b. Las "figuras" valen cada una diez (10) puntos
- c. El "AS" (A) vale (11) puntos.

7. SISTEMA DE JUEGO

- a. De las mesas organizadas, en dos (2) mesas jugarán las representantes de cuatro (4) promociones y/o tres (3) de acuerdo al número de equipos.
- b. La competencia se realizará en tres fases
- c. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntajes de las dos participantes de cada promoción, clasificando la mitad de equipos o promociones que hayan obtenido los menores puntajes entre todos los equipos. Si el número de equipos fuera impar se incrementara en uno más, para facilitar la continuación del certamen.
- d. En caso de empate en puntaje menor, se sorteará para pasar de una fase a otra y/o determinará la ubicación final del 1er, 2do y 3er puesto.

8. REGLAS DE JUEGO

- a. Se jugará con sólo un (1) casino de 52 cartas, sin comodines.



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



- b. De acuerdo con el número de equipos inscritos
- c. Dos participantes el mismo equipo no pueden jugar en la misma mesa
- d. Se repartirán siete (7) cartas a cada participante, la que reparte se dará ocho (8) cartas e inicia el juego tirando una (1) carta sobre la mesa.
- e. El "juego" se formará en la mano (sin bajadas) o en la mesa (con bajadas).
- f. Una participante se puede bajar con una carta tendida en la mesa que le permite o favorece la jugada.
- g. Golpea la participante que tiene puntaje cero (0) o un bajo puntaje según su criterio.
- h. Se deberá mostrar y evidenciar el puntaje cuando una participante pide eliminación, no debiendo pasar 69 puntos con la suma del puntaje ya anotado.
- i. La participante que "golpea" repartirá las cartas.
- j. Cuando una jugadora "golpea" y las contrincantes no alcanzan el puntaje de 69 puntos, pueden eliminarse por una sola vez.
- k. Si una participante "golpea" y hace "volar" a una (1), dos (2) o a todas las contrincantes EL JUEGO TERMINA, se anotarán los puntajes para ser sumados con lo de sus respectivas parejas.
- l. Una vez que la participante "golpea" por derecha las demás participantes se irán descartando o enchufando en los grupos de mesa.
- m. Cualquier participante podrá "golpear" en su turno, después de la primera vuelta.
- n. Cuando se termina el Mazo se barajarán las cartas de la mesa y se continúa el juego, si en la segunda vez nadie GOLPEA, ésta partida TERMINA y se procede a contar los puntos, en caso de empate, se sortea quién pasa a la otra fase.
- o. Cuando una participante tiene como puntaje sesenta y ocho (68) puntos y golpea, si tuviera un AS, vale un (1) punto. Si no golpea el AS vale once (11) y vuela.

9. MESA DE CONTROL

- a. Estará constituido por:
 - (1) Presidente.
 - (2) Secretario.
 - (3) Vocal.
 - (4) Delegados de las promociones participantes.
- b. Responsabilidad:
 - (1) Resolver en primera instancia y en forma inmediata, los reclamos que se presenten durante el desarrollo del evento.
 - (2) Resolver las situaciones y casos no considerados en las bases.

10. ARBITRAJE

Se designará un árbitro general el que estará facultado para controlar y supervisar el fiel cumplimiento de las bases y sus disposiciones complementarias.

11. JURADO CALIFICADOR

- a. Para la calificación se sumarán los puntajes obtenidos por las dos (2) participantes del mismo equipo.
- b. En caso de empate de dos (2) equipos y/o tres (3) equipos, se sorteará para pasar de una fase a otra y/o definir ubicación del puesto.



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



12. RECLAMACIONES

El procedimiento para las reclamaciones y apelaciones en lo referente a la aplicación de las bases, se ceñirá a los establecido en el artículo 39 del Estatuto.

Los Reglamentos de las Federaciones Nacionales e Internacionales, sólo se les tomarán en cuenta, como referencia y no como determinante.



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



ANEXO 22.a (DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DE LA DISCIPLINA DE CARTAS-JUEGO DE GOLPE) A LA DIRECTIVA N° 001 PROM "FAZ 79" / JUDEIMPRO 2025

1. RESPONSABILIDADES

La promoción "Tte. Luis García Ruiz" 1978, organizará, conducirá y controla la Realización de la Competencia de Cartas-Golpe, en cumplimiento de las bases para los Juego Deportivos Inter Promociones (JUDEIMPRO 2025)

a. Mesa de Control

- (1) Presidente: Crl. Pedro Córdova García
- (2) Secretario: Crl. Juan Ricaldi Rodriguez
- (3) Vocal: Tc. José Yataco Siches
- (4) Prevención y seguridad Crl. Ricardo Ramos Vice
- (5) Delegados de las promociones participantes.

2. PROMOCIONES PARTICIPANTES

GOLPE 19

1965-1968 – 1970 – 1973 – 1974 – 1975A – 1975B – 1976 – 1977 – 1978 – 1979 – 1980 – 1981 - 1984 – 1986 – 1987 – 1988 – 1989A -1989B -

3. COMPOSICIONES DE MESA

Según sorteo el que se realizará el mismo día de la competencia entre los equipos inscritos.

4. LUGAR

Asociación Círculo Militar de Perú – Salaverry

5. FECHA Y HORARIO

GOLPE: VIERNES 10 octubre

- a. Inscripción de Delegados y participantes de 15:30 a 16:00 horas.
- b. Sorteo de mesas para las participantes de 16:15 a 16:30 horas.
- c. Inicio Primera Fase a las 16:30 horas.
- d. Inicio Segunda Fase, 15 minutos después de terminada la primera fase.
- e. Inicio Fase Final, 15 minutos después de terminada la segunda fase.
- f. INAUGURACIÓN: Se realizará el viernes 10 octubre para Golpe y Canasta a partir de las 15:00 horas.

g. CLAUSURA

Se realizar el viernes 17 de Octubre para Golpe y Canasta al término de la competencia de Canasta.

6. ARBITRAJE

A cargo de la Promoción 1978

7. PREVENCIÓN Y SEGURIDAD



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



- a. Coordinar con la ACMP – Salaverry – las necesidades prioritarias para el Puesto de Socorro.
- b. Estar atentos ante cualquier eventualidad que se presente durante la competencia.
- c. Ante cualquier emergencia, en condiciones de realizar evacuaciones.

8. PREMIACION

- a. La ceremonia de premiación se realizará el viernes 17 de octubre al término de la competencia.
- b. Para la premiación de Cartas se requiere de seis medallas: (6) Oro, (6) Plata y (6) Bronce.

9. DISPOSICIONES ADICIONALES

- a. Los Señores Delegados son responsables de la presentación oportuna de las participantes en cada Fase de Juegos.
- b. Los delegados de Cartas, instruirán a las señoras participantes sobre las bases y disposiciones completarías.

(Fdo)

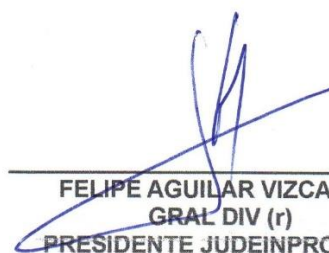
Crl (r) PEDRO CORDOVA GARCIA

Presidente Promoción 1978

(fdo)

Tc (r) HUMBERTO JAIME SOBREVILLA

Delegado Deportes



FELIPE AGUILAR VIZCARRA
GRAL DIV (r)
PRESIDENTE JUDEINPRO 2025