

BASES CUBILETE

1. COMPOSICION

Las Promociones participantes estarán representadas por un equipo conformado por dos (02) titulares y un (01) suplente, quien podrá sustituir a cualquier titular antes de iniciarse la partida y sólo por motivo de fuerza mayor durante la partida, el mismo que continuará el juego donde se quedó el jugador reemplazado.

2. INSCRIPCION

Se realizará el día de la competencia y hasta diez (10) minutos antes del inicio.

3. SORTEO

Se realizará con los delegados presentes, a fin de organizar las mesas de juego, donde dos (2) Promociones jugarán para determinar cuál pasa a la siguiente fase.

4. INICIO DEL JUEGO

El juego se iniciará a la hora establecida, habrá una tolerancia de diez (10) minutos. En caso no se presente un equipo completo, se declarará perdedor por *walkover* (WO), puede darse el caso que ambos equipos contendores pierdan por W O.

5. SISTEMA DE JUEGO

a. Fase Eliminatoria

- (1) El total de Promociones participantes puede ser par o impar. Igualmente, en la siguiente ronda eliminatoria puede ser par o impar.
- (2) Si es par, se organizan las mesas y se realiza el juego.
- (3) Si es impar, una Promoción no tiene con quien jugar. Se le declarará clasificada por el sorteo realizado. Promoción clasificada por sorteo NO PODRA ENTRAR A SORTEO en otra ronda
- (4) Por eliminación sucesiva en tantas rondas como sea necesario hasta que queden cuatro o tres Promociones las que pasarán a la Fase Final.

b. Fase Final

- (1) Si son cuatro (4) Promociones, por sorteo se enfrentarán en dos mesas.
- (2) Los ganadores se enfrentarán para definir el 1er y 2do puesto. Los Perdedores definirán el 3er puesto.
- (3) Si son tres (3) Promociones (A B C), por sorteo se enfrentarán A vs B, el perdedor jugará con C, y por último jugarán C con el ganador de la primera partida. Se computará los resultados parciales para determinar los puestos correspondientes de acuerdo a puntos.

6. REGLAS DE JUEGO

- a. Cada jugador dispondrá de un cubilete, con cinco (5) dados cada uno. Iniciaré el juego el que saque número mayor al tirar un dado por equipo. Cada equipo es libre de determinar quien juega al momento que le toca intervenir
- b. En cada mesa se denominará “Equipo A” al que saque dado mayor y “Equipo B” al que saque número menor.
- c. El Equipo A inicia el juego poniendo Base y determinando el número de tiradas (en Uno, Dos o Tres). El número de tiradas no puede ser variado, es lo máximo para las siguientes participaciones. El Equipo B tratará de superar la Base, si no lo logra el primer jugador, el segundo jugador del Equipo B participará tratando de superar la Base impuesta, de no lograrlo habrá Ficha para el Equipo A. Si el segundo jugador de Equipo B logra superar la Base Inicial entonces participará el segundo jugador del Equipo A quien si mejora la nueva Base gana Ficha, si no lo mejora la ficha será para el Equipo B. En cualquier momento que un jugador haga el puntaje más alto del juego, CINCO ASES, acaba el parcial e inicia una nueva jugada para poner Base Inicial.
 - (1) Gana el set el equipo que obtenga CINCO (5) fichas.
 - (2) Para el segundo set inicia el juego el equipo perdedor.
 - (3) Si se empata un set a un set, para el tercer set se sorteará nuevamente la salida
 - (4) Gana el partido quien GANE DOS (2) Sets.
- d. Queda prohibido que los participantes expresen frases ofensivas o fuera de lugar, la Mesa de Control puede tomar la decisión de separar

del juego al jugador infractor.

- e. La competencia será en la modalidad de Callao Clásico.
- f. Un equipo será declarado ganador del set, frente al otro, cuando alcance a ganar cinco (5) fichas.
- g. El juego se desarrollará en dos (02) fases: Eliminatoria y Final, las mismas que se llevarán a cabo en una sola fecha.
- h. Los Equipos se enfrentarán y eliminarán dos (2) a dos (2), de acuerdo a sorteo.
- i. Se organizarán dos (2) series, se sorteará la composición de cada serie inmediatamente después de la inscripción.
- j. Dentro de cada serie se determinará por sorteo qué equipos se enfrentarán.
- k. Iniciaré el juego el equipo que saque el número mayor y se denominará Equipo "A", al perdedor le corresponde ser el Equipo "B", la Mesa de Control dará la orden de inicio.
- l. En cada mesa habrá un controlador que tomará nota de todas las jugadas.
- m. **Una vez iniciado una partida el suplente podrá sustituir a cualquiera de los titulares solo por motivos de fuerza mayor, continuando el juego donde lo dejó el titular reemplazado,** si por alguna razón uno de los equipos se queda con un solo jugador, este no podrá jugar dos (2) veces, por ende, el equipo solo dispondrá de una sola oportunidad para marcar puntaje.
- n. **Un jugador no deberá abandonar la mesa de juego una vez iniciada la partida, sin haber firmado el acta correspondiente del juego.**
- o. No están permitidas las interrupciones una vez iniciadas la partida (uso de teléfono, conversaciones con otro que no sea su pareja de Equipo, etc.) salvo causas debidamente justificadas y a juicio de la Mesa de Control.
- p. El jugador 1 del Equipo "A" iniciará el juego y determinará la base, determinará también el número de tiradas (uno, dos o tres tiros como máximo), este número determinado no puede ser variado para mayor.
- q. La base queda determinada en cuanto el jugador en turno de lanzamiento exprese el puntaje, lo que certificará el Controlador de Mesa.

- r. El Equipo "B", con su jugador 1, tratará de superar la base, si no lo logra lo intentará con su jugador 2, de no lograrlo el Equipo "A" ganará la ficha. Si el jugador 1 del Equipo "A" es superado por el jugador 1 del Equipo "B", el jugador 2 del Equipo "A" tratará de vencerlo, de lograrlo, el jugador 2 del Equipo "B" tratará de superarlo, de hacerlo ganará la ficha el Equipo "B", caso contrario la ganará el Equipo "A".
- s. En el caso que un jugador saque cinco (5) ases, su equipo ganará la mano.
- t. Una vez que son lanzados los dados a la mesa, la jugada no puede ser interrumpida, si algún jugador del equipo contrario toma los dados para cortar la jugada, se le dará el punto al equipo que ejecuto el lanzamiento.
- u. El jugador que ejecuto el lanzamiento deberá cantar su juego y dejar su juego en la mesa para que los demás jugadores, observen el juego sobre el que están jugando.
- v. **En caso un dado o dados caigan fuera de la mesa de juego, la jugada se dará por invalidada y el jugador volverá a realizar el lanzamiento.**
- w. Los reglamentos de las Federaciones Nacionales e Internacionales solo se les tomaran en cuenta, como referencia y no como algo determinante.

ANEXO 26 (DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DE LA DISCIPLINA DE CUBILETE) A LA DIRECTIVA N° 01/ P / JUDEINPRO- 2026

1. RESPONSABILIDADES

- a. La Promoción “GRAL DIV ENRIQUE LOPEZ ALBUJAR TRINT”, organizará, conducirá y controlará la realización de la disciplina deportiva del Cubilete, dando cumplimiento a las bases de las disciplinas deportivas, establecidas para los Juegos Deportivos InterPromociones 2026.

b. Mesa de control

(1) Presidente: Jorge ARÉVALO KALINOWSKI

(2) Secretario: Juan Carlos Arellano García

Teléfono: 944921308

Correo:

arellanogarciajuancarlos@gmail.com

(3) Delegado: Crl (r) Julio LOZADA CUBAS.

Teléfono: 997986093

Correo: juliowhinsec2015@gmail.com

(4) Delegados de las Promociones
participantes

2. PROMOCIONES PARTICIPANTES

Las Promociones que participarán serán Veintidós (23):

1. Sgto. My Armando Blondel 1965
2. Cap. Juan Hoyle Palacios 1967 A
3. Tte. Crl Pedro Ruiz Gallo 1968
4. Sgto. Mayor Felipe Antonio Zela 1970
5. Gral. Ignacio Álvarez Thomas 1971
6. Sesquicentenario de la Independencia Nacional 1972
7. Crl. Manuel Francisco Chocano 1973
8. Sgto. Mayor Fermín Nacarino 1974
9. Sesquicentenario de la Batalla de Ayacucho 1975-A
10. Tte. Crl. Juan Bautista Zubiaga 1975-B
11. Crl. Gregorio Albarracín 1976
12. Crl. Mariano Aragonés 1977
13. Tte. Luis García Ruiz 1978
14. Francisco Antonio de Zela 1979

15. Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico 1980
16. De los Héroes de Tacna y Arica 1981
17. De los Héroes de San Juan de Miraflores 1982
18. De los Héroes de La Breña 1983Héroes de Pucará y Marcavalle 1984
19. Héroes de Concepción 1985
20. Héroes de San Pablo 1986
21. Il Andrés A, Cáceres 1987
22. Mariscal cal Agustín Gamarra 1988
23. Inca Pachacutec 1989-A
24. Gral. Justiniano Borgoño Castañeda 1989-B
25. Gral Div Enrique López Alburjar Trint - 1990

3. COMPOSICIÓN DE LAS SERIES

Se organizarán dos (02) series

- a. Serie "A" conformada por doce (13) Promociones
- b. Serie "B" conformada por once (13) Promociones

Se sorteará la composición de cada serie después de la inscripción.

4. DE LOS EQUIPOS

Cada Promoción participante estará representada por dos (02) jugadores titulares y un suplente, este último podrá sustituir a algún titular antes de iniciarse la partida y solo por motivo de fuerza mayor lo podrá hacer durante la partida, debiendo de continuar con el juego donde lo dejó el jugador reemplazado.

5. LUGAR

La competencia se desarrollará en las instalaciones del Círculo Militar del Perú, sede Salaverry.

6. FECHA

- a. Inauguración:
Viernes 9 de octubre de 2026, a las 10.00 horas.
- b. Desarrollo de la competencia:
Una vez terminada la ceremonia de acuerdo con los sorteos.
- c. Clausura:
Viernes 9 de octubre de 2026, una vez terminada la competencia en principio a partir de las 14:00 horas, después de la culminación del último partido.

7. CRONOGRAMA DE SERIES:

Apéndices “A” y “B”

8. ARBITRAJE

- a. En cada mesa habrá un controlador designado por la mesa de control cinco minutos antes de cada juego.
- b. El personal de la mesa de control llevará los puntajes y resultados de cada grupo.

9. RECLAMACIONES

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

10. SORTEO DE LOS EQUIPOS

- a. Cada Promoción estará en una de las series, se sorteará la composición de cada una.
- b. El sorteo se realizará inmediatamente después de la inscripción de los participantes y en presencia de los delegados acreditados por las Promociones inscritas.

11. PREVENCIÓN Y SEGURIDAD

La Promoción 1990, organizadora del evento, realizará las siguientes acciones:

- a. Gestionará una (01) ambulancia ante el HMC para apoyar durante la competencia, conformada está por 01 médico, 01 técnico enfermero y 01 conductor, este vehículo deberá encontrarse frente al hospedaje del CMP.
- b. Un miembro de la Promoción se encargará de constatar la presencia de la ambulancia y de sus ocupantes, además verificará el equipamiento de la misma que debe contar por lo menos con un desfibrilador y un maletín de emergencias para cualquier urgencia o emergencia.
- c. Coordinar con la Administración del Círculo Militar del Perú, sede Salaverry la ubicación de la ambulancia y facilitar su acceso y evacuación la cual será por la puerta principal de la instalación.
- d. Los delegados deberán conocer, difundir y hacer cumplir las medidas de prevención consideradas en el Apéndice “A” al Anexo 11 a la Directiva General de los JUDEINPRO.

12. PREMIACIÓN

Se realizará el viernes 9 de octubre de 2026, en el CMP, Salón Muñiz – Jesús

María, sede Salaverry al término de la competencia, y se premiará a los tres primeros puestos (parejas) de cada serie (medallas de oro, plata y bronce) Medallas que se requieren:

MEDALLAS DE ORO: Seis (06) una para cada participante.

MEDALLAS DE PLATA: Seis (06) una para cada participante.

MEDALLAS DE BRONCE: Seis (06) una para cada participante.

13. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- a. **Equipo:** Se denomina al binomio de representantes de cada Promoción.
- b. **Jugador:** Es cada representante de los equipos designados para jugar.
- c. **Suplente:** Es el jugador que podrá reemplazar a cualquier jugador titular.
- d. **Mano:** Se denomina al conjunto de lanzamientos que se realizan hasta que se gane una ficha.
- e. **Lanzamiento:** Acción de lanzar los dados en el desarrollo de una jugada.
- f. **Base:** Es el puntaje que un jugador determina en uno, dos o tres lanzamientos.
- g. **Controlador de mesa:** Oficial designado por la mesa de control para tomar nota de todas las jugadas y certificar la base.
- h. **Partida:** Conjunto de manos hasta ganar cinco (05) fichas.

Los reglamentos de las Federaciones Nacionales e Internacionales solo serán tomados como referencia y no como algo determinante.

JORGE ARÉVALO KALINOWSKI
GRAL DIV
Presidente de la Promoción 1990

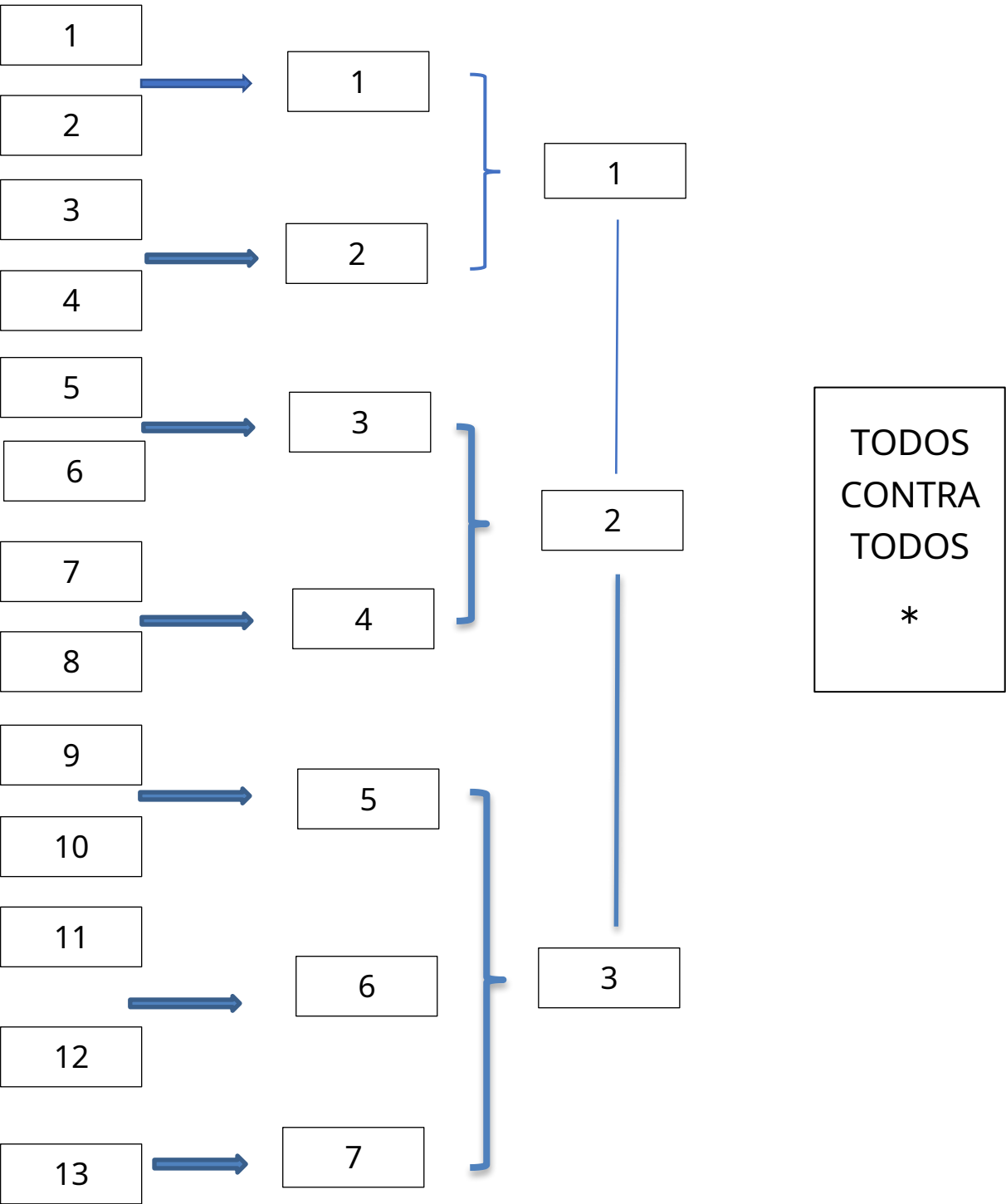
JUAN CARLOS ARELLANO G.
CAP EP
Delegado de Deporte

JUAN MENDIZ APAHUASCO

Gral. Brig.
PRESIDENTE JUDEINPRO 2026

APÉNDICE “A” (MODELO DE FIXTURE PARA SERIE “A” TRECE PARTICIPANTES EN CUBILETE) AL ANEXO 26 (DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DE LA DISCIPLINA DE CUBILETE) A LA DIRECTIVA N° 01 “PLGR”- 78 / JUDEINPRO - 2025

ELIMINATORIA



SORTEO

Los 3 primeros puestos de la serie "A" se enfrentarán todos contra todos para determinar al primer, segundo y tercer puesto.

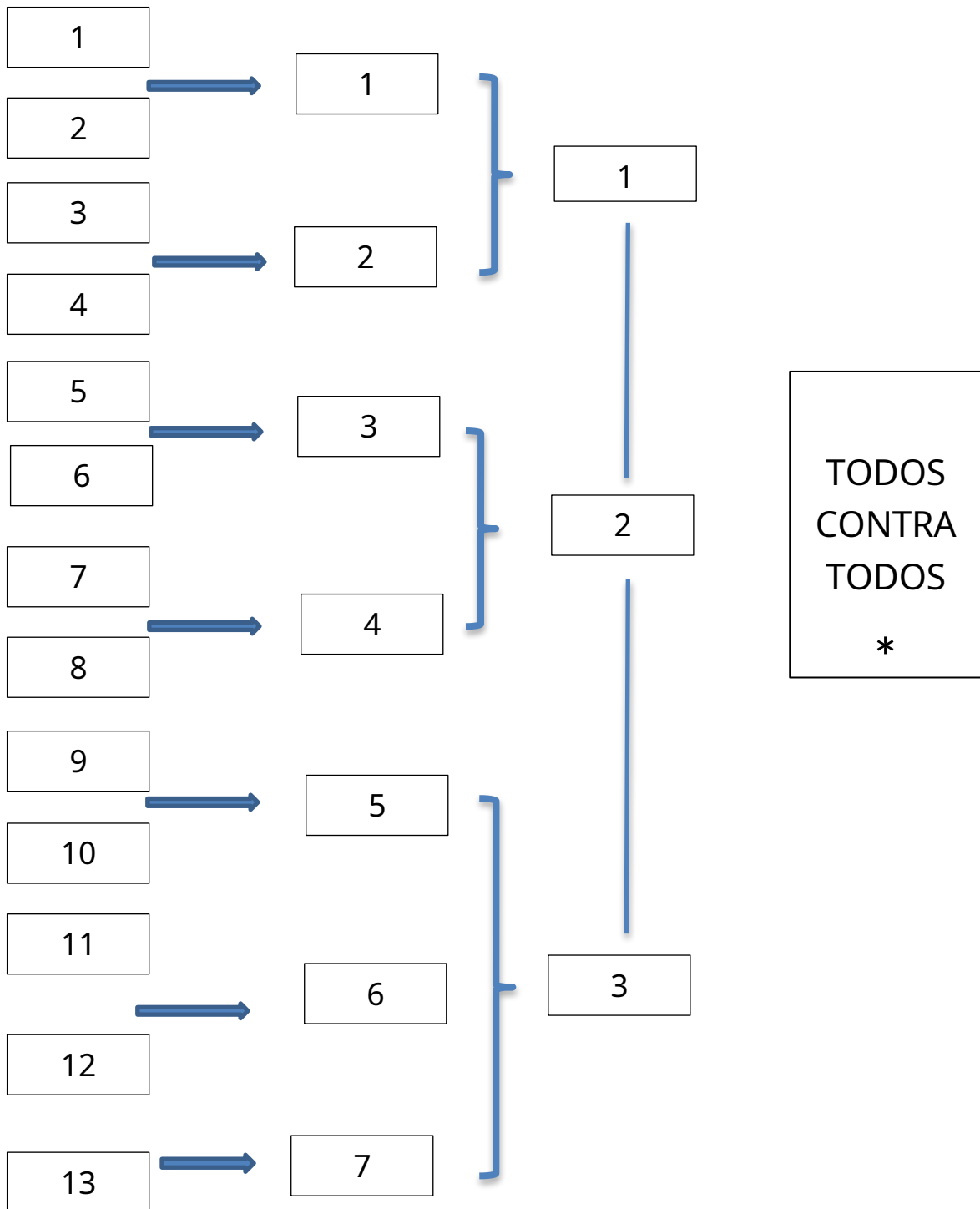
JORGE ARÉVALO KALINOWSKI
GRAL DIV
Presidente de la Promoción 1990

JUAN CARLOS ARELLANO G.
CAP EP
Delegado de Deporte

JUAN MENDIZ APAHUASCO
Gral Brig
PRESIDENTE JUDEINPRO 2026

APENDICE “B” (MODELO DE FIXTURE PARA SERIE “B” TRECE PARTICIPANTES EN CUBILETE) AL ANEXO 26 (DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DE LA DISCIPLINA DE CUBILETE) A LA DIRECTIVA N° 01 “PLGR”-78 / JUDEINPRO – 2025

ELIMINATORIA



SORTEO

Los 3 primeros puestos de la serie “B” se enfrentarán todos contra todos para determinar al primer, segundo y tercer puesto.

Jorge ARÉVALO KALINOWSKI
GRAL DIV
Presidente de la Promoción 1990

JUAN CARLOS ARELLANO G
CAP EP
Delegado de Deporte

JUAN MENDIZ APAHUASCO
Gral Brig
PRESIDENTE JUDEINPRO 2026