

CARTAS

JUEGO DE GOLPE

1. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada Promoción participante estará representada por un equipo de damas constituido por dos (02) participantes titulares y una (01) suplente, esposas o viudas de los titulares.

2. INSCRIPCIÓN

- a. Las inscripciones se efectuarán desde una (1) hora 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 solo podrá reemplazar a una de las titulares, antes del inicio del juego en cada fecha.
- c. Los delegados al momento de inscribir a sus participantes deberán presentar sus correspondientes documentos que las acredite como esposas del titular (Tarjetas de Identidad Familiar o partida de matrimonio).

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 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 le(s) declarará en *walkover*.

5. INICIO DEL JUEGO

El juego se iniciará a la hora establecida.

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. Se clasificarán para la siguiente fase la mitad de las Promociones participantes que obtengan el menor puntaje (suma de los puntajes de ambas jugadoras). En caso de número impar de las Promociones participantes, para hacer la cantidad par, se procederá empleando el método de redondeo superior (se tomará el inmediato superior, ej., $13/2=6.5$, en este caso se tomará 7). En el caso de pasar a la fase siguiente un número impar de participantes, para continuar con el emparejamiento, se adicionará a la Promoción que tenga el menor puntaje de las participantes eliminadas en la fase anterior, en caso haya empates, se procederá a sortear.
- c. El juego se desarrollará en tres (3) fases y en una sola fecha:
 1. **Primera fase:**
Participarán todas las Promociones inscritas y organizadas de acuerdo con el sorteo realizado, clasificando la mitad de las Promociones que hayan alcanzado el menor puntaje de la suma de ambas jugadoras.
 2. **Segunda fase:**
Clasificación a la fase final en forma idéntica a la fase anterior.
 3. **Tercera fase:**
Se juega y se determina el 1er, 2do y 3er puesto
- d. En caso de empate en puntaje menor, se sorteará para pasar de una fase a otra; en caso de empate en la fase final, se determinará por sorteo y de ser necesario la ubicación final de cada puesto.

8. REGLAS DE JUEGO

- a. Se jugará con solo un (1) casino de 52 cartas, sin comodines.
- b. De acuerdo con el número de equipos inscritos.
- c. Dos participantes del 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 iniciará 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 permita o favorezca la jugada.
- g. “Golpea” la participante que tenga 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 de 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 los de sus respectivas parejas.
- l. Una vez que la participante “golpea”, las demás participantes se irán descartando o “enchufando” en los grupos de mesa, por derecha.
- m. Cualquier participante podrá “golpear” en su turno solo 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”, la partida TERMINA y se procede a contar los puntos, en caso de empate, se sortea quién pasa a la siguiente 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 constituida por:
 - (1) Presidente : Gral. Brig. Luis Flores Cornejo
 - (2) Secretario : Crl. César Arriola Flores
 - (3) Vocal : Crl. José Olarte Galván
 - (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 de tres (3) equipos, se sorteará para pasar de una fase a otra y/o definir ubicación final del juego (puesto).

12. 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 de los JUDEINPRO.

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