AUTORIDADES PROVINCIALES

Gobernador de la Provincia de Buenos Aires
DANIEL OSVALDO SCIOLI

Vice-Gobernador de la Provincia de Buenos Aires
JUAN GABRIEL MARIOTTO

Secretario de Deportes
ALEJANDRO RODRIGUEZ

Directora General de Cultura y Educación
NORA SILVANA DE LUCIA

Presidente del Instituto Cultural
JORGE ALBERTO TELERMAN

AUTORIDADES
de
LOS JUEGOS BA 2013

Director
MARIANO FLORES

Asesor por el Área Deportiva
ALEJANDRO AIÇAGUER

Coordinador de Deportes Adultos Mayores
MARIELA ALEJANDRA KUCHEK

Coordinador de Deportes Juveniles
OSCAR NESTOR BOCCALANDRO

Coordinadora de Cultura
MARIA VICTORIA SARSALE AMOROSO

Coordinador Logístico
GUSTAVO JULIO JAUREGUI

Coordinador Técnico Administrativo
EUGENIO ESTEBAN ACHINELLY

Presidente del Tribunal de Disciplina
JUAN CARLOS MEDINA

SON TUS JUEGOS

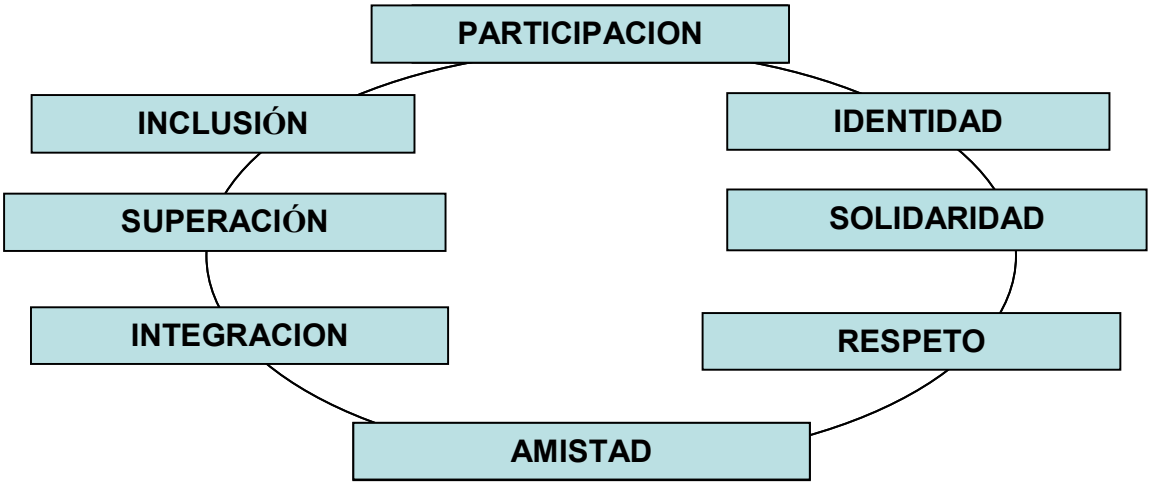
Entre todos hemos creado este espacio de participación e inclusión para jóvenes y adultos mayores a través de actividades deportivas, lúdicas y culturales en toda nuestra provincia. Donde se manifiestan valores positivos como el compromiso, el trabajo y el esfuerzo; prevaleciendo el juego limpio, la lealtad y el respeto por todos.

Todos juntos construimos ciudadanía e identidad y creamos un ámbito para ejercer tu derecho a un verdadero proyecto de vida sana. **"vos sos el protagonista"**

OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

- Ser una oferta de actividad positiva para nuestros jóvenes y adultos mayores
- Ser un escenario para la construcción de una sana y democrática convivencia
- Ser un espacio para reconocer y valorar la propia dimensión y la de los demás
- Ser un medio y una oportunidad de educación formal, no formal e informal
- Ser un ámbito para aprender, entender y respetar las reglas de juego
- Ser una herramienta para construir hábitos de vida sana y detectar y prevenir enfermedades
- Ser un recurso para detectar y orientar a aquellos jóvenes que muestren proyección artística o deportiva

NUESTROS VALORES



REGLAMENTO GENERAL

DESTINATARIOS:
Los "Juegos B.A. 2013", están destinados a todas las personas de ambos sexos, residentes en la Provincia de Buenos Aires, nacidos en el año 1953 inclusive y anteriores.

PARTICIPANTES:
En los Juegos podrán participar Escuelas de Adultos, Centros de Educación Física, Clubes, Centros de Fomento, Centros de Jubilados, Instituciones Barriales, Comercios, Fábricas, Organismos Privados, Asociaciones de Beneficencia, Iglesias, Sindicatos, los cuales deben poseer sede en la Provincia de Buenos Aires.
En los casos que quienes quieran participar no cuenten con algún organismo privado o estatal que los represente, podrán hacerlo a través de su municipio.

CATEGORÍAS :
Categoría A : clase 1944 a clase 1953 inclusive.
Categoría B : clase 1943 y anteriores.
Categoría Única : clase 1953 y anteriores.

CRONOGRAMA:

Inscripción:	desde el 5 junio hasta el 27 de julio.
Etapa Municipal:	desde el 2 de agosto hasta el 30 de septiembre.
Etapa Regional:	desde el 1 de octubre hasta el 29 de noviembre.

RESPONSABILIDAD ORGANIZATIVA:

Etapa Municipal : A cargo del Municipio.

Etapa Regional: A cargo de la Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires y del Municipio sede.

Nota: Se deberá remitir, junto con la documentación de la inscripción, la copia de la póliza de seguro que tome cada municipio para la etapa a su cargo.

INSCRIPCIÓN:

1. La Inscripción será libre y gratuita y se efectuará en el lugar que cada municipio determine para tal fin.
2. Los inscriptos deberán ser residentes en el distrito por el cual participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el Documento de Identidad al 18 de mayo del corriente año.
   En el caso que un participante desarrolle actividades deportivas o recreativas en una institución debidamente inscripta u organismo oficial, ubicado en un municipio distinto al de residencia que consta en su documento, podrá inscribirse en la presente edición representando a dicha entidad.
   Para ello, deberá constar en la Planilla de Buena Fe (en observaciones) nombre de la Institución, firma y sello de la autoridad de la misma, acompañada de la firma y sello del representante municipal correspondiente.
   En el caso de inscribirse en más de una disciplina, en todas ellas deberá hacerlo de acuerdo a este procedimiento.
3. SÓLO SE PODRÁ PARTICIPAR POR UN MUNICIPIO.
4. Por la mera circunstancia de suscribir la Planilla de Buena Fe, el aspirante se obliga a respetar en todos sus términos y extensión el Reglamento General, que declara bajo juramento conocer y aceptar.

Asimismo, reconoce a título confesional como único organismo facultado para su aplicación al Tribunal de Disciplina Provincial, en lo concerniente a la irrecurribilidad de sus decisiones.

5. En las disciplinas individuales los participantes deberán inscribirse en la categoría correspondiente a su edad.
6 Los participantes podrán inscribirse en más de una disciplina en la Etapa Municipal.
7. En las pruebas de conjunto o pareja si uno de los participantes clasificados para la Etapa Regional no pudiera presentarse, se permitirá ocupar su lugar con otro participante inscripto en el torneo. El Municipio será responsable de designar al reemplazante, debiéndolo comunicar por escrito, 48 horas antes del inicio de la competencia a la Coordinación del Área, la que evaluará su autorización.
8 En caso de que un participante esté inscripto a nivel individual y además a nivel grupal, si se superpusiesen las presentaciones en alguna de las etapas, el participante deberá resignar su participación a nivel individual y continuar en la disciplina grupal, obedeciendo al principio de *Solidaridad conjunta.*
9. En caso que un participante o pareja resultase ganador en la Etapa Municipal en más de una disciplina, podrá participar en la Etapa Regional en el área Deportes, en solo una.

La constatación de violaciones a estos puntos, significará la descalificación del/los participantes.

Para formalizar la **INSCRIPCIÓN** deberá presentarse:

a) **Planilla de Buena Fe COMPLETA**, por duplicado.
(Original para la Coordinación de los Juegos, una copia para el municipio).
b) **Ficha Médica.**

ACREDITACIÓN DE IDENTIDAD:

Para todas las etapas de la competencia se utilizará para acreditar la identidad de los participantes:
a) Documento Nacional de Identidad.
b) Libreta Cívica / Libreta de Enrolamiento (según corresponda).
c) Cédula de Identidad expedida por la Policía Federal.

Notas:

1. En caso de no poder acreditar identidad con algunos de los documentos enunciados en los ítems anteriores, por extravío o robo, se deberá presentar la constancia original del D.N.I. en trámite, a la que se adjuntará foto actualizada, certificada por el Director de Deportes, Director de la Tercera Edad o autoridad municipal, según corresponda.
2. Los extranjeros que no hubieran tramitado su correspondiente D.N.I., por esta edición, podrán acreditar su identidad con: **Pasaporte o Cédula de Identidad** del país de origen.
3. En todos los casos que se acredite identidad con documentos en los que no conste el domicilio, deberán presentar **Certificación de Domicilio** actualizada expedida por autoridad competente.

ENTREGA DE DOCUMENTACIÓN A LA SECRETARÍA DE DEPORTES

Al cierre de la inscripción:
Lista de Buena Fe **original y duplicado**.
Plazo de entrega: Hasta 10 (diez) días después del cierre de la Inscripción.
Cabe destacar que la presentación de las mismas ante la Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires no significa su aprobación, la que queda supeditada al control posterior por parte del Coordinador de la disciplina en cuestión.

a) Se entregarán las Listas de Buena Fe únicamente, quedando en poder del municipio las fichas médicas, las cuales podrán ser requeridas por la Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires en cualquier momento.

b) La documentación será entregada separada por disciplina, modalidad y categoría. **No será recibida ninguna otra documentación que no sea la especificada.**
c) Las fichas médicas, quedarán en poder del municipio mientras dure la Etapa Municipal y será de su responsabilidad presentar el original al acreditar a los participantes previo al desarrollo de la competencia en la Etapa Regional.

NOTA: Se aclara expresamente que ningún participante podrá comenzar a competir, en ninguna de las etapas, si el municipio no tiene en custodia la ficha médica de cada uno de ellos.

Al finalizar la Etapa Municipal: El Municipio deberá elevar Nómina de los ganadores municipales, de cada disciplina.

Al finalizar la Etapa Regional: Se deberá elevar a la Coordinación de los Juegos, dentro de las 48 horas de finalizada la competencia, el detalle de los ganadores de las respectivas disciplinas.

TRIBUNALES DE DISCIPLINA:

En todas las instancias de desarrollo de los Juegos, funcionará el Tribunal de Disciplina Provincial.
Durante la Etapa Municipal, se conformará un Tribunal de Disciplina en cada Municipio, siendo sus fallos irrecurribles, excepto en el caso que la denuncia lo involucre como organizador, razón por la cual dicha protesta se elevará al Tribunal de Disciplina Provincial.
La Coordinación de los Juegos, no dará curso a protestas relacionadas con la etapa local que juzgue de incumbencia del Tribunal Municipal.
Durante las instancias Regional el Tribunal de Disciplina Provincial será el encargado de impartir justicia sobre los casos que así lo requieran, ejecutando sus fallos interpretando el presente Reglamento General.

REUNIONES REGIONALES:

Al finalizar la Etapa Municipal, se reunirán los municipios por regiones con las autoridades de los Juegos, a fin de determinar las fechas, lugares y modalidad de la competencia de la Etapa Regional.
Los representantes de los municipios que se ofrezcan como sede para la organización de distintas actividades, deberán concurrir a dicha reunión, con la propuesta definida de las disciplinas que se plantean organizar, el lugar, fechas tentativas y modalidad, con la finalidad de que cada municipio se retire de la reunión con el calendario completo de toda la etapa.
Lo resuelto en esas reuniones quedará registrado en un acta firmada por cada una de las partes intervinientes.

Cambios de fecha o sede: Ante cualquier imprevisto que obligue a cambiar una fecha o un escenario de competencia, el municipio sede tiene la obligación de solicitar el acuerdo a la totalidad de los municipios de la región por escrito, y luego notificar fehacientemente dicho acuerdo a la Coordinación del Área y Tribunal de Disciplina.

De no cumplirse con este requisito, cualquier cambio que se realice no será válido.
En caso que se suspenda en el día de la competencia una actividad, el municipio sede tiene la obligación de comunicarlo telefónicamente o por fax al resto de los municipios y a la Coordinación del Área de los Juegos.
Luego deberá seguir el procedimiento anterior para la reorganización.

RESPONSABILIDAD DEL MUNICIPIO SEDE:

El Municipio Sede de una instancia deberá comunicar fehacientemente por nota o por fax (dentro de las 48 horas de realizada dicha competencia), los resultados de la misma a la Coordinación de los Juegos.

Las planillas de juego, o actas de los eventos y/o competencias disputadas en la instancia de referencia deberán ser conservadas (debidamente conformadas y firmadas por competidores, jueces / árbitros y autoridad municipal responsable) en dicho municipio a disposición de las comunas participantes que las soliciten, de la Coordinación de los Juegos y/o del Tribunal de Disciplina Provincial.

SUSTITUCIONES (Cambios en la Planilla de Buena Fe):

Una vez presentada y aprobada la Planilla de Buena Fe, sólo se permitirán las sustituciones especificadas en este Reglamento General, previa aprobación de la Coordinación del Área de los Juegos.

ETAPA REGIONAL

Para el desarrollo de LOS JUEGOS BA2013 se ha dividido la Provincia en 15 REGIONES de acuerdo con el siguiente detalle:

REGIONES	MUNICIPIOS
I	ALMIRANTE BROWN – BERAZATEGUI – ESTEBAN ECHEVERRIA – EZEIZA – FLORENCIO VARELA – PRESIDENTE PERON – QUILMES – SAN VICENTE
II	AVELLANEDA – LA MATANZA - LANÚS - LOMAS DE ZAMORA
III	GENERAL SAN MARTIN – HURLINGHAM – SAN FERNANDO – SAN ISIDRO – TIGRE – TRES DE FEBRERO – VICENTE LOPEZ
IV	ITUZAINGO – JOSE C. PAZ – MALVINAS ARGENTINAS – MERLO – MORENO - MORON – SAN MIGUEL
V	CAMPANA – CAÑUELAS – ESCOBAR – EXALTACION DE LA CRUZ – GENERAL LAS HERAS – GENERAL RODRIGUEZ – LUJAN – MARCOS PAZ – MERCEDES – NAVARRO – PILAR – SAN ANDRES DE GILES – SUIPACHA - ZARATE
VI	ARRECIFES – BARADERO – CAPITAN SARMIENTO – CARMEN DE ARECO – COLON – PERGAMINO – RAMALLO – ROJAS – SALTO – SAN ANTONIO DE ARECO – SAN NICOLAS – SAN PEDRO
VII	ALBERTI – AMEGHINO – BRAGADO – CHACABUCO – CHIVILCOY – GENERAL ARENALES – GENERAL PINTO – GENERAL VIAMONTE – JUNIN – LEANDRO N ALEM – LINCOLN
VIII	NUEVE DE JULIO – CARLOS CASARES – CARLOS TEJEDOR – GENERAL VILLEGAS – HIPOLITO IRIGUYEN – PEHUAJO – PELLEGRINI – RIVADAVIA – SALLIQUELO – TRENQUE LAUQUEN – TRES LOMAS
IX	ADOLFO ALSINA – CORONEL SUAREZ – DAIREAUX – GENERAL LAMADRID – GUAMINI – PUAN – SAAVEDRA - TORNQUIST
X	BAHIA BLANCA CORONEL ROSALES – MONTE HERMOSO - – PATAGONES –VILLARINO
XI	BENITO JUAREZ – CORONEL DORREGO – CORONEL PRINGLES – GONZALES CHAVES – LAPRIDA - SAN CAYETANO – TRES ARROYOS
XII	BALCARCE – GENERAL ALVARADO – GENERAL PUEYRREDON – LOBERIA - MAR CHIQUITA – NECOCHEA - TANDIL
XIII	AYACUCHO – CASTELLI – DE LA COSTA – DOLORES – GENERAL GUIDO – GENERAL LAVALLE – GENERAL MADARIAGA – MAIPU – PINAMAR – RAUCH – TORDILLO – VILLA GESELL
XIV	BERISSO – CHASCOMUS – CORONEL BRANDSEN – ENSENADA – GENERAL BELGRANO - GENERAL PAZ – LA PLATA – LEZAMA – MAGDALENA – MONTE – PILA – PUNTA INDIO
XV	VEINTICINCO DE MAYO – AZUL – BOLIVAR – GENERAL ALVEAR – LAS FLORES – LOBOS – OLAVARRIA – ROQUE PEREZ – SALADILLO - TAPALQUE

REGLAMENTOS DEL ÁREA DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES

DISCIPLINAS

DEPORTIVAS

					CATEGORÍA
1	AJEDREZ		Individual		Única
2	CAMINATA (prueba de regularidad)		Pareja		Única
3	GIMNASIA		Grupal		Única
4	NATACIÓN (prueba de regularidad)	No Federados	Individual	Femenino	A-B
				Masculino	A-B
5	PENTATLÓN		Pareja	Mixto	Única
6	TEJO		Pareja	Femenino	Única
				Masculino	Única
				Mixto	Única

JUEGOS TRADICIONALES

7	CANASTA	Pareja		Única
8	CHIN-CHON	Individual		Única
9	DAMAS	Individual		Única
10	DOMINÓ	Individual		Única
		Pareja		Única
11	ESCOBA de 15	Pareja		Única
12	GENERALA	Individual		Única
13	MUS	Pareja		Única
14	SAPO	Individual	Femenino	Única
			Masculino	Única
15	TABA	Individual		Única
16	TRUCO	Pareja		Única

DEPORTES PROMOCIONALES

17	TENIS DE MESA	No Federados	Individual	Femenino	Única
				Masculino	
18	TENIS		Pareja	Femenino	Única
				Masculino	Única
19	VOLEIBOL ADAPTADO		Grupal	Femenino	Única
				Masculino	Única
20	PELOTA		Pareja	Masculino	Única

NOTA : En las disciplinas que no se especifica el sexo, del/los participante/s, podrán inscribirse:

a) Disciplinas Individuales: Participantes de ambos sexos.
b) Disciplinas de Parejas y Gimnasia: Podrán estar integradas en su totalidad por participantes femeninos, o masculinos, o compuestas en forma mixta.

CONSIDERACIONES GENERALES DEL ÁREA DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES

1. En las pruebas individuales, cuando el ganador de la Etapa Municipal no pueda seguir participando, ocupará su lugar el segundo clasificado.

2 En las pruebas de pareja si uno de los participantes clasificados para la Etapa Regional no pudiera presentarse, se permitirá ocupar su lugar con otro participante inscripto en el torneo. El Municipio será responsable de designar al reemplazante debiéndolo comunicar a la Coordinación de los Juegos 48 hs antes de la competencia, la que evaluará su autorización.
En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional la pareja clasificada para ello, su lugar será ocupado por la pareja clasificada en segundo término, en la etapa anterior.

3. La acreditación de los participantes en la Etapa Regional, se deberá realizar en los escenarios de competencias, antes del inicio de las mismas, de acuerdo al cronograma establecido, con los documentos enunciados para tal fin.

4. Si en la Etapa Regional se debe suspender el desarrollo de una competencia por razones de fuerza mayor y por consiguiente es necesario finalizarla en otra fecha, solo se permitirá el reemplazo de los jugadores que iniciaron dicha etapa en situaciones excepcionales debidamente autorizadas.

5. En las disciplinas que tengan la modalidad “No Federados” no se permitirá participar a los jugadores Federados.

6. Se considerará Federado a todo aquel participante que figure en los registros de la Federación Nacional, Provincial, así como también asociaciones y ligas locales.

7. Todo inscripto que demuestre fehacientemente que no ha participado en competencia alguna desde el 01 de enero de 2011 a la fecha, organizada por alguna Asociación o Liga local, Federación Provincial o Nacional, pierde su condición de Federado.

8. La Coordinación de las Disciplinas con modalidad No Federados, recibirá de buena fe las inscripciones. Por lo tanto, el Tribunal de Disciplina actuará de acuerdo a las denuncias recibidas.

9. No presentación y/o abandono:
   a) <u>Clasificación por zonas o rondas</u>: si por algún motivo un jugador o pareja abandona un partido se procederá de la siguiente manera:
   - Se le dará por perdida la partida, manteniendo los chicos y/o tantos obtenidos hasta ese momento, dándole por ganada la partida a su rival con los chicos y/o tantos óptimos según corresponda para cada disciplina.
   - En el caso de no presentación, no se tendrá en cuenta ningún partido disputado.
   - Si se produjese el abandono del ganador de una etapa, pasará a disputar la etapa siguiente el participante o pareja clasificado en segundo lugar.
   b) <u>Sistema de eliminación simple</u>: el participante o pareja quedará fuera de la competencia y obtendrá el derecho de pasar a la instancia siguiente su adversario.

10. En caso que un participante incurra en algún comportamiento antideportivo (agresión verbal o física a un juez o autoridad del torneo u otro participante), quedará a criterio de la Coordinación de la disciplina la pena impuesta de acuerdo a la gravedad de la falta.

11. Toda situación inherente al desarrollo de las competencias que no esté especificada en el presente Reglamento General será resuelta por la Coordinación de la Disciplina correspondiente y su decisión será inapelable.

AJEDREZ

MODALIDAD: Libre – individual
No podrán participar los jugadores rankeados hasta el número 2200 ELO del último listado vigente de la FIDE.

SEXO Y CATEGORIAS:
Ambos Única: nacidos en 1953 y anteriores.

REGLAMENTACIÓN:

Sé aplicará el Reglamento FIDE, reforma 2004. Adoptado en el 72ª congreso de Calvia, España, en vigencia a partir del 1/7/05.

EXCEPCIONES:
a) No se aplicará el Artículo 10.2.
b) No es obligatorio anotar. No se sancionará por el Artículo 8.
c) No se sancionará la tenencia de teléfonos celulares. Está prohibido su uso durante la partida.
d) Los artículos del Reglamento FIDE que se contrapongan con las pautas fijadas en el Reglamento General de J.B.A quedan automáticamente anulados.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

En las etapas municipal, regional el árbitro optará por los sistemas Suizo, Americano o match de acuerdo a la cantidad de inscriptos.
Los sistemas de pareos autorizados son: SWISS MASTER, SWIS PERFECT y PROTOS.
Los pareos Suizos y Americanos, se realizarán tomando en cuenta: 1ª Ranking ELO. 2º Ranking RANA. (Activos o no). 3ª Apellido.

CAMINATA (PRUEBA DE REGULARIDAD)

MODALIDAD: Parejas

SEXO Y CATEGORIA:
Mixto o de un solo sexo Única: nacidos en 1953 y anteriores.

REGLAMENTACIÓN:

Se realizará en parejas conformada por: varones, mujeres o mixto.
La pareja deberá recorrer **JUNTOS** la distancia de 2000 m.

Tiempo ideal

Metros	Tiempo
400 m	6´ 20´´
800 m	12´ 40´´
1200 m	19´ 00´´
1600 m	25´ 20´´
2000 m	31´ 40´´

Los participantes deberán estar detrás de la línea de largada.
La orden de largada será dada por un juez.
Se desarrollará en pista de atletismo, pista de salud, plaza, gimnasio, etc...

Quedará totalmente prohibido el uso de cualquier elemento que le permita controlar el tiempo.
La vestimenta deberá ser adecuada para la actividad: ropa deportiva y calzado adecuado.
NOTA: Ninguna persona o público presente podrá informar a los participantes durante la prueba el tiempo empleado. Caso contrario se penalizará al participante con la quita del tiempo utilizado en esa vuelta.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Pasará a la siguiente Etapa la pareja que logre aproximarse al tiempo establecido. Adoptándose el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Se adecuará a la cantidad de parejas participantes en dicha etapa.

GIMNASIA

MODALIDAD: Grupal

SEXO Y CATEGORIAS:

Mixto o de un solo sexo Única: nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

Secuencia de movimientos coordinados, en la que se utilizan patrones motores relacionados con la gimnasia tradicional, conformando así una coreografía grupal, en la cual se demostrará una adecuada interpretación musical y una ejecución adaptada a las posibilidades físicas y psíquicas de los adultos mayores.

REGLAMENTACIÓN:

FORMACIÓN DE LOS GRUPOS

Art. 1: El grupo estará formado por un máximo de seis (6) y un mínimo de cuatro (4) integrantes.
Art. 2: Los grupos se conformarán mixtos o de un solo sexo.

ORDEN DE COMPETENCIA:

Art. 3: El orden de participación se decidirá por sorteo antes de la competencia.

DURACIÓN DE LA RUTINA

Art. 4: No deberá superar los dos minutos treinta segundos (2' 30") y se tomará cómo tiempo mínimo un minuto treinta segundos (1' 30").

MUSICALIZACIÓN

Art. 5: La ejecución de los movimientos deberán finalizar acorde con la composición musical.
Art. 6: La elección del tema musical será libre, se permitirá incorporar efectos sonoros para resaltar algún movimiento siempre y cuando queden como parte de la música.
Art. 7: Las batidas de la composición musical, deberán ser acordes a la ejecución de los movimientos respetando las características del grupo.
Art. 8: Se utilizará un CD, en el cual se colocará el nombre del municipio y número de pista en el que se encuentre la composición musical. (NOTA: Se recomienda tener una copia de la misma).

PERÍMETRO DE EXHIBICIÓN

Art. 9: Se utilizará un espacio de nueve (9) m. de frente por siete (7) de profundidad.

Art. 10: El espacio será utilizado en su totalidad y en todas las direcciones, adelante, atrás, a los costados, en forma circular y en las diagonales.

LOS ELEMENTOS

Art. 11: Se podrán utilizar aquellos elementos que puedan enriquecer la coreografía como pañuelos, bastones, etc., teniendo en cuenta que los mismos no deberán ser un motivo de exigencia o dificultad que no pueda ser realizada por el grupo.

NOTA: Aquel municipio que participe con un determinado elemento deberá encargarse de llevarlo al lugar de exhibición y posteriormente retirarlo.

EVALUACIÓN

El objetivo de la misma es resaltar los ítems correctos que cada grupo ha desarrollado en su coreografía y asesorar en los aspectos en los cuales no pudieran lograr lo requerido reglamentariamente, incentivando, estimulando y valorando el esfuerzo individual y grupal de los participantes.

Art. 12: Se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA:

Se tendrán en cuenta en este ítem todos los aspectos que tienen que ver con lo artístico que coordinado con los movimientos específicos completan visualmente una coreografía.

a) Musicalidad: interpretación de la composición musical, se deberán respetar los ritmos de la música y los estilos deberán estar acorde con los movimientos elegidos.
b) Creatividad: es la composición de secuencias originales y no repetitivas, respetando siempre el estilo gimnástico.
c) Utilización del espacio: el perímetro en el cual se realizará la coreografía deberá ser utilizado en su totalidad, sin exceder los límites del mismo, de suceder esto restará puntaje.

EJECUCIÓN: Referente a los movimientos.

Dificultad: Llámese dificultad a los ejercicios de fuerza, equilibrio; utilización de suelo y posiciones bajas.

Elementos: Utilización de elementos convencionales como aros, bastones, pelotas, cintas, clavas, etc, y los no convencionales.

Nota: La transición y enlaces de movimientos con dificultades y/o elementos deben ser ejecutados con fluidez y creatividad, otorgando un puntaje extra a las coreografías que respeten e incluyan este item.

a) Técnica de los movimientos: Los pasos básicos realizados deberán estar técnicamente ejecutados, se tendrá en cuenta la postura y la seguridad en los movimientos.
   Nota: El profesor podrá estar en el momento de la ejecución sin que esto interfiera en la seguridad y soltura de los participantes.
b) Intensidad: Se utilizará sólo bajo impacto.
c) Desplazamientos: Será valorada la variedad en los desplazamientos utilizados, como así también la incorporación de movimientos de brazos en los mismos.
d) Sincronización: Se observará la habilidad individual y grupal de ejecutar uno o más movimientos en forma secuenciada y coordinada, visualizando una coreografía pareja y uniforme.

NOTA:

Vestimenta: Deberá ser acorde y adecuada permitiendo ver claramente las ejecuciones gimnásticas sin entorpecer las mismas. No se permitirá el uso de accesorios que impliquen un riesgo físico para los participantes.

La utilización del calzado será zapatillas.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: La forma de selección del grupo quedará a cargo del municipio.

ETAPA REGIONAL: Cada municipio participará con la muestra de una coreografía, la misma será evaluada por tres jueces que otorgarán la puntuación correspondiente.
La suma de los puntos de los diferentes ítems dará por resultado un ganador regional.

NATACIÓN

MODALIDAD: No Federados - Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Masculino	A	nacidos en 1944 a 1953 inclusive.
	B	nacidos en 1943 y anteriores.
Femenino	A	nacidos en 1944 a 1953 inclusive.
	B	nacidos en 1943 y anteriores.

REGLAMENTACIÓN:

En esta edición la Coordinación de la Disciplina busca cambiar el sistema energético comprendido en la realización de la competencia, haciendo hincapié en el sistema aeróbico.
Se competirá evaluando la regularidad en el nado (prueba de regularidad) en los cien (100) mts. libres para la categoría A y en los cincuenta (50) mts libres para la categoría B.

Tabla de tiempos: Femenino A: 100 mts. Libre 2 minutos 40 segundos.
Masculino A: 100 mts. Libre 2 minutos 30 segundos.

Femenino B: 50 mts. Libre 1 minuto 50 segundos.
Masculino B: 50 mts. Libre 1 minuto 30 segundos.

SW 10.16 No estará permitido marcar el paso del nadador, ni podrá usarse ningún aparato, ni ningún plan concebido que persiga tal efecto.

SW 5.1 Estilo libre significa que en un evento así designado, el competidor puede nadar cualquier estilo, excepto en las pruebas de combinado individual o relevo combinado, en las cuales estilo libre significa cualquier estilo distinto del de espalda, pecho o mariposa.

Para cualquiera de las instancias de competencia los participantes deberán nadar la distancia reglamentaria en el tiempo que se les solicita.
La partida será a elección, desde adentro de la pileta o desde el borde o plataforma. En la finalización de la vuelta deberá tocar la pared con cualquier parte del cuerpo y la misma se realizará sin tocar el piso.
En la llegada se deberá tocar la pared con una o ambas manos.

VESTIMENTA:

Para cualquiera de las etapas de competencia se utilizará traje de baño enterizo para las mujeres y short o slip de nado para los varones, gorra de baño para ambos sexos. Se permite el uso de antiparras.
No se permitirá el uso de cualquier elemento que facilite la propulsión.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Clasificará para la Etapa Regional el primer participante de la Etapa Municipal, por categoría y sexo. (Regularidad).

ETAPA REGIONAL: Los finalistas tendrán una (1) instancia de participación, de las cuales se obtendrán el registro de cada uno.

EN TODAS LAS INSTANCIAS DE PARTICIPACION REALIZARAN LA PRUEBA UNA (1) SOLA VEZ.

PENTATLÓN

MODALIDAD: Parejas

SEXO Y CATEGORIA:

Mixto Única: nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

Disciplina que consta de cinco (5) actividades deportivas. (Básquetbol, Bowling, Hockey, Fútbol, Paleta).
Se deberá conformar una pareja mixta (un integrante femenino y uno masculino). La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas.
La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva).

REGLAMENTACIÓN:

INSTALACIONES Y MATERIALES

Las actividades se realizarán en un mismo lugar, techado, y con los elementos que a continuación se detallan:

- PENALES DE FÚTBOL: arco de 3 x 2 m., dos (2) bandas de lona de 0,20 m. de ancho para sectorizar el mismo y Pelota de Fútbol N^{ro} 5.
- PENALES DE HANDBALL: arco ídem Fútbol. Pelota de Handball N^{ro} 3.
- PELOTA PALETA: dos (2) paletas y pelotas de tenis.
- BÁSQUETBOL: pelota de mini básquetbol.
- BOWLING: diez (10) bolos de plástico, madera o similar, y pelota de Handball N^{ro} 3
- HOCKEY: un (1) palo de Hockey y ocho (8) Tejínes.

PUNTAJE

El total de tantos que obtenga la pareja en cada disciplina, será equivalente a la suma de los logrados por ambos integrantes, de acuerdo a los valores establecidos para cada actividad.
De acuerdo a los tantos obtenidos, se determinará un puesto en cada disciplina, que será convertido en puntos, según la siguiente escala:

1° puesto	13 puntos.
2° puesto	8 puntos.
3° puesto	5 puntos.
4° puesto	3 puntos.
5° puesto	2 puntos.
Participación	1 punto.

Resultará ganadora del Pentatlón la pareja que más puntos obtenga al finalizar las cinco (5) actividades.

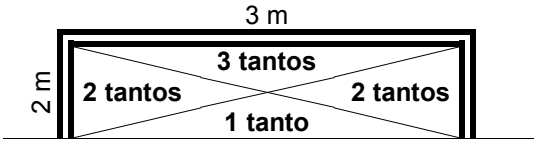
LOS PARTICIPANTES

Art. 1: Se deberá conformar una pareja mixta (un integrante femenino y uno masculino).
Art. 2: La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas.
Art. 3: La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva)
Art. 4: La pareja deberá presentarse en el sector de competencia ante la llamada de los Jueces, donde deberán realizar una actividad deportiva por vez.
Art. 5: En forma individual realizarán las actividades por grupos de varones y mujeres (Excepto Paleta y Hockey).

ACTIVIDADES DEPORTIVAS

a) PENALES DE FÚTBOL:

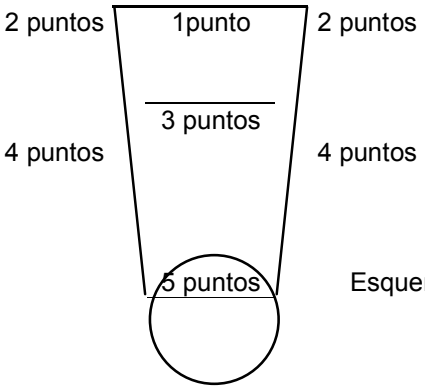
Art. 6: Se ejecutarán cinco (5) penales, desde una distancia de siete (7) m, por cada integrante de la pareja.
Art. 7: No habrá arquero. El arco será dividido en cuatro (4) sectores, mediante dos (2) bandas de 0,20 m. colocadas en diagonal. A cada sector le corresponderán distintos valores acorde a la dificultad.
Art. 8: Cada penal tendrá un valor de: uno (1), dos (2) o tres (3) tantos, según el sector del arco por donde ingrese el balón; de no convertir, el puntaje será de cero (0) tantos.



Esquema de sectorización del arco

b) BÁSQUETBOL: (lanzamientos libres).

Art. 9: Se realizarán cinco (5) lanzamientos continuos por cada integrante de la pareja.
Art. 10: Los participantes serán libres de elegir dentro del sector establecido, la posición en la que realizarán el lanzamiento.
Según el grado de dificultad obtendrán: cinco (5), cuatro (4), tres (3), dos (2) y uno (1) tantos en caso de convertir.
La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el lanzamiento será considerado nulo.

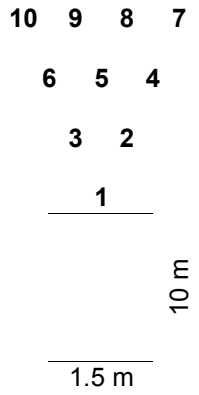


Esquema de sectorización

c) BOWLING:

Art. 11: Se realizarán tres (3) tiros por persona sumándose los bolos derribados en cada uno de los tiros.

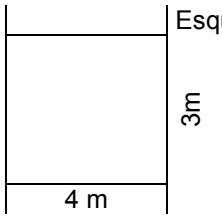
Art. 12: El valor por cada bolo derribado será de un (1) tanto, cada tiro comenzará con los diez (10) bolos parados.
Art. 13: Si un participante derriba los diez (10) bolos de un tiro obtendrá quince (15) tantos.
Art. 14: Cada bolo estará a 0,40 m. equidistante entre sí: en la primera línea un (1) bolo, en la segunda línea dos (2) bolos, en la tercera línea tres (3) bolos y en la cuarta línea cuatro (4) bolos.
Art. 15: La distancia que habrá entre la línea de tiro y el primer bolo será de 10 m. y el ancho de la corredera será de 1,50 m. aproximadamente.
Art. 16: La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el tiro será nulo.



Esquema.

d) PELOTA PALETA:

Art. 17: Los integrantes de la pareja, se dispondrán enfrentados y separados, detrás de la línea de 4 metros y por fuera de una zona delimitada de 3 x 4 m., debiendo lograr la mayor cantidad de golpes alternados sin que la pelota toque el suelo.
Art. 18: Un participante no podrá golpear dos veces seguidas la pelota.
Art. 19: Cada pareja podrá disputar tres (3) series de golpes, sin límite de tiempo.
Art. 20: Se computará la suma de golpes realizados en las tres (3) series.
Art. 21: La pareja no podrá pisar la zona, caso contrario no podrán continuar y se contabilizarán los golpes hasta el momento de la falta.



Esquema.

e) HOCKEY:

Art. 22: La pareja realizará dos (2) series de ocho (8) lanzamientos en total, cuatro(4) por cada integrante y se computará la suma de tantos logrados en las dos (2) series.
Art. 23: El lugar de juego se marcará sobre una superficie lisa y deslizante.
El cuadrado central será de 0,50 x 0,50 m., el mediano 1,00 x 1,00 m. y el mayor 1,50 x 1,50 m. (dispuestos como indica el esquema).

Art. 24: El valor de cada lanzamiento será de 50, 30 o 10 tantos.
Art. 25: Los lanzamientos se realizarán a 7 m del cuadrado mayor.
Art. 26: Una vez finalizados los ocho (8) lanzamientos se sumará el valor de los mismos según el lugar en que se encuentre cada uno, si la ubicación de un tejín fuese en dos zonas se tomará en cuenta para su valor, la mayor superficie de contacto. De ser en partes iguales se tomará en cuenta el mayor valor.
Art. 27: La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia de tiro, en caso contrario, el tiro será nulo, retirando el tejín.

INSTALACIONES Y MATERIALES

Art. 28: Las actividades se realizarán en un mismo lugar, techado, y con los elementos que a continuación se detallan:

- PENALES DE FÚTBOL: arco de 3 x 2 m., dos (2) bandas de lona de 0,20 m. de ancho para sectorizar el mismo y Pelota de Fútbol N^{ro} 5.
- PENALES DE HANDBALL: arco ídem Fútbol. Pelota de Handball N^{ro} 3.
- PELOTA PALETA: dos (2) paletas y pelotas de tenis.
- BÁSQUETBOL: pelota de mini básquetbol.
- BOWLING: diez (10) bolos de plástico, madera o similar, y pelota de Handball N^{ro} 3
- HOCKEY: un (1) palo de Hockey y ocho (8) Tejínes.

PUNTAJE

Art. 29: El total de tantos que obtenga la pareja en cada disciplina, será equivalente a la suma de los logrados por ambos integrantes, de acuerdo a los valores establecidos para cada actividad.
Art. 30: De acuerdo a los tantos obtenidos, se determinará un puesto en cada disciplina, que será convertido en puntos, según la siguiente escala:

1° puesto	13 puntos.
2° puesto	8 puntos.
3° puesto	5 puntos.
4° puesto	3 puntos.
5° puesto	2 puntos.
Participación	1 punto.

Art. 31: Resultará ganadora del Pentatlón la pareja que más puntos obtenga al finalizar las cinco (5) actividades.

PENALES DE HANDBALL: (DESEMPATE)

Art. 32: Se ejecutarán cinco (5) penales, desde una distancia de seis (6) m, por cada integrante de la **Pareja.**
Art. 33: No habrá arquero. El arco será dividido en cuatro (4) sectores, mediante dos (2) bandas de 0,20 m. colocadas en diagonal. A cada sector le corresponderán distintos valores acorde a la dificultad.
Art. 34: Cada penal tendrá un valor de: uno (1), dos (2) o tres (3) tantos, según el sector del arco por donde ingrese el balón; de no convertir, el puntaje será de cero (0) tantos.

Art. 35: En caso de continuar el empate se ejecutará otra serie de cinco (5) penales por cada integrante de la pareja hasta que se determine el desempate.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Sistema por suma de puntos.

TEJO

MODALIDAD: Parejas

SEXO Y CATEGORÍAS:

Masculino	Única:	nacidos en 1953 y anteriores.
Femenino	Única:	nacidos en 1953 y anteriores.
Mixto	Única:	nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

El Tejo es un deporte que consiste en lanzar un tejín y luego jugar un tejo tratando de ubicarlo lo más cerca o pegado al tejín, luego juega el rival y así sucesivamente.
Los partidos se juegan en una cancha rectangular, sobre un terreno de conchilla bien compactada y lisa, demarcada en sus líneas centro, laterales y cabeceras por soga o piola.
Todas las acciones antes y durante el desarrollo del juego serán controladas por un juez.

Se modifican los siguientes artículos, dándose como válido lo expresado a continuación a partir del día de la fecha:

Art. 9: Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera de la zona de juego, se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera, el equipo contrario del que cometió la infracción. Dicha falta se marcará como **advertencia por única vez**. De repetirse esta acción el juez procederá a otorgarle 1 (un) punto al equipo contrario.

Art.17: El o los jugadores de la pareja pueden pasar a ver la jugada en el momento que lo crean conveniente, pidiendo autorización al Juez, siempre y cuando uno de ellos tenga tejos para jugar. Debiéndolo hacer por los laterales externos de la cancha.
Cuando un jugador va a lanzar un tejo es obligación que los demás participantes de ese encuentro se coloquen detrás o al costado de la zona de lanzamiento evitando molestar al jugador.

REGLAMENTACIÓN:

Art. 1: Las medidas de la cancha son de:

Damas	Ancho de 2,50 a 3,00 mts.	Largo 10,00 mts.
Caballeros	Ancho de 2,50 a 3,00 mts.	Largo 12,00 mts.
Mixto	Ancho de 2,50 a 3,00 mts.	Largo 10,00 mts.

Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales.
En cada cabecera se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento. En la prolongación de las líneas laterales hacia atrás de 1,00 mts. mínimo y 1,50mts.máximo.

Art. 2: El juego de Tejo estará compuesto por seis tejos de un (1) color y seis de otro, y uno más llamado Tejín, de un tercer color.
Los tejos deberán tener un diámetro 112/115 mm. Y un peso de 320 a 350 grs.Y altura de 20 a 25mm.
El tejín diámetro 65 a 70mm.Peso 90 a 100 grs. Y altura 20 a 25mm.

Art. 3: Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color tendrá la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido.
Está permitido a cada equipo realizar una jugada de prueba a los efectos de reconocer la cancha ambos lados.

Art. 4: Sin orden del juez no estará permitido arrojar tejín o tejos, de ocurrir esto, serán declarados nulos.

Art. 5: Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a veinte (20) Centímetros de las líneas laterales, centro y cabeceras. Caso contrario será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedara en posición de centro, canto o parado el juez procederá a acostarlo hacia el centro de la cancha.
Si por cualquier circunstancia un jugador arroja el Tejín y es considerado "nulo", el mismo jugador tiene una oportunidad más para ubicarlo en forma correcta, si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad si este no lo ubica correctamente, el juez procederá a colocarlo en el centro de la cancha y comenzará la partida arrojando el primer tejo quien había arrojado el tejín por primera vez. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.

Art. 6: Si al arrojar el primer tejo, este se transformara en nulo por cualquier circunstancia el siguiente, lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Cuando se arroja un tejo y éste no pasa línea central o toca cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o cae fuera de mismas será considerado nulo.

Art. 7: El jugador que arrojase un tejín o un tejo deberá estar ubicado dentro de la zona de lanzamiento, no pudiendo pasar totalmente el pie de las líneas demarcatorias, el mismo deberá mantener esta posición hasta una vez arrojado el tejín o tejo, caso contrario estos serán considerados nulos.
Ningún jugador por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar un tejo que ha sido jugado.

Art. 8: Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez lo considerará nulo.
Los partidos se juegan a quince (15) puntos sin excepción.

Art. 9: (MODIFICADO)Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera la zona de juego se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera, el contrario al que produjo la infracción.
De repetirse la misma situación en forma consecutiva o no, el juez procederá a otorgarle un punto a la pareja que no cometió la infracción.

Art.10: Si dos (2) tejos de distintos equipos quedan a la misma distancia del tejín, continúa jugando el que igualó la distancia, una vez arrojados todos los tejos y persiste la igualdad, el juez dará por finalizada esa partida sin otorgar puntos y tiene la salida en la próxima partida quien lo había hecho en la anterior.

Art.11: Si un (1) tejo de cada equipo estuviera tocando el tejín ganará el que tenga mayor superficie de contacto.
Si por cualquier circunstancia se rompiera el tejín durante el desarrollo de una partida se anulará la misma, reponiéndose el tejín por otro.

Si se rompe un tejo se retirarán los restos del mismo siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente.

Art.12: Los jugadores podrán pedirle al juez que mida la distancia de los tejos con respecto al tejín en cualquier momento del partido, siendo el fallo del juez de carácter inapelable.
En las mediciones que tengan poca diferencia el juez podrá convocar a un jugador de cada equipo para presenciar la misma.
Los jugadores no podrán traspasar los límites de la línea central de la cancha durante el desarrollo del juego, y si lo hicieran con tejos en la mano el o los mismos serán declarados nulos.

Art.13: Un jugador de cualquier equipo puede no jugar el o los tejos cuando crea conveniente informando la decisión, ejemplo con la frase "levantamos juez", dando este por finalizada la partida.
El juez debe comunicar el resultado del partido cuantas veces los jugadores se lo requieran.
Una vez finalizada la partida, el juez determinará cuales y cuántos tejos están más cerca del tejín expresando en voz alta cuántos son los puntos obtenidos y a quien corresponden, para luego anotarlos en la planilla y/o tablero correspondiente.

Art.14: Un participante de cualquier equipo podrá solicitarle al juez la suspensión momentánea de la partida, por lesiones, indisposiciones o necesidades fisiológicas, teniendo como plazo máximo para continuar el juego quince (15) minutos, pasado este tiempo el juez dará por terminado el partido, siendo ganador el equipo completo, obteniendo el resultado de quince-cero (15-0).
El juez puede durante el desarrollo de una partida tener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc, únicamente con los jugadores. Siendo el juez la única y máxima autoridad durante el partido.

Art.15: Cuando un tejo es lanzado y por cualquier circunstancia se convierte en nulo y en su recorrido desplaza a otro o otros tejos, el juez una vez que determinó a que equipo favoreció en la modificación, procederá la siguiente manera. Retirar el tejo nulo, si se favoreció al equipo contrario que produjo el desplazamiento la nueva posición es válida, si quien se favoreció es el equipo infractor, el juez deberá retirarle de la cancha a este el o los tejos más cercanos al tejín.

Art.16: No se podrán jugar más tejos de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno y en tercetos dos (2) cada uno. En caso de jugar más tejos serán considerados nulos.
Si jugara uno o más tejos de color equivocado se le quitará al equipo infractor el o los mismos tejos de su color, devolviéndole al otro equipo sus tejos correspondientes.
El juez es el único autorizado a "limpiar" el tejín o los tejos durante el juego, para su medición o mejor visión. Cuando un tejo es declarado nulo el juez debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.

Art.17: (MODIFICADO)Un jugador por equipo puede solicitarle autorización al juez para pasar a ver una jugada, teniendo la autorización correspondiente, lo podrá hacer por los laterales externos de la cancha.
Si un jugador de cualquier equipo intentara obtener una ventaja intencionalmente de manera anti-reglamentaria y/o antideportiva, el juez deberá declarar nulos el o los tejos que le corresponden jugar esa partida.
Pasado el horario estipulado para el comienzo de los partidos la tolerancia de espera para todos los Jugadores es de 15 minutos transcurrido este tiempo el equipo ausente perderá 15-0.

Art.18: En caso que antes, durante y después del juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes serán los responsables de evaluar la situación y determinar las medidas a seguir con absoluta responsabilidad.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Simple eliminación.

CANASTA

MODALIDAD: parejas

SEXO Y CATEGORIA:

Mixto o de un solo sexo Única: nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

La Canasta es un juego de cartas que se juega con el objeto de formar "Piernas" para lograr una cierta cantidad de puntos, entendiéndose por Piernas a un grupo de tres (3) o más cartas de igual número o letras.
Se jugará en pareja, y su objetivo, será alcanzar o exceder los cinco mil (5.000) puntos.

REGLAMENTACIÓN:

LOS JUGADORES:

Art. 1: Se jugará en pareja, y su objetivo, será alcanzar o exceder los cinco mil (5.000) puntos.
Art. 2: Si ambas parejas alcanzaran los cinco mil (5.000) puntos en la misma mano, se jugará una mano más para desempatar.
Art. 3: Si ambas parejas excedieran los cinco mil (5.000) puntos ganará la pareja que consiguió mayor cantidad de puntos.

EL JUEGO:

Art. 4: Se emplearán dos mazos 54 de cartas de poker.
Art. 5: El valor de las cartas será el siguiente:

JOCKER O MONO	50 puntos
AS	20 puntos
2	20 puntos
K-Q-J-10-9-8	10 puntos
7-6-5-4-3 NEGROS	5 puntos

Art. 6: Las anotaciones del score serán llevadas por dos jugadores: uno de cada bando. Al finalizar cada mano se hará el control y cotejo de los resultados parciales, y se los comunicará a cada uno de los participantes, quienes en cualquier momento tendrán el derecho de conocerlos y revisarlos.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS:

Art. 7: Se barajarán las cartas y, a continuación, cada jugador sacará un naipe para el sorteo de los asientos y el derecho a la primera jugada. El jugador que obtuviera la carta más alta será mano y será quien elija asiento en la mesa.

Art. 8: A los efectos del sorteo, se asignará a las cartas el siguiente valor:
AS (es la mayor) K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2.

Art. 9: En caso de empate, prevalecerá el siguiente orden de palos: PIQUE-CORAZÓN-ROMBO-TRÉBOL.

Art. 10: Si dos jugadores sacaran cartas iguales, deberán sacar cartas nuevamente para el desempate, pero su posición no cambiará con respecto a los otros jugadores.

Art. 11: Si un jugador sacara el JOCKER deberá sacar otra carta.

Art. 12: Repartirá las cartas el jugador sentado a la derecha del que es “mano”. Luego la mano correrá por turno hacia la izquierda.

Art. 13: Tendrá que barajar las cartas el jugador al que le tocase dar, efectuando el corte el jugador de su derecha.

Art. 14: Se distribuirán once (11) cartas a cada jugador, empezando por el que esté a la izquierda del dador y repartiéndose de una en una. La carta cuarenta y cinco (45) se descubrirá y se dejará en el centro de la mesa, siendo ésta, la que iniciará el Pozo. Las otras cartas se dejarán a su lado sobre el mazo.

Art. 15: Si la carta descubierta, fuera un “jocker” o” mono”, un “dos”, un “tres rojo” o “negro”, se tomará otra carta del montón y se colocará descubierta encima del Pozo. Si se repitieran esas cartas, se insistirá hasta que no salga ninguna de ellas.

Art. 16: Una vez completadas las once cartas, más la carta que inicia el Pozo se apartarán los “tres rojos” para ser recuperados (se aclara más adelante en el art.26º, de SEPARACIÓN DEL TRES ROJO).

Art. 17: Si antes de hacer la primera jugada se descubriera que ha repartido un jugador a quien no le corresponda, se dará por válido el reparto y el corte exacto en caso que se produjera, pero saldrá el jugador que era mano.

Art. 18: Si se descubriera que se ha hecho fuera de turno, luego que el primer jugador haya iniciado su juego, se aceptará como bueno el reparto e incluso el turno ahora establecido.

NUEVO REPARTO DE CARTAS:

Art. 19: Se procederá a un nuevo reparto de cartas cuando:
a) Durante el mismo, se descubriera que se omitió el corte.
b) Si alguna carta quedara al descubierto.
c) Un jugador recibiera cartas de más o de menos.
d) En el montón de cartas sobrantes hubiera alguna descubierta.
e) Hubiera alguna carta extraña o sobrante, ya sea en el mazo o en la mano del jugador.

Art. 20: Si aquello ocurriera después de que cada jugador haya completado su primera jugada, el juego continuará sin corregir aquella deficiencia.

Art. 21: Será obligación de los jugadores revisar las cartas antes de comenzar cada partido.

Art. 22: Corte exacto: Se bonificará con cien (100) puntos. Se considerará corte exacto a las once (11) cartas que se repartan a cada uno y la carta que inicie el Pozo.

Art. 23: En caso que la carta que se haya dado vuelta, fuera un “tres rojo”, un “tres negro”, o un “comodín”, (la carta 45), se tendrá que dar vuelta otra carta más, hasta que fuera una carta que sirva, esta será la carta que se tendrá en cuenta para el Corte Exacto.

TOMA DE CARTAS:

Art. 24: Un jugador “tomará cartas”: cuando tome aquellas de encima del mazo, o tome el Pozo. La elección quedará fijada en cuanto el jugador tocase la carta del montón o la del Pozo, salvo que ello fuera efectuado accidentalmente o con intención de acomodar las cartas, lo cual deberá comunicar previamente.

Art. 25: Cuando un jugador hubiera demostrado su derecho a tomar el Pozo, las cartas restantes de éste, pasarán a sus manos, uniéndose a las que ya posea, salvo en el caso de que lo olvidara. En este caso, los demás jugadores podrán advertirle, hasta que el jugador siguiente tomase su carta, después de lo cual las cartas olvidadas quedarán formando parte del nuevo Pozo.

SEPARACIÓN DEL TRES ROJO:

Art. 26: Luego de la distribución de las cartas, incluyendo la que inicie el Pozo, cada jugador que hubiera recibido "tres rojos" deberá exponerlos y tomará cartas del mazo para reemplazarlos de acuerdo a la cantidad de "tres rojos" que haya bajado. Esto se realizará según el orden de la mano y antes de iniciar el juego el jugador que es mano.

Art. 27: Si al recuperar la carta, sacase otro "tres rojo", lo exhibirá y lo reemplazará nuevamente.

Art. 28: Si la última carta del mazo fuera un "tres rojo", el jugador que la tomase, la dejará en la mesa y podrá extender cartas sin descartarse ni cortar.

Art. 29: El valor de cada "tres rojo" será de cien (100) puntos. Se lo considerará a favor si se tiene realizada una canasta, de no ser así dicho puntaje será considerado en contra.

Art. 30: Si una pareja obtuviera los cuatro (4) "tres rojos" en una mano, su valor será de ochocientos (800) puntos. Si la pareja no hubiera podido cubrirlos con una canasta, la puntuación de esas cartas conservará su valor pero negativo.

Art. 31: Si un jugador olvidase colocar sobre la mesa algún "tres rojo", podrá enmendar su error en otro turno, pero si concluyera el juego, y tuviera algún "tres rojo" en la mano, quedará penado con quinientos (500) puntos, por no haberlo declarado.

Art. 32: Si recuperara el "tres rojo" antes de tomar carta, luego no estará permitido tomar el Pozo; vale decir, que si alguna pareja olvidase bajar un "tres rojo", y lo hiciera en su próximo turno, no podrá robar el Pozo después de haberlo recuperado, la única posibilidad que le quedará será tomar las dos cartas del mazo que le correspondan.

TENDIDO O BAJADA:

Art. 33: Un solo jugador de cada bando recibirá las cartas tendidas por ambos componentes, no siendo obligación que el juego sea llevado por quien haya realizado la bajada. Los juegos se harán en común pudiendo cada uno de ellos, colocar cartas sueltas en los juegos ya bajados, haciéndolo en el turno correspondiente. El jugador podrá hacerla en el momento que desee, no será necesario robar el Pozo para hacer la bajada, pero sí será necesario contar con los puntos requeridos según indique el score:

De 0 a 1495 puntos : 50 puntos.
De 1500 a 2995 puntos : 90 puntos.
De 3000 puntos en adelante : 120 puntos.

NOTA : Reglamentariamente se permitirá que una pareja hiciera su tendida o robara el Pozo en la 1° mano.

Art. 34: Esta puntuación mínima podrá lograrse con uno o varios grupos de cartas, pero deberá efectuarse de una sola vez.

Art. 35: Los juegos que se necesitarán para la tendida deberán contener, en su conjunto, más cartas básicas que comodines.

Art. 36: En caso de que un jugador erróneamente no contara con el puntaje requerido al hacer la bajada, podrá levantar el juego expuesto en mesa, pero la pareja será multada con doscientos (200) puntos en contra.

Art. 37: La primera salida podrá hacerse de las siguientes maneras:

- Luego de haber tomado cartas del mazo, exponiendo las cartas necesarias que sumen o sobrepasen el mínimo requerido.
- Antes de haber tomado carta, exponiendo dos cartas iguales a la del Pozo que junto con la superior sumen o sobrepasen el mínimo necesario para salir.

Art. 38: Las bonificaciones por "tres rojos" y por Canastas, no contarán a los efectos de la primera salida.

Siempre el juego en mesa, deberá tener obligatoriamente, una carta más que comodines.

Art. 39: No será necesario que la salida sea pura, esto significa que se permitirá agregar comodines en cualquier juego para llegar al puntaje requerido.

Para la bajada, se contará el valor de la carta superior del Pozo.

LAS CANASTAS:

Art. 40: Canasta pura: formada por siete (7) cartas genuinas o básicas, su valor será de quinientos (500) puntos.

Art. 41: Canasta impura: es aquella que incluye comodines, deberá tener más cartas que comodines; tres (3) como máximo, su valor será de trescientos (300) puntos.
Una misma pareja no podrá formar dos (2) canastas impuras con el mismo número de cartas.

Art. 42: Una vez cerrada la Canasta, se podrán seguir agregando cartas o comodines, si fueran estos últimos agregados a una canasta pura, automáticamente se convertirá en impura.

Art. 43: La canasta impura con más de tres (3) comodines se anulará inmediatamente, es decir, perderá el premio de trescientos (300) puntos asignados.

Art. 44: Una vez cerrada la canasta no se podrá revisar para ver la cantidad de comodines que contiene, ya que ello podría considerarse como estrategia de juego.
NOTA: Un juego expuesto de cinco (5) cartas, no se considera "tapa" (ver Art. 58), podría entonces darse la situación, que bajo esta circunstancia, un jugador tomara el pozo y cerrara canasta con más de siete (7) cartas, en cuyo caso también será válido.

TAPAS:

Art. 45: Para todos los jugadores, serán "tapas" los "tres negros" y los comodines (Dos o Jocker).

Art. 46: Las cartas que son iguales a las Canastas cerradas se considerarán exclusivamente "tapa" para la pareja dueña de la Canasta, pero esa misma carta, no se considerará tapa para la pareja contraria.

Art. 47: Cuando un jugador hubiera bajado un juego que continúa abierto, y se tirara una carta que ligue juego con ellas, dicha carta no se considerará tapa.

LOS TRES NEGROS:

Art. 48: Si al iniciar el Pozo, la carta descubierta fuese un "tres negro", se cubrirá con otra como en el caso de un "tres rojo".

Art. 49: Si un jugador descartase un "tres negro", el siguiente jugador no podrá tomar el Pozo en ese turno.

Art. 50: Todo jugador podrá exponer tres (3) o cuatro (4) "tres negros":
Se podrán bajar en el momento del corte (solamente). Deberán bajarse como mínimo tres (3) "tres negros"; no se podrán bajar dos (2) "tres negros" y un comodín. En este caso su valor será de cinco (5) puntos cada uno, si fueran cuatro (4) "tres negros", su valor será de quinientos (500) puntos como premio más el valor de cada carta.

Art. 51: En ambos casos, si se quedaran en la mano tendrán el mismo valor pero negativo.

EL POZO:

Art. 52: El Pozo se dará vuelta obligatoriamente una vez si ningún jugador hubiera cortado antes de terminar el primer mazo.

Art. 53: Si en el mazo quedase sólo una carta, el jugador deberá tomarla, luego el Pozo se retirará, se mezclará, se cortará y se colocará como mazo, pudiendo de esta forma, el jugador retirar la carta que le falte.

Art. 54: Si en el mazo quedaran dos (2) cartas, el jugador las tomará, pero su descarte no lo hará en ese Pozo, deberá esperar que el Pozo se retire, se mezcle, se corte y se coloque como mazo; y así su descarte será la primer carta que inicie el nuevo Pozo.

NOTA: Los Art. 53º y 54º se remiten únicamente a las dos situaciones en que el Pozo deba darse vuelta, en este caso mezclará el Pozo el jugador que preceda al que deba tomar carta o descartar.

TOMA DEL POZO:

Art. 55: Para poder tomar el Pozo, el jugador deberá haber hecho la salida o deberá hacerla en ese momento (según se explica en el punto TENDIDO O BAJADA).

Art. 56: El "Pozo Madre" (primer Pozo de la Mano), el "Pozo Premiado" (cuando haya en el Pozo, comodines o "tres rojos") o cualquier otro Pozo Común sólo podrá robarse con dos (2) cartas iguales a la carta superior del Pozo.

Art. 57: Al robar el Pozo, se deberá tomar solo una carta del Mazo.

Art. 58: Un jugador podrá tomar el Pozo, aunque la primera carta de éste, coincidiera con alguna de las cartas ya expuestas por la pareja (Grupo o Pierna) si no conformaran una Canasta

ya cerrada. Vale decir, que un juego de cinco (5) cartas no se considera “tapa”; como así tampoco una canasta que continúe abierta.

Art. 59: No será necesario tener expuesto un juego en la mesa coincidente con la carta superior del Pozo; podrá robarlo si las cartas que tiene en sus manos lo habilitasen para ello y estuviese en condiciones de hacerlo.

Art. 60: Cuando se roba el pozo, no se podrá llevar éste a las manos, sin antes exponer en la mesa las cartas y los puntos necesarios que habiliten al jugador para llevarselo.

Art. 61: La carta superior del Pozo, sumará para los puntos que se necesiten al hacer la bajada.

EL DESCARTE:

Art. 62: Se considerará descartada toda carta presentada por un jugador con intención de dejarla en el Pozo o manteniéndola de manera que su compañero la vea.

Art. 63: Todo jugador, en su turno de juego, deberá completar la jugada con un descarte. Siendo necesario quedarse por lo menos con una carta en la mano.

Art. 64: Cuando una (1) carta ha sido descartada, no podrá volver a manos del jugador.

Art. 65: Sólo podrá descartarse aquel jugador que complete la toma de cartas, dos (2) cartas si tomara del mazo y una (1) carta si robara el Pozo.

FINAL DE UNA MANO:

Art. 66: La bonificación por corte o ida será de cien (100) puntos.

Art. 67: Para cortar, será necesario tener como mínimo una (1) canasta impura y una (1) canasta pura. También será considerada final de una mano, cuando se acaben las cartas del segundo mazo.

Art. 68: En caso de que equivocadamente cortara y no tuviera las dos (2) canastas necesarias, se multará a la pareja con cien (100) puntos y se procederá según el punto “b” bajo el subtítulo **ILEGALIDADES.**

Art. 69: Para cortar podrá hacerlo: Descartándose de una (1) carta o acomodando todas las cartas y quedándose sin ninguna y sin descartar.

Art. 70: Las cartas que quedaran en la mano, deberán en primer lugar mostrarse al contrincante, luego pagar su valor y no se mezclarán en ningún momento con las del compañero o los contrarios, sin antes, haber contabilizado las mismas.

INFORMACIONES:

Art. 71: Los jugadores tendrán derecho a:

a) Examinar el Pozo antes del primer descarte y no en otro momento.
b) Llamarle la atención al compañero que está por salir, sobre el mínimo requerido para la salida.
c) Preguntar al compañero antes de su descarte, si recuperó los “tres rojos” o recordarle que deberá tomar el resto de las cartas del Pozo.
d) Averiguar el mínimo requerido para la salida de ambas parejas.
e) Preguntar a los demás la cantidad de cartas que poseen en sus manos (se deberá responder con toda exactitud).
f) Avisar que sólo le queda una (1) carta en la mano.
g) Marcar las últimas ocho (8), en ambos mazos.
h) Cruzar la sexta carta de una “tendida” para indicar que sólo hace falta una carta para formar Canasta.

Art. 72: En el pedido de permiso para retirarse, el compañero, antes de responder podrá hacer uso de las informaciones permitidas y citadas anteriormente.

Art. 73: Si entre los miembros de alguna pareja se detectasen intercambios de señas o cualquier información no autorizada, quedará a criterio de los jueces la descalificación de la misma.

PERMISO PARA TERMINAR:

Art. 74: Todo jugador estará en el derecho de preguntar a su compañero si puede marcharse, pero a su turno y antes o después de haber tomado carta del montón; pero esta pregunta estará prohibida luego de haber demostrado su juego o la intención de tomar el Pozo.

Art. 75: Se aceptará también terminar sin hacer preguntas y el compañero sólo contestará con monosílabos de afirmación o negación y su decisión deberá ser respetada.
Si luego de haber efectuado la pregunta, y antes de esperar respuesta, dice o expone lo que posee, retira la pregunta o da cualquier otra información inadecuada, o el compañero da una negativa dejando entrever su juego, serán los jugadores contrarios quienes dispondrán si deberán o no terminar.

Art. 76: Si en virtud de un requerimiento a terminar por trasgresión de reglas, un jugador no pudiera hacerlo, su pareja será penada con cien (100) puntos.

ÚLTIMA/S CARTA DEL MAZO DEL SEGUNDO MAZO:

Art. 77: Al terminar el segundo mazo, se terminará la mano, con las siguientes especificaciones:

a) El jugador que tome las dos (2) últimas cartas del mazo tenderá las cartas que pueda y se descartará, concluyendo así el juego (si estuviera en condiciones de cortar podrá hacerlo, con o sin descarte)
b) Si en el mazo quedara sólo una (1) carta y no se robara el Pozo, la tomará, y ésta sólo habilitará al jugador a extender juego en la mesa, pero no podrá cortar ni descartarse por haber hecho toma de cartas incompleta.

Art. 78: Si una de las dos (2) últimas cartas del mazo fuera “un tres rojo”, lo tenderá con los juegos ya bajados, pero no podrá cortar ni descartar en el Pozo, por no haber cartas en el mazo para recuperarlo.

IRREGULARIDADES:

Art. 79: Si un jugador al tomar una carta descubriera otra, deberá colocarla descubierta en el montón y el siguiente jugador podrá tomarla o rechazarla, mezclándola con las demás y retirando carta cubierta. Si la carta que tomó es “un tres rojo” y únicamente se vio la que le seguía, el juego proseguirá normalmente ya que esa carta le pertenecerá.

Art. 80: Cuando se toman impensadamente tres (3) cartas del mazo en lugar de dos (2), no reparando en ello hasta que se haya mezclado con las demás en sus manos, tomará una (1) carta menos en el próximo turno, sin poder exponer, pero si descartar, en ese turno.

Art. 81: Si la carta no llegara a mezclarse con las que tuviera en la mano y fuera el turno de juego del contrario, deberá mostrar la carta tomada por error al que tenga derecho a la misma, quien podrá aceptarla o rechazarla mezclándola en el montón y tomando carta nueva del mismo.
Si la carta hubiera sido mezclada, el jugador se quedará sin turno para retirar carta, pero deberá descartar, y a la pareja que cometió la falta se la castigará con cien (100) puntos

Art. 82: Si la carta no llegara a mezclarse y fuera tomada en el turno del compañero, pasará a éste la carta, quien deberá aceptarla. Este compañero expondrá o descartará esa carta en ese mismo turno.

Art. 83: Si una carta en esa situación resultara ser “un tres rojo”, se colocará encima de la mesa y quedará a favor de los contrarios, sin otro castigo que el que representa.

Art. 84: Si en el turno de juego, un jugador tomara ilegalmente la carta superior del Pozo y mezclara con sus cartas las restantes del Pozo (salvo que pudiera comprobar que podía tomarlo legalmente), todas sus cartas quedarán al descubierto sobre la mesa, y entre todos los jugadores procederán a rehabilitar el Pozo.

Art. 85: Si fuera de su turno un jugador tomara el Pozo mezclando las cartas de éste con las propias, se procederá como en el párrafo anterior y la pareja que incurrió en falta será penada con cien (100) puntos.

Art. 86: Si un jugador impensadamente tomara el mazo en lugar del pozo, y no alcanzara a mezclarlo con sus cartas, el mismo se colocará nuevamente en su lugar sin penalización; pero si éste, fuera mezclado con las cartas que el jugador tuviera en sus manos, concluirá la mano en ese momento y se procederá de la siguiente manera: la pareja infractora se quedará sin puntuación y se la penalizará con doscientos (200) puntos en contra. La pareja contraria no computará en contra las cartas que tuviera en sus manos, pero si, a favor las que tuviera expuestas en mesa, también si entre ellas se hallara algún “tres rojo” aún no cubierto, el cual se computará a favor.

ILEGALIDADES:

Art. 87: Salir inicialmente sin los puntos necesarios implicará ilegalidad, pero podrá corregirla completando su salida con otras cartas. De no poder enmendar su error, las cartas volverán a manos del jugador y la pareja será multada con doscientos (200) puntos.

Art. 88: Otras ilegalidades:

a) Intentar terminar el juego a pesar de la negativa del compañero, la penalidad será de cien (100) puntos en contra.
b) Intentar concluir el juego cuando no tuviera Canasta ninguno de la pareja. Esto se castigará con cien (100) puntos, y el hallado en falta recogerá de la mesa (últimas cartas expuestas) el mínimo de cartas necesarias para poder descartar y quedarse con una (1) carta en la mano.
   Si no hubiera posibilidades de seguir jugando (porque se han mezclado las cartas), la pareja infractora se quedará sin puntuación en esa mano.
d) Adicionar un cuarto comodín a un grupo de cartas expuestas; en tal caso podrá usar el comodín en cualquier salida legal o descartarlo. En los dos casos no habrá penalidad, pero si vuelve a su mano, su pareja será castigada con cien (100) puntos.
e) Hacer cualquier otra salida ilegal, en tal situación podrá cambiar las cartas de los grupos, para que queden colocadas en forma reglamentaria y descartar una (1); todo ello sin castigo, pero de quedar cartas sobrantes éstas pasarán a sus manos y la pareja será penada con cien (100) puntos.
f) En caso de realizar cualquier salida ilegal y las cartas volvieran a manos del jugador se penará a la pareja con cien (100) puntos, a excepción de la salida inicial que se multará con doscientos (200) puntos.

RECTIFICACIÓN DE SALIDAS ILEGALES:

Art. 89: Si se cometiera una salida defectuosa y fuera notado el error antes de que el siguiente jugador iniciara su jugada, podrán añadirse más cartas y hacer un nuevo arreglo de las mismas. Si lograra colocar legalmente todas las cartas que pone en la mesa, no habrá castigos; pero si no es posible colocarlas todas, las sobrantes pasarán a sus manos, y la pareja será multada con cien (100) puntos. La advertencia hecha por el contrario, en este sentido, tendrá validez hasta después del descarte del infractor, pero no, si el siguiente jugador hubiera "robado" carta del mazo o levantado el "Pozo", en cuyo caso la "tendida" se considerará válida, como si fuera con los puntos reglamentarios.

CARTAS EXPUESTAS FUERA DE TÉRMINO:

Art. 90: El jugador que expusiera cartas fuera de turno:

a) Si lo hiciera cuando le tocara jugar al contrario de su derecha, las cartas expuestas deberán dejarse sobre la mesa y no podrán colocarse hasta llegado el nuevo turno.
b) Si lo hiciera en el turno de su contrario de la izquierda, se aplicará lo anterior y su pareja será penada con cien (100) puntos.

Art. 91: Si la mano terminara antes de que al jugador en falta le llegara su turno, las cartas expuestas antes de tiempo se considerarán como si las tuviera en la mano.

EN EL DESCARTE:

Art. 92: Si un jugador no tomara cartas antes de descartar y fuera notada la irregularidad antes de que las tomara el siguiente, deberá rectificar el olvido tomando cartas del montón. Si el siguiente hubiera tomado cartas antes de notar la falta, ésta quedará aceptada sin penalidades.

Art. 93: Cuando alguien se descartara con más de una carta y fuera observado el error antes de que el siguiente jugador tomara la suya, este podrá decidir la que aceptará para descarte. La otra carta volverá a la mano del jugador.

Art. 94: Si no fueran descartadas al mismo tiempo, será válida la primera y devuelta al jugador la restante. Si el siguiente jugador tomara cartas antes de advertida la irregularidad, no habrá penas.

CARTAS DESCUBIERTAS:

Art. 95: Si se dejara caer una carta y quedara visible o de tal manera que su compañero pudiera verla; o se diera a entender de palabras o gestos, que se tiene determinada carta, la misma será penalizada.

Art. 96: Si al tomar cartas, ve o hace visible otra carta deberá mezclarla en el montón.

Art. 97: Si apareciera una carta extraviada se exhibirá a los jugadores y se mezclará en el mazo.

CARTAS PENALIZADAS:

Art. 98: Toda carta penalizada deberá dejarse descubierta sobre la mesa, pero no se considerarán como cartas expuestas. En cada turno de juego, el jugador que tuviera cartas penalizadas las colocará en la primera oportunidad y las que sobren se utilizarán en los descartes. Si le quedara más de una (1) carta para el descarte, podrá elegir el orden que crea oportuno.

PUNTAJE:

Art. 99: Al finalizar una mano cada pareja anotará los puntos obtenidos de acuerdo con lo que se indica seguidamente, agregando este resultado a los ya logrados. El nuevo total de acumulación se arrastrará hasta la terminación del juego, al alcanzar o exceder los cinco mil (5.000) puntos una de las dos parejas.

El puntaje de cada uno, se anotará en dos partidas, a saber:

LA BASE: Será constituida por la suma del valor de los premios, deduciéndose de ella las penalidades.

CARTAS: El valor de las cartas expuestas (incluidas las que formen las canastas y los juegos de "tres negros"), menos el valor de las cartas que hayan quedado en manos de los jugadores. Si algún grupo (sea o no sea Canasta) contuviera más de tres (3) comodines, el exceso de éstos se deducirá como si hubiera quedado en las manos, y si existieran dudas de si el comodín sobrante fuera un "jocker" o un "dos", la cantidad a deducir será de cincuenta (50) puntos.

Art. 100: El jugador que sin intención mezcle sus cartas con las que se hallen en la mesa antes de haberlas contado, perderá su derecho a puntuación. Si en un descuido mezclara antes de contarlas (las cartas de los contrincantes), no podrá discutir el valor de las cartas en litigio (deberá aceptar el puntaje dado por la pareja perjudicada) y la pareja infractora será penalizada con cien (100) puntos.

PREMIOS	
CANASTA PURA	500 PUNTOS
CANASTA IMPURA	300 PUNTOS
TRES ROJO	100 PUNTOS
CUATRO TRES ROJOS	800 PUNTOS
CUATRO TRES NEGROS	500 PUNTOS
CORTE O IDA	100 PUNTOS
CORTE EXACTO	100 PUNTOS

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL:

1. **Seis o más parejas**:

Ronda de clasificación: se jugará en zonas de tres (3) o cuatro (4) municipios, por el sistema de "todos contra todos".

Ronda final: (Semifinal y/o Final)

2. **Cinco parejas:** Se hará una zona de tres (3) parejas y una de dos (2).
Clasifican los primeros de cada zona para jugar la Final.
En cada zona se jugará con el sistema que se detalla en los puntos 3 y 4, según corresponda.
3. **Tres o cuatro parejas:** Se jugará en una zona por el sistema de "todos contra todos".
   Cada partido se jugará a 5.000 tantos.

4. **Dos parejas:** Se jugará un encuentro al mejor de tres (3) partidos.

CHIN-CHON

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Ambos	Única: nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

El Chin-Chon, es un juego de naipes donde gana el jugador que hace menos puntos.
Se jugará con un mazo de cincuenta (50) cartas españolas.

REGLAMENTACIÓN:

LAS CARTAS:
Art. 1: Se jugará con un mazo de cincuenta (50) cartas españolas.
Art. 2: El orden de las cartas de mayor a menor será el siguiente: Rey-Caballo-Sota-Nueve-Ocho-Siete-Seis-Cinco-Cuatro-Tres-Dos y As (1) que es el menor.
Art. 3: Los Comodines serán dos (2) que reemplazarán cualquier carta faltante, no se podrán colocar en los juegos de los demás ni descartarse en el Pozo.
Sólo se permitirá un (1) Comodín por juego.
Art. 4: El valor será el mismo del número de la carta y el Comodín en mano tendrá un valor de veinte (20) puntos.

LOS JUGADORES:
Art. 5: Se jugará de a tres (3) participantes.
Art. 6: Estará prohibido toda palabra para alentar a un jugador respecto de lo que debe o no tirar, como también expresiones que delaten el juego de cualquier jugador.
Art. 7: Un jugador será designado para contabilizar los puntos en la planilla, que deberá estar a la vista de los demás jugadores.
Art. 8: El primer dador será aquel que después de elegir una carta, saque la más alta del mazo, procediendo a cortar el jugador de la izquierda.

EL JUEGO:
Art. 9: El dador repartirá las cartas hacia la derecha de a una por vez y en forma alternada entre los jugadores, completando un total de siete (7) para cada uno de ellos. Si hubiese algún error en este procedimiento y no se ha comenzado a jugar se anulará la mano, siendo el mismo dador el encargado de repartir nuevamente.
Art. 10: Los jugadores deberán formar juegos: Escaleras o Grupos de cartas iguales que deberán poseer un mínimo de tres (3) cartas.
Si se utilizaran las siete (7) cartas para formar una escalera se denominará CHIN-CHON.
El As (1) para las escaleras sólo podrá combinarse con el dos (2) y el tres (3).
Los grupos de cartas iguales podrán ser de tres (3) o cuatro (4) cartas.

Art. 11: Cada jugador deberá alzar una carta del mazo o del Pozo y descartará otra de la mano, de manera que siempre deberá tener siete (7) cartas.

Art. 12: Cuando un jugador formase juego/s, para poder cortar, las cartas restantes no podrán sumar más de cinco (5) puntos.

Art. 13: Aquel jugador que logre cortar el juego deberá descartar una carta al Pozo, tapada; colocándola junto al resto del mazo, de manera que ninguna carta quede a la vista.
Deberá bajar el / los juegos sobre la mesa delante de su posición.
Continuará el jugador de la derecha y el siguiente.

Art. 14: El descarte se realizará sobre todos los juegos de la mesa respetando el orden correspondiente.
En los juegos formados por cartas iguales no se permitirá más de cuatro (4) cartas, descartando primero el jugador que está a la derecha del que cortó.
Si al bajar el juego con un Comodín el jugador le da un Palo a éste, sólo podrá descartar aquel que posea la carta restante.

Art. 15: Si durante el desarrollo del juego se agotara el mazo, el dador deberá tomar las cartas de Pozo, mezclarlas, darlas a cortar, las colocará en el medio, continuando el jugador al que le corresponda robar.
Si se agotara nuevamente, se da por finalizada la mano procediendo a bajar los juegos, a partir del jugador al que le correspondiera levantar una carta; no se podrá realizar ningún descarte.

PUNTAJE:

Art. 16: El partido se jugará a ciento uno (101) puntos.

Art. 17: En cada mano se anotarán los puntos que le hayan quedado a cada jugador, sin poder ubicar.
Si descarta todas, su puntaje será cero (0).
Si corta y utiliza todas las cartas para los juegos se anotará menos diez (-10).

Art. 18: Si todos los jugadores superan los ciento uno (101) puntos, ganará el que menos puntos haya obtenido (corte libre).
Si estuviese empatado ganará el que cortó.
Si ninguno de ellos hubiese cortado ganará la mano.

Art. 19: Si un jugador lograra formar CHIN-CHON y cortase, descontará diez puntos (-10) y automáticamente ganará el partido, el/los participantes restantes obtendrán ciento uno (101) tantos.

INFRACCIONES:

Art. 20: Si un jugador roba antes del descarte del participante anterior, no podrá optar por éste. Si el orden del juego se altera, será penalizado con treinta (30) puntos, anulándole la mano.

Art. 21: Si un jugador baja mal un juego, los puntos serán en contra.

Art. 22: Si un jugador corta mal (más de cinco puntos) se anotará los puntos de todos los jugadores que no pudieron ser utilizados para formar juego o descartes. El resto de los jugadores no anotarán puntos.

Art. 23: Si durante el juego se descubriese que un jugador tiene más o menos cartas de las que debería tener, se anulará la mano y el infractor tendrá un recargo de treinta (30) puntos.

Art. 24: Si un jugador no cuenta los puntos que le quedan en la mano y mezcla las cartas con las del mazo, se anula la mano y el infractor tendrá un recargo de cincuenta (50) puntos.

SITUACIONES ESPECIALES:

Art. 25: En caso que durante el juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Ronda de clasificación (suma de puntos), Semifinal y/o Final (simple eliminación).

Ronda de clasificación: Cada Participante jugará tres (3) partidos, en mesas de tres (3) jugadores recibiendo el siguiente puntaje por partido:

- 3 puntos al primero.
- 2 puntos al segundo.
- 1 punto al tercero.
- 0 punto, no presentación.

De esta Ronda clasificarán de acuerdo a lo siguiente:

1. **De dos participantes**
   Se jugará al mejor de tres (3) partidos

2. **De tres a cinco participantes**:
   El participante que logre mayor cantidad de puntos será el ganador.

3. **De seis a ocho participantes**:
   Clasificarán los tres (3) participantes con mayor cantidad de puntos a la Final.

4. **De nueve a once participantes**:
   Clasificarán seis (6) a la segunda ronda de clasificación. En ésta se jugará de la siguiente manera:

Mesa 1:	1ro vs. 3ro vs. 6to
Mesa 2:	2do vs. 4to vs. 5to

Los ganadores de cada mesa y el mejor segundo (el que tenga menor cantidad de tantos) pasarán a la Final.

5. **De doce o más participantes**:
   Clasificarán nueve (9) a la segunda ronda de clasificación. En ésta se jugará de la siguiente manera:

Mesa 1:	1ro vs. 4to vs. 9no
Mesa 2:	2do vs. 5to vs. 8vo
Mesa 3:	3ro vs. 6to vs. 7mo

Los ganadores de cada mesa jugarán la Final.

DAMAS

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Ambos Única: nacidos en 1953 y anteriores. .

DEFINICIÓN:

Juego de mesa, donde se desarrollan estrategias tendientes a superar el rival, entre dos personas. El mismo se desarrolla con quince (15) fichas por participante sobre un tablero (damero).

REGLAMENTACIÓN:

Art. 1: **EL DAMERO:**
Se utilizará un cuadrado de 100 casillas alternadas blancas y negras, quedando la diagonal mayor a la izquierda de cada jugador.

Art. 2: **LAS FICHAS:**
Se utilizarán quince fichas para cada jugador. Las mismas serán de un color diferente para cada bando. Se colocarán en el damero, intercaladas sobre el mismo color de casilleros. Las fichas se podrán mover únicamente hacia adelante y en diagonal, a izquierda o derecha estando libre la casilla inmediata; si esa casilla estuviera ocupada por una pieza adversaria y la subsiguiente libre, deberá tomar la referida pieza, debiendo tomar de esta forma tantas piezas como le sea posible, en concordancia con los artículos 7 y 8 del presente reglamento.
Al llegar una ficha a la primera línea adversaria se coronará dama, identificándose al colocar otra ficha encima. Al convertirse en dama deberá quedar asentada en la casilla de coronación, aguardando el próximo turno para entrar en juego a disposición del jugador.

Art. 3: **LA DAMA:**
La dama podrá moverse hacia adelante o hacia atrás, siempre en diagonal a menos que tenga piezas para tomar, en cuyo caso deberá moverse necesariamente en cualquier dirección, hasta concretar todas las capturas posibles.
En capturas múltiples no se podrá saltar dos veces por encima de la misma pieza.

Art. 4: **EL JUEGO:**
Comenzará la partida quien juegue con las fichas favorecidas en el sorteo, siendo éste realizado momentos antes de iniciar la partida y en presencia de los dos jugadores, por el árbitro pertinente. En el caso que el match se juegue a más de una partida, el inicio de la partida será alternado simultáneamente.

Art. 5: **LAS PIEZAS TOMADAS:**
La pieza tomada será retirada del damero una vez terminado de efectuar el movimiento. Cuando se trate de capturas múltiples, el retiro de las fichas tomadas se efectuará una vez asentada la pieza tomadora, debiéndose realizar las capturas múltiples sin haber soltado la pieza que captura.

Art. 6: **LAS FORMAS DE TOMAR:**
La pieza tomadora, no importa su condición (ficha o dama), será aquella que realice la o las capturas de mayor valor, éste se obtiene de la suma de fichas a tomar, considerándose valor: uno (1) por ficha, y la dama: dos (2).
Si un jugador pudiera tomar indistintamente igual cantidad y calidad de piezas, con su dama o su ficha, estará obligado a efectuar las capturas con la dama.
Si un jugador pudiera capturar indistintamente una dama o dos fichas adversarias, podrá optar.
Si un jugador tomase en forma indebida, el adversario podrá exigir que corrija la jugada y efectué la jugada legal.

Art. 7: **LA OBLIGACIÓN DE TOMAR:**
Si un jugador debiera tomar alguna pieza adversaria y por descuido o estrategia, hiciera otra jugada, el adversario tendrá derecho a exigir que corrija la jugada, efectuando la captura pertinente.

Art. 8: **LA PIEZA TOCADA:**

Toda pieza tocada por un jugador implicará la obligación de jugarla. Si la hubiese movido hacia cualquier casilla sin soltarla, podrá cambiar la jugada, pero siempre con la pieza tocada. Si ha tocado varias fichas, el adversario tendrá derecho a indicarle cual debe jugar.
Esta regla no será de aplicación, si el jugador dijera "compongo" antes de tocar la ficha y siendo autorizado por el adversario o por el fiscal, procede a acomodar una o más piezas correctamente en el tablero.

Art. 9: **LA PARTIDA GANADA:**

a) Se considerará ganada una partida, cuando un jugador toma la totalidad de las fichas del adversario,
b) Cuando un jugador no excedió su tiempo de reflexión y el rival si, se le otorga el punto.
c) Cuando un jugador no se presente en el tiempo perentorio para el inicio de la partida perderá el punto.

Art. 10: **LA PARTIDA TABLAS:**

a) Se considerará tablas cuando lo establezcan de común acuerdo los jugadores, teniendo ambos no más de cinco (5) fichas y habiendo jugado dentro del tiempo reglamentario estipulado veinte (20) jugadas.
b) Cuando ambos contendientes no dispongan de más de tres (3) piezas, entre ellas una dama cada uno por lo menos y realicen seis (6) movimientos respectivamente sin que varíe la posición.
c) Cuando el juego deba definirse entre damas (ejemplo clásico: tres damas con diagonal principal contra una dama) y se hagan veinte (20) jugadas cada uno sin efectuar ninguna toma.

Art. 11: **LAS IRREGULARIDADES:**

De producirse alguna irregularidad, disputa o controversia sobre la aplicación de este reglamento, será resuelta por el árbitro, Coordinador y en instancia final por el Tribunal de Disciplina Provincial.

Art. 12: **EL RESPETO AL ADVERSARIO:**

Ningún jugador podrá distraer de ninguna forma al adversario.
Ningún jugador podrá retirarse del lugar, sin previa autorización del árbitro, en caso de levantarse y retirarse del lugar demarcado de juego sin autorización perderá automáticamente la partida.
El intercambio breve de palabras entre jugadores no se considerará intento de distracción, salvo que lo sea en forma reiterada y sin el consentimiento del adversario.
Queda expresamente prohibido el intercambio de palabras con personas ajenas a la competencia.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

En las etapas, municipal y regional, el árbitro optará por los sistemas Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos.
Sistema Suizo: Los sistemas de pareos autorizados son: SWISS MASTER, SWIS PERFECT y PROTOS.
Los pareos Suizos y Americanos, se realizarán tomando en cuenta: Apellido.

DOMINÓ

MODALIDAD: Individual y parejas

SEXO Y CATEGORIAS:

Individual	Única: nacidos en 1953 y anteriores.
Parejas mixto o de un solo sexo	Única nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

Juego compuesto por veintiocho (28) fichas, las cuales deberán ser ubicadas por los participantes en forma secuenciada, con el objetivo de sumar puntos descartándose de la mayor cantidad de fichas hasta quedarse en lo posible sin ninguna.

REGLAMENTACIÓN DE DOMINÓ INDIVIDUAL:

LAS FICHAS:

Art. 1: Cada ficha tendrá el valor numérico que corresponda, exceptuando la "blanca doble" que tendrá un valor de diez (10) puntos en caso de quedar como única ficha al terminar una mano.

EL JUEGO:

Art. 2: Mezclado de las fichas: Se colocarán las fichas boca abajo y ambos jugadores mezclarán en forma conjunta las mismas. Una vez iniciada la partida lo hará aquel que no es mano.

Art. 3: En la primera mano de cada partida los jugadores tomarán en forma simultánea siete (7) fichas del montón, en las manos sucesivas lo hará primero aquel que le corresponda ser mano. El resto de las mismas permanecerán sobre la mesa.

Art. 4: Las siete (7) fichas tomadas por los jugadores deberán ser acomodadas de forma tal que estén a la vista del adversario sin que éste pueda observar su numeración.

NOTA: Si algún jugador tuviese el hábito de tomar las fichas entre sus manos, deberá responder inmediatamente y sin molestarse a todos los requerimientos de su adversario en cuanto a la cantidad que le resten poner.

LA SALIDA:

Art. 5: Iniciará la salida aquel jugador que tenga la ficha más alta, teniendo en cuenta el siguiente orden para las mismas:
DOBLE SEIS, DOBLE CINCO, DOBLE CUATRO, DOBLE TRES, DOBLE DOS, DOBLE UNO, DOBLE BLANCA, SEIS CINCO, SEIS CUATRO y así sucesivamente.

Art. 6: En la mano siguiente comenzará la mano aquel jugador que le corresponda, poniendo en juego una ficha a su elección.

Art. 7: Si un jugador tuviera cuatro o más dobles en su poder al momento del comienzo del juego podrá pedir que se vuelva a dar la mano.

NOTA: En caso de haberse iniciado el juego, seguirá la partida.

Art. 8: Durante el transcurso del juego, cada jugador colocará una ficha que corresponda a uno de los dos extremos.
a) Si por error la ficha colocada corresponde al otro extremo se deberá corregir el mismo sin penalización alguna.
b) En caso que la ficha no corresponda a ninguno de los dos extremos se considerará una infracción.

FALLO:

Art. 9: Cuando no se tienen fichas con los números correspondientes a las puntas del juego, se dice que está "FALLO", entonces, el que se hallare en esa situación, deberá recurrir a las catorce (14) fichas sobrantes que se encuentren boca abajo, hasta encontrar la que corresponda y al hacerlo la colocará, habilitando el juego a su oponente.

PASO:

Art. 10: Cuando un jugador no tuviera fichas para colocar en cualquiera de las puntas del juego, y no existiesen más en disposición de ser levantadas del montón, dirá PASO, o dará un golpe sobre la mesa, acción que habilitará al oponente a seguir con el juego.

DOS FICHAS TAPADAS:

Art. 11: De las catorce (14) fichas que quedan tapadas, será obligatorio dejar dos (2) sin levantar, hasta que finalice el juego.

INFRACCIONES AL FALLO PASO:

Art. 12: Se considerará infracción la acción de levantar alguna ficha del Pozo, o decir "paso", teniendo ficha o fichas para ser colocadas. Ver penalización de las infracciones.

CIERRE:

Art. 13: El juego estará cerrado cuando en ambas puntas hay un mismo número y las restantes fichas iguales ya han sido colocadas.

Art. 14: Cuando se cierra el juego ambos jugadores mostrarán los puntos que tengan en la mano y ganará aquel que tenga menos tantos, anotándose en su casilla los puntos del adversario.
Ejemplo: se cierra el juego y A, tiene dieciséis (16) puntos, mientras B sólo posee doce (12) puntos, gana B, y se anota dieciséis (16) puntos.

NOTA: Cuando el juego está cerrado, el participante al que le correspondiera jugar, no estará obligado a robar ninguna de las fichas tapadas. De hacerlo por distracción, se considerarán como propias todas las fichas que no puedan con certeza adjudicarse al error.

EMPATE EN EL CIERRE:

Art. 15: De producirse un empate ganará el que fue mano, o sea, el que hizo la salida, anotándose los puntos del adversario.

PENSAR EN EL JUEGO:

Art. 16: En el caso de tener una sola opción de juego deberá realizarla en forma inmediata, considerándose el retraso voluntario de la misma como una falta.
La primera vez que incurra en esta falta se le **advertirá** el hecho. La reiteración de la misma lo hará pasible de penalización.
El jugador que tuviese dos o más alternativas de juegos a su turno, podrá tomarse el tiempo que necesite para jugar la mejor opción.

COMO SE GANA UN PARTIDO DE DOMINÓ:

Art. 17: Ganará aquel participante que sume ciento uno (101) tantos**.**

Ganará la mano:

Art. 18: El participante que logre colocar todas sus fichas antes que el adversario.

Art. 19: El participante que tenga menos tantos después de cerrarse el juego.

Nota: El ganador de la mano sólo se anotará la suma de las fichas de su adversario.

LAS INFRACCIONES:

Art. 20: En los casos previstos como infracciones se penalizará al infractor con la pérdida de esa mano y la cantidad de puntos que posea en la misma. Si éstos fuesen menos de veinte (20), se le asignarán veinte puntos de penalidad.
Si al finalizar la mano uno de los jugadores mezclase anticipadamente las fichas sin haber sido contadas no podrá discutir el valor de las fichas en litigio.

REGLAMENTACIÓN DE DOMINÓ EN PAREJAS:

Se regirá por las reglas descriptas para DOMINÓ INDIVIDUAL, con las particularidades que a continuación se detallan:

LAS FICHAS:

Art. 21: En caso de quedar la "Doble Blanca", como única ficha a un participante de la pareja, esta tendrá un valor de diez (10) puntos, si quedara acompañadas de otras carece de valor.

SEÑAS DURANTE EL JUEGO:

Art. 22: No se podrá realizar señas durante el juego. En el caso que un jugador realizase dicha acción se procederá a advertirlo, de repetir dicha conducta, se lo penalizará. Ver penalización de las infracciones.

COMO SE GANA UN PARTIDO DE DOMINÓ:

Art. 23: Ganará la pareja que sume ciento uno (101) tantos.

Ganará la mano:

Art. 24: Aquella pareja en la que uno de sus integrantes haya logrado desprenderse de todas sus fichas, anotándose a su favor sólo la suma de los puntos de la pareja adversaria.

Art. 25: Aquella pareja que tenga menos tantos después de cerrarse el juego. En este caso, anota a su haber sólo los tantos de la pareja contraria.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL:

1. Seis o más participantes y/o parejas:

Ronda de clasificación: se jugará en zonas de tres (3) o cuatro (4) municipios, por el sistema de "todos contra todos".

Ronda final: (Semifinal y/o Final)

2. Cinco participantes y/o parejas: Se hará una zona de tres (3) y una de dos (2).
Clasifican los primeros de cada zona para jugar la Final.
En cada zona se jugará con el sistema que se detalla en los puntos 3 y 4, según corresponda.

3. Tres o cuatro participantes y/o parejas: Se jugará en una zona por el sistema de "todos contra todos".

4. Dos participantes y o parejas: Se jugará un encuentro al mejor de tres (3) partidos.

ESCOBA DE 15

MODALIDAD: parejas

SEXO Y CATEGORIAS:

Mixto o de un solo sexo Única: nacidos en 1953 y anteriores

DEFINICIÓN:

La Escoba de 15 es un juego de Barajas, del que se puede participar en parejas utilizando un mazo de cuarenta (40) de barajas españolas. El objetivo del juego es reunir bazas de naipes que sumen 15 puntos. Para esto es necesario tener en cuenta que las cartas en este juego representan el número que figura en ellas, salvo la Sota (que vale 8), el caballo (que vale 9) y el Rey (que vale 10).

REGLAMENTACIÓN:

LAS BARAJAS:

Art. 1: Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas.

LOS JUGADORES:

Art. 2: Se jugará entre dos parejas.

EL INICIO DEL PARTIDO:

Art. 3: Mezclarán las cartas, se repartirán boca arriba, sólo una carta para cada uno, y el que obtenga la carta más alta comenzará con el reparto**.**

EL CARTEO:

Art. 4: El jugador que repartirá las cartas, dará a cortar al vecino de su izquierda, y distribuirá por derecha, tres a cada uno, de una en una. Luego pondrá sobre la mesa boca arriba cuatro cartas más, guardando el sobrante para los repartos sucesivos hasta agotarlo.

Art. 5: El que es mano tratará de hacer juego - sumar quince (15) tantos (con una carta suya y las que están en la mesa).

EL VALOR DE LAS CARTAS:

Art. 6: La SOTA valdrá ocho (8), el CABALLO nueve (9), y el REY diez (10). Las demás cartas valdrán según su número.

LA FORMACION DE LOS JUEGOS:

Art. 7: La escoba se jugará a treinta (30) tantos. Estos tantos se obtienen ganando los distintos juegos que se disputan en cada mano y son: CARTAS, OROS, SETENTA, SIETE DE ORO y ESCOBAS.

LAS CARTAS:

Art. 8: Valdrá un tanto y se lo anotará el jugador o la pareja que tenga más.

LOS OROS:

Art. 9: Hay diez (10) en total; el que tenga como mínimo seis de ellos ganará y se anotará un tanto.

LA SETENTA:

Art. 10: Objetivo: TENER LA MAYOR CANTIDAD DE SIETES. El que posea los cuatro sietes ganará la setenta sin discusión, y se anotará un tanto. De esta manera quedará conformada una setenta absoluta e indiscutible (siete de espadas, siete de copas, siete de bastos y siete de oros).

Art. 11: Setenta Empatada: No se anotará el tanto y se dará en aquellos casos en que ambos equipos tengan dos sietes y dos seis, cubriendo los cuatro palos de la baraja.

Art. 12: No es indispensable tener todos los sietes, siempre y cuando se cubran los cuatro palos de las barajas (espadas, copas, bastos y oros), con otras cartas de menor valor que los sietes (seis, as, cinco, etc.) que tendrán valores individuales de acuerdo a la siguiente escala:

El siete vale : 21 puntos
El seis vale : 18 puntos
El as vale : 16 puntos
El cinco vale : 15 puntos
El cuatro vale : 14 puntos
El tres vale : 13 puntos
El dos vale : 12 puntos
Las figuras valen : 10 puntos

ALGUNOS EJEMPLOS DE SETENTA:

a) Quien posea tres sietes estará en inmejorables condiciones para ganar la setenta; supongamos que tenga tres sietes y una figura (valor de ésta: tres sietes = 63 más 10 puntos de la figura - total 73 puntos). Pero la otra pareja levantó tres seis y un siete (valor de ésta: tres seis = 54 más 21 puntos del siete - total = 75 puntos). Por lo cuál obviamente ganó la setenta realizada con tres seis y la de tres sietes perdió.

b) Siete de espadas, siete de copas, siete de oros y seis de bastos (valor de ésta: tres sietes = 63 más 18 puntos del seis - total = 81 puntos).

EL SIETE DE OROS:

Art. 13: (Siete de velo) El que levante ésta carta, se anotará un tanto al final de la mano.

LA ESCOBA:

Art. 14: Consiste en levantar todas las cartas de la mesa al sumar quince, con la carta que se tira. Cada escoba, se marcará colocando una carta boca arriba en el momento de recoger la baza. Valdrá un tanto cada una.

FINAL DE UNA VUELTA:

Art. 15: Cuando se termine una vuelta, quedarán siempre en la mesa una o varias cartas, según el caso, y dichas cartas suman como mínimo diez puntos.

El total de los valores de las cuarenta (40) cartas del mazo es de doscientos veinte (220) puntos, que dividido por quince (15), da un sobrante de diez (10); si las combinaciones de quince (15) han sido totales. Si hay más de diez (10) puntos sobrantes, la suma de las cartas aumenta entonces de quince (15) en quince (15), hasta un máximo de cien (100), es decir que la progresión sería:

10 + 15 = 25 + 15 = 40 + 15 = 55 + 15 = 70 + 15 = 85 + 15 = 100.

Esto último sucedería si el azar dispusiera que las doce (12) figuras, quedarán en el fondo del mazo. Todas las figuras suman ciento ocho (108) puntos, entonces, una sota (ocho puntos) sería la única de las doce (12) cartas que formaría un juego con un “siete” sobrante en la mesa, y las once (11) figuras restantes darían los cien (100) puntos.

Así como en este caso pueden darse los sobrantes de treinta y cinco (35), de setenta (70), etc., cuando el mismo azar coloca en el fondo del mazo, mayor o menor número de figuras. Los más comunes son el resto de diez (10), de veinticinco (25) y de cuarenta (40).

LA ESCOBA DE MUESTRA:

Art. 16: Cuando se hace el reparto inicial de cada vuelta y al poner las cuatro (4) cartas boca arriba resultará que todas ellas sumará quince (15), el dador las levanta y se anotará escoba.

Art. 17: Si la escoba fuese doble, es decir quince (15) y quince (15), no tendrá valor (no se anotará ninguna de las dos escobas).

EL EMPATE EN LOS TANTOS DE BARAJA:

Art. 18: Cuando hay empate en cartas, oros o setenta, ninguno de los bandos se anotará el tanto correspondiente.

EL EMPATE DEL PARTIDO:

Art. 19: Cuando se produce empate en los puntos finales de un partido se jugarán una o más vueltas hasta desempatar.

Art. 20: En todo momento se respetará la mano a los efectos de repartir las cartas.

EL PUNTAJE MENOR:

Art. 21: Cuando ningún jugador ha hecho escoba, y se empata las setenta, oros y cartas, lo único que se apuntará, es el tanto correspondiente al siete (7) de oros. Este será el puntaje menor.

PENALIDADES:

DEL JUEGO:

Art. 22: Entre ambos equipos no podrán consensuar de qué manera van a jugar, ya que deberán atenerse al Presente Reglamento.

Art. 23: Cualquier participante, tendrá el derecho de solicitar la intervención del Juez inmediatamente después de cometida la falta, en su defecto, al finalizar la mano. Recomenzado el juego no se tendrá derecho a reclamo alguno.

Art. 24: Cuando al dar las cartas, cae una boca arriba, será obligación del dador dar de nuevo, no corresponderá "la mano manda".
Art. 25: No se podrá soplar la jugada del compañero de equipo.
Art. 26: Quien puede soplar una jugada será cualquier adversario y no el compañero de equipo

CUANDO SE PIERDE EL DERECHO A LA BAZA JUGADA:

Art. 27: No se podrá indicar, ni arrimar las cartas que deben levantarse.
Art. 28: El que pudiendo levantar quince con la carta jugada y no lo hace, faculta de hecho al adversario para recoger dicha baza. La actitud primaria podrá interpretarse como una ventaja para impedir que el siguiente jugador logre una posible escoba.
Art. 29: Toda carta puesta íntegramente sobre la mesa no puede retirarse para jugar otra distinta ni volver a ser levantada por el mismo jugador, se la considera carta jugada, continuando la jugada el equipo contrario, en cualquier instancia del encuentro, sea ó no su turno. (Ver siguiente punto).
Art. 30: Si un jugador, juega antes de su turno en la ronda, la carta se considerará jugada (no puede levantarla, ni su pareja). Al que le corresponda jugar tendrá la opción de:
a) Levantar las bazas, incluyendo la carta mal jugada.
b) Si éste tenía posibilidad de realizar una escoba, lo hará sin dar importancia a la carta mal jugada, la cual continuará en la mesa.

ANULACIÓN DE LA MANO PARA EQUIPO INFRACTOR Y ANOTACIÓN DE PUNTOS PARA EQUIPO NO INFRACTOR:

Art. 31: El jugador que hace una levantada falsa, es decir que una baza suma más o menos de quince pierde derecho a los cuatro puntos en juego (cartas, oros, setenta y siete de oros), se le anulan las escobas conseguidas en esa vuelta y el adversario será quien se anote esos cuatro puntos más las escobas propias. Si ambos jugadores están en falta se anula la vuelta.
Art. 32: Cuando el que da cartas mezcla sus bazas con el mazo sobrante y no se pueda reparar el error separándolas, se suspenderá el juego en ese mismo instante y se castigará como en el caso anterior al infractor. El adversario se anotará los cuatro puntos de baraja y las escobas conseguidas hasta el momento.
Art. 33: Si durante el juego, algún participante descubriera que tiene más o menos cartas de las que debería tener, se anulará la mano y el infractor perderá las escobas y los cuatro (4) puntos en juego; que serán otorgados a la otra pareja. Si esto ocurriera antes de comenzar a jugar, se mezclarán las cartas y se dará de nuevo.

ANULACIÓN DE LA MANO PARA AMBOS EQUIPOS (INFRACCIONES COMPARTIDAS):

Art. 34: Cuando las penas son compartidas por ambos equipos, no importará cuales sean éstas y se anulará la mano.
Art. 35: En el caso que ambos equipos tengan más ó menos cartas en la misma instancia del encuentro, se anulará la mano.
Art. 36: Cualquier falta en que no pueda determinarse el Infractor.

DEL JUEZ:

Art. 37: Los fallos y determinaciones de los Jueces serán irrevocables.
Art. 38: En el mismo instante de cometida la falla, automáticamente deberá pararse la mano y dejar todo como está, solicitando la intervención de los jueces, los cuales emitirán el fallo.

SITUACIONES ESPECIALES:

Art. 39: En caso que durante el juego se produzca alguna contingencia que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL:

1. **Seis o más parejas:**
Ronda de clasificación: se jugará en zonas de tres (3) o cuatro (4) municipios, por el sistema de "todos contra todos".

2. **Cinco parejas:** Se hará una zona de tres (3) parejas y una de dos (2).
Clasifican los primeros de cada zona para jugar la Final.
En cada zona se jugará con el sistema que se detalla en los puntos 3 y 4, según corresponda.

3. **Tres o cuatro parejas:** Se jugará en una zona por el sistema de "todos contra todos".

4. **Dos parejas:** Se jugará un encuentro al mejor de tres (3) partidos.

GENERALA

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIA

Ambos Única: nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

Es un juego de dados, cuyo objetivo es lograr puntos. Quien logre la mayor cantidad ganará el partido.
Se utilizarán cinco (5) dados, un cubilete, una planilla por mesa de juego.

REGLAMENTACIÓN:

DE LOS ELEMENTOS DE JUEGO:
Art. 1: Se utilizarán cinco (5) dados, un cubilete, una planilla por mesa de juego.

COMIENZO:
Art. 2: Cada jugador arrojará un dado para determinar el orden del juego.
El que obtenga el número más alto comenzará a jugar; continuará el jugador que se encuentre a su derecha.

DEL JUEGO:
Art. 3: Las CATEGORIAS en el juego serán once (11):
Números del uno (1) al seis (6) y los denominados Juegos Mayores (Escalera, Foul, Poker, Generala, Doble Generala).

JUEGOS MAYORES:
Art. 4: ESCALERA: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro se logre una progresión de números.
Ejemplo 1: 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Ejemplo 2: 1 - 3 - 4 - 5 - 6
Ejemplo 3: 3 - 4 - 5 - 6 - 1
Ejemplo 4: 2 - 3 - 4 - 5 - 6
Puntaje correspondiente: veinte (20) puntos. Servido: veinticinco (25)
Art. 5: FOUL: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro se logran tres (3) dados de un mismo número y un par (2) de otro número.

Puntaje correspondiente: treinta (30) puntos. Servido: treinta y cinco (35).

Art. 6: POCKER: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro se logran cuatro (4) dados del mismo número.
Puntaje correspondiente: cuarenta (40) puntos. Servido: cuarenta y cinco (45).

Art. 7: GENERALA: Se formará cuando después del segundo o tercer tiro, los cinco (5) dados sean de un mismo número.
Puntaje correspondiente cincuenta (50) puntos. Servida: cincuenta y cinco (55). La generala será servida cuando en el primer tiro, el jugador sacara los cinco dados del mismo número; **ganará el partido** anotándose el máximo puntaje en los casilleros que no estuvieran cerrados (5 puntos al 1, 10 puntos al 2, 15 puntos al 3, 20 puntos al 4, 25 puntos al 5 y 30 puntos al 6) y los puntajes servidos en los juegos mayores (escalera 25 puntos, foul 35 puntos, poker 45 puntos, generala 55 puntos, doble generala cien (100) puntos).

Art. 8: DOBLE GENERALA: Es una segunda Generala lograda en el partido por el mismo participante.
Valor cien (100) puntos, sólo podrá anotarse en caso de tener anotada otra Generala.

Art. 9: JUEGO SERVIDO: se considerará juego servido, cuando el jugador en su primer tiro, sacara un juego mayor. Si elige seguir tirando, apartará los dados que desee conservar y hará su segundo tiro con los restantes, perdiendo el derecho de anotarse los puntos del Juego Mayor Servido.
NOTA: El jugador que en el primer tiro de una jugada lograra hacer Generala Servida, será ganador absoluto y habrá terminado el partido, salvo que la casilla correspondiente a la categoría Generala, estuviera cerrada, en cuyo caso no será valido.

DE LOS JUGADORES:

Art. 10: Serán tres (3) por mesa.

Art. 11: El jugador comenzará tirando los cinco (5) dados:
Apartará los que le resulten más convenientes, y tirará los restantes por segunda vez, repitiendo la operación de separar los dados y luego tirará el resto por tercera y última vez.
Realizados los tres tiros, el participante elegirá una categoría y anotará el puntaje determinado para la misma, siempre que la casilla correspondiente esté abierta.

Art. 12: El jugador completará su vuelta y anotará su puntaje.

Art. 13: Si el jugador lograra un “Juego Mayor” (Escalera, Foul, Poker o Generala) dentro de sus tres (3) tiros, se anotará el puntaje en la casilla correspondiente, o podrá optar por anotar en la categoría de los números con los cuales hizo el juego (Ver Juegos Mayores).

Art. 14: El jugador que no logre realizar un juego conveniente en algunas de sus categorías abiertas, elegirá la que más le convenga y la suprimirá. Se procederá tachando la casilla correspondiente a esa categoría, cerrando la misma.

Art. 15: Si un jugador decide no apartar y conservar los cinco (5) dados luego del primer tiro, sólo le quedarán dos (2) intentos..

Art. 16: Si el jugador tira los dados y algunos de ellos se cae de la mesa o toca algún objeto extraño (brazo de algún jugador, lapicera, etc.) o quedan apilados, se considerará nulo y se tirarán nuevamente.

Art. 17: Cada jugador deberá decidir por sí mismo el juego que crea más conveniente. Los demás jugadores no podrán intervenir en la decisión.

Art. 18: Cuando se han completado las once (11) vueltas del juego, se sumarán los puntos.

DEL PUNTAJE

NÚMEROS:

Art. 19: Para calcular el puntaje correspondiente a una categoría de números, se multiplicará el total de dados por dicho número.
Ejemplo: si un jugador, tirara tres (3) dados con el número 6, se multiplicará, 3 por 6: 18, este resultado se anotará en la casilla correspondiente al número 6

Art. 20: Para anotar el puntaje correspondiente a un Juego Mayor, ver Juegos Mayores.

SITUACIONES ESPECIALES:

Art. 21: En caso que durante el juego se produzca alguna contingencia que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Ronda de clasificación, Semifinal y/o Final.
Ronda de clasificación: Cada participante jugará tres (3) partidos en mesas de tres (3) jugadores, recibiendo el siguiente puntaje por partido:

- 3 puntos al primero.
- 2 puntos al segundo.
- 1 punto al tercero.
- 0 punto, no presentación.

De esta ronda clasificarán de acuerdo a lo siguiente:

1. **De dos participantes**
   Se jugará al mejor de tres partidos.

2. **De tres a cinco participantes**:
   El participante que logre mayor cantidad de puntos será el ganador.

3. **De seis a ocho participantes**:
   Clasificarán los tres (3) participantes con mayor cantidad de puntos a la Ronda Final.

4. **De nueve a once participantes**:
   Clasificarán seis (6) a la segunda ronda de clasificación. En ésta se jugará de la siguiente manera:

Mesa 1:	1ro vs. 3ro vs. 6to
Mesa 2:	2do vs. 4to vs. 5to

   Los ganadores de cada mesa y el mejor segundo (el que tenga mayor cantidad de tantos) pasarán a la Final.

5. **De doce o más participantes**: clasificarán nueve (9) a la segunda ronda de clasificación.
   En ésta se jugará de la siguiente manera:

Mesa 1:	1ro vs. 4to vs. 9no
Mesa 2:	2do vs. 5to vs. 8vo
Mesa 3:	3ro vs. 6to vs. 7mo

   Los ganadores de cada mesa jugarán la Final.

MUS

MODALIDAD: Parejas

SEXO Y CATEGORIA:

Mixto o de un solo sexo Única nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:
Juego de cartas, en el que encontramos cuatro (4) juegos en uno y en ocasiones, cinco (5).
Se jugará con cartas de cuarenta (40), advirtiendo que se jugará con cuatro reyes y cuatro ases.

REGLAMENTACIÓN:

DE LAS CARTAS

Art. 1: Se jugará con mazos de cuarenta (40) cartas, advirtiendo que se jugará con cuatro reyes y cuatro ases.

Art. 2: El valor de los naipes en la grande empieza por el REY.
El valor de los naipes en la chica empieza por el AS.
Para los pares, si son sencillos, los mayores serán los de reyes, caballos, etc.
Las medias, aunque sea de ases, valdrán más que pares de reyes.
Los duples (pares dobles) aunque sea el más sencillo valdrán más que media de reyes.
Dubles reales (cuatro ases, cuatro dos, cuatro sotas), el más chico (cuatro ases) tiene más valor que
Duble con cabeza de Reyes.
En resumen el orden del valor es:
1°: duples o dubles reales.
2º: duples.
3º: media.
4º: pares sencillos.

Art. 3: Para el juego, las cartas valdrán el número de puntos que representan: el as por 1, el seis por 6, etc., y todas las figuras (sotas, caballos y reyes), valdrán 10 puntos.

NOTA: En el Mus sólo se atiende a los puntos que valen las cartas, por consiguiente, no hay triunfo ni diferencia en los palos.

DEL JUEGO:

Art. 4: Primero la grande, que consiste en envidar a las cartas grandes, como reyes y caballos, etc.
Segundo la chica que es envidar a las cartas pequeñas, como el uno (as), el dos, etc.
Tercero los pares, los cuales son simples o sencillos, como dos reyes, dos cuatro, etc.; medias, que consiste en tener, tres cartas iguales, como tres cuatro, etc.; duples o dubles, que son dos veces pares, como por ejemplo, dos sotas y dos tres, etc.; duples o dubles reales, como son cuatro caballos, cuatro sotas, etc.
El cuarto juego es precisamente el juego, que es ir a punto de treinta y una, treinta y una reales (tres siete y cualquier negra) es el máximo puntaje, luego treinta y una (31), treinta y dos (32) y de éste salta a cuarenta (40) , desde el cual empieza a descender por treinta y siete (37), hasta treinta y tres (33), que es el más bajo; y el quinto y último lance del mus, es el no juego, pudiendo ser treinta (30),puntaje más alto, descendiendo hasta cuatro (4), que es el puntaje más bajo; claro está, que ésta suerte no tiene lugar, cuando hay juego en uno de los jugadores.
GRANDE : REYES.
CHICA : ASES.
PARES : PARES, MEDIAS, DUBLES, DUBLES REALES.
JUEGO : TREINTA Y UNA REALES, TREINTA Y UNA.
NO JUEGO : TREINTA, VEINTINUEVE. ETC.

Art. 5: La partida se disputará a dos (2) chicos de cuarenta (40) tantos (ocho marruecos), si ganase un chico cada una de las parejas se jugará un tercero a cincuenta (50) puntos (10 marruecos).

Art. 6: Las palabras utilizadas durante el juego serán:
MUS: El jugador que después de mirar sus cartas pronuncia esta palabra, y aún sin mirarlas indica que quiere descartarse de alguna o de todas las cartas que le han tocado.
NO HAY MUS: Es una frase que indica que se corta el Mus.

ENVIDO: Apostarse cierto número de tantos empezando por la grande, y siguiendo después a la suerte correspondiente, por el orden en que las hemos expuesto. Cuando se dice solamente envido se quiere decir que se apuestan dos (2) tantos nada más, se podrá envidar la cantidad de tantos necesarios hasta cuarenta (40), o cincuenta (50) en caso de que se jugara el bueno.
QUIERO: Que vale tanto como acepto la apuesto que se ofrece, y queda en suspenso hasta ver las cartas para determinar quien gana la apuesta correspondiente al lance que se envidó y se quiso.
NO QUIERO: Lo contrario de lo anterior. Si el primer envite de cada suerte se contesta no quiero, se apunta el tanto el que envida.
ORDAGO: Querido equivale el partido en cualquier instancia.
MARRUECO: Es la suma de cinco (5) puntos.

DE LOS JUGADORES:

Art. 7: Los jugadores de ambas parejas se sentarán alternados.

Art. 8: Las cartas se darán una a una empezando por la derecha hasta dar cuatro cartas por jugador.

Art. 9: El jugador que reparte las cartas podrá hacerlo tanto de arriba como de abajo del mazo, pero no podrá cambiar en la partida ni durante todos los chicos a jugar.

Art. 10: El sorteo del reparto de cartas se realizará sacando una carta del mazo por pareja, la más alta da.
En tanto que en la primera partida el jugador que quita es mano y no se podrán hacer señas durante ésta, siempre aclarando que es solamente en la primera partida, luego el juego proseguirá con señas y mano en base al que reparte.

INFRACCIONES:

Art. 11: Toda palabra relativa al juego pronunciada por un jugador aunque sea inadvertidamente tendrá que ser sostenida, aún cuando le cueste la partida.

Art. 12: Todo renuncie del juego o de pares se castigará desestimando el juego del que lo hiciese y con un trato de pérdida; pues si el contrario lo tiene lo considerará como si hubiese un envite de aquel.

Art. 13: El que teniendo un rey o un caballo para la suerte de grande hará que se considere al caballo como la carta superior y al rey la segunda cuando enseña primero aquel, hace perder a éste su valor.

Art. 14: El jugador que reciba cinco cartas o más deberá descartarse de tres (3) o más cartas con mus obligado.

Art. 15: Si el jugador jugara con cinco cartas hasta el final de la partida perderá el derecho a cada tanto ganado, perdiendo así un punto por juego (grande, chica, pares, juego o no juego) sumado a esto, los tantos de pares si los hubiera, como así "juego" si lo hubiera por parte de la pareja contraria, quedando la posibilidad (comprobación y acuerdo de por medio) de reiniciar la partida.

Art. 16: El jugador que reciba una carta de menos tendrá la opción de pedir "Mus" obligado o reiniciar la partida, con la misma mano.

DEL TANTEO:

Art. 17: El tanteo lo llevará uno de los participantes.

Art. 18: Siempre que se apuntan tantos se deberá expresar cuantos se toman y por qué.

Art. 19: Cuando suceda que a un mismo tiempo concluyan la partida unos y otros, se contarán los tantos por el orden del juego.

Art. 20: El jugador que no se hubiese apuntado algún tanto de los que ha ganado antes de que se baraje y se alce para la mano siguiente, perderá el derecho de tanteárselos tan pronto como se haya cortado la baraja para distribuir las cartas para el juego siguiente.

Art. 21: Expuestas las reglas generales del MUS, y el valor de los naipes, nada tenemos que añadir a la manera de jugarlo. Cada lance en paso valdrá un tanto, excepto los pares y el juego, que en primeros pares sencillo, valdrán uno (1) al contar y otro si se envida y no se quiere;

medias valdrán dos (2) tantos y otro si se envida y no se quiere; y duples valdrán tres (3) y otros como los anteriores.
Respecto al juego si se tiene treinta y uno (31) se ganan tres (3) tantos y otro si se envida y no se quiere, dos (2) tantos cuando el juego es de treinta y dos (32) a cuarenta (40), más el tanto de envite. Cuando no hay juego, se gana una de punto y otro si se envida al punto y no se quiere.

Art. 22: Quedará establecido que se tanteará primero el envite o mentira y al finalizar la mano se tantearán los puntos.
Los partidos se harán al mejor de tres (3) chicos.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL:

1. **Seis o más parejas:**

   Ronda de clasificación: se jugará en zonas de tres (3) o cuatro (4) municipios, por el sistema de "todos contra todos".

   Ronda final: (Semifinal y/o Final).

2. **Cinco parejas:** Se hará una zona de tres (3) parejas y una de dos (2).
   Clasifican los primeros de cada zona para jugar la Final.
   En cada zona se jugará con el sistema que se detalla en los puntos 3 y 4, según corresponda.

3. **Tres o cuatro parejas:** Se jugará en una zona por el sistema de "todos contra todos".

4. **Dos parejas:** Se jugará un encuentro al mejor de cinco (5) chicos.

SAPO

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Masculino	Única	nacidos en 1953 y anteriores.
Femenino	Única	nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

Es un juego de puntería que consiste en lanzar y embocar fichas en la boca del Sapo, Vieja o Buchacas y para sumar puntos deberá traspasar totalmente la boca de ingreso correspondiente.
Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

PESO : 30 a 35 gramos.
MEDIDAS : 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

REGLAMENTACIÓN:

EL SAPO:

Art. 1: El sapo debe contar como mínimo con: una boca del Sapo, una Vieja o Buchacas y orificios para sumar puntos.

LA CANCHA:

Art. 2: El sapo se ubicará de manera que quede a una distancia mínima de un (1) metro desde la pared hasta el frente posterior del mismo.

Art. 3: Se marcará una línea a tres (3) metros de distancia del frente del sapo, desde donde deberán lanzar los jugadores.

Art. 4: Deberá haber una distancia mínima de dos (2) metros libres de obstáculos hacia los laterales del sapo.

LOS JUGADORES:

Art. 5: Se juega en forma individual, cada uno utilizará doce (12) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.

LAS FICHAS:

Art. 6: Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.
PESO : 30 a 35 gramos.
MEDIDAS : 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

EL JUEGO:

Art. 7: El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de tres (3) metros. Si ésta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo.

Art. 8: El tiempo de tolerancia será marcado por la cantidad de rondas ya jugadas para esa categoría. Perdiendo el derecho a las mismas el jugador que se incorpore tarde.

Art. 9: Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a seis (6) tiros de prueba, antes de iniciar la 1ra ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.

Art. 10: Una vez lanzada la ficha estará absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando:
a) Esta cambie de cajón en su trayectoria.
b) Es considerada nula por cualquier razón por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.

Art. 11: Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los tres (3) metros hacia el sapo, salvo autorización del Juez.

Art. 12: Si un jugador lanzase una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas.

Art. 13: Si un jugador quedara solo para jugar en un Sapo, no podrá lanzar todas las rondas seguidas, sino que entre ronda y ronda deberá esperar dos (2) minutos, que serán controlados por el Juez.

Art. 14: Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los doce (12) lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo.

Art. 15: En la zona de lanzamiento sólo podrá estar el jugador de turno y el Juez.

Art. 16: Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.

Art. 17: En una ronda se efectúan doce (12) lanzamientos por participante y una vez que han lanzado todos los participantes de la categoría o sapo, se considerará completa la ronda.

Art. 18: Cada nueva ronda el Juez contará las doce (12) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.

E**L PUNTAJE:**

Art. 19: Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez.

Art. 20: Si una ficha ingresara y saliera por donde ingreso será nula.

Art. 21: Si alguna ficha rebotase en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será nula.

Art. 22: Se contarán los puntos del orificio por el que ingreso la ficha aunque luego cambie de cajón o caiga al piso, quien la reubicará será el Juez.

Art. 23: Si la ficha traspasara la boca del sapo y quedase tras ésta, se cuenta como Sapo.

Art. 24: Si la ficha no traspasa totalmente el labio inferior de la boca (quedando apoyada en su mitad y su parte anterior hacia fuera), no se contará como Sapo. La ficha se dejará en esa posición hasta terminar con los doce (12) lanzamientos.

Art. 25: El Juez para recontar fichas se parará de costado al Juego del Sapo, retirará 1° las fichas que fueron acertadas las parará en el borde de los cajones del puntaje correspondiente, hasta que se tome nota de las mismas y luego recogerá las fichas que no fueron acertadas.

Art. 26: El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que el participante terminó de lanzar.

Art. 27: La Mesa de control dará los resultados parciales en las rondas que se estipulen y los resultados finales, luego de haber realizado el correspondiente control.

Art. 28: Si un jugador molestara (intencionalmente o no) a un adversario durante el lanzamiento, el Juez podrá determinar un nuevo lanzamiento y si en ambos obtiene puntaje el Juez optará por el puntaje más alto; haciendo la correspondiente observación en la planilla General.

Art. 29: Cualquier reclamo sobre una jugada lo hará el participante de turno o el Delegado al Juez, en el momento que se efectuó la jugada ó inmediatamente posterior a ella, perderá el derecho a reclamar pasada la ronda de la jugada en cuestión. No podrá reclamar bajo ningún punto de vista ninguna persona del público. De ser así, si alguna persona del público ocasionase malestar o un ambiente incómodo trás por lo menos dos llamados de atención realizados por un Juez ó Coordinador, a la tercera vez, dicha persona será expulsada del lugar de juego.

Art. 30: En caso de empate se realizará una ronda más de doce (12) tiros entre los participantes que hubieran empatado únicamente.

Art. 31: Si una o más fichas por accidente salen lanzadas hacia el Juego del Sapo, no son acertadas y el participante estaba habilitado por el Juez para jugar, éstas serán consideradas nulas y ya jugadas.

EL JUEZ:

Art. 32: Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General.

Art. 33: El Juez será una persona que conozca perfectamente el reglamento.

Art. 34: El Juez tiene la responsabilidad de autorizar las fichas con las que se va a disputar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha, como así también alcanzar las fichas al jugador que le corresponda efectuar los lanzamientos.

Art. 35: El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda, de cada participante.

Art. 36: Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez deberá parar el lanzamiento hasta que se haga silencio. Teniendo derecho después de haber realizado dos llamados de atención, a la tercera vez, expulsar a la persona del público que provoca desorden. Si no logra controlar la disciplina del público o el descontrol de algún jugador presente podrá suspender provisoriamente ó definitivamente el encuentro elevando un informe.

Art. 37: Los jueces son las únicas personas que podrán estar dentro de la cancha con el jugador.

Art. 38: Los jueces podrán mantener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.

Art. 39: En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.

Art. 40: Toda situación que se plantease antes, durante o después del partido y que no estuviese contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.

Art. 41: La Mesa Coordinadora, hará un nuevo control de todos los resultados tomados en las planillas de control individual, parcial y general durante el encuentro, y ante cualquier error que surja de las sumas ya realizadas, éste será comunicado antes de finalizar la jornada.

Art. 42: Si por alguna causa de fuerza mayor debiera labrarse un Acta, la misma deberá ser firmada en conformidad o disconformidad por todos los participantes involucrados sus Delegados ó Directores, Jueces y Coordinadores. De no ser así no podrán seguir participando.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Suma de puntos en cinco (5) rondas de 12 lanzamientos.

TABA

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Ambos Única nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

Consiste en tirar al aire un hueso de vaca o carnero llamado astrágalo a una distancia determinada.
Es un hueso llamado astrágalo ubicado en el tobillo del vacuno, ornamentado con apliques metálicos, distinguiendo dos caras, una llamada "Suerte" o buena y la otra se la denomina mala o carne.

REGLAMENTACIÓN:

Se realizó este reglamento sobre la base de la investigación desarrollada en distintas regiones de nuestro país con la intención de unificar criterios del juego en cuestión para los Juegos BA.

EL ELEMENTO DEL JUEGO:

Art. 1: Es un hueso llamado Astrágalo ubicado en el tobillo del vacuno, ornamentado con apliques metálicos, distinguiendo dos caras, una llamada "Suerte" o buena y la otra se la denomina mala o carne.

LA CANCHA:

Art. 2: Es un rectángulo de nueve metros de longitud por tres metros de ancho; divididos en tres cuadrados de tres metros por tres metros.

Gráfico del terreno de juego:

LONGITUD: 9 metros

Ancho 3 m	3 x 3 m	3 x 3 m	3 x 3 m

Art. 3: Los límites del terreno de juego deberán ser demarcados con maderas, similar a la cancha de bochas o soga náutica estaqueada y tensada para una mejor visualización.

LOS LANZAMIENTOS

Art. 4: Será libre (cada participante utilizará su estilo).

Art. 5: El participante no deberá pisar ni traspasar la línea perimetral, ni antes, ni durante, ni después del lanzamiento. Caso contrario se computará el lanzamiento como "malo", y no se realizará nuevamente dicho lanzamiento.

Art. 6: El participante deberá lanzar en la zona delimitada entre las líneas laterales y su proyección.

Art. 7: El lanzamiento será contabilizado como válido cuando la Taba caiga en el espacio demarcado como zona de pique y caída.

EL LANZAMIENTO SERA MALO CUANDO:
Art. 8: La Taba no pique en la zona de pique y caída.
Art. 9: La Taba pique en la zona de caída y traspase los límites de la cancha.
Art. 10: La Taba pique fuera de la zona y caiga dentro del espacio apropiado.
Art. 11: La Taba toque algunas de los límites del espacio o se quede apoyada en algunos de ellos.
Art. 12: La Taba pique en algún objeto ajeno a la cancha.

EL LANZAMIENTO SERA BUENO CUANDO:
Art. 13: La Taba caiga con la "suerte" hacia arriba e inclinaciones favorables (no supere un ángulo de 45º hacia sus laterales).
Art. 14: Pinino: La Taba quede con el filo hacia arriba o hacia abajo e inclinaciones que no superen los 45º en sus apoyos laterales.
Art. 15: Las clavadas directas se considerarán como buenas y su valor será de dos (2) puntos.
Art. 16: Todos los lanzamientos buenos se contabilizarán con un (1) punto.
Art. 17: Cualquier otro tipo de caída se considerará malo y no obtendrá puntaje.

SITUACIONES ESPECIALES:
Art. 18: En caso que durante el juego se produzca alguna contingencia que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Suma de puntos en cuatro (4) rondas de diez (10) lanzamientos.

TRUCO

MODALIDAD: Parejas

SEXO Y CATEGORIAS

Mixto o de un solo sexo	Única	nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

El truco es un juego de **envite** de los más animados y entretenidos, y la mayor parte del éxito estriba en engañar a los contrarios haciéndoles creer que se tiene tal o cual juego, y los que lo juegan se ven obligados a hacer prodigios de astucia y disimulo para conseguir ese objeto.
Se jugará con barajas de cuarenta (40) cartas.

REGLAMENTACIÓN:

Art. 1: Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas.
Art. 2: La partida se jugará a cuarenta (40) tantos.
Art. 3: MALAS: Son los primeros veinte (20) tantos y BUENAS los restantes veinte (20) tantos.
Art. 4: El que da las cartas las mezcla o baraja y poniendo el mazo sobre la mesa pide al contrario inmediato que está sentado a su izquierda que corte, o sea, que separe el mazo en dos montones, hecho lo cual recogerá el mazo y sacando las cartas bien de "arriba" procederá a dar tres (3) cartas a cada jugador en tres (3) vueltas de una (1) carta cada vez,

comenzando por el jugador sentado a su derecha, el que será llamado “mano”. El que da las cartas se lo llama PIE. En el resto de las jugadas se darán las cartas una vez por cada jugador siguiendo por turno por la derecha del primero que las dió y rigiéndose por lo expuesto hasta ahora.

Art. 5: No se permitirá que corte cualquier otro jugador sino exclusivamente el que esté sentado a la izquierda de quien reparte las cartas; tampoco se permitirá más de un corte, pero sí se permitirá que quien debe cortar golpee la baraja dando por “buena” la acción del carteo. En este caso el que da podrá si quiere colocar la carta de “arriba” abajo.

Art. 6: Cuando al dar las cartas cae una (1) boca arriba será obligación, del dador, dar de nuevo. Es usanza que no corresponde el dicho usual de ”mano manda”, es decir que no es correcto que decida la mano si ha de dar de nuevo o conservar las cartas dadas.

PARTIDA CORRIENTE: (de CUATRO)

Art. 7: Partida más generalizada formándose entre dos (2) parejas de contrarios que deberán sentarse alternados (frente a frente).

CONSIDERACIONES GENERALES:

Art. 8: Con el nombre de PIE se designará al jugador que dará cartas siendo el PIE del bando contrario aquel que esté sentado inmediato a la izquierda del que reparte las cartas. El que es PIE, deberá dirigir el juego de su bando durante el transcurso del tiro y todos o el compañero deberán obedecer sus indicaciones.

Art. 9: Se llama IR A LA PESCA cuando se juega callado, a la espera que los contrarios sean los primeros para envidar o trucar para entonces elevar con real envido, envido-envido, o bien falta envido, o el retruco en caso del “rabón”.“Rabón” se llama a la baza del truco.

Art. 10: Cuando antes de jugar ninguna carta se va un bando “a baraja” sin decir palabra, queda terminado, ese tiro y el bando contrario, yéndose también a baraja cobrará dos (2) tantos a favor.

Art. 11: Las cartas ya jugadas que se hayan puesto con las del mazo, no podrán ser examinadas por ningún jugador, salvo en el caso de que se haya constatado durante el juego, que los contrarios no tenían el envido cantado. En ese caso podrán revisarse las cartas jugadas y si resultase exigir la falta enunciada. El bando que la cometió deberá cobrar los tantos jugados los que pasarán a engrosar los tantos del denunciante. Si por el contrario no se probara la existencia de la falta, el bando acusado retirará para sí tres (3) tantos a título de indemnización.

Art. 12: Podrán irse a baraja los que quieran siguiendo el curso del tiro mientras queden con cartas los contrarios, sin que por eso sufra alteración alguna el juego.

Art. 13: El jugador podrá hablar lo que quiera y esto no tendrá valor, si no tiene las cartas vistas en la mano. Igualmente una vez pasada la primera mano, cualquier jugador podrá hablar lo que quiera del envido, sin que con ello incurra en falta.

Art. 14: Todas las propuestas o envites de juego deberán ser cerradas con las palabras QUIERO si son queridas (salvo en la combinación de envidos cuando el que es convidado a él quiere revidar, en cuyo caso debe regirse por lo dispuesto en las reglas que tratan de esa combinación), o con un NO QUIERO o PASO si no son queridas. Cualquier otra frase parecida o equivalente de nada valen.

Si no se responde nada, se considerará no querida la invitación hecha.

Art. 15: Las voces o cantos de juego para ser tomados en cuenta deberán ser pronunciados claramente y en voz alta. Si un contendor no comprendiera claramente un envite, el que cantó deberá repetir el mismo ante el pedido del contrincante.

Art. 16: Una vez querida una invitación en la cual haya que cantar los puntos que se tienen, cualquier número que diga vale de un modo absoluto aún cuando se haya dicho por equivocación o en cosa ajena al juego.

Art. 17: Cuando se hace una invitación doble **No** se podrá obligar a los jugadores del bando contrario a que acepten el “envite completo”.

Podrá QUERERSE uno solo de ellos.

De ser así, el bando podrá cantar: SIN LEY DE JUEGO QUIERO y PASO, cuando se acepte el envido, el real envido o la falta envido y se desestimase el truco, o bien se podrá

cantar SIN LEY DE JUEGO PASO y QUIERO, cuando se quiera el truco y se desestimara el envido, el real envido o la falta envido.

Art. 18: Se llamará envite a cualquier invitación que se haga ya sea en el envido como en el truco: se llamará revido cuando los contrarios contesten una invitación con otro envite, ya sea en el envido o en el truco.

Art. 19: No se podrá obligar a los contrarios que quieran o pasen una invitación que se les haga, mientras no hayan visto sus tres (3) cartas.

Art. 20: Se jugará **SIN FLOR**.

ENVIDO:

Esta combinación es una de las que más se prestan para la tradicional "mentira", pues si bien para tener lo que podríamos llamar envido verdadero se requiere de tres (3) cartas, que dos (2) sean del mismo palo. Esto sucede corrientemente, así que por lo tanto se envida y se revida con frecuencia sin tener cartas para ello, consiguiendo así asustar a los contrarios que creen que tiene un puntaje alto y no aceptan la invitación.

Esta parte del juego considerada "alma" del mismo por muchos jugadores, se rige por las siguientes reglas:

Art. 21: Se deberá proponer el envido antes de jugar alguna de las tres (3) cartas pues tal palabra pronunciada por quien haya jugado su primera carta nada vale.

Art. 22: Si él o los contrarios aceptan el envite de envido, ganará el que tenga envido de mayor punto cobrando dos (2) tantos por cada vez que se haya pronunciado la palabra envido, si no es aceptada la proposición, el que la hizo cobrará a razón de un (1) tanto por cada vez que se cruzó la palabra.

Art. 23: En caso de empate en el número de tantos, del envido querido, ganará la mano.

Art. 24: Cuando un envido ha sido querido y algún jugador no tuviese dos (2) cartas del mismo palo, deberá cantar la carta que tenga, y si todos los jugadores están en tal caso, ganará el que tenga mayor.

Conviene aclarar en este punto, que si el jugador no tiene dos (2) cartas iguales, la mayor será el siete (7) de cualquier palo, dado que las "negras solas" tienen un puntaje menor que el as.

Art. 25: Jugando en partidas de más de tres (3) deberá proponer y querer el envido el que sea pie de cada bando, debiendo hacerlo por sus cartas o por las señas recibidas de su compañero. Esto se aclara dado que las cartas del compañero "mano" pueden haber sido jugadas, y aún así su canto tiene valor. Se dan casos en que el jugador que no es pie revida, este revidor tiene valor.

Art. 26: Cuando el envido es querido el que sea mano es el que comenzará a cantar los puntos que se tienen.

Art. 27: Si el que gana un envido se ha equivocado al cantar sus puntos (aún cuando con los que realmente tiene hubiera podido ganar), perderá los tantos que debía percibir los que serán cobrados por el bando contrario, lo mismo sucederá si quien gana un envido se va a baraja sin jugar o mostrar las cartas con las que ganó el envido.

Art. 28: Si no se mata el punto del contrario no hay necesidad de cantar los puntos que se tienen. Esto se realizará para evitar que los contrarios sepan las cartas que se tienen en la mano, cosa que se logra cuando se canta. Muchas veces los jugadores "cantan" a propósito denunciando la posibilidad de "tener" una (1) carta importante para el truco.

Art. 29: Para cantar los puntos del envido se rige por el siguiente valor. Las cartas más altas son los "siete" siguiendo a éstas las demás por su valor escrito a excepción de las figuras que nada valen y sólo sirven de compañeros. A la suma de los puntos de las dos (2) cartas se le añade la cifra veinte (20) y por consiguiente el envido más alto será de treinta y tres (33), formado con un "siete" y un "seis" del mismo palo y el envido más chico de dos (2) cartas, el veinte (20) que se forma con dos "negras", de un mismo palo. Cuando el jugador es mano y deba de cantar iniciando la ronda y no tenga dos (2) cartas del mismo palo, deberá cantar la más alta o sea desde el siete (7) al "as" (1), si no tiene nada más que "negras", cantará "una negra".

Art. 30: Una vez aceptado el envido con la palabra quiero no podrá revidar ninguno de los jugadores.

Art. 31: Todo revido encierra en sí la aceptación del envite anterior sin necesidad que previamente se mencione la palabra “quiero”. Si el revido “no se quiere” se cobrarán los puntos correspondientes al envite anterior.

Art. 32: En caso que a una pareja le falte un (1) tanto para ganar el partido y la pareja contraria le proponga envido o real envido, estos mantendrán su valor normal, quedando a criterio de la primer pareja si revida con falta envido o no.

REAL ENVIDO:

Art. 33: Si el real envido fue echado de primera vez vale tres (3) tantos si es querido, y uno (1) si no lo fue; si ha sido dicho como revido de alguna proposición de envido, vale los tantos que representen la invitación anterior que se considera ya querida por el hecho de revidar y además los tantos que vale en sí.

LA FALTA ENVIDO:

Art. 34: Puede hacerse la proposición de primera vez o como revido de un simple envido, de envido/envido o un real envido.

Art. 35: Si no se quiere el envite valdrá sólo un (1) tanto si fue echado de primera vez, y los que correspondan a los envites anteriores si fueran echados como revido. Si esta invitación es querida el que cobra ganará “tantos”. Los mismos serán los necesarios para concluir un chico, en caso de estar en tantos “malos”, en el caso de estar en tantos “buenos” cobrara los tantos que al contrario le falte para concluir el chico.

TABLA DE PUNTAJE PARA EL “ENVIDO”

Art. 36:

Envido no querido	1 punto.
Envido ganado	2 puntos.
Envido / envido querido	4 puntos.
Envido / Envido no querido	2 puntos.
Envido / real envido querido	5 puntos.
Envido / real envido no querido	2 puntos.
Envido / Envido / Real Envido querido	7 puntos.
Envido / Envido / Real Envido no querido	4 puntos.
Envido / Envido / Real Envido / Falta Envido no querido	7 puntos.
Real Envido no querido	1 punto.
Real Envido querido	3 puntos.
FALTA ENVIDO (ver apartado falta envido).	

TRUCO:

Art. 37: Esta combinación, que es la que en definitiva da el nombre a este juego, es la que se desarrolla al final de cada tiro y se rige por las siguientes reglas:

Art. 38: Para ganar un truco es menester que se hagan dos (2) bazas de las tres (3) que tiene cada tiro. En esta combinación las cartas tendrán un valor aparte y distinto de lo que hemos mencionado para el envido.

Art. 39: Las cartas de mayor valor serán:
EL AS DE ESPADAS.
EL AS DE BASTOS.
EL SIETE DE ESPADAS.
EL SIETE DE OROS.
Estas cuatro (4) cartas son las llamadas BRAVAS.

Art. 40: A estas le siguen por orden: LOS TRES, LOS DOS, LOS ASES “FALSOS” (ases de copa y oro), LOS REYES, LOS CABALLOS, LAS SOTAS, LOS SIETE “FALSOS” (siete de basto y siete de copa) LOS SEIS, LOS CINCO y por último LOS CUATRO.
En este orden cada uno de ellos “mata” a los inmediatos inferiores y demás.
El envite de truco se podrá echar en cualquier momento y por cualquier jugador.

Art. 41: Si el truco ha sido querido, el que gana, cobrará dos (2) tantos, si “no se quiere”, terminará el tiro. En este caso el que hizo la “invitación” cobrará un (1) tanto. Si se juega “de callado”, es decir, sin que nadie pronuncie la palabra “truco”, el que gana cobrará sólo un (1) tanto.

BAZA EMPARDADA:

Art. 42: Cuando se “empata” la primera mano con juegos de cartas (por bando) del mismo valor, se llamará EMPARDE.
Cuando esto ocurra, en la segunda mano, “sale” jugando “la mano” y ganará el que “hace” la segunda baza; si aún así en esta baza vuelve a subsistir el EMPARDE, se continuará igualmente “por mano” a jugar la “tercera baza” y ganará el truco el que gane ésta. Pero puede ocurrir que nuevamente haya EMPARDE. Si ocurre este episodio, ganarán los jugadores o el jugador, que ha sido mano al comienzo del juego.

RETRUCO:

Art. 43: Sin ser “invitado” con el TRUCO, no se puede echar un RETRUCO, puesto que tal palabra es retruque de aquel. Por esto se desprende que solamente puede retrucar el bando previamente convidado.
Se podrá RETRUCAR inmediatamente después de recibir el canto. Se puede igualmente pensar primero diciendo QUIERO y después jugar el RETRUCO. Retrucar sin decir previamente el QUIERO es ilícito.
El TRUCO querido y ganado valdrá dos (2) TANTOS.
El RETRUCO querido y ganado valdrá tres (3) TANTOS.
Cuando el que previamente gritó TRUCO y fue RETRUCADO y no acepta perderá los dos (2) TANTOS como si hubiera cantado y perdido el simple TRUCO.

VALE CUATRO:

Art. 44: Si luego del RETRUCO el primer jugador que echó el truco QUIERE el RETRUCO podrá echar el VALE CUATRO.
Como su nombre lo indica el que gana esta baza gana cuatro (4) TANTOS. Si no se lo acepta, el que lo echó (al vale 4) ganará sólo tres (3) TANTOS como si hubiese ganado el RETRUCO.

REGLAS GENERALES:

Art. 45: No existen reglas “fijas” pero la usanza dicta de tal forma que a continuación enumeraremos las más conocidas y cuya práctica ya son “regla”.

CARTA DADA DE MÁS:

Art. 46: Indefectiblemente cuando un jugador recibe una (1) o dos (2) cartas de más, la mano “va” de vuelta y “reparte” el mismo dador.

Art. 47: Si el jugador que recibió la o las cartas de más al ver un “buen juego” calla y es descubierto se le anotarán dos (2) tantos en contra.

Art. 48: Si el descubrimiento se realiza cuando se ha jugado o bien cuando se ha terminado, se le anotarán en contra tantos puntos como haya “ganado”.

CARTA “EN MANO”:

Art. 49: Una vez que el jugador tiene las tres (3) cartas en la mano, LAS HAYA VISTO O NO ya no podrá decir ningún canto y pretender que no sea válido.
No se podrá repetir por ejemplo en la primer baza ¿tenés envido? a un compañero. Esto es considerado canto.

CARTA SOLTADA, CARTA JUGADA:

Art. 50: Cuando un jugador “suelta” la carta y ésta se ve en la mesa, será carta jugada.
En cambio el jugador podrá cuantas veces quiera colocar “soltando” sus cartas “boca abajo” sobre la mesa, y esto no será carta jugada aunque la suelte.

CARTAS ENCIMADAS:

Art. 51: Cuando un jugador, equivocadamente o adrede lance dos (2) cartas juntas, tendrá valor la de abajo.

PALABRAS MAL DICHAS ADREDE:

Art. 52: Es usual escuchar los tradicionales ¡quiebro! por el quiero o ¡turco! por el truco, etc. Esto esta definitivamente prohibido.

Art. 53: En cambio también se escucha el quiero ver, o no quiero ser cobarde, etc. y aquí valdrá el quiero o el no quiero, tal como se entiende primeramente el "no quiero"; o el "quiero".

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL:

1. **Seis o más parejas:**

Ronda de clasificación: se jugará en zonas de tres (3) o cuatro (4) municipios, por el sistema de "todos contra todos".

Ronda final: (Semifinal y/o Final).

2. **Cinco parejas:** Se hará una zona de tres (3) parejas y una de dos (2).
Clasifican los primeros de cada zona para jugar la Final.
En cada zona se jugará con el sistema que se detalla en los puntos 3 y 4, según corresponda.

3. **Tres o cuatro parejas:** Se jugará en una zona por el sistema de "todos contra todos".

4. **Dos parejas:** Se jugará un encuentro al mejor de tres (3) partidos.

TENIS DE MESA

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS

Masculino	Única	nacidos en 1953 y anteriores
Femenino	Única	nacidos en 1953 y anteriores

DEFINICIÓN:

Es un deporte jugado con paletas en el que dos (2) jugadores enfrentados que golpean la pelota de un lado al otro de la mesa por encima de una red con el objetivo de sumar puntos.
Ganará un set el jugador que primero alcance once (11) tantos, excepto cuando ambos jugadores consigan diez (10) tantos; en este caso, ganará el set el jugador que primero obtenga dos (2) tantos de diferencia sobre el jugador oponente. Cada partido se disputará al mejor de cinco (5) sets.

Se considerara jugador/a federado/a a todo aquel que se encuentre publicado en los ranking 2011/12/13 de la FATM, FETEMBA, como así también los rankeados en TMT hasta tercera división inclusive.
De detectarse tal circunstancia el jugador/a será automáticamente descalificado por la coordinación en cualquier instancia del torneo.

Los participantes deberán presentarse con indumentaria y calzado adecuado.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Por zonas /Simple eliminación, según cantidad de participantes en dicha etapa.

VOLEIBOL ADAPTADO

Coordinador: JOSE MARIA SERRA
MODALIDAD: Grupal

SEXO Y CATEGORIA:

Femenino	Única	nacidos en 1953 y anteriores.
Masculino	Única	nacidos en 1953 y anteriores.

DEFINICIÓN:

Es un juego similar al voleibol convencional con adaptaciones para la práctica de los adultos mayores, que enfrenta dos (2) equipos que se oponen enviándose la pelota con las manos por encima de una red elevada tendida horizontalmente con el objetivo de lograr puntos.

REGLAMENTACIÓN:

Cada equipo estará integrado por un mínimo de seis (6) jugadores y un máximo de ocho (8) de los cuales en cancha **obligatoriamente y en todo momento deberán ser seis (6) jugadores.**

- Los encuentros se disputarán al mejor de tres sets, Los dos (2) primeros se jugarán a 15 puntos, con diferencia mínima de dos (2) puntos. De ser necesario un tercer set se desarrollará a once (11) puntos, con diferencia de dos. Todos los sets se disputarán bajo el sistema de rally point.

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIVB, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones.

Art. 1: Cada equipo estará integrado por un mínimo de seis (6) jugadores y un máximo de ocho (8) de los cuales en cancha obligatoriamente y en todo momento deberán ser seis (6) titulares y en el banco dos (2) suplentes.

Art. 2: La altura de la red será: Masculino 2,43 m.
Femenino 2,24 m.

Art.3: Los encuentros se disputarán al mejor de tres (3) sets, bajo el sistema Rally Point a quince (15) puntos con una diferencia mínima de dos (2). De ser necesario un tercer set será a once (11) puntos con diferencia de dos (2).

Art.4: Se deberán realizar dos (2) toques de balón como mínimo y un máximo de tres (3) en todas las instancias de juego.

Art.5: Los zagueros no podrán ingresar a la zona de ataque en situación ofensiva.

Art.6: En los toques anteriores a la acción de ataque se podrá tomar o golpear el balón.

Art.7: La acción de ataque se podrá realizar con 2 (dos) dos manos únicamente.

Art 8: La acción del saque deberá ser un lanzamiento pendular, ascendente y perpendicular a la red.

Art.9: Los equipos femeninos podrán optar por realizar dicha acción desde una distancia de siete (7) m a partir de la red, para lo cual se demarcará una línea para tal fin.

Art.10: Cuando un jugador tome el balón solo se le permitirá realizar pasos para restablecer el equilibrio y continuar el juego.

Art.11: La indumentaria deberá ser adecuada a la práctica deportiva y uniforme entre los miembros del equipo. Con la correspondiente numeración.

Art 12: En los dos primeros set habrá un tiempo técnico obligatorio cuando alguno de los equipos llegue a ocho (8) tantos y un tiempo técnico opcional por equipo, de realizarse un tercer set los equipos sólo contarán con un tiempo técnico cada uno.

SITUACIONES ESPECIALES

Art. 13: En la Etapa Regional, en aquellos cuadros que obliguen a disputarse más de dos (2) partidos en la misma jornada, los mismos deberán jugarse al mejor de tres (3) sets, bajo el sistema Rally Point a once (11) puntos con una diferencia mínima de dos (2). De ser necesario un tercer set será a nueve (9) puntos con diferencia de dos (2).

Art.14: Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por el juez o por la mesa de control y por la coordinación de la disciplina.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Por zonas o simple eliminación.(se adoptara el sistema de acuerdo a la cantidad de equipos para un optimo desarrollo de la competencia).

TENIS

MODALIDAD: DOBLE

SEXO Y CATEGORÍA:

Masculino	Única	nacidos en 1953 y anteriores.
Femenino	Única	nacidos en 1953 y anteriores.

De esta disciplina **no podrán tomar parte**:

a) Los jugadores que se encuentren ubicados entre los primeros lugares de los Rankings de Seniors de la Asociación Argentina de Tenis (**), o en cualquier lugar de rankings de mayor jerarquía. (ITF, etc.).
b) Los jugadores que tomen parte de eventos de mayor jerarquía que el Circuito de la A.A.T., Senior Tennis Event o circuitos profesionales.

NOTA: De detectarse tal circunstancia, la pareja en cuestión, será automáticamente descalificada.

(**) CUADRO DE RESTRICCIONES

VARONES	NO PUEDEN PARTICIPAR	MUJERES	NO PUEDEN PARTICIPAR
+ 60 single	Los 30 primeros	+ 60 single	Las 15 primeras
+ 60 doble	Los 25 primeros	+ 60 doble	Las 15 primeras
+ 65 single	Los 15 primeros		

INSCRIPCIÓN:
Esta norma tiene una excepción:

Que los jugadores (en caso de jugadores federados) se inscriban representando al club por el cual están federados, debiendo en este caso consignar en la Lista de Buena Fe el nombre del club al que representan y el número de registro del mismo ante la A.A.T. o certificación de la Asociación / Federación Regional correspondiente, que acredite tal condición. De tratarse de DOBLE, ambos jugadores deben estar federados al club que representan. En este caso la inscripción debe formalizarse en el municipio en donde reside la institución.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS:

- Se aplicará la reglamentación oficial vigente de la A.A.T. Los partidos se disputarán con el sistema **"Un set a 9 games"**, es decir que ganará aquella pareja que llegue primero a 9 con diferencia de 2 games, de encontrarse el juego igualado en 8 games, éste se definirá por Tie Break.
- En la Etapa Regional o Inter-Regional, en aquellos cuadros que obliguen a jugar más de dos (2) partidos en una misma jornada, los mismos **deberán** jugarse a un set a 6 games con definición por tie break.
- Los ganadores de cada Etapa, clasificarán para la siguiente.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Simple eliminación.

W.O.

Toda pareja que no se presente a disputar un partido programado, dentro de los 15 minutos de la hora fijada, será declarada perdedora por W.O.
Para cualquier etapa en que se utilice el sistema de competencia por zonas, la pérdida de un encuentro por W.O. será registrada con un resultado 0/9, pero de no presentarse a disputar el último partido de la disputa de una zona, no se tendrán en cuenta ninguno de los partidos disputados con anterioridad a los fines de la definición de la misma.

NOTA: A los efectos de facilitar la organización de la etapa Municipal, la misma se podrá desarrollar sobre canchas rápidas. Las Etapas Regional, Inter-Regional y Final Provincial se jugarán en polvo de ladrillo.

PELOTA (Masculino)

MODALIDAD: PAREJAS LIBRE

Libre: En esta modalidad podrán participar los deportistas federados y los que no lo estén. Los federados podrán representar a su institución deportiva, o a su municipio. Los no federados podrán participar por su municipio, o por cualquier otra institución prevista por el Reglamento General.

Los jugadores federados, están facultados por la Confederación Argentina de Pelota para representar a distintas instituciones, siempre que corresponda a su intervención en distintas especialidades (frontón o trinquete) o por participar en competencias oficiales correspondientes a distintas jurisdicciones.
Teniendo en cuenta que al 31 de diciembre de cada año, los jugadores federados quedan libres, se permitirá su inscripción para representar a una entidad que participe en competición a nivel federativo, hasta la fecha establecida para el cierre de inscripción de **LOS JUEGOS BA**.

ESPECIALIDAD: Paleta con pelota de goma.

SEXO Y CATEGORIA:

Masculino	Única	nacidos en 1953 y anteriores

REGLAMENTACIÓN:

1. Reglamento de juego: se aplicará el reglamento de juego de la Confederación Argentina de Pelota.
2. Características de los escenarios: se utilizarán para la Etapa Municipal, Regional e Inter-Regional frontones (cancha abierta) o trinquetes (cancha cerrada), según la disponibilidad de los municipios.
   Para la Final Provincial se utilizarán trinquetes (cancha cerrada).
3. Tanteador: todos los partidos se disputarán a 25 tantos, sin alargue.
4. Gafas protectoras: Será obligatorio su uso para los delanteros y zagueros. No podrá iniciarse ningún partido si no se da cumplimiento a este requisito.
5. Clasificación: Para la Etapa Regional se clasificará la pareja que se ubique en el primer lugar de la Etapa Municipal; para la Final Provincial se clasificará la pareja que se ubique en el primer lugar de la Etapa Regional/Inter-Regional. En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional, Inter-Regional o Final Provincial la pareja clasificada para ello, su lugar será ocupado por la pareja clasificada en el segundo puesto de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación del Coordinador de la disciplina.
6. Reemplazo: En el caso que un integrante de la pareja ganadora no pueda tomar parte de la Etapa Regional, Inter-Regional o de la Final Provincial, podrá ser reemplazado por otro jugador que haya participado en la Etapa Municipal representando a su Municipio en este deporte. Esta modificación deberá ser comunicada al Coordinador respectivo de **LOS JUEGOS BA**, para su pertinente autorización. No se permitirá en ningún caso el reemplazo una vez iniciada la etapa respectiva.
7. Criterios de desempate: En caso de empate entre dos o más equipos, en cualquiera de las tres instancias de la competencia, la clasificación se definirá de acuerdo con las siguientes prioridades:
   a. Por la mayor diferencia entre la suma de tantos a favor y en contra.
   b. Por la mayor cantidad de la suma de los tantos a favor.
   c. Por la menor cantidad de la suma de los tantos en contra.
   d. Sistema olímpico.

   NOTA: Este sistema de definición se aplicará tomando en cuenta solamente los resultados obtenidos entre todos los participantes dentro de la etapa en que se deba desempatar alguna colocación.
   En caso que alguna representación no finalice la disputa de algún partido o que no se presentase a disputar alguno, se considerará - a los efectos del cómputo de tantos - como si no hubiese intervenido en la etapa en la que se produzca ese hecho, manteniendo los puntos logrados en la misma.

SISTEMAS DE DESEMPATES

AJEDREZ - DAMAS

En caso de empate:
1º, 2ª y 3ª puesto. Mach.
4ª puesto en más, se clasifica por Sistema Bucholz.

CAMINATA

Primera instancia: tiempo por vuelta
Segunda instancia**:** Sorteo.-

TEJO - CANASTA – DOMINÓ – ESCOBA DE 15 - TRUCO

1. Diferencia de tantos.
2. Tantos a favor.
3. Sistema olímpico.
4. Sorteo.

CHIN-CHON - GENERALA

1. Empate en una mesa: Partido Desempate.
2. Empate en Etapa de Clasificación:
   a) Menor cantidad de tantos **(en CHIN-CHON) /** Mayor cantidad de tantos **(en GENERALA)**
   b) Partidos de desempates.

MUS

1. Diferencia de chicos.
2. Diferencia de tantos.
3. Tantos a favor.
4. Sistema olímpico.
5. Sorteo.

PENTATLÒN

Penales de Handball

SAPO

Se realizará una (1) ronda de doce (12) lanzamientos.

TABA

Se realizará una (1) ronda de seis (6) lanzamientos.

TENIS

Para cualquier etapa en que se utilice el sistema de competencia por zonas el criterio de desempate será:
1. Diferencia de Games.
2. Games a favor.
3. Sistema Olímpico.

TENIS DE MESA – VOLEIBOL ADAPTADO

1. Diferencia de sets.
2. Diferencia de tantos.
3. Tantos a favor.
4. Sistema Olímpico.
5. Sorteo.