

BASES CAMPEONATO DE CHIN-CHON

1. Este campeonato estará dirigido principalmente, por lo que se les da prioridad en la inscripción, a la población mayor de Pinto (mayores de 60 años), quedando abierto siempre que sea viable, por número de plazas, al resto de población.
2. Los premios consistirán en un trofeo para el primer, segundo y tercer clasificado, que se entregarán el jueves día 12 de agosto a las 21 horas en el Parque Norte.
3. Cada partida se realizará en subgrupos de 4 participantes, establecidos de cuatro en cuatro, por orden de inscripción.
4. El campeonato se establecerá por eliminatorias, semifinal y final establecido de acuerdo a la cantidad de personas inscritas.
5. Cada partida eliminatoria, semifinal y final se jugará a 120 puntos, eliminando a cada concursante una vez **supere** los 120 puntos.
6. Los tanteos de cada subgrupo los realizará un propio participante de dicho subgrupo elegido al azar o por la mayoría de sus compañeros.
7. Se podrá realizar CHIN-CHON ganando automáticamente la partida cuando se realice escalera de color de un mismo palo con 7 cartas y sin comodín.
8. El comodín será el as de oros.
9. Si una persona inscrita al campeonato no se presenta, será automáticamente eliminado una vez se de comienzo al campeonato.
10. Si está permitido realizar menos 10 con el comodín (as de oros)
11. Cuando una persona realice menos 10, el resto de sus compañeros NO podrán quitarse cartas o restar puntos.
12. Solo se podrá cerrar con menos de 4 puntos. Cuando un jugador cierra el resto de compañeros si se podrán quitar puntos o descartar con las jugadas de los demás.
13. NO se considerarán trío por ejemplo caballo, rey y as del mismo palo.
14. Inscribirse y participar en este campeonato, conlleva la aceptación integral de estas bases y aquellas decisiones que tomen los miembros de la organización.
15. Cualquier otra duda, norma etc que pudiera aparecer durante la realización del campeonato será consultada con los miembros de la organización.
16. Se sancionara con 25 puntos, cuando un jugador cierre mal, con mas de 4 puntos o con un trío mal hecho.

NORMAS DEL MUS

Se hará un sorteo antes de empezar para asignar la posición dentro de la tabla, y con que pareja hay que jugar.

Las parejas ganadoras irán pasando de ronda según establece el cuadro de competición que se expondrá durante el campeonato.

Si faltase una persona de la pareja no podrá ser reemplazada por otra, excepto en casos de causa mayor, que será valorado por la organización.

Ya empezado el sorteo no podrá incorporarse ninguna pareja

Como reglas para el mus, utilizaremos las estándar, que deben ser conocidas por todos los jugadores. Para evitar posibles confusiones, dispondremos las siguientes anotaciones:

-La partida se realizará al mejor de 3 juegos de 30 puntos.

- Los ganadores irán jugando partidas y pasando de fase hasta llegar a la final.

-El "Perete" (4, 5, 6 y 7) no se utiliza.

-La "Real" se formará con 3 Sietes (7) y una figura cualquiera.

-Para el no juego o punto el máximo valor será de treinta, seguido de veintinueve, veintiocho..., etc. Para conseguir estas puntuaciones, las figuras y treses (por hacer función de rey) tienen un valor de diez puntos, y el resto de las cartas por su valor.

Habrà un trofeo para cada miembro de la primera, segunda y tercera pareja ganadora. La entrega de los mismos se realizará el jueves día 12 de agosto a las 21 horas en el Parque Norte.

La inscripción y participación en este campeonato conlleva la aceptación de estas bases y toda norma indicada por los miembros de la organización.

BASES CAMPEONATO DE CUATROLA

1. Este campeonato estará dirigido principalmente, por lo que se les da prioridad en la inscripción, a la población mayor de Pinto (mayores de 60 años), quedando abierto siempre que sea viable, por número de plazas, al resto de población.
2. Los premios consistirán en un trofeo para los primeros, segundos y terceros clasificados. Se harán entrega el jueves día 12 a las 21 horas en el Parque Norte.
3. Cada partida se realizará en subgrupos de 4 participantes, establecidos de cuatro en cuatro, las parejas que se enfrentan se realizara mediante sorteo que se realizara el día y lugar donde se celebrara el campeonato.
4. El campeonato se establecerá por eliminatorias, semifinal y final establecido de acuerdo a la cantidad de personas inscritas.
5. Cada partida eliminatoria, semifinal y final se jugará a 21 puntos, y pasara a la siguiente ronda la pareja que consiga ganar 2 de las partidas. Máximo 3 juegos por subgrupo.
6. Los tanteos de cada subgrupo los realizará un propio participante de dicho subgrupo elegido al azar o por la mayoría de sus compañeros.
7. Una partida se inicia con la elección al azar del jugador que reparta las cartas.
La forma de selección es que un jugador designe en sentido antihorario a cada jugador el nombre de un palo en este orden y comenzando por su derecha: Oros, Copas, Espadas y Bastos. A continuación separa del mazo un grupo de cartas y se comprueba el palo de la carta inferior de la mitad que resta en la mano del jugador. El jugador cuyo palo asignado previamente coincida con esta carta será el que baraje el mazo y pida posteriormente al jugador de su izquierda que corte.
A continuación, se repartirá al azar las 20 cartas entre los 4 jugadores, empezando por el que tenga a su derecha (que en principio abrirá la mano), y siguiendo un sentido antihorario.

El Triunfo es el palo de la última carta repartida, por tanto del jugador que reparta. Ha de mostrarla claramente al resto de jugadores.

Acto seguido, los jugadores han de declarar su intención de jugarse una quintola, una cuatrola, un solo o pasar (no jugarse nada especial), según las cartas que le hayan sido asignadas y según el riesgo que quiera correr.

Para ello, han de decir en voz alta 'quintola', 'cuatrola', 'solo' o 'paso', respectivamente.

El orden de declaración empieza con el jugador que abre la mano, siguiendo el sentido antihorario, y acaba con el jugador que repartió.

En principio, tras declarar la apuesta no se permite la rectificación (ni echarse atrás ni aumentar la apuesta).

Una apuesta ha de superar la/s apuesta/s previa/s. Por ejemplo, si un jugador declara que se juega un Solo, el siguiente en declararse no puede jugarse un Solo (como mucho una Cuatrola o una Quintola).

Tras asentar quién se juega qué, empieza la mano y su primera baza.

Si un jugador se juega algo, su pareja no participa en esa mano.

8. Si tocaba empezar la mano a un jugador que no participa (porque su pareja se juega algo), la abertura de la baza salta al jugador de su derecha.

El turno de mano empieza con el jugador que abre la partida, y salta al jugador de su derecha al iniciarse una nueva mano. Por tanto, cada 4 manos abre un mismo jugador.

El turno de baza empieza con el jugador que abre la mano, o sea, la primera baza. A partir de la segunda, abre el jugador que ganara la anterior baza.

El turno de tirada sigue el sentido antihorario, o sea, se debe tirar después de que lo haya hecho el jugador de tu izquierda (siempre que no haya acabado la mano, y siempre que ese jugador participe en la mano).

9. En manos sin apuesta y en manos en que hay un Solo en juego: - Los ases valen 11 puntos. - Los treses valen 10 puntos. - Los reyes valen 4 puntos. - Los caballos valen 3 puntos. - Las sotas valen 2 puntos. - El jugador que se lleve la última baza consigue 10 puntos extra. - Los cantes valen 20 puntos extra, o 40 si es de triunfo.

Una partida sin apuesta representa 1 punto de partida. Un solo representa 2 puntos de partida. Una cuatrola representa 4 puntos de partida. Una quintola representa 5 puntos de partida.

Un renuncio representa el doble de puntos de partida en juego.

La partida es ganada por la pareja que consigue antes los 21 puntos de partida. Aunque parece absurdo, debe ganarse con 21 puntos exactos (y no Ej. por 22 ni 23). Por tanto, si una pareja lleva Ej. 19 puntos, no puede jugarse una quintola ni una cuatrola, pero sí un solo. La única excepción de rebasar los 21 puntos se da cuando los puntos provienen de la pareja adversaria (por perder una apuesta o por renuncio).

10. Tras el reparto inicial, un jugador puede apostarse un Solo si cree que puede ganar la mano sin ayuda de la pareja.

Si, en cambio, apuesta una quintola debe ganar las 5 bazas de que consta la mano. A la primera baza que pierda finaliza la mano con suma de 5 puntos a la pareja adversaria del apostante.

Si, en cambio, apuesta una cuatrola debe ganar al menos 4 bazas de esa mano. A la segunda baza que pierda finaliza la mano con suma de 4 puntos a la pareja adversaria del apostante.

En cuatrolas y quintolas la puntuación y los cantes no tienen valor, puesto que se gana la mano según las bazas ganadas, y no por los puntos obtenidos.

En Solos y manos sin apuesta, la mano es ganada por la pareja que sume más puntos conforme al valor de las cartas de las bazas que ganó, así como de los cantes y de las 10 últimas si es el caso.

11. Siempre que se cumplan las condiciones que se explican más adelante, un cante supone la suma de 20 puntos extra si se posee el caballo y el rey de un mismo palo, o de 40 si el palo se trata del triunfo.

En ese caso el jugador que los posee debe decir por ejemplo '20 en bastos' o 'las cuarenta', respectivamente.

Si cantas algo, no estás obligado a demostrar que posees caballo y rey; pero si a medida que transcurre la mano se pone en evidencia que en ningún momento tuviste cartas con las que cantar lo que cantaste, la pareja adversaria puede renunciar.

Las condiciones que deben cumplirse para poder cantar son:

Tener el caballo y el rey del mismo palo en el momento que tú o tu pareja gana la baza con puntuación. Así, si gana la pareja adversaria no puedes cantar nada. Cuando acaba la baza, has de tener en la mano dicho caballo y rey.

No estar en juego una cuatrola ni una quintola.

Estar jugando (o sea, tu pareja no ha de estar jugándose algo).

No haber cantado ya en ese palo.

No haber cantado tú en esa misma baza. Tu pareja también puede cantar en una misma baza en que tú has cantado algo.