

**REGLAMENTO PARA LA DISPUTA
DE PARTIDAS**

I CAMPEONATO CIUDAD DE ALCALA

NORMAS DE JUEGO

PRIMERA - Una vez tomen asiento los cuatro jugadores para disputar una partida, se señalará por los componentes de la pareja que actúe para efectuar las anotaciones en la hoja correspondiente y, a su vez, la pareja contraria indicará quien de ellos hará el recuento de los tantos de cada jugada; este recuento, antes de ser anotado, deberá obtener la aprobación de al menos un componente de cada pareja. La hoja de anotaciones estará en todo momento a disposición de los cuatro jugadores y de los jueces del campeonato, aunque de ninguna manera se podrá consultar en el transcurso de una jugada, tan solo al término de la misma.

SEGUNDA – Uno de los jugadores de cada pareja revisará y rubricará la hoja de anotaciones al pie de la misma para suscribir el acta del encuentro. Si se observa algún error aritmético se adoptarán las medidas precisas para subsanarlo, suscribiendo la diligencia correspondiente al respaldo de dicha hoja; de esta incidencia y de las resoluciones que se adopten se deberá dejar constancia en la hoja del encuentro.

TERCERA - En el caso de que una pareja cometa infracción de alineación indebida, el capitán de la pareja rival o miembros de la organizadora que se hallen presentes comunicarán de inmediato tal infracción a la mesa de control para los efectos oportunos que fuesen necesarios.

Comprobada fehacientemente tal infracción, se acordará la pérdida de las partidas en las que haya intervenido el jugador infractor y la pareja será sancionada con la pérdida de la partida que se estuviese jugando en ese momento. La reiteración de esta falta dará lugar a la baja definitiva del campeonato.

CUARTA - Realizadas las operaciones a que se refiere la norma **PRIMERA** y hechas las correspondientes comprobaciones y anotaciones, se determinará quién es el jugador al que corresponde efectuar la primera salida. Para ello se procederá de la siguiente forma:

- a) En primer lugar se voltearán todas las fichas.
- b) Seguidamente, cada uno de los jugadores levantará una ficha y saldrá en primer lugar aquél que presente la ficha de puntuación más alta. En caso de empate saldrá el que haya levantado el número más alto en un extremo de la ficha.
- c) Corresponderá salir en segundo lugar al jugador situado a la derecha del anterior salidor, y así sucesivamente.

QUINTA - Para efectuar la salida se procederá del siguiente modo:

En primer lugar se voltearán todas las fichas quedando todas boca abajo. En la primera salida las revolverá cualquier jugador y en las restantes el último salidor, volviéndolas a revolver el salidor de la jugada.

Se procederá a la recogida de las siete fichas por cada jugador, haciéndolo en primer lugar el jugador de la derecha del salidor, en segundo y tercer lugar los situados a la derecha de éste y por último, el salidor.

Cuando todos los jugadores dispongan de sus siete fichas las levantarán, a ser posible en una sola acción y lo harán solamente el salidor y los dos contrarios, pero no el compañero del que va a salir. A continuación el salidor colocará la ficha de salida en el centro aproximado de la mesa boca arriba en disposición de jugar; caso de ser un doble, la ficha de salida se colocará en sentido transversal a la posición del salidor y de ser una ficha de dos valores mirando el lado de mas valor hacia el compañero. Una vez colocada la primera ficha, levantará sus siete fichas el compañero del que ha salido.

Una vez levantadas las fichas se colocarán todas en la misma posición, de pie, siempre en el mismo orden, pudiendo al situarlas distanciarlas entre sí, pero una vez situadas no se permitirá mover las que queden sin jugar, ni para cambiarlas de lugar ni para organizarlas.

SEXTA - Queda totalmente prohibida la colocación de cualquier objeto sobre la mesa de juego, tales como vasos, ceniceros, encendedores, etc., que deberán colocarse y permanecer en un lugar anexo.

Los jugadores permanecerán sentados durante el transcurso de toda la partida, manteniendo ambas manos debajo de la mesa, debiendo observar una posición de laxitud o adoptar una posición relajada, pero dicha posición deberá mantenerla durante toda la partida. Ningún jugador deberá recriminar la posición que adopten los rivales; en el caso de que estime que con alguna posición o actitud se está produciendo algún tipo de señas, llamará a una persona de la organización para formularle la observación que estime, la cual deberá ser recogida en el acta del encuentro.

SÉPTIMA - Al finalizar las jugadas los componentes de una pareja podrán hacer entre ellos un breve comentario sin alzar la voz, sin referirse nunca a los contrarios y, en ningún caso, por tiempo superior a un minuto.

Se prohíbe terminantemente cualquier conversación ajena a la partida entre jugadores de uno y otro equipo durante el desarrollo o a la finalización de las jugadas, pues todos los comentarios se harán alejados de la mesa de juego al finalizar la partida.

OCTAVA - Si algún jugador cuando le corresponda jugar toca alguna de sus fichas estará obligado a jugarla si tiene cabida en la jugada, aunque no la haya levantado totalmente.

NOVENA - Si se presenta un cierre el jugador que realice la jugada se limitará a colocar la ficha por el lado que estime conveniente. Caso de producirse algún error se estará a la colocación de la ficha, prevaleciendo ésta sobre el comentario de “cerrado” si así hubiese sucedido. Si no hubiese acuerdo entre los jugadores, en lugar de ponerse a discutir, llamarán a la organización ellos solucionarán la diversidad de opiniones. La infracción deberá anotarse en el acta.

Si el resultado del cierre es empate, en la próxima jugada se corre la mano, es decir, que hará la salida el jugador siguiente al que salió la última vez.

DÉCIMA - Si solo se posee una ficha para jugar, el jugador estará obligado a colocarla con prontitud, sin pararse a pensar; si involuntariamente pensase, estará obligado a comunicarlo inmediatamente, antes de que realice jugada el situado a su derecha. En este caso, y si la pareja contraria lo solicita, se anulará la jugada. Si esta falta se repitiese en una misma partida y por un mismo jugador, se hará constar en acta a fin de que el comité de competición pueda sancionarla según lo previsto.

UNDÉCIMA - En el caso de que, por error involuntario, un jugador diga “paso” cuando le corresponde jugar teniendo fichas para hacerlo, la pareja contraria podrá, en ese momento o en otro posterior en el que tenga conocimiento de esa infracción, pedir la anulación de la jugada o que se reproduzca a partir del momento de la infracción (siempre a criterio de la pareja no infractora). A este efecto se requerirá la presencia del capitán para que decida lo conveniente y, en todo caso, se reflejará este hecho en el acta del encuentro a fin de que el infractor pueda ser sancionado por el Comité Organizador, quien tendrá en cuenta las circunstancias de la jugada y la incidencia del error en la misma para evaluar la gravedad de la infracción.

Si se descubriese esta incidencia una vez finalizada la jugada, la pareja contraria podrá decidir que la jugada se dé por válida y por terminada con todos los requisitos indicados en esta norma.

DUODÉCIMA - Durante el desarrollo de una partida no podrá ningún jugador interrumpirla si no tiene un motivo justificado; si se interrumpiese por causa no justificada se hará la oportuna anotación en el acta del encuentro.

DECIMO TERCERA - Todas las partidas se disputarán a **trescientos cincuenta** tantos. En la última jugada hay que anotar todos los tantos ganados, haciéndolo constar así en la hoja de anotaciones, en todas las jugadas se anotaran todos los puntos que resten en la mesa, en caso de cumplirse el tiempo estimado, el arbitro anotara a la pareja que domina la partida la puntuación de 349 tantos y a la contraria la misma diferencia que se encontrase en ese momento la partida y debiendo jugar una mano mas. Por cada partido ganada el equipo se anotará **dos** puntos en su casillero, y **cero** por los perdidos, estableciéndose la clasificación final en función del total de puntos obtenidos, el tiempo máximo por partida será de 60 minutos, para evitar aplazar las siguientes a jugar.

DECIMO CUARTA - Si con antelación al comienzo de una jugada, o durante su desarrollo, a alguno de los jugadores se le caen una o varias fichas se obrará conforme se indica:

a) Si la ficha al caer se vuelve sobre su cara en el momento de revolver, se volteará y, unida al resto de fichas, se revolverán de nuevo. Si la ficha se cae antes del comienzo de la jugada pero los jugadores ya tienen sus siete fichas, la pareja contraria decidirá si se revuelven de nuevo o si se continúa con ellas.

b) Si la caída tiene lugar una vez se haya producido la salida, es decir, durante el desarrollo de la jugada, será la pareja contraria la que decida sobre la anulación de la misma o su

continuación. Si se decide que la jugada continúe la ficha vista deberá jugarse obligatoriamente en la primera vez que quepa.

En el caso de que una pareja incurra en errores de este tipo por más de dos veces en la misma partida, se tomará nota en el acta del encuentro señalando el nombre y apellidos del infractor, así como el número de pareja, al objeto de que tenga conocimiento de ello el comité de organización y pueda sancionar a tenor de las circunstancias de las jugadas. Por tanto, cada vez que haya necesidad de anular una jugada con motivo de caída de ficha, la pareja contraria señalará si se trata de una, dos o mas veces en que se produce dicha circunstancia.

DECIMO QUINTA - Tanto al salir como al efectuar cada jugada, las fichas se colocarán sobre la mesa de manera suave y uniforme, es decir, si un determinado jugador las suele coger empleando dos, tres o cuatro de sus dedos lo hará siempre de esa forma, pero si suele empujarlas con un dedo y luego colocarlas será ese el modo que usará durante toda la partida, estando expresamente prohibido golpear las fichas sobre la mesa así como emplear distinta mano para jugarlas.

Al producirse la primera infracción de esta norma la pareja contraria comunicará a sus oponentes la infracción realizada y si ésta se repite llamará al juez de la organización, quien así lo hará constar en el acta del encuentro.

DECIMO SEXTA - Finalizada cada partida, y con el visto bueno de los capitanes los cuatro jugadores se levantarán de la mesa donde se ha celebrado y dejarán en silencio el salón asignado para la celebración del encuentro. Queda prohibido, por tanto, permanecer, mirar o comentar en las mesas donde se sigan jugando partidas, siendo obligación de la organización cumplir y hacer cumplir esta norma, y su alteración será valorada como falta grave, todo ello salvo acuerdo en contrario de la organización.

DECIMO SEPTIMA - Salvo por circunstancia excepcional imprevisible, no podrá interrumpirse ni suspenderse ninguna partida. Si durante el desarrollo de una partida se produce algún hecho no recogido en estas bases, se consignará en el acta pero dicha partida será reanudada a partir de la citada circunstancia y desde el resultado que lleve en el momento de la suspensión, hasta que una de las parejas alcance los trescientos cincuenta tantos. La nulidad o validez de la jugada que dió origen a la suspensión la decidirá el comité organizador de la competición, quien fijará el resultado final de la partida, adoptando las medidas precisas para evitar que dicho hecho pueda repetirse en el futuro. También podrá el comité organizador ordenar la repetición de la partida íntegramente o en parte, cuando a su juicio las circunstancias que ocasionaron la suspensión de la partida hayan podido tergiversar el resultado producido.

ESPERAMOS LA MÁXIMA COLABORACIÓN DE TODOS LOS PARTICIPANTES Y EN PARTICULAR AQUELLOS JUGADORES NO ACOSTUMBRADOS A PARTICIPAR EN CAMPEONATOS CON ESTE TIPO DE NORMAS.