

XVII TORNEO DE GUIÑOTE DE CABAÑAS DE EBRO 31 DE ENERO DE 2.026

Reglas del Juego:



1. La baraja se compone de 40 cartas dividida en 4 palos de 10 (2, 4, 5, 6, 7, caballo, sota, rey, 3 y as).
2. En la primera partida entre 2 parejas repartirá el que salga de la siguiente elección: Uno cualquiera levanta una carta. Si sale oros reparte el de su derecha. Si sale copas reparte su compañero. Si sale espadas reparte el de su izquierda. Y si sale bastos reparte él mismo. En las siguientes partidas repartirá el que se lleve las DIEZ ÚLTIMAS.
3. El que reparte siempre le tiene que dar la opción de cortar una sola vez al de su izquierda.
4. No se vuelve a repartir de nuevo si un jugador no recibe ni triunfo ni carta con puntuación al comienzo de una partida.
5. Si al repartir alguno recibe más de 6 cartas lo debe notificar para volver a repartir de nuevo. Igualmente se anularía una partida si al robar aparece una carta vuelta.
6. EL GUIÑOTE LO INVENTÓ UN MUDO: No se puede hablar ni gesticular en el transcurso de las partidas. **NO** se puede contar las puntuaciones en voz alta en los arrastres.

7. CARTA EN LA MESA PESA: Cuando una carta se echa en la mesa ya no se puede recoger. Si la carta implica renuncio por no cumplir con las normas generales del guiñote la partida será para el otro equipo (siempre y cuando éste se dé cuenta). También puede ser motivo de renuncio echar carta antes de turno o echar más de una carta a la vez si el otro equipo así lo considera.

8. Si un renuncio prospera la partida será para el que renuncia. En caso contrario será para la otra pareja.

9. Solo se puede cantar si la última baza ha sido tuya o de tu compañero, y debe hacerse antes de echar carta sobre la mesa.

10. La carta que marca el triunfo puede ser cambiada por el 7 del mismo palo siempre que la última baza haya sido de su equipo y si el rival no la ha robado ya en la última baza. El 7 no se puede cambiar por el 2.

11. Cada pareja sólo puede ver su última baza y la última baza del rival.

12. Cuando los dos equipos pasen de 50 buenas ganará el que haya hecho las diez últimas siempre y cuando al menos haya conseguido 30 malas.

13. El resultado final de cada partida tendrá que estar conforme entre las 2 parejas participantes.

14. Los participantes tienen que estar atentos a los comienzos de las partidas. Cuando se dé inicio por megafonía solo se dará un margen de 5 minutos a que lleguen. Pasado este tiempo se podría esperar hasta un máximo de 15 minutos si al rival del momento no le importa.

15. En caso que una pareja no participe en 1 ó 2 partidas de la fase inicial, su ausencia irá en beneficio de sus rivales del momento. El resultado de cada partida sería 6-0, 7-0 u 8-0 y se determinaría al azar tras levantar 1 de 3 cartas: carta con un número 6 (6-0), carta con un número 7 (7-0) y carta con un caballo (8-0). Si una pareja fallara en las 3 partidas el resultado sería para las otras parejas 6-0.

16. Para entrar y salir del área de juego hay que esperar el permiso dado por megafonía o en su defecto por alguno de los jueces. También es imprescindible llevar la pegatina con su numeración.

17. Al terminar cada partida hay que apuntar el resultado en las hojas entregadas y dársela al final a uno de los jueces.

18. No se puede comer, beber y fumar dentro del área de juego.

19. Una vez que una pareja empiece a jugar no se podrá cambiar a ninguno de sus dos miembros bajo ningún concepto.

20. Al finalizar la primera fase el puesto alcanzado será inamovible. No se podrá sustituir por otro mejor clasificado debido a la ausencia de estos.

21. En caso de no cumplir las normas arriba indicadas o armar jaleo se procederá a **expulsar** al infractor.

Sistema de Juego:

1ª FASE (128 parejas): Al final de esta fase pasarán los 2 primeros de cada grupo a la Fase Final y los 2 últimos a la Fase Consolación. Se trata de 32 liquillas de 4 parejas donde se jugarán obligatoriamente las 9 partidas de cada uno de los 6 enfrentamientos del grupo. El ganador de cada enfrentamiento o coto recibirá 1 punto y el perdedor 0. Para la clasificación de cada grupo y con el fin de solucionar posibles empates se tendrán en cuenta los siguientes factores:

- En primer lugar, se mirará el número de cotos ganados (Los resultados de cada pareja pueden ser 0, 1, 2 ó 3).
- En segundo lugar, se valorará la totalidad de partidas ganadas por cada pareja en el total de sus 3 enfrentamientos (Los resultados de cada pareja serían de 0 a 27).
- Si después de estas consideraciones existiera empate entre varias parejas se tendría en cuenta las partidas ganadas entre esas parejas empatadas.

COMIDA.

2ª FASE (64 parejas), 3ª FASE (32 parejas), 4ª FASE (16 parejas), 5ª FASE (8 parejas) y 6ª FASE / SEMIFINALES (4 parejas): Se jugará a eliminatoria directa al mejor de 9 partidas.

7ª FASE (2 y 2): Los ganadores de las 2 semifinales anteriores jugarán la FINAL al mejor de 9 partidas; y los perdedores de las semifinales jugarán por el TERCER Y CUARTO PUESTO también al mejor de 9 partidas.

(La FASE DE CONSOLACIÓN se jugará para ganar **200€** realizándose a eliminatorias directas al mejor de 9 partidas).