



CUBILETE

1. COMPOSICION

Cada equipo estará conformado por dos (2) titulares y un (1) suplente, quien podrá sustituir al titular antes de iniciar la partida. Sólo por fuerza mayor durante la partida.

2. INSCRIPCION

Se realizará de 0900 hrs a 0930 hrs más diez (10) minutos de tolerancia

3. SORTEO

Se realizará con los delegados presentes, a fin de organizar las mesas de juego, donde dos (2) promociones jugarán para determinar cuál pasa a la siguiente partida.

4. INICIO DEL JUEGO

El juego se iniciará a las 10.00 hrs, tolerancia cinco (5) minutos. En caso no se presente el equipo completo, se declarará W O, puede darse el caso que los equipos pierdan por W O.

5. SISTEMA DE JUEGO

a. Fase eliminatoria

- (1) El total de promociones participantes puede ser par o impar. Igualmente, en la siguiente ronda eliminatoria puede ser par o impar.
- (2) Si es par no es problema se organizan las mesas y se realiza el juego
- (3) Si es impar, una promoción no tiene con quien jugar. Se le declarará clasificada por el sorteo realizado. Promoción clasificada por sorteo NO PODRA ENTRAR A SORTEO en otra ronda.
- (4) Por eliminación sucesiva en tantas rondas como sea necesario hasta que queden cuatro o tres promociones las que pasará a la Fase Final

b. Fase final

- (1) Si son cuatro (4) promociones, por sorteo se enfrentarán en dos mesas, los Ganadores
- (2) Se enfrentarán para definir el 1er y 2do puesto. Los Perdedores definirán el 3er puesto



- (3) Si son tres (3) promociones (A B C), por sorteo se enfrentarán A vs B, el perdedor jugará con C, y por último jugarán C con el ganador de la primera partida. Se computará los resultados parciales para determinar los puestos correspondientes de acuerdo a puntos, Dos puntos por partida ganada y cero puntos por partida perdida en caso de empate se decidirá por Set Ganados, de persistir el empate, se determinará al ganador por el Set más abultado.

6. REGLAS DE JUEGO

- a. Cada jugador dispondrá de un cubilete, con cinco (5) dados cada uno. Iniciará el juego el que saque número mayor al tirar un dado por equipo. Cada equipo es libre de determinar quien juega al momento que le toca intervenir
- b. En cada mesa se determinará Equipo A al que saque dado mayor y Equipo B al que sacó número menor
- c. El Equipo A inicia el juego poniendo Base y determinando el número de tiradas (en Uno, Dos o Tres). El número de tiradas no puede ser variado, es lo máximo para las siguientes participaciones. El Equipo B tratará de superar la Base, si no lo logra el primer jugador, el segundo jugador del Equipo B participará tratando de superar la Base impuesta, de no lograrlo habrá Ficha para el Equipo A. Si el segundo jugador de Equipo B logra superar la Base Inicial entonces participará el segundo jugador del Equipo A quien si mejora la nueva Base gana Ficha, i no lo mejora la ficha será para el Equipo B. En cualquier momento que un jugador haga el puntaje más alto del juego, CINCO ASES, acaba el parcial e inicia una nueva jugada para poner Base Inicial.
 - (1) Gana el Set el Equipo que obtenga CINCO (5) fichas.
 - (2) Para el segundo Set inicia el juego el Equipo perdedor.
 - (3) Si se empata un Set a un Set, para el tercer Set se sorteará nuevamente la salida.
 - (4) Gana el partido quien GANE DOS (2) DE TRES (3) SET

Considerar los Reglamentos de las Federaciones Nacionales e Internacionales solo como referencias y no como algo determinante.



ANEXO

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DE CUBILETE EN LA DIRECTIVA GENERAL DE LOS XXVI JUEVOS DEPORTIVOS Y XXI JUEGOS FLORES 2016

1. RESPONSABILIDADES

- a. La Promoción "**Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico**" 1980, Organizará, Conducirá y Controlará la realización de la competencia de Cubilete.
- b. Mesa de Control
 - (1) Presidente
Gral Brig Juan Adolfo Méndiz Apahuasco
Telef. 990006664
Correo jmendiz21@gmail.com
 - (2) Secretario
Crl Luis Víctor Torre Zúñiga
 - (3) Vocal
Gral Brig Víctor Burgos Villarroel
 - (4) Delegados
Delegados de los Equipos participantes en cada Fase.

2. PROMOCIONES PARTICIPANTES

Las Promociones que han definido su participación son las doce (12) siguientes: 1955, 1962, 1965, 1968, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975A, 1975B y 1980.

3. DE LOS EQUIPOS

Cada Promoción participante estará representada por dos (2) jugadores titulares y un (1) suplente.

4. INSCRIPCIÓN

Cada Promoción inscribirá, por medio de su Delegado, el día de la competencia y desde las 0900 hasta las 0930 horas, a los jugadores Titulares (se denominarán jugador 1 y jugador 2) y Suplente (tomará la designación de quien reemplace) que la representará. Esta inscripción tendrá vigencia durante todo el campeonato. Inmediatamente luego de la inscripción se procederá al sorteo para la agrupación correspondiente por series, de acuerdo a la cantidad de inscriptos y para establecer quiénes se enfrentarán.



5. REGLAS DE JUEGO

- a. El juego se iniciará a las 1000 horas, con una tolerancia máxima de cinco (5) minutos. La hora oficial será la establecida por la Mesa de Control.
- b. Queda prohibido que los participantes hagan o digan expresiones ofensivas o fuera de lugar, la Mesa de Control puede separar del juego al Jugador infractor.
- c. En caso que no se presente un Equipo perderá por Walk Over (WO), se puede dar el caso que ambos Equipos pierdan por el mismo motivo.
- d. La competencia será en la modalidad de CALLAO clásico.
- e. Un Equipo será declarado ganador, frente al otro, cuando alcance ganar cinco (5) fichas.
- f. El juego se desarrollará en dos (2) fases: Eliminatoria y Final, las mismas que se llevarán a cabo en una sola fecha.
- g. Los Equipos se enfrentarán y eliminarán dos (2) a dos (2), de acuerdo a sorteo.
- h. Se organizarán dos (2) series, se sorteará la composición de cada serie inmediatamente después de la inscripción.
- i. Dentro de cada serie se determinará por sorteo qué Equipos se enfrentarán.
- j. Cada jugador dispondrá de un cubilete con cinco (5) dados.
- k. Iniciará el juego el Equipo que saque el número mayor y se denominará Equipo "A", al perdedor le corresponde ser el Equipo "B", la Mesa de Control dará la orden de inicio.
- l. En cada mesa habrá un Controlador que tomará nota de todas las jugadas.
- m. Una vez iniciado una partida no habrán relevos, si por alguna razón uno de los Equipos se queda con una solo jugador, este no podrá jugar dos (2) veces, por ende el Equipo sólo dispondrá de una sola oportunidad para marcar puntaje.
- n. Un jugador no deberá alejarse de la mesa de juego una vez iniciada la partida, de hacerlo quedará inhabilitado para seguir jugando.
- o. No están permitidas las interrupciones una vez iniciada la partida (uso de teléfono, conversaciones con otro que no sea su pareja de Equipo, etc.) salvo causas debidamente justificadas y a juicio de la Mesa de Control.
- p. El jugador 1 del Equipo "A" iniciará el juego y determinará la Base, determinará también el número de tiradas (uno, dos o tres tiros como máximo), este número determinado no puede ser variado para mayor.
- q. La Base queda determinada en cuanto el jugador en turno de lanzamiento exprese el puntaje, lo que certificará el Controlador de Mesa.
- r. El Equipo "B", con su jugador 1, tratará de superar la Base, si no lo logra lo intentará con su jugador 2, de no lograrlo el Equipo "A" ganará la ficha. Si el jugador 1 del Equipo "A" es superado por el jugador 1 del Equipo "B", el jugador 2 del Equipo "A" tratará de vencerlo, de lograrlo, el jugador 2 del Equipo "B" tratará de superarlo, de hacerlo ganará la ficha el Equipo "B", caso contrario la ganará el Equipo "A".



- s. En el caso que un jugador saque cinco (5) ases, su Equipo ganará la mano, debido a que el empataador pierde.

6. FASE DE CLASIFICACIÓN:

- a. Los Equipos serán agrupados por sorteo en dos (2) series, tomando en cuenta el número de participantes.
- b. Se ejecutará la **Fase de Clasificación**, en el procedimiento de jugar dentro de cada serie, "**uno a uno por Equipos**", se agruparán las parejas por sorteo.
- c. De cada Serie se clasificarán los dos (2) Equipos que obtengan la mayor diferencia de fichas ganadas, luego de restarle las fichas que le ganó su contendor.
- d. En caso de producirse un empate, los Equipos empatados jugarán a tres (3) fichas bajo las mismas reglas, clasificará el primero que alcance las tres (3) fichas en juego.
- e. De persistir empates se continuará con este procedimiento hasta que un Equipo quede como ganador.

7. FASE FINAL

- a. En esta fase se enfrentarán **todos contra todos**, con las denominaciones de Equipos "A", "B", "C" y "D", enfrentándose uno a uno cada vez.
- b. Se realizará un sorteo para determinar las denominaciones de los Equipos.
- c. Los Equipos jugarán de acuerdo al procedimiento descrito para la fase anterior.

8. RESULTADO FINAL

Al final de los enfrentamientos en esta Fase, la Mesa de Control establecerá un orden de mérito de acuerdo a la mayor diferencia de fichas (las ganadas menos las perdidas).

9. RECLAMACIONES

El procedimiento para las reclamaciones y apelaciones en lo referente a la aplicación de las Bases, se ceñirá a lo establecido en el artículo 39º del Estatuto.

En principio cualquier controversia será resuelta por la Mesa de Control, caso contrario se seguirá con el curso regular establecido.

10. PREMIACION

Se premiará a los Equipos (jugadores 1 y 2) que ocupen los tres (3) primeros puestos, con medallas de oro, plata y bronce, según ocupen los puestos primero, segundo o tercero. Se requiere tres (03) medallas de oro, tres (03) plata y tres (03) bronce.



11. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- a. **Equipo:** se denomina al binomio representante de cada Promoción.
- b. **Jugador 1 ó 2:** son los Oficiales integrantes de los Equipos, designados para jugar.
- c. **Suplente:** es el jugador que podrá reemplazar al jugador 1 ó 2.
- d. **Mano:** se denomina al conjunto de lanzamientos que se realizan hasta que se gane una ficha.
- e. **Lanzamiento:** acción de lanzar los dados en el desarrollo de una jugada.
- f. **Base:** es el puntaje que un jugador determina en uno, dos o tres lanzamientos.
- g. **Controlador de Mesa:** Oficial designado por la Mesa de Control para tomar nota de todas las jugadas y certificar la Base.
- h. **Partida:** conjunto de manos hasta ganar cinco (5) fichas.

(Fdo)
Luis Vásquez Guevara
Tte Crl Presidente Promoción 80

(Fdo)
Juan Adolfo Méndiz Apahuasco
Gral Brig Delegado de Deportes

Gral Div. "R" José Williams Zapata.
Presidente JUDEINPRO 2016.