



JUEGO DE GOLPE

1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Cada promoción participante estará representada por un equipo de damas, constituido por dos (2) Titulares y una (1) suplente, esposas o viudas de oficiales, con acreditación de TIF.

2 INSCRIPCION

Las inscripciones se realizarán por intermedio de sus delegados UNA (1) HORA antes de la fecha prevista para la competencia.

3 SORTEO

- El sorteo se realizará el día de la competencia a las 17:15 horas para la primera fase.
- Para las fases posteriores, una vez realizada la clasificación
- Se conformarán mesas de 3 o 4 equipos por promociones de acuerdo al cuadro adjunto. (Anexo 01).

4 TOLERANCIA

- SORTEO: a las 17:15 horas se procederá al sorteo inmediatamente a la inscripción de los equipos.
- PARA EL JUEGO, se iniciará a la HORA PROGRAMADA, no habrá minutos de tolerancia.

5 INICIO DEL JUEGO

- Las participantes deberán encontrarse en sus ubicaciones 10 minutos antes del inicio del juego.
- El juego se iniciará a la hora exacta a indicaciones de la Mesa de Control a través del árbitro.

6 VALOR DE LAS CARTAS

- Las cartas del (2) al diez (10) valen su valor numérico.
- Las "figuras" valen cada una, diez (10) puntos.
- El "AS" vale once (11) puntos.

7 SISTEMAS DE JUEGO

- Los equipos jugarán simultáneamente en los dos (2) grupos, en la modalidad de **ELIMINACION SIMPLE**, clasificándose para la fase siguiente los equipos que tengan el MENOR PUNTAJE.
- El juego se desarrollará en tres (3) fases: inicial, semifinal y final.**
 - FASE INICIAL:** Participarán todos los equipos inscritos, clasificándose ocho (8) equipos con los menores puntajes de los ganadores.



- (2) **FASE SEMIFINAL:** Entre los ocho (8) equipos que hayan obtenido el menor puntaje en la fase Inicial, PREVIO SORTEO.
 - (3) **FASE FINAL:** Entre los cuatro (4) equipos que hayan obtenido el menor puntaje en la fase Anterior (PREVIO SORTEO); EL EQUIPO GANADOR SERA EL QUE SUME EL MENOR PUNTAJE y los puestos siguientes (2do y 3er puesto) el que le sigue en puntaje menor obtenido.
- c. En cualquiera de las tres (3) fases, en caso de empate se definirá por CARTA MAYOR.

8 REGLAS DE JUEGO

- a. Se jugará con un solo casino de 52 cartas, sin considerar comodines.
- b. En caso faltara una (1) de las competidoras de algún equipo al inicio de la prueba, esta podrá ser reemplazada por la suplente, caso de no completar, la prueba se desarrollará normalmente no afectando la conducción de la mesa a la que pertenece.
- c. Durante el desarrollo del juego, no deberá haber dos (2) jugadoras del mismo equipo jugando en la misma mesa, ya que cada jugadora participa en una serie diferente.
- d. Se repartirán siete (7) cartas, la que reparte se dará ocho (8) cartas y es la que iniciará el juego tirando una carta sobre la mesa.
- e. El juego se formará en la mano (sin bajadas) o en la mesa (con bajadas).
- f. La jugadora que se "baja", lo hará con la carta tendida en mesa.
- g. "Golpea" la jugadora que tiene como mínimo un (1) grupo de cartas y un puntaje de cero (0) o bajo puntaje, según como le convenga, sin haber robado carta al "mazo".
- h. Después que una jugadora haya "golpeado":
 - (1) Las "bajadas" se realizarán de derecha a izquierda de quien "golpeo".
 - (2) Los "enchufes" se realizarán de igual manera de acuerdo a lo indicado en el párrafo anterior, siempre y cuando la jugadora tenga un (1) grupo como mínimo en mano o en mesa, siendo la última en "bajar" y "enchufar" quien golpea.
- i. Se produce "CODILLO", cuando:
 - (1) Si una (1) de las jugadoras tiene menor puntaje que la que "golpea".
 - (2) Si al momento del descarte (enchufes), una o más jugadoras logra menor puntaje que la que "golpea".
 - (3) El puntaje del "CODILLO" se castigará con el DOBLE de los puntos EN MANO de la jugadora que "golpeo".
- j. La jugadora que "golpea" repartirá las cartas.
- k. Cuando una (1) jugadora golpea y lo as contendientes no alcanzan 69 puntos, pueden eliminarse por una sola vez, EXCEPTO la que ha sufrido "CODILLO".



- l. Si una competidora "golpea" y hace "volar" a una (1) o más contendientes, el JUEGO TERMINA, se anotarán los puntajes para ser sumados con los de sus respectivas parejas.
- m. Cualquier jugadora puede "golpear" en su turno, después de la primera vuelta.
- n. Cuando se termina el "mazo", se barajarán las cartas de la mesa y se continua el juego; si en una segunda vez nadie "golpea", se sumarán los puntajes que tengan en mano y termina la partida.
- o. Cuando una (1) jugadora tiene como puntaje sesenta y ocho (68) puntos, puede golpear con el "AS", si no golpea el "AS" le vale once (11) puntos y vuela.

9 MESA DE CONTROL

- a. Estará constituida por:
 - (1) Presidente: Representante de la Promoción responsable de la organización de la disciplina.
 - (2) Delegados: Un (1) representante de la promoción que participa en el evento.
- b. Responsabilidad:
 - (1) Resolver en primera instancia y en forma inmediata los reclamos que se presente durante el desarrollo del evento.
 - (2) Resolver las situaciones y casos no considerados en las bases.

10 ARBITRAJE

Se designará un (1) arbitro para controlar y supervisar el fiel cumplimiento de las bases y sus disposiciones complementarias.

11 JURADO CALIFICADOR

Para la calificación en la Mesa de Control se sumarán los puntajes obtenidos por las dos (2) participantes del mismo equipo, caso haber faltado una (1), se le asignará el mayor puntaje de la jugadora de la mesa donde debió competir.

12 RECLAMACIONES

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

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



ANEXO

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DEL JUEGO DE CARTAS -GOLPE DE LA DIRECTIVA GENERAL DE LOS XXVI JUEGOS DEPORTIVOS Y XXI FLORES INTERPROMOCIONALES 2016.

1. RESPONSABILIDAD:

- a. La Promoción "Gral. IGNACIO ALVAREZ THOMAS" 1971, organizará, conducirá y controlará la ejecución de la competencia del juego de Cartas-GOLPE, el 24 de agosto del 2016, dando cumplimiento a las bases de las disciplinas deportivas, establecidas para los Juegos Deportivos Inter-Promocionales 2016.
- b. El Jefe de Deporte Asignado:
Tte CrI. "R" Gregorio VALCÁRCEL Salas, Telef:460-5725
Tte CrI "R" Roberto TEIXEIRA Michelena : Telef.461-9992
- c. El Delegado de Promoción:
CrI. "R" Víctor VELAZCO Marticorena. Teléfono. 997 889 946.

2. PROMOCIONES PARTICIPANTES:

Participan 19 equipos de las promociones 1959, 1960, 1962, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1970, 1971, 1973, 1974, 1975A, 1975B, 1976, 1977, 1978, 1979 y 1980.

3. LUGAR:

CIRCULO MILITAR DEL PERU SEDE SALAVERRY (SALON ZARUMILLA – 2do PISO).

4. DISPOSICIONES ADICIONALES:

- a. **Inauguración: 17 agosto a las 17.00 horas.**
- b. Competencia: Se realizará a partir de las 17.30 del 24 de agosto, hasta finalizar los juegos el mismo día.
- c. **Inscripción: el 24 de agosto de 16.00 a 17.00 horas.**
- d. **Sorteo: Se efectuará el 24 de agosto a las 17.15 horas.**
- e. Bases: El juego se realizará de conformidad a las bases aprobadas en JUDEINPRO 2016.
- f. Arbitraje: A cargo de los Oficiales de la Promoción Organizadora.



5. PREMIACION:

La premiación se realizará el miércoles 24 de agosto al finalizar la competencia.

6. MEDALLAS:

Se requieren 3 medallas de oro, 3 de plata y 3 de bronce.

Tte Crl. "R" Daniel Zea L.
Presidente Pro. Gral. I. Álvarez Thomas

Crl. "R" Aníbal Velazco M.
Delegado Deportes.

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