CAMPEONATO DE GUIÑOTE

BASES

Nota previa. *La organización del campeonato será la única competente para interpretar las presentes bases y resolver cualquier duda, incidencia o controversia que pueda surgir durante el desarrollo de la competición. Sus decisiones, adoptadas en atención al buen funcionamiento del campeonato, serán de aplicación inmediata.*

Baraja y jugadores

Se jugará por parejas, con **baraja española de 40 cartas**.

Los miembros de cada pareja se situarán enfrentados.

Cada jugador recibirá **seis cartas**. A continuación se descubrirá una carta, cuyo palo determinará el **triunfo**. Esta carta permanecerá visible bajo el mazo y será la última en ser robada.

Barajado, corte y reparto

Antes de cada reparto, el jugador al que corresponda dar deberá **barajar obligatoriamente** las cartas.

Una vez barajadas, ofrecerá el mazo para cortar al jugador situado a su izquierda. Este podrá:

- Cortar el mazo en el punto que considere oportuno.
- Renunciar al corte, indicándolo mediante un golpe sobre el mazo.

Las cartas se repartirán **de derecha a izquierda**, siguiendo el orden de colocación de los jugadores y comenzando por el jugador situado a la derecha de quien reparte.

El reparto se realizará, con carácter general, en **dos vueltas de tres cartas** a cada jugador.

Por acuerdo de todos los jugadores de la mesa, podrá realizarse el reparto **de una carta en una**, manteniendo en todo caso el mismo sentido y orden de reparto.

Una vez repartidas las seis cartas a cada jugador, se descubrirá la siguiente carta del mazo, que determinará el palo de triunfo y permanecerá visible hasta el final del robo.

Valor y orden de las cartas

El orden de las cartas, de mayor a menor, será:

as, tres, rey, sota, caballo, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

A efectos del tanteo:

- As: **11 tantos**.
- Tres: **10 tantos**.
- Rey: **4 tantos**.
- Sota: **3 tantos**.
- Caballo: **2 tantos**.
- Siete, seis, cinco, cuatro y dos: **0 tantos**.

Por tanto, en el guiñote la **sota tiene mayor valor que el caballo**.

Desarrollo de las bazas

En la primera baza saldrá el jugador situado a la derecha de quien haya repartido.

En las bazas siguientes saldrá el jugador que haya ganado la baza anterior.

La baza será ganada por el triunfo de mayor valor que se haya jugado. Si no se ha jugado triunfo, la ganará la carta de mayor valor del palo de salida.

Mientras queden cartas en el mazo, después de cada baza los jugadores robarán una carta, comenzando por quien haya ganado la baza y continuando por turno.

Mientras haya cartas para robar, los jugadores podrán jugar **cualquier carta de su mano**, sin obligación de asistir, montar o jugar triunfo.

Arrastre

Cuando se agote el mazo comenzará el **arrastre**.

Durante el arrastre:

- Es obligatorio jugar carta del **palo de salida** si se dispone de ella.
- Si la baza va siendo ganada por un adversario y se puede superar su carta con otra del palo de salida, será obligatorio hacerlo, siempre que no haya un triunfo jugado en la baza.
- Si no se dispone del palo de salida y la baza va siendo ganada por un adversario, deberá jugarse triunfo si se dispone de uno capaz de ganar la baza.
- Si ya se ha jugado un triunfo por un adversario, solamente será obligatorio jugar triunfo cuando se pueda superarlo.
- Si la baza va siendo ganada por el compañero, no será obligatorio montar ni fallar; únicamente deberá respetarse la obligación de asistir al palo de salida cuando se disponga de él.

Cantes

El cante estará formado por el **rey y la sota del mismo palo**.

Se cantarán:

- **40 tantos**, cuando el rey y la sota sean del palo de triunfo.
- **20 tantos**, cuando sean de cualquier otro palo.

Para poder cantar será necesario que la pareja haya ganado la baza inmediatamente anterior.

El cante deberá anunciarse antes de que un jugador de la pareja contraria haya jugado carta en la siguiente baza.

Podrán realizarse varios cantes durante una misma partida, incluso en una misma ocasión, siempre que correspondan a combinaciones diferentes y se cumplan las condiciones anteriores.

Cada combinación de rey y sota únicamente podrá contabilizarse una vez.

Cambio del siete

El jugador que tenga el **siete del palo de triunfo** podrá cambiarlo por la carta que marca el triunfo cuando la baza anterior haya sido ganada por su pareja.

El cambio deberá realizarse antes de que se juegue carta en la siguiente baza y mientras la carta que marca el triunfo permanezca disponible para ser robada.

Una vez efectuado el cambio, el siete quedará como carta visible de triunfo.

Diez de últimas

La pareja que gane la última baza de las idas sumará **10 tantos adicionales**, denominados las **diez de últimas**.

Tanteo

Los tantos obtenidos por una pareja serán la suma de:

- El valor de las cartas conseguidas en las bazas.
- Los cantes realizados.
- Las diez de últimas.

Las cartas de la baraja suman en conjunto **120 tantos**. Con las diez de últimas existen, por tanto, **130 tantos**, a los que se añadirán los posibles cantes.

La partida se gana al alcanzar **101 tantos**, tradicionalmente denominados **51 buenas**.

Los primeros 50 tantos se denominan **malas**. A partir de 51, el tanteo se expresa en buenas; por ejemplo, 75 tantos equivalen a 25 buenas.

Idas y vueltas

Cada **garra** se disputará hasta superar los 100 tantos.

La primera fase de cada garra se denomina **idas**. En las idas se jugarán las cuarenta cartas, aunque durante su desarrollo alguna pareja considere haber superado los 100 tantos.

Si al finalizar las idas ninguna pareja alcanza los 101 tantos, se realizará un nuevo reparto, denominado **vueltas**, conservando cada pareja los tantos obtenidos en las idas.

Durante las vueltas, la garra terminará en el momento en que una pareja, después de ganar una baza y contabilizar correctamente sus tantos, supere los 100 tantos.

Si al finalizar las idas ambas parejas superan los 100 tantos, ganará la garra la pareja que haya conseguido las **diez de últimas**, siempre que haya obtenido al menos 30 tantos mediante las cartas, sin contabilizar los cantes.

Garras y cotos

Cada **coto** se disputará a **tres garras ganadas**. La primera pareja que consiga tres garras ganará el coto.

Cada enfrentamiento se disputará a **dos cotos ganados**. Ganará el enfrentamiento la primera pareja que consiga dos cotos.

Renuncio

Se considerará renuncio incumplir las obligaciones propias del juego, especialmente:

- No asistir al palo durante el arrastre cuando se dispone de carta de dicho palo.
- No montar cuando sea obligatorio y sea posible hacerlo.
- Realizar incorrectamente un cante.
- Cambiar el siete sin cumplir las condiciones establecidas.
- Robar fuera de turno.
- Jugar una carta fuera de turno cuando ello pueda afectar al desarrollo de la partida.
- Mostrar o comunicar cartas propias o proporcionar información sobre el juego al compañero.

El renuncio podrá suponer la **pérdida de la partida**.

Comunicación entre compañeros

No se permitirán **señas, gestos, comentarios ni indicaciones** que puedan proporcionar al compañero información sobre las cartas o sobre la jugada que debe realizar.

La única información permitida será la derivada de las propias cartas jugadas y de los anuncios reglamentarios correspondientes a los cantes.