

NORMAS PARA EL I CAMPEONATO DE GUIÑOTE **VILLA DE CASTELLNOVO 2010**

- 1- El Campeonato se jugará con baraja española de 40 cartas.
- 2- El campeonato será por el sistema del KO, al mejor de 3 cotos de 5 garras.
- 3- Queda prohibido hablar durante el juego. La persona que hable del juego (una sola pregunta al compañero para saber los puntos, etc.) perderá la partida, no el coto.
- 4- Comenzará el juego eligiéndose quien empezará a dar, por el sistema tradicional de levantar carta, (Oros, Copas, Espadas y Bastos)
- 5- SE CANTA CON REY Y SOTA. Para que un jugador pueda cantar, tendrá que haber obtenido él o su pareja la última baza. Deberá decir de qué palo se trata y estará obligado a enseñarlo si así lo pide un jugador contrario. Cuando un veinte se canta durante el arrastre, el jugador que lo hace, para evitar descubrir las cartas que lleva, no tendrá la obligación de decir de qué palo es. Solamente su compañero podrá pedirle que lo diga. A diferencia de los veintes, las cuarenta no se enseñan nunca, salvo cuando esto provoque el final de la partida. Una vez que se ha empezado la baza, que alguien ha tirado una carta a la mesa, no se podrá cantar.
- 6- CUANDO SE GANA LA PARTIDA. Para ganar una partida hay que hacer 101 tantos como mínimo. Cuando las dos parejas hacen más de 100 tantos, gana la partida quien ha hecho la última baza, o sea, las diez de últimas.
- 7- CAMBIO DE LA CARTA QUE MARCA TRIUNFO. El jugador que tenga el siete de triunfo, puede cambiarlo por la carta que marca el triunfo, si esta es superior, y siempre que la última baza sea suya. Sin embargo, salvo que interese cogerlo de inmediato, es costumbre realizar el cambio en la última robada. Evidentemente, si va hacia el compañero el triunfo de mesa, no se le podrá dar el siete. Una vez que se ha empezado la baza, que alguien ha tirado una carta a la mesa, no se podrá cambiar el siete.
- 8- PROHIBICION DE VER LAS CARTAS JUGADAS. No se pueden ver las bazas hechas una vez recogidas las cartas, ni las propias ni las del contrario, a excepción de la última baza de cada lado, que si podrá ser examinada.
- 9- LOS RENUNCIOS. Significan siempre la pérdida de la partida.
 - a) Si al robar se encuentra una carta vuelta, hecho que daría lugar a conocer parte del juego, se anula la garra.
 - b) También se anularía la garra, si al dar cartas alguno de los jugadores llevase más o menos de las seis cartas reglamentarias.
 - c) Al acabar la garra, se contarán mentalmente los tantos. Si no hubiera coincidencia en el resultado, se volverá a contar.
 - d) Cuando se va de vueltas, si una de las parejas, al contar los tantos mentalmente se equivoca y sin acabar la partida anuncia que ha ganado, se le contarán los tantos, y si no es así, **pierde la garra.**

e) Cuando se va de vueltas, si una de las parejas consigue 101 tantos, pero sin advertirlo continúa jugando, y la otra pareja consigue esta misma cantidad después, y lo declara, gana la partida.

f) El jugador que sin terminar el juego, tira las cartas diciendo que no tiene baza, y aunque su compañero las mantenga en la mano, pierden la partida. Nunca se deben tirar las cartas mientras se está jugando, esta circunstancia **siempre acarrea la pérdida de la garra**.

10- La organización del **I Campeonato de Guiñote de Castellnovo**, podrá imponer cualquier medida a los jugadores, incluso la expulsión y la pérdida de la garra o eliminatoria, por cualquier renuncio o comportamiento atípico o amoral, que entienda se produzca durante el transcurso del campeonato en cualquier mesa de juego. Asimismo, cuando se produzca una jugada de renuncio por cualquier jugador/es, y en caso de que no hubiera claridad en la misma, la ORGANIZACIÓN, si no puede aclarar lo sucedido, impondrá a los jugadores la obligación de ponerse de acuerdo sobre la jugada. Si no lo hacen, se repetirá la garra. Si en la misma mesa se vuelve a producir otra jugada que provoca discordancia entre las parejas y no hay acuerdo, **la organización podrá expulsar a las dos parejas**.

11- La organización se reserva el derecho de admisión.

12- LOS PARTICIPANTES, POR EL HECHO DE APUNTARSE ACEPTAN LAS NORMAS PLASMADAS Y LAS DECISIONES QUE TOMA LA ORGANIZACIÓN.