



1. Sorteo de salida y cogida de fichas.

Cada jugador levantará una ficha al azar, saliendo quien haya extraído la ficha de puntuación más alta. En caso de empate, saldrá el que obtenga la ficha de palo superior. Ejemplo: entre el 3-3 y el 4-2, gana el 4-2.

Para efectuar la salida, con las fichas boca abajo, revolverá en primer lugar el jugador situado a la izquierda del mano o jugador número 1 en esa jugada, revolviendo a continuación el jugador mano o número 1.

Seguidamente, cogerá fichas en primer lugar el jugador situado a la derecha del mano, es decir, el jugador número 2; continuando el jugador número 3; en tercer lugar lo hará el jugador número 4, y finalmente cogerá sus fichas el jugador mano.

Cuando todos los jugadores dispongan de sus siete fichas, las levantarán solamente los jugadores números 1 y 2 simultáneamente, a ser posible en una única acción o de una en una.

2. Colocación de fichas.

El jugador número 1 colocará la ficha de salida en el centro aproximado de la mesa, de forma que, si es un doble, se pondrá en sentido transversal a la posición del jugador mano y si es una ficha de dos valores, se colocará siempre mirando el lado de mayor valor hacia el compañero del mano. Una vez colocada la ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla de ese lugar.

Una vez colocada la ficha de salida en el centro de la mesa, el compañero del mano levantará sus siete fichas, procediendo entonces el jugador número 2 a colocar ficha o pasar según proceda y acto seguido el jugador número 4 levantará sus fichas.

Una vez levantadas todas las fichas, quedarán en posición vertical y con separación uniforme entre ellas sin que se permita la colocación ni tocarlas excepto para jugarlas. Si algún jugador, cuando le corresponda efectuar una jugada, toca a alguna de sus fichas, estará obligado a jugarla si ésta tiene cabida, aunque no la haya levantado totalmente. Si no tiene cabida, lo indicará y la jugará cuando lo considere oportuno.

Las fichas se jugarán siempre con la misma mano y se colocarán sobre la mesa en forma suave y uniforme, se cogerán para ser jugadas siempre de la misma forma y lugar. Está expresamente prohibido enfatizar o golpear la mesa con las fichas.

Partiendo de la ficha de salida, el carro avanzará en ambas direcciones en línea recta hasta TRES FICHAS colocadas. Los DOBLES NO CUENTAN. La siguiente ficha debe quebrar dicha línea recta formando un ángulo de 90º y en el sentido contrario a las agujas del reloj, la parte larga de la última ficha del carro contactará con la parte estrecha de la ficha que quiebra, excepto cuando sea un doble. De igual manera el carro avanzará hasta TRES FICHAS colocadas, SIN CONTAR LOS DOBLES. La siguiente ficha quebrará dicha línea recta según la explicación anterior. Esta nueva línea, paralela al carro, tendrá un mínimo de 8 fichas antes de proceder a un nuevo quiebro.

Cuando ambos extremos del carro sean de igual "palo" el jugador al que corresponda jugar lo hará OBLIGATORIAMENTE por la derecha según su posición, pero si el carro está alineado con el jugador, éste la colocará por su lado más cercano.



3. Posición de los jugadores.

Los jugadores permanecerán sentados durante el transcurso de la partida, adoptando una posición que suponga actitud de relajamiento, SITUANDO LAS MANOS DEBAJO DE LA MESA SOBRE LAS PIERNAS, actitud y posición que deberán mantener durante la totalidad de la mano.

No podrán realizarse movimientos que puedan interpretarse como información improcedente.

4. Ejecución de cierre.

Si se presenta un cierre, el jugador no podrá decir "cerrado" o "abierto".

Caso de producirse algún error en el momento del cierre, prevalece la colocación de la ficha sobre la mesa, es decir, que si de tal posición es que el juego queda abierto, prevalece sobre el comentario de "cerrado" que haya podido formular en el momento de colocar la ficha, y viceversa.

5. Infracciones.

Toda infracción producida durante el desarrollo de una mano será penalizada, a petición de la pareja no infractora, con la reanudación desde el momento de la infracción corrigiendo ésta o con la anulación de la misma en cuyo caso pasara mano si la salida la efectuó la pareja infractora.

6. Colocación incorrecta de fichas.

Si en el transcurso de una mano, incluso al finalizar la misma, cualquier jugador se percató que una ficha ha sido colocada indebidamente se tratará de identificar al jugador que ha cometido la irregularidad, y la pareja contraria decidirá si se reanuda la mano desde ese instante o se anula la mano con pérdida de la salida si la pareja infractora ha sido mano.

Si no se puede determinar al infractor deberá anularse la mano sin correr la misma.

7. Pensada sólo con una ficha.

Si se posee una sola ficha que tenga cabida en la jugada, el jugador está obligado a colocarla sobre la mesa con prontitud, sin detenerse a pensar, salvo que dicha ficha permita dos opciones. Si por error involuntario esto se infringe, el jugador estará obligado a señalarlo inmediatamente, antes de que realice jugada el situado a su derecha. Si la pareja contraria lo solicita, se anula la jugada totalmente, con pérdida de la mano si la salida la realizó el jugador infractor o su compañero, pero no en el caso de que la salida la haya realizado alguno de los contrarios.

En caso de producirse una infracción de este tipo, sin que el infractor lo comunique, en el momento que la pareja contraria detecte la infracción, incluso a la finalización de la mano si no se detectó antes, podrá pedir la anulación de la misma o que ésta se reproduzca a partir del momento de la infracción.

8. Paso en falso.

Si por error involuntario, un jugador dice "paso" teniendo fichas por jugar, podrá la pareja contraria, en ese momento, pedir la anulación de la jugada, con pérdida de la mano por parte



RESUMEN REGLAMENTO DEL JUEGO Y COMPETICIONES F.E.D.

del infractor o compañero, o que dicha jugada se reproduzca a partir del momento de la infracción. Al decir "PASO" el jugador ha consumido su turno a todos los efectos.

9. Caída de una ficha.

Si con antelación al comienzo de una jugada o durante su desarrollo, a alguno de los jugadores se le cae una o varias fichas, se obrará conforme a los siguientes criterios:

- Si la ficha se vuelve sobre su cara en el momento de revolver, se volteará y unida al resto de ellas, se revolverá nuevamente.
- Si la ficha se cae antes del comienzo de la jugada, pero ya los jugadores están en posesión de sus siete fichas o durante el desarrollo de la jugada, será la pareja contraria la que decidirá, en ese momento, sobre la continuación o la anulación de la jugada, con pérdida de la mano si la salida le corresponde a la pareja infractora.
- En caso de que a un jugador se le voltee o caiga una ficha involuntariamente, si su compañero tiene una sola ficha por jugar y, además puerta segura, se dará a elegir al jugador situado a la derecha del infractor, la opción de jugar a fichas vistas, desde el infractor hasta el dominante, pero nunca anular jugada.
- Si a un jugador le queda una ficha y gana como quiera, y se vira antes de jugar el jugador que esta a su izquierda, el juego es válido (no se considera jugada adelantada), entendiéndose que tiene cabida por ambos lados o posee puerta segura.

10. Tanteo y Hoja de Anotaciones

En cada jugada o mano, la pareja de que forme parte el jugador que haya ganado la misma, contabilizará tantos puntos o tantos como la suma de las fichas que resten por jugar, incluidas las de su compañero y las de los contrarios. Si como consecuencia de la última jugada, se rebasa el número de puntos o tantos acordado para la duración de la partida, se reflejará en la Hoja de Anotaciones, con independencia de que se contabilizará sobre el límite preestablecido.

De producirse empate en un cierre, se pasa mano y se anota en la casilla de la pareja que ha salido el tanteo de 0 (cero).

Finalizado el tiempo fijado para la partida, la Mesa de Control indicará: ULTIMA MANO. A partir de este momento se finalizará la mano en juego y se jugará una última mano, subrayando la última anotación de cada pareja, a partir de la cual solo se hará la anotación de la última mano. Caso de que esta última mano quedase empatada la partida terminará con el resultado preestablecido. Solo en el caso de que al anotar la última mano se produjese el resultado de empate, se disputaría una siguiente mano de desempate.

La Pareja GANADORA será la responsable de hacer llegar el Acta de la partida a la Mesa de Control o entregarla al Árbitro.

Los errores de anotaciones NO PODRAN SER RECLAMADOS una vez se hayan procesado los datos de la partida y se encuentre comenzada la siguiente partida, salvo error de la propia Organización.