



BASES TORNEO DE CUATROLA

SAN PEPE'26



Bases del torneo:

1. Para poder participar en este torneo es necesario pertenecer a la UEx y pagar los 3€ de inscripción.
2. La entrega de premios será el 19 de marzo.
3. Sólomente los finalistas tienen derecho a la camiseta conmemorativa, la cual se recogerá el día 19 de marzo o la semana posterior en la sala del Consejo de Estudiantes de la EII.
4. El torneo se realizará el día **10 de marzo a las 16:30**.
5. Se necesita un mínimo de 4 parejas de jugadores para realizar este torneo.
6. El torneo se realizará mediante eliminatoria dependiendo del número de jugadores.
7. Los enfrentamientos se establecerán por sorteo.
8. Reglas:
 - Se juega con una baraja española reducida a 20 cartas: Ases, Treses, Sotas, Caballos y Reyes.
 - Se juega entre cuatro jugadores organizados en dos parejas.
 - El objetivo del juego es alcanzar la cantidad de puntos pactada antes que la pareja rival, que será de 21 puntos.
 - Cada carta tiene un valor en puntos: As (11), Tres (10), Rey (4), Caballo (3) y Sota (2).
 - Existe una jerarquía entre las cartas de un mismo palo: As > Tres > Rey > Caballo > Sota.
 - Existe una jerarquía entre palos: el palo de triunfo es el más alto, seguido por el palo de salida, y luego los dos restantes.
 - El repartidor da a cortar la baraja al jugador a su izquierda antes de repartir.
 - Se reparten todas las cartas de una en una, en sentido antihorario.
 - La última carta repartida se muestra antes de ser tomada por el repartidor y definir el palo de triunfo.

- En cada mano se juegan cinco bazas, ya que cada jugador recibe cinco cartas.
- Una baza consiste en una carta lanzada por cada jugador en su turno.
- Gana la baza el jugador con la carta más alta según la jerarquía establecida.
- La pareja que gana más puntos en una mano gana esa mano y suma un punto en la partida.
- Antes de jugar las cartas, los jugadores pueden hacer apuestas.
- Las apuestas deben declararse en sentido antihorario comenzando por el jugador que es mano.
- Si un jugador no quiere apostar debe decir "paso".
- Hay tres tipos de apuestas: Solo, Cuatrola y Quintola.
- En la apuesta "Solo", la pareja que gana la mano suma dos puntos en vez de uno.
- En la apuesta "Cuatrola", el jugador que apuesta debe ganar cuatro de las cinco bazas; si lo logra, su pareja suma cuatro puntos, si falla, los puntos los gana la pareja rival.
- En la apuesta "Quintola", el jugador que apuesta debe ganar las cinco bazas; si lo logra, su pareja suma cinco puntos, si falla, los puntos los gana la pareja rival.
- Si un jugador hace una apuesta, el siguiente solo puede realizar una apuesta mayor o pasar.
- Si se realiza una apuesta, la pareja que apostó solo juega con las cartas del jugador que hizo la apuesta.
- Si una pareja tiene 17 o más puntos, no puede hacer una apuesta que le haga superar los 21 puntos.
- En cada baza, el jugador que es mano elige la primera carta para jugar.
- Los demás jugadores deben seguir el palo de salida si tienen cartas de ese palo.
- Si un jugador tiene carta del palo de salida, está obligado a jugarla.
- Si un jugador puede superar la carta más alta en el tapete con un mismo palo, debe hacerlo.
- Si un jugador no tiene carta del palo de salida, debe jugar una carta del palo de triunfo si supera las cartas en el tapete.
- Si un jugador no puede asistir ni fallar superando, puede jugar cualquier carta.
- El ganador de la baza juega la primera carta en la siguiente baza.
- Si un jugador tiene el Rey y el Caballo del mismo palo, puede realizar un cántico.
- Si el cántico es del palo de triunfo, se llama "Cantar las 40" y otorga 40 puntos a la pareja.
- Si el cántico es de otro palo, se llama "Cantar las 20" y otorga 20 puntos a la pareja.
- El primer cántico de una pareja debe hacerse después de ganar la primera baza.

- Si una pareja tiene más de un cántico, debe cantar las 40 antes que las 20.
- No se pueden hacer cánticos si hay una apuesta de Cuatrola o Quintola en juego.
- Al final de la mano, se cuentan los puntos obtenidos por cada pareja.
- La pareja que haya ganado la última baza suma 10 puntos adicionales, llamados "10 de últimas".
- La pareja con más puntos en la mano gana la mano y suma un punto en la partida.
- En caso de empate en los puntos de la mano, gana la pareja que obtuvo los "10 de últimas".
- Si una pareja supera los 100 puntos en una mano, gana dos puntos en la partida en vez de uno.
- En manos sin apuestas o con apuesta de Solo, se cuentan los puntos por bazas y cánticos.
- En manos con Cuatrola o Quintola, solo importa el número de bazas ganadas.
- La partida finaliza cuando una pareja alcanza los 21 puntos.
- Si una pareja tiene 17 o más puntos, no puede hacer una apuesta que le haga superar los 21.
- Se puede acordar jugar a 11 o 16 puntos en lugar de 21.
- .

9. Si un participante no quiere jugar contra su contrincante, este participante será descalificado.

10. Cualquier otra cuestión quedará estipulada por la organización.

11. Estas bases están sujetas a cambios y la participación en el torneo supone la aceptación de las mismas.

Premios:

- Primer premio: 30 euros y trofeo.
- Segundo premio: 15 euros.

Ante cualquier duda podéis contactar con el Consejo de Estudiantes mediante el correo eii.consejoalumnos@gmail.com