



Reglamento básico del Campeonato de Tute del Casino de Tomelloso

El presente documento contiene un resumen del reglamento para los Campeonatos de Tute que se llevarán a cabo en las instalaciones del Casino de Tomelloso. La participación en el torneo implica la aceptación de estas normas, así como la cesión de datos personales, que serán incorporados a las actas de resolución de los campeonatos y a los ficheros del Casino de Tomelloso, garantizando que no serán cedidos a terceros bajo ninguna circunstancia. Para acceder, modificar, ratificar o anular estos datos, los interesados podrán hacerlo a través del correo electrónico tomellosocasinoa@gmail.com.

El juego del tute, o tute rabioso se juega con baraja española de 28 cartas, en las que cada palo tendrá As, Dos, Tres, Siete, Sota, Caballo y Rey.

Proceso de Inscripción:

Todos los participantes deberán proporcionar su nombre, apellidos y número de teléfono móvil para contactar durante el desarrollo del evento.

El pago de la inscripción se realizará en el momento de la recogida de información y se registrará el importe abonado. Cada participante debe inscribirse personalmente, excepto si cuenta con la información y confirmación fehaciente de otro jugador, y se abonará la parte correspondiente de la inscripción.

En el presente campeonato se jugará de manera individual y no por parejas, como puede hacerse en otras circunstancias.

Designación de la Modalidad:

La modalidad del torneo dependerá del número de personas inscritas:

1. Si el número de participantes es menor o igual a 10, se utilizará el sistema de eliminación.
2. Si el número de participantes es superior a 10, se empleará el sistema de "liga".
3. Se crearán mesas de 3 o 4 jugadores. En caso de que sean 4 jugadores por mesa, jugarán 3 y descansará uno.

Aleatorización de las Partidas:

Una vez cerradas las inscripciones, se realizará un sorteo para determinar el orden de juego y las mesas en las que participarán cada grupo de tres o cuatro jugadores.

Si el número de jugadores no es múltiplo de 3 o de 4, los jugadores que aleatoriamente queden fuera de la mesa estarán clasificados directamente para siguiente ronda de juego.

Desarrollo del Juego:

1. Una vez aleatorizadas los inscritos en mesas de 3 o 4 jugadores, cualquier jugador comprobará las 28 cartas de la baraja y se procederá a decidir quien reparte cartas y quien es la mano. Para ello, se barajará y se sacará una carta y se elegirá el orden por el palo que haya salido ordenado en el sentido contrario a las agujas del reloj en Oros, Copas, Espadas y Bastos.
2. El jugador que reparte, mezclará las cartas calándolas en varias ocasiones y ofrecerá al jugador de su izquierda que corte. Después repartirá de una en una las cartas a cada jugador y la que sobre será la muestra.

3. Es obligatorio cambiar la muestra siempre que ésta tenga valor numérico.
4. Antes de comenzar a echar ninguna carta los jugadores tendrán la obligación de indicar si pasan o van solos, en cuyo caso el sistema de puntuación variará.
5. Si un jugador hace renuncio o realiza una jugada indebida el juego se detendrá y le serán sustraídos 4 puntos de la puntuación que tenga y de no tenerlos se le sustraerán cuando finalice la ronda.
6. En caso de un jugador cante los 4 Reyes o los 4 Caballos, la partida se dará por finalizada y el jugador que los ha cantado se anotará 4 puntos. En caso de que en esa misma partida otro jugador fuera “Solo” se anotarán los 4 puntos a los dos jugadores que no iban solos y se parará la partida igualmente, volviendo a repartir cartas.

Sistema de Puntuación:

En cada ronda, se puede alcanzar un máximo de 130 puntos sin cante y 210 puntos en el caso en el que estén los cantes de los 4 palos.

Ganará el jugador que tenga más puntos al finalizar de echar todas las cartas por turnos.

El jugador ganador de esa ronda puntuará 2 puntos, el que se quede en medio 1 punto, y el jugador con menos puntos tendrá 0 puntos.

Se irán haciendo rondas hasta que alguno de los jugadores llegue a los 20 puntos, momento en el que se habrá finalizado la mesa y se anotarán los puntos de cada jugador.

Por ejemplo, si hay diez jugadores, se realizarán tres mesas de 3 jugadores y el otro pasará automáticamente a las semifinales. De cada mesa de las tres anteriores saldrá un jugador que jugará la final, en una última mesa de 4 jugadores.

En caso de que haya más de 10 jugadores, se harán tantas mesas de 3 o 4 jugadores como sean necesarias, para que en dos o rondas se acabe en una mesa de 3-4 jugadores.

En caso de que haya dos o más jugadores con los mismos puntos, para establecer el puesto se jugará una única mano donde se resolverán los empates, quedando en el primer puesto el jugador que más puntuación obtenga y así sucesivamente. Esta mano será de dos, tres o cuatro jugadores en función del número de jugadores que tengan la misma puntuación.

Ganará la competición aquel jugador que sume más puntos a lo largo de todo el campeonato, independientemente del momento en el que los haya conseguido.

Árbitro o juez:

Durante el desarrollo de todo el campeonato estará presente un miembro de la directiva del Casino, que será juez y árbitro durante toda la competición, y que tendrá como misión resolver los posibles problemas de interpretación de las reglas del juego y del campeonato.

Prevista la entrega de premios y certificados para el 29 de agosto a las 19:00.