

Torneo de Guiñote en Blancas, Teruel

- **¿Dónde?** Pabellón polideportivo de Blancas
- **¿Cuándo?** Lunes, 18 de agosto
- **Hora:** 16:30 H.
- **Inscripción por pareja:** 20€
 - Se puede pagar por Bizum al 688905972, indicando "GUIÑOTE25" como concepto, o a través del QR del cartel.
- **Fecha límite para apuntarse:** Domingo, 17 de agosto
- **Premios:**
 - **1er Premio:** 400€ y clasificación para la última fase del torneo de Guiñarte en Zaragoza.
 - **2º Premio:** 100€.
- **Premios para las cuatro parejas ganadoras en el torneo de Guiñarte en Zaragoza:** 15.000€, 3.000€, 1.500€, 500€.
- **Colaboran:** Ayuntamiento de Blancas y Bar La Plaza
- **Organiza:** La Comisión de Blancas 2025
- **Formato:** Máximo 64 parejas, 7 rondas sistema suizo.
- **Baraja:** Española de 40 cartas.
- **Cantes:** Se canta "cuarenta" y "veinte" con rey y sota del mismo palo.

Reglas del Juego y Aclaraciones para Casos Dudosos:

- **Barajar y Cortar:** Solo la persona que reparte al inicio puede barajar. Ofrece a cortar al de su izquierda, quien puede dar un máximo de un corte. Siempre es conveniente llevar el montón de cartas que se toma al cortar hacia el lado del jugador que lo efectúa o hacia el centro de la mesa. Nunca pasárlas por el montón que ha quedado y dejarlas delante de quien va a repartir.
- **Reparto:** Las cartas se reparten de tres en tres, empezando por la derecha de quien reparte, hasta un total de seis cartas por jugador. La siguiente carta será el triunfo.
- **¿Quién reparte?** Siempre reparte el jugador que ha hecho las diez últimas. Para empezar la primera partida y saber quién reparte, se levanta una carta al azar utilizando la secuencia oros-copas-espadas-bastos.
- **Consulta de Tantos y Bazas:** Una vez iniciada la partida, no se pueden consultar los tantos contabilizados. Solo se puede consultar la última baza jugada. Cada pareja debe contar mentalmente sus tantos. Si hay desacuerdo en el resultado, tiene preferencia para hacerlo en voz alta el jugador que haya hecho las diez últimas.
- **Firma de Resultados:** Al finalizar los cotos (encuentros), un representante de cada pareja firmará la hoja con los resultados y la entregará a la mesa de la organización.
- **Silencio en el Juego:** El guiñote debe jugarse en riguroso silencio, sin gestos, sin prisa, pero sin pausa.
- **Penalizaciones por Retraso/Ausencia:**
 - Las parejas que se presenten 20 minutos tarde al horario establecido perderán el encuentro por cuatro partidas a cero.
 - Si una pareja no se presenta, se le dará por perdido el encuentro por cuatro partidas a cero.
- **Cálculo de Tantos para Ganar:**
 - Cuando ambas parejas superan los 100 tantos, gana siempre la que haya hecho las 10 últimas, siempre y cuando haya logrado alcanzar treinta tantos sin contar los cantes.
 - Si una pareja no alcanza 30 tantos (sin contar cantes), no ganará la partida, incluso si por cantes supera los 101. Sin embargo, si hizo las diez últimas, tendrá derecho a dar las cartas.
- **Error al ir de Vueltas:** Si una pareja va de vueltas, alcanza 101 tantos sin advertirlo y continúa la partida, y la pareja contraria llega a la misma cantidad en las siguientes bazas y lo declara, esta última gana. Es un despiste que se penaliza de esta manera.
- **Cambio del Siete de Triunfo:** Al hacer una baza, cualquiera de los compañeros de la pareja puede cambiar el siete de triunfo (si lo tienen y les interesa) por la carta de corro y cantar veintes o cuarenta.

- **Cartas en la Mesa y Cantes:** Una vez echada una carta en la mesa, no se puede cambiar ni se puede cantar. Por ello, se recomienda esperar a que el último jugador robe para ver si la carta robada permite algún cante.
- **Anulación de la Partida:**
 - Si al robar se encuentra alguna carta boca arriba, la partida se anula.
 - Si al comenzar el juego se comprueba que alguien tiene más o menos cartas de las reglamentarias, la partida se anula.
- **Conteo de Cartas ("Malas" y "Buenas"):** Las cartas conseguidas sin llegar a 50 tantos se llaman "malas". Las que se cuentan a partir de 50, incluyendo los cantes, se llaman "buenas". Por ejemplo, 70 tantos son "veinte de buenas"; 40 tantos son "cuarenta de malas".
- **Renuncios:** Significan siempre la pérdida de la partida y los pedirá la pareja contraria a la que lo haya cometido.
- Echar una carta a la mesa o enseñarla sin que sea el turno, es decir, adelantarse a la jugada, constituye un renuncio.
- **Error al contar de Vueltas:** Si una pareja va de vueltas, se equivoca al contar mentalmente, enseña las cartas o dice "partida" y no lo es, pierde la partida. Esto se debe a que la pareja contraria ha visto sus cartas. Un buen jugador de guiñote debe saber los tantos de su pareja y de la contraria cuando va de vueltas.
- **Casos de Duda o Problema:** En caso de duda o problema, la mesa de control decidirá después de escuchar a ambas partes.

La organización se reserva el derecho a reducir los premios en metálico en caso de que haya menos de 30 parejas.

La organización puede decidir el sistema de juego, esto es sistema suizo o eliminatoria directa, en caso de que el número de parejas inscritas sea menor de 30.