



## CHIN-CHON

**Coordinador: GUILLERMO VACCARINI**

- 1- **MODALIDAD: Individual (Mixto)**
- 2- **CATEGORIA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).**
- 3- **DEFINICIÓN: El Chin-Chon, es un juego de naipes donde gana el jugador que hace menos puntos.**
- 4- **REGLAMENTACIÓN:**
- 5- **LAS CARTAS:**
  - 5.1 **Se jugará con un mazo de cincuenta (50) cartas españolas.**
  - 5.2 **El orden de las cartas de mayor a menor será el siguiente: Rey-Caballo-Sota-Nueve-Ocho-Siete- Seis- Cinco-Cuatro-Tres-Dos y As (1) que es el menor.**
  - 5.3 **Los Comodines serán dos (2) que reemplazarán cualquier carta faltante, no se podrán colocar en los juegos de los demás ni descartarse en el Pozo.**
  - 5.4 **Sólo se permitirá un (1) Comodín por juego.**
  - 5.5 **El valor será el mismo del número de la carta y el Comodín en mano tendrá un valor de veinte (20) puntos.**
- 6- **LOS JUGADORES:**
  - 6.1 **Se jugará en mesa de a cuatro (4) participantes,**
  - 6.2 **Estará prohibido toda palabra para alentar a un jugador respecto de lo que debe o no tirar, como también expresiones que delaten el juego de cualquier jugador.**
  - 6.3 **Un jugador será designado para contabilizar los puntos en la planilla, que deberá estar a la vista de los demás jugadores.**
  - 6.4 **El primer dador será aquel que después de elegir una carta, saque la más alta del mazo, procediendo a cortar el jugador de la izquierda.**
- 7-**EL JUEGO:**
  - 7.1 **El dador repartirá las cartas hacia la derecha de a una por vez y en forma alternada entre los jugadores, completando un total de siete (7) para cada uno de ellos. Si hubiese algún error en este procedimiento y no se ha comenzado a jugar se anulará la mano, siendo el mismo dador el encargado de repartir nuevamente.**
  - 7.2 **SUGERIR: antes de levantar las cartas de la mesa se cuentan para que cada jugador tenga 7 (siete).**
  - 7.3 **Los jugadores deberán formar juegos: Escaleras o Grupos de cartas iguales que deberán poseer un mínimo de tres (3) cartas.**
  - 7.4 **Si se utilizaran las siete (7) cartas para formar una escalera se denominará CHIN-CHON. El As (1) para las escaleras sólo podrá combinarse con el dos (2) y el tres (3).**
  - 7.5 **Los grupos de cartas iguales podrán ser de tres (3) o cuatro (4) cartas.**
  - 7.6 **Cada jugador deberá alzar una carta del mazo o del Pozo y descartará otra de la mano, de manera que siempre deberá tener siete (7) cartas.**
  - 7.7 **Cuando un jugador formase juego/s, para poder cortar, las cartas restantes no podrán sumar más de cinco (5) puntos.**
  - 7.8 **Aquel jugador que logre cortar el juego deberá descartar una carta al Pozo, tapada; colocándola junto al resto del mazo, de manera que ninguna carta quede a la vista.**
  - 7.9 **Deberá bajar el / los juegos sobre la mesa delante de suposición. Continuará el jugador de la derecha y el siguiente.**
  - 7.10 **El descarte se realizará sobre todos los juegos de la mesa respetando el orden**





- correspondiente. En los juegos formados por cartas iguales no se permitirá más de cuatro (4) cartas, descartando primero el jugador que está a la derecha del que cortó.
- 7.11 Si al bajar el juego con un Comodín el jugador le da un Palo a éste, sólo podrá descartar aquel que posea la carta restante.
- 7.12 Si durante el desarrollo del juego se agotara el mazo, el dador deberá tomar las cartas de Pozo, mezclarlas, darlas a cortar, las colocará en el medio, continuando el jugador al que le corresponda robar. Si se agotara nuevamente, se da por finalizada la mano procediendo a bajar los juegos, a partir del jugador al que le correspondiera levantar una carta; no se podrá realizar ningún descarte.
- 7.13 Cuando un jugador supere los 101 puntos, no podrá engancharse nuevamente en el juego.
- 7.14 Si un jugador se DESCARTA antes de ROBAR, podrá solo robar del mazo, no del pozo.
- 7.15 Ningún jugador tiene permitido SUGERIR como debe jugar y o acomodar las cartas a la hora de bajar el juego, de lo contrario será sancionado.
- 7.16 Al momento de robar, el jugador debe tener la mano libre; significa que no podrá tener ninguna otra carta en la mano que utiliza para robar y o descartarse.
- 7.17 La octava carta se da vuelta en la mesa, dando la opción de que la mano robe del pozo o del mazo.
- 7.18 Se debe decidir la manera en la que se van a repartir las cartas (de arriba o de abajo) y mantenerlo durante todo el partido.

#### 8-PUNTAJE:

- 8.1 El partido se jugará a ciento uno (101) puntos.
- 8.2 En cada mano se anotarán los puntos que le hayan quedado a cada jugador, sin poder ubicar.
- 8.3 Si descarta todas, su puntaje será cero (0).
- 8.4 Si corta y utiliza todas las cartas para los juegos se anotará menos diez (-10).
- 8.5 Si todos los jugadores superan los ciento uno (101) puntos, ganará el que menos puntos haya obtenido (corte libre).
- 8.6 Si estuviese empatado ganará el que cortó.
- 8.7 Si ninguno de ellos hubiese cortado ganará la mano.
- 8.8 Si un jugador lograra formar CHIN-CHON con un comodín y cortase, descontará diez puntos (-10); si un jugador lograra formar CHIN-CHON sin comodín y cortase, automáticamente ganará el partido, el/los participantes restantes obtendrán ciento uno (101) tantos.
- 8.9 Si un jugador agarrase más de una carta a la hora de robar, se devuelven las cartas al mazo, se mezcla y se vuelve a robar. En caso de repetirse por segunda vez será sancionado: perderá la mano. Y en tercera instancia se sancionará con treinta (30) puntos.

#### 9-INFRACCIONES:

- 9.1 Si un jugador roba antes del descarte del participante anterior, no podrá optar por dejar la carta levantada y tomar la que descarto el otro jugador. Si el orden del juego se altera, será penalizado con treinta (30) puntos, anulándole la mano.
- 9.2 Si un jugador baja mal un juego, los puntos serán en contra.
- 9.3 Si un jugador corta mal (más de cinco puntos) se anotará los puntos de todos los jugadores que no pudieron ser utilizados para formar juego o descartes. El resto de los jugadores no anotarán puntos.
- 9.4 Si durante el juego se descubriese que un jugador tiene más o menos cartas de las que debería tener, se anulará la mano y el infractor tendrá un recargo de treinta (30) puntos.
- 9.5 Si un jugador no cuenta los puntos que le quedan en la mano y mezcla las cartas con las del mazo, se anula la mano y el infractor tendrá un recargo de cincuenta (50) puntos.



puntos.

**10-SITUACIONES ESPECIALES:**

**En caso que durante el juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.**

**11-SISTEMA DE COMPETENCIA:**

**ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea Conveniente.**

**ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas / Eliminación simple.**

**FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.  
Segunda etapa: Simple eliminación.**

**11.1- En caso de empate entre dos o más participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:**

- **Diferencia de tantos.**
- **Tantos a favor.**
- **Sorteo**

