



BURAKO

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

1. MODALIDAD: Individual (Mixto)

2. CATEGORIA: Única (nacidos en 1965 y anteriores).

3. DESCRIPCIÓN:

Es un juego de fichas que se juega INDIVIDUAL cuyo objetivo es alcanzar los 1.500 puntos.

4. REGLAMENTACIÓN:

4.1 LOS JUGADORES: DOS (2) jugadores/as POR MESA.

4.2 LAS FICHAS: 104 fichas numeradas.

4.3 2 comodines de igual color.

4.4 Las fichas deberán estar agrupadas en: 2 MAZOS DE 12 (1 PARA CADA PARTICIPANTE EN SU ATRIL), 2 mazos de 11 fichas (1 muerto por JUGADOR) y 6 mazos de 10 fichas.

5. PUNTAJE DE LAS FICHAS:

5.1 N° 1: 15 puntos.

5.2 N° 2: 20 puntos.

5.3 N° 3 al 7: 5 puntos.

5.4 N° 8 al 13: 10 puntos.

5.5 Comodines: 50 puntos.

5.6 El puntaje de las fichas no bajadas se descuenta sin importar la existencia de canasta o no.

6. LOS JUEGOS:

6.1 Escalera: la ficha número 1 puede comenzar los juegos o finalizarlos después del 13.

6.2 Pierna: No menos de 3 fichas del mismo número, cualquier color. Ejemplos: 3 rojo, 3 amarillo, 3 negro, 3 azul; o 6 rojo, 6 rojo, 6 amarillo.

6.3 Canasta: 7 fichas como mínimo en juego de Pierna o Escalera. Pueden ser Puras (sin comodín) o Impuras (con comodín).

6.4 Se puede bajar un juego con 2 fichas y 1 comodín.

6.5 Un juego puede tener hasta dos comodines siempre que la relación ficha comodín sea 2:1. Ejemplo: 5-6-comodín-8-9-comodín-11

6.6 Pozo de descarte: se juega con el pozo de descarte tapado.

7. PUNTAJE DE LOS JUEGOS:

7.1 Canasta Pura: 200 puntos.

7.2 Canasta Impura: 100 puntos.

8. EL MUERTO:

8.1 El muerto se coloca a la derecha del tablero de cada jugador. 18- Para comprar el muerto el jugador deberá mostrar el tablero a su rival.

8.2 El jugador que compró el muerto puede seguir comprando el pozo en sus siguientes turnos.

8.3 Compra Directa: El jugador baja todas sus fichas a la mesa (formando nuevos juegos o completando juegos previamente existentes), toma el muerto y lo juega en el mismo turno, dejando al finalizar su jugada una ficha en el pozo.

8.4 Compra Indirecta: El jugador se queda sin fichas después de colocar una ficha en el pozo, toma el muerto y podrá jugarlo en el próximo turno.

9. PUNTAJE DEL MUERTO:

9.1 Por no comprar el muerto: 100 puntos en contra. Si lo compra y no lo juega, lo pone o no en el tablero, se



cuentan todas las fichas que no fueron bajadas en contra.

9.2 El muerto a favor no paga puntos.

10. COMODINES:

10.1 Además de los 2 comodines con figuras, en este juego las fichas N° 2 también lo son.

10.2 Se utilizan para suplantar en los juegos la ficha correspondiente, el comodín ubicado en un juego puede ser cambiado. Ejemplo: Si el comodín sustituye en una Escalera al N° 6 y este número aparece en una mano posterior, se puede canjear por el Comodín y éste pasa al principio o al final de la Escalera; Cuando un comodín N° 2 se intercambia en un juego y pasa a ocupar el lugar y con el color que le corresponde vale para Canasta Pura.

10.3 Los Comodines pueden ser cambiados de lugar en el juego bajado como se indicó anteriormente, pero no pueden ser retirados.

10.4 El comodín dos (2) bajado al juego de escalera como dos (2) del mismo color, no puede jugar más como comodín.

11. DESARROLLO DEL JUEGO:

11.1 Se juega a 1.500 puntos. O AL MEJOR PUNTAJE ACUMULADO AL TERMINAR LA MANO SUPERADA LA HORA Y MEDIA DE JUEGO

11.2 El juego se desarrolla hacia la derecha.

11.3 Todos pueden colaborar para mezclar y en el armado de los montones, a quien le corresponda jugar primero reparte los montones y los muertos.

11.4 El jugador que reparte es mano y toma una ficha del mazo, puede quedarse con ella o dejarla en el pozo y tomar otra ficha (este privilegio es solamente del jugador mano al comienzo de cada mano).

11.5 El jugador de turno puede tomar una ficha del mazo o tomar del pozo, en caso de querer tomar el pozo debe tomarlo con todas las fichas depositadas en él.

11.6 Los jugadores SOLO en su turno pueden bajar sus juegos. 33- No se requiere un puntaje mínimo para bajar los juegos.

11.7 En caso de bajar mal un juego, esas fichas son apartadas de la mano y se cuentan en contra al finalizar la misma. Por otra parte, aquel jugador que bajó mal, no puede cerrar ni comprar el muerto en esa mano.

11.8 Luego de finalizar su jugada el jugador de turno debe dejar una ficha para arriba en el pozo para cederle el turno al siguiente jugador.

11.9 Ficha tocada, ficha jugada; si toco una ficha del pozo estoy obligado a comprar el pozo, si toco una ficha del mazo estoy obligado a levantarla.

11.10 Ficha apoyada se considera jugada.

11.11 Se prohíbe mostrar fichas o amagar jugadas.

11.12 No hay mínimo de fichas de mínimo para robar el pozo. 40- Se puede cerrar jugando un Comodín.

11.13 Será ganador del partido aquel JUGADOR que llegue primero o supere los 1.500 puntos, O AL MEJOR PUNTAJE ACUMULADO AL TERMINAR LA MANO SUPERADA LA HORA Y MEDIA DE JUEGO

11.14 En caso de que AMBOS PARTICIPANTES logren dicho objetivo, será ganador aquel que compute mayor puntaje en total.

11.15 En caso de empate se jugará una mano para desempatar.

12. FINAL DEL JUEGO:

12.1 Se corta con atril vacío o una (1) ficha.

12.2 Para poder cerrar la partida es condición necesaria que el jugador haya concretado una canasta Pura o Impura y que haya comprado el Muerto.

12.3 El jugador que se queda sin fichas primero cierra la mano. 47- Puntaje por cierre: 100 puntos.

13. CIERRE SIN CANASTA:

13.1 En caso que se acabaran las fichas del mazo y ninguno de las dos participantes tuvieran canasta, la mano se juega de vuelta.



14. SE TERMINAN LAS FICHAS:

14.1 Si uno de los participantes tuviera canasta al terminar las fichas de los mazos, se contará normalmente sin incluir los 100 puntos por el cierre.

15. 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.

16. SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Clasificación por zonas / Eliminación simple.

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

16.1- En caso de empate entre dos participantes se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

16.2- En caso de empate entre más de 2 participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

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