



CHIN-CHON

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

1- **MODALIDAD:** Individual (Mixto)

2- **CATEGORIA:** Única (nacidos en 1965 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 cuenten 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.

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.



JUEGOS 2025
BONAERENSES

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