



## ESCOBA DE 15

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

- 1- MODALIDAD:** parejas (Mixto o del mismo sexo)
- 2- CATEGORIA:** Única (nacidos en 1965 y anteriores).
- 3- DEFINICIÓN:** La Escoba de 15 es un juego de Barajas en parejas, utilizando un mazo de cuarenta (40) naipes españoles. El objetivo del juego es reunir conjuntos de naipes que sumen 15 puntos.

### REGLAMENTACIÓN:

#### 4- LAS BARAJAS:

4.1 Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas.

#### 5- LOS JUGADORES:

5.1 Se jugará entre dos parejas.

5.2 EL INICIO DEL PARTIDO: Mezclarán las cartas, se repartirán boca arriba, sólo una carta para cada uno, y el que obtenga la carta más alta comenzará con el reparto.

#### 6- EL CARTEO:

6.1 El jugador que repartirá las cartas, dará a cortar al vecino de su izquierda, y distribuirá por derecha, tres a cada uno, de una en una. Luego pondrá sobre la mesa boca arriba cuatro cartas más, guardando el sobrante para los repartos sucesivos hasta agotarlo.

6.2 El que es mano tratará de hacer juego - sumar quince (15) tantos (con una carta suya y las que están en la mesa).

#### 7- EL VALOR DE LAS CARTAS:

7.1 La SOTA valdrá ocho (8), el CABALLO nueve (9), y el REY diez (10). Las demás cartas valdrán según su número.

#### 8- LA FORMACIÓN DE LOS JUEGOS:

8.1 La escoba se jugará a treinta (30) tantos. Estos tantos se obtienen ganando los distintos juegos que se disputan en cada mano y son: CARTAS, OROS, SETENTA, SIETE DE ORO y ESCOBAS.

#### 9- LAS CARTAS:

9.1 Valdrá un tanto y se lo anotará el jugador o la pareja que tenga más.

#### 10- LOS OROS:

10.1 Hay diez (10) en total; el que tenga como mínimo seis de ellos ganará y se anotará un tanto.

#### 11- LA SETENTA:

11.1 Objetivo: TENER LA MAYOR CANTIDAD DE SIETES. El que posea los cuatro sietes ganará la setenta sin discusión, y se anotará un tanto. De esta manera quedará conformada una setenta absoluta e indiscutible (siete de espadas, siete de copas, siete de bastos y siete de oros).

11.2 Setenta Empatada: No se anotará el tanto y se dará en aquellos casos en que ambos equipos tengan dos sietes y la suma de las otras dos cartas sea igual para cada pareja, cubriendo los cuatro palos de la baraja.

11.3 No es indispensable tener todos los sietes, siempre y cuando se cubran los cuatro palos de las barajas (espadas, copas, bastos y oros), con otras cartas de menor valor que los sietes (seis, as, cinco, etc.) que tendrán valores individuales de acuerdo a la siguiente escala:



- a. El siete vale: 21 puntos
- b. El seis vale: 18 puntos El as vale: 16 puntos
- c. El cinco vale: 15 puntos El cuatro vale: 14 puntos El tres vale: 13 puntos
- d. El dos vale: 12 puntos
- e. Las figuras valen: 10 puntos

## 12- ALGUNOS EJEMPLOS DE SETENTA:

- 12.1 Quien posea tres sietes estará en inmejorables condiciones para ganar la setenta; supongamos que tenga tres sietes y una figura (valor de ésta: tres sietes = 63 más 10 puntos de la figura - total 73 puntos). Pero la otra pareja levantó tres seis y un siete (valor de ésta: tres seis = 54 más 21 puntos del siete - total = 75 puntos). Por lo cual obviamente ganó la setenta realizada con tres seis y la de tres sietes perdió.
- 12.2 Siete de espadas, siete de copas, siete de oros y seis de bastos (valor de ésta: tres sietes = 63 más 18 puntos del seis - total = 81 puntos).

## 13- EL SIETE DE OROS:

- 13.1 (Siete de velo) El que levante ésta carta, se anotará un tanto al final de la mano.

## 14- LA ESCOBA:

- 14.1 Consiste en levantar todas las cartas de la mesa al sumar quince, con la carta que se tira. Cada escoba, se marcará colocando una carta boca arriba en el momento de recoger la baza. Valdrá un tanto cada una.

## 15- FINAL DE UNA VUELTA:

- 15.1 Cuando se termine una vuelta, quedarán siempre en la mesa una o varias cartas, según el caso, y dichas cartas suman como mínimo diez puntos.
- a. El total de los valores de las cuarenta (40) cartas del mazo es de doscientos veinte (220) puntos, que dividido por quince (15), da un sobrante de diez (10); si las combinaciones de quince (15) han sido totales. Si hay más de diez (10) puntos sobrantes, la suma de las cartas aumenta entonces de quince (15) en quince (15), hasta un máximo de cien (100), es decir que la progresión sería:  $10 + 15 = 25 + 15 = 40 + 15 = 55 + 15 = 70 + 15 = 85 + 15 = 100$ .
  - b. Esto último sucedería si el azar dispusiera que las doce (12) figuras, quedaran en el fondo del mazo. Todas las figuras suman ciento ocho (108) puntos, entonces, una sota (ocho puntos) sería la única de las doce (12) cartas que formaría un juego con un "siete" sobrante en la mesa, y las once (11) figuras restantes darían los cien (100) puntos.
  - c. Así como en este caso pueden darse los sobrantes de treinta y cinco (35), de setenta (70), etc., cuando el mismo azar coloca en el fondo del mazo, mayor o menor número de figuras.
  - d. Los más comunes son el resto de diez (10), de veinticinco (25) y de cuarenta (40).

## 16- LA ESCOBA DE MUESTRA:

- 16.1 Cuando se hace el reparto inicial de cada vuelta y al poner las cuatro (4) cartas boca arriba resultará que todas ellas sumarán quince (15), el dador las levanta y se anotará escoba.
- 16.2 Si la escoba fuese doble, es decir quince (15) y quince (15), no tendrá valor (no se anotará ninguna de las dos escobas).

## 17- EL EMPATE EN LOS TANTOS DE BARAJA:

- 17.1 Cuando hay empate en cartas, oros o setenta, ninguno de los bandos se anotará el tanto correspondiente.

## 18- EL EMPATE DEL PARTIDO:

- 18.1 Cuando se produce empate en los puntos finales de un partido se jugarán una o más vueltas hasta desempatar.
- 18.2 En todo momento se respetará la mano a los efectos de repartir las cartas.



## **19- EL PUNTAJE MENOR:**

19.1 Cuando ningún jugador ha hecho escoba, y se empata las setenta, oros y cartas, lo único que se apuntará, es el tanto correspondiente al siete (7) de oros. Este será el puntaje menor.

## **20- PENALIDADES DEL JUEGO:**

20.1 Entre ambos equipos no podrán consensuar de qué manera van a Jugar, ya que deberán atenerse al presente Reglamento.

20.2 Cualquier participante, tendrá el derecho de solicitar la intervención del Juez inmediatamente después de cometida la falta, en su defecto, al finalizar la mano. Recomenzado el juego no se tendrá derecho a reclamo alguno.

20.3 Cuando al dar las cartas, cae una boca arriba, será obligación del dador dar de nuevo, no corresponderá "la mano manda".

20.4 No se podrá soplar la jugada del compañero de equipo.

20.5 Quién puede soplar una jugada será cualquier adversario y no el compañero de equipo

## **21- CUANDO SE PIERDE EL DERECHO A LA BAZA JUGADA:**

21.1 No se podrá indicar, ni arrimar las cartas que deben levantarse.

21.2 El que pudiendo levantar quince con la carta jugada y no lo hace, faculta de hecho al adversario para recoger dicha baza. La actitud primaria podrá interpretarse como una ventaja para impedir que el siguiente jugador logre una posible escoba.

21.3 Toda carta puesta íntegramente sobre la mesa no puede retirarse para jugar otra distinta ni volver a ser levantada por el mismo jugador, se la considera carta jugada, continuando la jugada el equipo contrario, en cualquier instancia del encuentro, sea ó no su turno. (Ver siguiente punto).

21.4 Si un jugador, juega antes de su turno en la ronda, la carta se considerará jugada (no puede levantarla, ni su pareja). Al que le corresponda jugar tendrá la opción de:

a. Levantar las bazas, incluyendo la carta mal jugada.

b. Si éste tenía posibilidad de realizar una escoba, lo hará sin dar importancia a la carta mal jugada, la cual continuará en la mesa.

## **22- ANULACIÓN DE LA MANO PARA EQUIPO INFRACTOR Y ANOTACIÓN DE PUNTOS PARA EQUIPO NO INFRACTOR:**

22.1 El jugador que hace una levantada falsa, es decir que una baza suma más o menos de quince pierde derecho a los cuatro puntos en juego (cartas, oros, setenta y siete de oros), se le anulan las escobas conseguidas en esa vuelta y el adversario será quien se anote esos cuatro puntos más las escobas propias. Si ambos jugadores están en falta se anula la vuelta.

22.2 Cuando el que da cartas mezcla sus bazas con el mazo sobrante y no se pueda reparar el error separándolas, se suspenderá el juego en ese mismo instante y se castigará como en el caso anterior al infractor. El adversario se anotará los cuatro puntos de baraja y las escobas conseguidas hasta el momento.

22.3 Si durante el juego, algún participante descubriera que tiene más o menos cartas de las que debería tener, se anulará la mano y el infractor perderá las escobas y los cuatro (4) puntos en juego; que serán otorgados a la otra pareja. Si esto ocurriera antes de comenzar a jugar, se mezclarán las cartas y se dará de nuevo.

## **23- ANULACIÓN DE LA MANO PARA AMBOS EQUIPOS (INFRACCIONES COMPARTIDAS):**

23.1 Cuando las penas son compartidas por ambos equipos, no importará cuales sean éstas y se anulará la mano.

23.2 En el caso que ambos equipos tengan más o menos cartas en la misma instancia del encuentro, se anulará la mano.

23.3 Cualquier falta en que no pueda determinarse el Infractor.

## **24- DEL JUEZ:**

24.1 Los fallos y determinaciones de los Jueces serán irrevocables.

24.2 En el mismo instante de cometida la falla, automáticamente deberá pararse la mano y dejar todo como está,



solicitando la intervención de los jueces, los cuales emitirán el fallo.

#### **25- 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.

#### **26- 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.

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

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

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