

REGLAMENTO DE BURAKO

- Se juega en pareja
- Se juega a 3000 ptos.
- Se juega con 104 fichas numeradas y 2 comodines
- Sale aquel que sacó la ficha de mayor puntaje
- Reparte el que es mano
- Se arman 6 mazos de 11 fichas y 4 de 10 fichas
- El “muerto” se coloca a la derecha del 3er y 4to jugador
- Se juega en el sentido de las agujas del reloj

VALOR DE LAS FICHAS PARA TODA OCASIÓN

Nro.1: 15 puntos

Nro. 2: 20 puntos

Nro. 3 al 7 : 5 puntos

Nro. 8 al 13: 10 puntos

Comodines: 50 puntos

- Cada canasta pura vale 200 puntos
- Cada canasta impura vale 100 puntos
- Por cierre se adjudicarán 100 puntos
- Por no comprar el “ muerto”, 100 puntos en contra
- En caso de no haber hecho canasta, se contarán todos los puntos en contra
- Si alguna pareja no se presentase a jugar pasados los 15´ del primer llamado, habrán perdido el partido. En caso de un impedimento momentáneo para llegar a jugar deberán notificar al coordinador en forma telefónica y a su juicio se extenderá la espera por 15 minutos más.
- Se otorgará 3 puntos por partido ganado; 1 punto por partido perdido.
- Cada institución previo al sorteo presentará una lista de buena fe de cada equipo indicando el nombre y apellido de cada integrante, N° de documento y fecha de nacimiento. La misma deberá ser presentada en papel con membrete y firmada por una autoridad de la Institución.

REGLAMENTO:

Aceptando los lineamientos generales de los reglamentos del juego de Burako, para sus Torneos, se convino las siguientes consideraciones acerca del juego:

1. Será ganador del partido aquella pareja que primero llegue o supere los 3000 puntos
2. En caso de que ambas parejas logren dicho objetivo, será ganador aquella pareja que compute mayor puntaje en total (al finalizar la mano).
3. En caso de empate, se jugará una mano para desempatar.
4. No se requiere un puntaje mínimo para bajar los juegos
5. Se prohíbe durante el desarrollo del juego, hablar o realizar consultas con el compañero o adversarios
6. Para cerrar el juego no hay que avisar
7. Se puede cerrar con canasta pura o impura
8. El jugador que es mano, al tomar la primer ficha, puede quedársela o devolverla al pozo y tomar otra ficha
9. Se puede cerrar aunque el compañero no haya jugado el “muerto”. En este caso se descontarán 100 puntos (equivalentes a no haber comprado el “muerto”)

10. Se puede transformar una canasta pura en impura o viceversa
11. Se puede cerrar jugando un comodín
12. Para comprar el pozo, entre las fichas del tablero y las del pozo, tiene que haber un mínimo de 5 fichas
13. 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)
14. Las fichas, siendo 11 o menos, deberán estar siempre en la parte de arriba del tablero y juntas
15. Para cerrar o irse al "muerto" debo mostrar el tablero vacío a los demás jugadores
16. Si se terminan las fichas de los mazos, se da por finalizada la mano, aún habiendo fichas en el pozo
17. El nro. 1 no puede repetirse en la escalera
18. Aquel que compro el "muerto" puede seguir comprando el pozo.
19. No puede hacerse pierna de 2.
20. Al finalizar la mano, primero cuenta los puntos la pareja que fue mano, y luego cuenta la otra pareja. Terminado de sumar los puntos se firman las planillas de puntaje en cada mano (un integrante por pareja a lo largo de todo el partido).
21. Durante el desarrollo del juego, y en caso de conflicto entre parejas debido a cuestiones reglamentarias, deberá recurrirse a los veedores quienes serán los únicos autorizados a determinar como se resuelve la situación.
22. Lo que no figure inscripto en este reglamento, no debe darse por entendido como afirmación o negación acerca de ninguna situación en particular que pueda generarse durante el desarrollo del partido.
23. Aquellas personas o parejas que no cumplan con este reglamento quedarán automáticamente descalificadas de la competencia.
24. Cuando el 2 está como comodín, puede ser cambiado por un comodín y ocupar su lugar correspondiente.
25. No se podrá acomodar las fichas que baje el compañero debiendo el jugador que baja la o las fichas indicar su posición sin lugar a dudas.
26. Está prohibido mostrar fichas o amagar jugadas.
27. 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 (si no lo hizo) en esa mano.
28. Ficha apoyada se considera jugada.
29. Corte sin jugar el muerto: se da vuelta la ficha jugada y se juega el muerto.

INCORPORACIONES

1. Jugador que tira las fichas o tiene alguna actitud descortés y agresiva será sancionado descontando todas las fichas que tenga abajo y arriba del tablero (la pareja).
2. Corte sin canasta: 200 puntos en contra; lo bajado del que cortó y su compañero se cuenta en contra. Lo bajado por la otra pareja será a favor
3. En caso de ser necesario, se llamará a dos delegados y/o capitanes neutrales. Lo resuelto por ellos no tendrá apelación.
4. Los reglamentos en los encuentros serán exhibidos al lado de la programación.
5. Todos los jugadores deberán tener la reafiliación individual al día.

6. Los suplentes deberán reafiliarse una vez que participen en el primer encuentro, dentro de las 96 hs. siguientes al mismo. De lo contrario se dará por perdido el encuentro disputado por dicho suplente.
7. Los countries que tengan más de un equipo, podrán tener una lista de suplentes común.
8. Una vez que un suplente haya integrado un equipo por tercera vez, pasará a ser suplente de dicho equipo; no pudiendo jugar por ningún otro equipo.
9. Sanciones por WO:
 - o La no presentación de una pareja otorgará 3 puntos a favor del adversario, menos 1 punto a la pareja no presentada, 3000 puntos a la pareja presente y 500 puntos en contra a la pareja ausente.
 - o El equipo que no presentare una pareja por cualquier causa deberá abonar el importe que fije la Comisión Directiva.
 - o En caso de producirse el WO en una de las últimas tres fechas se deberá abonar una multa cuyo monto también fijara la Comisión Directiva.
10. El Suplente pagará \$ 10 por fecha hasta cumplir con las 12 fechas o el equivalente al costo de la afiliación anual.
- 11.

SISTEMA DE TORNEOS PARA 2010:

1. Se jugarán dos torneos: Apertura y Clausura
2. Habrá premios para Campeón y Subcampeón de cada Torneo.
3. Este año incorporamos el premio por fecha a la pareja que obtenga mayor diferencia de puntos, los premios se entregarán en la fecha siguiente.

NOTA:

- Toda pareja deberá llevar su Burako. Aquella pareja que por algún motivo no se presentase con el mismo deberá hacerse cargo de revisar el Burako que la Liga le entregará a préstamo y deberá devolverlo en el mismo estado en que lo hayan recibido.
- Los capitanes deberán entregar las planillas de partido completadas una vez finalizada cada fecha y enviarlas por fax a la Liga por fax dentro de las 24 hs. posteriores al encuentro. Caso contrario se le dará el partido por perdido.
- Los capitanes de los equipos están facultados para solicitar documento de identidad de los contrincantes para verificar que se encuentren en listas de buena fe.
- Una vez finalizado cada partido las parejas deberán abandonar el salón de juego, o permanecer en absoluto silencio.
-
-

Resolución de la mesa de Burako 2009, aplicable al torneo 2010

1. Si existen dos o mas equipos de Burako representando al mismo Country y ante la circunstancia excepcional de que no cuenten con suplentes, sólo un titular de un equipo puede participar en otro y por una única vez. Es decir, una sola vez en el torneo Apertura y otra en el torneo Clausura.

Resolución de la mesa de Burako 2014, aplicable al torneo 2014

Consideraciones especiales tratadas en la reunión de Delegados:

- El costo total de la participación asciende a \$ 400 por equipo por jornada.
- No hay afiliación individual (Está subvencionada por la Liga)
- El pago se debe hacer a través del Country o por depósito Bancario a la Liga Country Sur.
- No se puede abonar en el lugar de juego.
- Coordina la actividad la secretaria de la Liga Carina Fahler.
- Los equipos deben presentarse en el lugar 15 minutos antes del encuentro.
- La sede de los encuentros será en Guayaquil 213.
- Los equipos deben llevar Burakos y Mantel
- Deben manda antes del miércoles 2 de abril las listas de buena Fe de los titulares de cada equipo.
- El fixture se sube a la página de la Liga el viernes 4 de abril.(un equipo queda libre la primer fecha)
- Cada capitan recibirá 8 tiquetes por jornada para cambiar por una consumición.
- El costo de cada jornada incluye una consumición (Bebida gaseosa, café o té)
- Se modifica el reglamento en dos puntos.

Corte sin canasta 200 puntos mas todas las fichas (tableros y las bajadas) en contra. El otro equipo cuenta a favor las fichas bajadas mas las canastas si las tuviese, haya o no jugado el muerto. El muerto no jugado y las fichas de los tableros no se computan.