

JUEGOS DEPORTIVOS FARMACEUTICOS de la Pcia. de BUENOS AIRES.

JDFB

***COLEGIO DE FARMACEUTICOS DE LA PROVINCIA DE BUENOS
AIRES***

INDICE:

Página 3:

- Objetivos de los juegos.
- Responsabilidades y funciones.

Página 5:

- Categorías.

Página 6:

- Acreditaciones.
- Premiaciones
- Emergencias Médicas.
- Medidas disciplinarias.

Página 7:

- Sanciones.

Página 8:

- Reglamento de Ajedrez.

Página 11:

- Reglamento de Atletismo.

Página 12:

- Reglamento de Basquetbol.

Página 14:

- Reglamento de Beach Vóley Mixto.

Página 16:

- Reglamento de Canasta.

Página 17:

- Reglamento de Futbol 8 masculino.

Página 19:

- Reglamento de Futbol 5 séniors masculino (+45 años) y Femenino Única.

Página 22:

- Reglamento de Golf.

Página 23:

- Reglamento de Natación.

Página 24:

- Reglamento de Pádel.

Página 25:

- Reglamento de Pesca.

Página 26:

- Reglamento de Tejo.

Página 29:

- Reglamento de Tenis.

Página 30:

- Reglamento de Tenis de Mesa.

Página 31:

- Reglamento de Truco.

Página 36:

- Reglamento de Vóley.

OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

- Compartir el amor por el deporte
- Disfrutar días de recreación y camaradería
- Generar relaciones y amistad
- Diversión , respeto y sana competencia

NUESTROS VALORES

JUEGOS – DIVERSION – AMISTAD – RESPETO - INTEGRACION

RESPONSABILIDADES Y FUNCIONES

DE LOS ORGANIZADORES:

Velar por el bienestar en la estadía, en el alojamiento y en el deporte durante los días de recreación de los asistentes para lograr la satisfacción de los colegas y familiares que participan de los juegos deportivos.

DE LOS PARTICIPANTES:

- ❖ Los participantes de los JDFB son farmacéuticos, estudiantes de los 2(dos) últimos años de la carrera de Farmacia, acompañantes (cónyuge e hijos mayores de edad).
- ❖ Los estudiantes y conyugues podrán participar como refuerzo en disciplinas de deportes en conjunto y en los deportes en pareja (siempre acompañados de un Farmacéutico/a) no pudiendo participar en disciplinas individuales.
- ❖ Los estudiantes y conyugues también podrán participar de todos los eventos recreativos.
- ❖ El participante farmacéutico podrá competir en su categoría en cada disciplina.
- ❖ Cuando un participante refuerce un equipo en conjunto de otra delegación, solo podrá participar para esa delegación por disciplina. Si queda eliminado el equipo en la competencia no podrá reforzar a otro equipo.
- ❖ Cumplir con todas las reglamentaciones deportivas y no deportivas.
- ❖ Comunicar cualquier inconveniente o inquietud que surgiera.
- ❖ Colaborar en mantener y conservar la limpieza en todos los ámbitos donde se desempeñe.

- ❖ Cumplir en los horarios de traslados, competencias y cenas.
- ❖ Mantener el respeto hacia el árbitro, jueces, rivales y organizadores.

CATEGORIAS

L : LIBRES	Hasta 35 años cumplidos en año en curso
MA : MAYORES A	Desde 36 años hasta 40 años cumplidos en año en curso
MB : MAYORES B	Desde 41 años hasta 45 años cumplidos en año en curso
SA : SENIOR A	Desde 46 años hasta 50 años cumplidos en año en curso
SB : SENIOR B	Desde 51 años hasta 55 años cumplidos en año en curso
SC : SENIOR C	Desde 56 años hasta 60 años cumplidos en año en curso
SD : SENIOR D	Desde 61 años cumplidos en el año en curso.
ÚNICA	Cualquier edad

ACREDITACIONES

Se acreditaran únicamente aquellos participantes que estén inscriptos en la lista de Buena Fe (especificando su condición).

Requisitos para la acreditación:

1. Figurar en la lista de Buena Fe.
2. Documento de identidad.
3. Numero de Matricula profesional.

Una vez otorgada la Acreditación, los participantes deberán exhibirla en forma visible y permanente durante todo el desarrollo de la competencia.

Junto a la Acreditación Deportiva se entregará la acreditación para acceder a las cenas correspondientes.

PREMIACIONES

En todas las disciplinas se premiará a las posiciones 1, 2 y 3 por categoría y sexo en caso de corresponder.

EMERGENCIAS MÉDICAS

- a) La Organización local brindara un Servicio de Emergencias Médicas, oportunamente se informara la empresa a cargo del mismo.
- b) Se contara con una ambulancia y medico permanente para atender a los participantes que así lo requieran en cualquier lugar de competencia, este servicio alcanzara a todas los participantes acreditados oficialmente.
- c) El servicio también estará disponible de manera pasiva en horarios fuera de competencia.

SANCIONES

Todas las sanciones aplicadas por los árbitros durante la competencia deportiva serán individuales y acumulativas a lo largo de toda la competencia.

Las medidas disciplinarias son independientes de las consecuencias previstas en las reglas de juego en cada caso.

Se deja debidamente expresado que el insulto desmedido o agresión de hecho en contra de los árbitros, autoridades, adversarios, compañeros de equipo o público antes, durante o después de un partido significara la suspensión por el resto de la competencia.

Cualquier omisión al presente reglamento deportivo será resuelta por el Director General.

REGLAMENTO DE AJEDREZ

Solo podrán participar Farmacéuticos

Categoría: única

La competencia será individual. Hasta ocho (8) participantes se disputará todos contra todos. Con nueve (9) o más participantes, será a 7 rondas.

Para la primera ronda, las partidas comenzarán a la hora indicada, una vez realizado el sorteo, y comenzado los juegos, toda inscripción tardía dará lugar a la pérdida del punto. Para el resto de las rondas y en el caso de no estar presente el jugador que lleva las blancas en el horario establecido para el comienzo de la misma, el árbitro pulsará el reloj de este dando comienzo a la partida correspondiente.

Las partidas se jugarán con reloj, disponiendo cada jugador de diez (10) minutos para completar el juego. No podrán suspenderse ni postergarse las partidas. Así mismo la organización tendrá la potestad de modificar el tiempo de juego por jugador acorde a la cantidad de participantes.

En caso que se produzca paridad de puntos en el 1er puesto, y no sean más de dos los jugadores en esta situación, se desempatará al mejor puntaje de dos (2) partidas a cinco (5) minutos entre los jugadores. En caso de paridad, se tendrá en cuenta la puntuación final del torneo.

Para los casos no contemplados específicamente en este Reglamento, serán aplicables las normas de partidas rápidas de la F.I.D.E

Disposiciones Generales:

- a) El reloj debe ser accionado con la misma mano con la que mueven las piezas.
- b) El jugador sólo tiene derecho a oprimir el botón del reloj, luego de haber hecho su jugada. Le está prohibido, moverlo, tocarlo, golpearlo, o efectuar cualquier otro movimiento con el mismo.
- c) El anuncio del jaque no es obligatorio.
- d) Los jugadores no están obligados a anotar sus jugadas, pero para toda controversia se tendrá en cuenta la planilla de su contrincante, si este ha procedido a su anotación.
- e) El reloj se colocará a la derecha del jugador que lleva las negras.

f) Cuando un jugador tira accidentalmente una o varias piezas, debe colocarlas correctamente en el tablero. Su oponente puede poner en marcha el reloj del otro hasta que las piezas hayan sido acomodadas en las casillas que correspondan.

Del movimiento de las piezas:

a) El jugador que le toca jugar y desea acomodar una o más piezas en sus casillas, previamente debe expresar su intención diciendo “compongo”. Caso contrario, deberá mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si ninguna de las piezas tocadas pueden ser movidas o capturadas, el jugador puede efectuar cualquier otra jugada legal.

b) Cuando una pieza es soltada sobre una casilla, se considera que la jugada está efectuada, no pudiéndose reubicarla en otra casilla.

c) El movimiento de un jugador no se considera completado hasta que detenga su reloj y ponga en marcha el de su rival, a menos que con el movimiento realizado finalice la partida.

La partida es ganada por aquel jugador que:

a) Da mate al Rey adversario. El anuncio de mate sin ir acompañado de la realización de la movida, no es suficiente para ganar la partida. El mate concluye inmediatamente la partida, liberando al jugador ganador de la obligación de pulsar su reloj.

b) Su adversario declara que abandona. Esto concluye inmediatamente la partida liberando a ambos jugadores de cualquier otra obligación relacionada con el reloj.

c) Notifica al árbitro de la caída de la aguja en el reloj del adversario, deteniendo ambos relojes y siempre y cuando su aguja esté levantada. Si ambas agujas están caídas, la partida es tablas.

La partida es tablas, cuando:

a) Si uno de los reyes queda ahogado.

b) Por acuerdo de los jugadores durante la partida (no antes ni después). Si un jugador ofrece tablas a su adversario, y la aguja del reloj de este cae antes de su respuesta, aquel tiene el derecho de reclamar el triunfo, siempre y cuando notifique al árbitro de la caída de la aguja de su rival. Si el rival acepta las tablas antes de que se produzca este reclamo, el resultado será tablas.

c) Si las agujas de ambos relojes están caídas.

d) Si un jugador demuestra que hubo jaque perpetuo o repetición de jugadas. e) Si los contendientes no tienen material suficiente para dar mate. No se considerarán tablas las posiciones en las que existan variantes de Mate ayudado, por Ej. Rey y Alfil de distinto color.

f) Si un jugador no tiene material suficiente para dar mate y la aguja del reloj de su rival cae.

g) Si un jugador demuestra que se han efectuado 50 jugadas consecutivas, sin haber movimientos de peones o capturas de piezas.

De las jugadas ilegales.

a) Producida una jugada ilegal por un jugador, el adversario parará ambos relojes y notificará la irregularidad al árbitro, quien otorgará dos (2) minutos extras a este último.

b) Ante la segunda jugada ilegal por un mismo jugador, el árbitro declarará la partida perdida al jugador que realizó las jugadas incorrectas.

REGLAMENTO DE ATLETISMO

Solo podrán participar farmacéuticos

Categorías: se distinguirá entre masculino y femenino.

L : LIBRES	Hasta 35 años cumplidos en año en curso
MA : MAYORES A	Desde 36 años hasta 40 años cumplidos en año en curso
MB : MAYORES B	Desde 41 años hasta 45 años cumplidos en año en curso
SA : SENIOR A	Desde 46 años hasta 50 años cumplidos en año en curso
SB : SENIOR B	Desde 51 años hasta 55 años cumplidos en año en curso
SC : SENIOR C	Desde 56 años hasta 60 años cumplidos en año en curso
SD : SENIOR D	Desde 61 años cumplidos en el año en curso.

De proveerse de números identificatorios a todos los atletas, deberán colocárselos sobre el pecho durante la competencia.

El resultado de la competición se determinará por las marcas obtenidas.

No habrá límites en el número de participantes en cada disciplina o postas. Según la reglamentación se competirá en series y finales cuando las circunstancias lo indiquen.

Cada Atleta se inscribirá hasta diez (10) minutos antes de cada prueba ante el personal designado.

Se disputarán las siguientes disciplinas:

- 60 mts. Llanos femenino.
- 100 mts. Llanos masculino.
- Salto en Largo – tres (3) intentos
- Lanzamiento de Bala – tres (3) intentos
- Maratón femenino 2500 metros
- Maratón masculino 5000 metros

REGLAMENTO DE BASQUETBOL 3 vs 3

Podrán participar farmacéuticos y acompañantes (mayores de edad).

Categoría: Única.

Los equipos participantes deberán presentar sus jugadores con camisetas uniformes.

En la planilla de control se detallará: nombre, apellido, número de documento y firma de cada jugador, en el caso del profesional, número de matrícula, y nominación del jugador que hará de Capitán. La planilla deberá completarse antes del comienzo del partido.

La cantidad mínima de jugadores se fija en tres (3), pudiendo los equipos incluir en planilla una cantidad de hasta seis (6) jugadores y se deberá nominar al jugador que hará de Capitán. Ante la no presentación de uno de los equipos, se dará el partido ganado al equipo que presente planilla con el resultado de 20-0. Si ninguno de los dos equipos se presentará, a los dos equipos se les computará un resultado de partido perdido con un resultado de 20-0.

Los partidos tendrán una duración de veinte (20) minutos corridos que estarán divididos en dos tiempos de diez (10) minutos cada uno con un intervalo de cinco (5) minutos. En caso de igualdad a la finalización del tiempo reglamentario, se disputaran todos los tiempos adicionales que sean necesarios, de 5 minutos, hasta que se termine la paridad.

Sistema de puntuación: La puntuación por partido será la siguiente:

- a- Partido ganado -----Dos (2) puntos
- b- Partido perdido en juego -----Un (1) punto
- c- Partido perdido por no presentación -----Cero (0) punto

Para caso de igualdad de puntos, en zona de clasificación, entre dos o más equipos se aplicará para desempatar el siguiente detalle:

- 1) El resultado entre equipos
- 2) Por diferencia de goles
- 3) Por goles a favor
- 4) Fair Play
- 5) Por sorteo, que se realizará en presencia de los delegados de los equipos involucrados.

Se deberán respetar los horarios establecidos en el Fíxture confeccionado. Se fija como tiempo límite de tolerancia para la iniciación de los encuentros diez (10) minutos.

Los profesionales participantes deberán someterse y respetar todas las disposiciones que rigen el juego oficialmente, según la Federación Argentina de Básquetbol.

Los tiempos de demora por la llegada tarde se descontarán del tiempo de juego y descanso.

REGLAMENTO DE BEACH VOLLEY MIXTO

Podrán participar farmacéuticos y acompañantes (mayores de edad).

Categoría: Única.

Los equipos participantes deberán presentar sus jugadores con camisetas uniformes.

En la planilla de control se detallará: nombre, apellido, número de documento y firma de cada jugador, en el caso del profesional, número de matrícula, y nominación del jugador que hará de Capitán. La planilla deberá completarse antes del comienzo del partido.

La cantidad mínima de jugadores se fija en cuatro (4), pudiendo los equipos incluir en planilla una cantidad de hasta ocho (8) jugadores y se deberá nominar al jugador que hará de Capitán. De los cuatro jugadores en cancha, como mínimo, dos deberán ser de sexo Femenino. Ante la no presentación de uno de los equipos, se dará el partido ganado al equipo que presente planilla con el resultado de 2-0. Si ninguno de los dos equipos se presentará, a los dos equipos se les computará un resultado de partido perdido con un resultado de 2-0.

Se jugarán dos (2) Sets de quince (15) puntos cada uno con el sistema de Tie Break. En caso de empate se definirá con un tercer set a quince (15) puntos y con diferencia de dos (2) tantos como mínimo. La organización, por cuestiones climáticas o por problemas de disponibilidad de canchas tendrá la potestad de reducir los Sets a diez (10) puntos.

Se deberán respetar los horarios establecidos en el Fixture confeccionado. Se fija como tiempo límite de tolerancia para la iniciación de los encuentros diez (10) minutos. Si existiera acuerdo de ambos delegados dentro de los primeros diez (10) minutos, podrá demorarse diez (10) minutos adicionales por sobre lo establecido, haciendo conocer al coordinador de cancha y al árbitro, dejando constancia en la planilla de control. En caso que el partido se posponga por veinte (20) minutos, el tiempo perdido se descontará del juego y del descanso, de la manera que los establezcan los árbitros. Ejemplo: Jugando los sets a menor cantidad de puntos. Vencidos los veinte (20) minutos, no se permitirá a posteriori ningún acuerdo entre los delegados, por lo que se cerrarán las planillas perdiendo los puntos el equipo que no se presente.

Sistema de puntuación: La puntuación por partido será la siguiente:

- d- Partido ganado -----Dos (2) puntos
- e- Partido perdido en juego -----Un (1) punto
- f- Partido perdido por no presentación -----Cero (0) punto
- g- Para caso de igualdad de puntos, en zona de clasificación, entre dos o más equipos se aplicará para desempatar el siguiente detalle:

En caso de igualdad de puntaje entre dos o más equipos participantes, se clasificarán de acuerdo al siguiente criterio de desempate:

- 1) Set promedio (cociente entre set ganados y set perdidos)
- 2) Punto promedio (cociente entre puntos ganados y puntos perdidos)
- 3) Resultado del partido disputado entre los equipos que tienen igualdad de puntos en la fase a definir.
- 4) Fair Play
- 5) Por sorteo, que se realizará en presencia de los delegados de los equipos involucrados.

Se permitirá hasta un máximo de dos (2) equipos por Provincia.

Los profesionales participantes deberán someterse y respetar todas las disposiciones que rigen el juego oficialmente, según la Federación Argentina de Vóleybol.

REGLAMENTO DE CANASTA

Por pareja, podrán participar acompañantes (mayores de edad) siempre en pareja con un farmacéutico/a.

Categoría: Única

Sistema de Juego

Se jugará por parejas y aplicando el sistema de simple eliminación. La salida se realizará con cinco cartas en el pozo y espejo, y se podrá cortar teniendo una canasta pura y una impura la pareja, y la primer bajada deberá sumar cincuenta (50) puntos, hasta los mil quinientos (1.500) en juego, noventa (90) hasta los tres mil (3.000), y ciento veinte (120) hasta terminar el juego.-

Puntuación

Se jugará a cinco mil (5000) puntos y se aplicará la siguiente puntuación:

- por espejo cien (100) puntos.
- por corte cien (100) puntos.
- por canasta pura quinientos (500) puntos.
- por canasta impura doscientos (200) puntos.
- por cada tres rojo cien (100) puntos. Si se tienen los cuatro (4) se suma doble.
- por cada tres negro cien (100) puntos en contra.
- las cartas negras (J,Q,K) y el 8, 9 y 10 suman diez (10) puntos cada uno, ya sea a favor o en contra.
- las cartas 4, 5, 6 y 7 suman cinco (5) puntos cada una, ya sea a favor o en contra.
- las A sumarán quince (15) puntos, a favor o en contra.
- los 2 serán comodines, y sumarán veinte (20) puntos, a favor o en contra.
- los comodines comunes sumarán cincuenta (50) puntos, a favor o en contra.

Artículo 3º: Ante toda duda se aplicará lo dispuesto por el reglamento oficial de canasta.-

REGLAMENTO DE FUTBOL 8 Masculino

Podrán participar farmacéuticos y acompañantes (mayores de edad).

Categoría: única.

Los equipos participantes deberán presentar sus jugadores con camisetas uniformes.

En la planilla de control se detallará: nombre, apellido, número de documento y firma de cada jugador, en el caso del profesional, número de matrícula, y nominación del jugador que hará de Capitán. La planilla deberá completarse antes del comienzo del partido.

La cantidad mínima de jugadores se fija en siete (7), pudiendo los equipos incluir en planilla una cantidad de hasta quince (15) jugadores y se deberá nominar al jugador que hará de Capitán.

Los partidos tendrán una duración de sesenta (60) minutos cronometrados que estarán divididos en dos periodos de 30 minutos cada uno.

Ante la no presentación de uno de los equipos, se dará el partido ganado al equipo que presente planilla con el resultado de 3-0. Si ninguno de los dos equipos se presentará, a los dos equipos se les computará un resultado de partido perdido con un resultado de 3-0.

Se deberán respetar los horarios establecidos en el Fixture confeccionado. Se fija como tiempo límite de tolerancia para la iniciación de los encuentros diez (10) minutos. Si existiera acuerdo de ambos delegados dentro de los primeros diez (10) minutos, podrá demorarse diez (10) minutos adicionales por sobre lo establecido, haciendo conocer al coordinador de cancha y al árbitro, dejando constancia en la planilla de control. En caso que el partido se posponga por veinte (20) minutos, el tiempo perdido se descontará del juego, de la manera que los establezcan los árbitros, Ejemplo: reduciendo la duración de cada uno de los periodos. Vencidos los veinte (20) minutos, no se permitirá a posteriori ningún acuerdo entre los delegados, por lo que se cerrarán las planillas perdiendo los puntos el equipo que no se presente o ambos.

Los partidos tendrán una duración de sesenta (60) minutos cronometrados que estarán divididos en dos periodos de 30 minutos cada uno.

Las zonas se integrarán por sorteo. La clasificación será por puntos, ganador tres (3) puntos, empate un (1) punto y perdedor cero (0) puntos. En caso de igualdad de puntos se definirá de la siguiente forma:

- 1) El resultado entre equipos
- 2) Por diferencia de goles
- 3) Por goles a favor

4) Fair Play

5) Por sorteo, que se realizará en presencia de los delegados de los equipos involucrados y el organizador

La cantidad de partidos a jugar se ha definido de la siguiente forma: Cinco (5) partidos como máximo, incluida la ronda final y tres (3) como mínimo para todas las categorías. Como excepción, podrá elevarse el máximo en un partido más, o bien disminuir el mínimo a dos (2).

En los partidos definitorios, en caso de empate en el tiempo reglamentario, se definirá por penales. Los penales se ejecutarán de la siguiente forma: serie de 5 ejecutados por 5 jugadores distintos. En caso de subsistir la igualdad, series de 1 penal hasta ejecutar todos los jugadores. Cuando se dispute una zona única de 4 equipos, en caso de empate en los partidos definitorios, se establece ventaja deportiva para los mejores clasificados, excepto que en la zona clasificatoria no se hubiera podido determinar las posiciones. En lugar de sorteo, se definirá por penales el partido final para determinar el primer y su caso tercer puesto.

REGLAMENTO DE FUTBOL 5 SENIORS (+45 años) Y FEMENINO (Única – cualquier edad)

Podrán participar farmacéuticos y acompañantes (mayores de edad).

Los partidos serán disputados por dos equipos de 5 (cinco) jugadores/as cada uno y no menos de 4 (cuatro) en el campo de juego. Cada equipo deberá nominar al jugador que hará de Capitán antes del inicio del partido.

El equipo de cada jugador estará compuesto de la correspondiente camiseta con el color de la delegación a la que corresponda, con números perfectamente visibles. Es obligatorio el uso de canilleras, no permitiéndose el ingreso al campo de juego sin las mismas.

Los partidos comprenderán dos (2) períodos iguales de veinte (20) minutos cada uno, con un descanso de diez (10) minutos entre ambos, para todas las categorías.

Se podrán realizar la cantidad de cambios deseados. Un jugador reemplazado podrá reingresar indefinidamente al campo de juego.

En la planilla de control se detallará: nombre, apellido, número de documento y firma de cada jugador, en el caso del profesional, número de matrícula, y nominación del jugador que hará de Capitán. La planilla deberá completarse antes del comienzo del partido. En cada partido el máximo de integrantes de cada plantel en la planilla de control será de diez (10) jugadores.

Las zonas se integrarán por sorteo. En cada una de las zonas jugarán todos contra todos y la clasificación será por puntos, ganador (3), empate (1) y perdedor (0).

En caso de igualdad de puntos se definirá de la siguiente forma:

El resultado entre equipos.

Por diferencia de goles.

Por goles a favor.

Fair Play .

Por sorteo, que se realizará en presencia de los delegados de los equipos involucrados y el coordinador general de ese deporte.

Ante la no presentación de uno de los equipos, se dará el partido ganado al equipo que presente planilla con el resultado de 3-0. Si ninguno de los dos equipos se presentará, a los dos equipos se les computará un resultado de partido perdido con un resultado de 3-0.

En los partidos definitivos de posiciones, en caso de empate en el tiempo reglamentario, se definirá por penales. Los penales se ejecutarán de la siguiente forma: serie de 5 ejecutados por 5 jugadores distintos. En caso de subsistir la igualdad, series de 1 penal hasta que surja un ganador. Cuando se dispute una zona única de 4 equipos, en caso de empate en los partidos definitivos, se establece ventaja deportiva para los mejores clasificados.

Vencido el horario de iniciación de los partidos, no habrá más de diez (10) minutos de tolerancia en el comienzo de los mismos. Vencido dicho tiempo, el o los equipos que no reúnan el mínimo de jugadores exigibles perderán los puntos en disputa. Si existiera acuerdo de ambos delegados dentro de los primeros diez (10) minutos, podrá demorarse diez (10) minutos adicionales por sobre lo establecido, haciendo conocer al encargado de cancha y al árbitro, dejando constancia en la planilla de control. En caso que el partido se posponga por veinte (20) minutos, el tiempo perdido se descontará del juego, de la manera que los establezcan los árbitros, Ejemplo: reduciendo la duración de cada uno de los periodos. Vencidos los veinte (20) minutos, no se permitirá a posteriori ningún acuerdo entre los delegados, por lo que se cerrarán las planillas perdiendo los puntos el equipo que no se presente o ambos.

Los partidos serán disputados por dos equipos de 5 (cinco) jugadores cada uno y no menos de 4 (cuatro) en el campo de juego. Cada equipo deberá nominar al jugador que hará de Capitán antes del inicio del partido.

El equipo de cada jugador estará compuesto de la correspondiente camiseta con el color de la delegación a la que corresponda, con números perfectamente visibles. Es obligatorio el uso de canilleras, no permitiéndose el ingreso al campo de juego sin las mismas.

Los partidos comprenderán dos (2) períodos iguales de veinte (20) minutos cada uno, con un descanso de diez (10) minutos entre ambos, para todas las categorías.

Se podrán realizar la cantidad de cambios deseados. Un jugador reemplazado podrá reingresar indefinidamente al campo de juego.

En la planilla de control se detallará: nombre, apellido, número de documento y firma de cada jugador, en el caso del profesional, número de matrícula, y nominación del jugador que hará de Capitán. La planilla deberá completarse antes del comienzo del partido. En cada partido el máximo de integrantes de cada plantel en la planilla de control será de diez (10) jugadores.

Las medidas disciplinarias y sanciones a aplicar serán dispuestas por el Tribunal de Disciplina, previa recepción del informe del árbitro y descargo correspondiente. Los fallos son inapelables. Ante toda duda se aplicará lo dispuesto por el reglamento de la A.F.A

REGLAMENTO DE GOLF

Solo podrán competir farmacéuticos.

La competencia podrá tener lugar en una o dos jornadas.

Categorías: Se distinguirá entre masculino de femenino.

- 0 a 18 de hándicap
- 19 de hándicap en adelante

Resultará ganador el jugador que realice la menor cantidad de golpes netos en cada categoría.

De resultar empate se realizará el desempate automático de acuerdo con lo que fija el reglamento de la cancha en que se realiza el torneo.

A los efectos de la entrega de medallas, se respetará el orden obtenido en la competencia por cada golfista. Obtendrán premios los clasificados en los puestos 1º, 2º y 3º en cada categoría.

REGLAMENTO DE NATACION

Solo podrán participar farmacéuticos

Categorías: se distinguirá entre masculino y femenino.

L : LIBRES	Hasta 35 años cumplidos en año en curso
MA : MAYORES A	Desde 36 años hasta 40 años cumplidos en año en curso
MB : MAYORES B	Desde 41 años hasta 45 años cumplidos en año en curso
SA : SENIOR A	Desde 46 años hasta 50 años cumplidos en año en curso
SB : SENIOR B	Desde 51 años hasta 55 años cumplidos en año en curso
SC : SENIOR C	Desde 56 años hasta 60 años cumplidos en año en curso
SD : SENIOR D	Desde 61 años cumplidos en el año en curso.

Se desarrollarán las pruebas que se detallan a continuación, en función de los participantes, en los días y horarios que se establezcan:

Libre 25 Mts

Espalda 25 Mts.

Pecho 25 Mts.

Mariposa 25 Mts.

Posta 4 x 25 Mts. Mixta libre.

Los equipos de posta estarán integrados por cuatro nadadores de cualquier categoría, como mínimo deberá estar integrado por dos (2) competidores de sexo femenino, debiendo nadar los 25 mts. Cada uno en forma de relevo consecutivo. Se premiará con una medalla a los tres primeros clasificados de cada prueba por categoría

REGLAMENTO DE PADEL

Por pareja, podrán participar acompañantes (mayores de edad) siempre en pareja con un farmacéutico/a.

Solo podrán participar farmacéuticos

Categorías: se distinguirá entre masculino, femenino y mixto.

LIBRES	Hasta 35 años cumplidos en año en curso
MAYORES	Desde 36 años hasta 45 años cumplidos en año en curso
SENIOR	Desde 46 años cumplidos en año en curso

Para la categoría mixta solo se realizará categoría única.

El sistema de juego se armará en base a la cantidad de inscriptos, pudiendo ser por zonas o a simple eliminación.

En la mayoría de los casos los partidos se realizarán a 1 set, sin ventaja con punto de oro.

Punto de Oro: Llegado al “Deuce” (40-40), la pareja restadora elegirá el lado donde se efectuará el servicio. Los integrantes de esa pareja no podrán cambiar de posición para jugar este punto, es decir, el jugador de drive tendrá que seguir jugando en ese lado de la pista. La pareja que reste podrá elegir si debe restar el jugador de drive o el de revés.

En caso de que la cantidad de participantes supere lo estimado, la organización tiene la potestad de establecer la duración de los partidos. La definición de las posiciones en la zona en caso de empate se produce:

Se permitirán diez (10) minutos de tolerancia de la hora prevista para la iniciación de cada encuentro. Se otorgarán dos (2) puntos por cada partido ganado, un (1) punto por partido perdido y cero (0) punto por la no presentación a disputar el partido.

De cada una de las zonas, se clasificarán dos (2) equipos para las rondas finales, las que se disputarán por eliminación simple. En caso de igualdad en la sumatoria de puntos en la etapa clasificatoria, se definirá la posición en la zona de acuerdo con el siguiente orden:

- Resultados de los partidos entre sí.
- Diferencia de Games (a favor y en contra) en los partidos entre sí.
- Diferencia de Games (a favor y en contra) en todos los partidos jugados en esa zona
- Sorteo

REGLAMENTO DE PESCA

Solo podrán participar farmacéuticos.

Categoría: Única.

La cantidad de participantes es libre. A cada pescador se le asignará un número o número identificador. Por ninguna causa se podrá abandonar la caña estando la línea en el agua. En caso de tener que ausentarse del lugar de pesca deberá levantar la línea del agua y colocarla en un lugar donde no moleste a los demás participantes.

Los pescadores podrán usar los siguientes equipos e implementos: Caña de material y medida libre. Reel libre, de uso obligatorio. Nylon es libre. Anzuelos, 2(dos) como máximo de medida libre. Línea, libre (balancín, paternóster, con o sin boya). Profundidad de fondo. Plomada de cualquier tipo o peso. La carnada será provista por la organización.

Está prohibido: Ceder, recibir o intercambiar piezas. Ceder o recibir o intercambiar el equipo en uso. Usar robadores. Tener anzuelos encarnados que no sean los de la línea en uso. Lanzar fuera de su sector o en diagonal. Tener caña de repuesto armada con anzuelo Usar cualquier clase de ceba.

Está permitido: Recoger la línea a mano en caso de rotura de la caña o reel. Recibir ayuda de cualquier tipo.

Al logro de cada pieza, el pescador deberá exhibirla al fiscal para que tome nota de la pieza obtenida. Será ganador el que obtenga la mayor cantidad de puntos al término de la competencia. Cuando la pieza venga clavada por dos anzuelos, uno en la boca y otra en cualquier parte del cuerpo del pez, la pieza corresponde al que la aprehendió por la boca. Toda pieza que se desprendiera del anzuelo tendrá validez, si queda capturada por el pescador.

El lugar, la asignación de puntaje y la duración del torneo lo determinará la organización acorde al lugar donde se realice la competencia.

Frente al empate en puntos se desempatará por la cantidad de piezas obtenidas, de persistir el empate se definirá por la pieza de mayor peso y de persistir la igualdad, se hará por sorteo.

La Organización no se responsabiliza de cualquier pérdida o extravío.

REGLAMENTO DE TEJO

Por pareja, podrán participar acompañantes (mayores de edad) siempre en pareja con un farmacéutico/a.

Categoría: Única.

El Tejo es un deporte que consiste en lanzar un tejín y luego jugar un tejo tratando de ubicarlo lo más cerca o pegado al tejín, luego juega el rival y así sucesivamente. Los partidos se juegan en una cancha rectangular, sobre un terreno de conchilla bien compactada y lisa, demarcada en sus líneas centro, laterales y cabeceras por sogas o piola. Todas las acciones antes y durante el desarrollo del juego serán controladas por un juez.

En cada cabecera se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento.

El juego de Tejo estará compuesto por seis tejos de un (1) color y seis de otro, y uno más llamado Tejín, de un tercer color.

Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color y tendrá la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido. Está permitido a cada equipo realizar una jugada de prueba a los efectos de reconocer la cancha de ambos lados.

Sin orden del juez no estará permitido arrojar tejín o tejos, de ocurrir esto, serán declarados nulos.

Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a veinte (20) Centímetros de las líneas laterales, centro y cabeceras. Caso contrario será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedara en posición de centro, canto o parado el juez procederá a acostarlo hacia el centro de la cancha. Si por cualquier circunstancia un jugador arroja el Tejín y es considerado “nulo”, el mismo jugador tiene una oportunidad más para ubicarlo en forma correcta, si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad si este no lo ubica correctamente, el juez procederá a colocarlo en el centro de la cancha y comenzará la partida arrojando el primer tejo quien había arrojado el tejín por primera vez. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.

Si al arrojar el primer tejo, este se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Cuando se arroja un tejo y éste no pasa la línea central o toca cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o cae fuera de las mismas será considerado nulo.

El jugador que arrojase un tejín o un tejo deberá estar ubicado dentro de la zona de lanzamiento, no pudiendo pasar totalmente el pie de las líneas demarcatorias, el mismo deberá mantener esta posición hasta una vez arrojado el tejín o tejo, caso contrario estos serán considerados nulos. Ningún jugador por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar un tejo que ha sido jugado.

Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez lo considerará nulo. Los partidos se juegan a once (11) puntos sin excepción.

Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera la zona de juego se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera, el contrario al que produjo la infracción. El juez procederá a otorgarle un (1) punto al equipo contrario.

Si dos (2) tejos de distintos equipos quedan a la misma distancia del tejín, continúa jugando el que igualó la distancia, una vez arrojados todos los tejos y persiste la igualdad, el juez dará por finalizada esa partida sin otorgar puntos y tiene la salida en la próxima partida quien lo había hecho en la anterior.

Si un (1) tejo de cada equipo estuviera tocando el tejín ganará el que tenga mayor superficie de contacto. Si por cualquier circunstancia se rompiera el tejín durante el desarrollo de una partida se anulará la misma, reponiéndose el tejín por otro. Si se rompe un tejo se retirarán los restos del mismo siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente.

Los jugadores podrán pedirle al juez que mida la distancia de los tejos con respecto al tejín en cualquier momento del partido, siendo el fallo del juez de carácter inapelable. En las mediciones que tengan poca diferencia el juez podrá convocar a un jugador de cada equipo para presenciar la misma. Los jugadores no podrán traspasar los límites de la línea central de la cancha durante el desarrollo del juego, y si lo hicieran con tejos en la mano el o los mismos serán declarados nulos.

Un jugador de cualquier equipo puede no jugar el o los tejos cuando crea conveniente informando la decisión, ejemplo con la frase “levantamos juez”, dando este por finalizada la partida. El juez debe comunicar el resultado del partido cuantas veces los jugadores se lo requieran. Una vez finalizada la partida, el juez determinará cuáles y cuántos tejos están más cerca del tejín expresando en voz alta, cuántos son los puntos obtenidos y a quien corresponden, diciendo pueden levantar el juego, en ese momento el juez tiene que levantar el “Tejín” y luego de anotar los puntos en planilla, pizarra, tablero o cartel etc. y estando todas las condiciones dadas, entregara el Tejín al equipo correspondiente para el comienzo de la partida siguiente.

Un participante de cualquier equipo podrá solicitarle al juez la suspensión momentánea de la partida, por lesiones, indisposiciones o necesidades fisiológicas, teniendo como plazo máximo para continuar el juego quince (15) minutos, pasado este tiempo el juez dará por terminado el partido, siendo ganador el equipo completo, obteniendo el resultado de quince-ocho,(11-4) El juez puede durante el desarrollo de una partida tener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., únicamente con los jugadores. Siendo el juez la única y máxima autoridad durante el partido.

Cuando un tejo es lanzado y por cualquier circunstancia se convierte en nulo y en su recorrido desplaza a otro u otros tejos, el juez una vez que determinó a que equipo favoreció en la

modificación, procederá de la siguiente manera. Retirar el tejo nulo, si se favoreció al equipo contrario que produjo el desplazamiento la nueva posición es válida, si quien se favoreció es el equipo infractor, el juez deberá retirarle de la cancha a este el o los tejos más cercanos al tejín hasta que queden ganado la misma cantidad de tejos que había antes de producirse la infracción.

No se podrán jugar más tejos de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno y en tercetos dos (2) cada uno. En caso de jugar más tejos serán considerados nulos. Si se jugara uno o más tejos de color equivocado se le quitará al equipo infractor el o los mismos tejos de su color, devolviéndole al otro equipo sus tejos correspondientes. El juez es el único autorizado a “limpiar” el tejín durante el juego, para su medición o mejor visión. Cuando un tejo es declarado nulo el juez debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.

Pueden pasar a ver una jugada en cualquier momento de la partida, uno (individual), dos (parejas) y tres (tríos) tengan tejos o no para jugar, teniendo la autorización correspondiente, lo podrán hacer por los laterales externos de la cancha. Si un jugador de cualquier equipo intentara obtener una ventaja intencionalmente de manera antirreglamentaria y/o antideportiva, el juez deberá declarar nulos el o los tejos que le corresponden jugar esa partida. Pasado el horario estipulado para el comienzo de los partidos la tolerancia de espera para todos los jugadores es de diez (10) minutos transcurrido este tiempo el equipo ausente perderá 11-4.

En caso que antes, durante y después del juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes serán los responsables de evaluar la situación y determinar las medidas a seguir con absoluta responsabilidad.

PUNTUACION: Se asignarán tantos puntos como tejos del mismo color se encuentren más cercanos al tejín al término del lanzamiento de todos los tejos.

REGLAMENTO DE TENIS

Se disputarán torneos de single y de dobles. En singles podrán participar solo farmacéuticos en dobles podrán participar acompañantes (mayores de edad) siempre en pareja con un farmacéutico/a.

Categorías: se distinguirá entre masculino y femenino.

LIBRES	Hasta 35 años cumplidos en año en curso
MAYORES	Desde 36 años hasta 45 años cumplidos en año en curso
SENIOR	Desde 46 años cumplidos en año en curso

El formato del torneo lo determinara la organización en base a la cantidad de inscriptos pudiendo varias de una categoría a otra.

Podría ser por zonas o por simple eliminación.

La duración de los partidos podrá ser al mejor de tres sets, siendo los mismo con punto de oro o a un set con punto de oro.

En caso que se juegue por zonas, la definición de las posiciones en caso de empate se determinara de la siguiente manera:

- a) Sistema Olímpico.
- b) Por partidos ganados.
- c) Por diferencia de Sets.
- d) Por diferencia de Games.
- e) Por sorteo.

Los jugadores deben estar en el lugar de juego a la hora prevista para la iniciación del partido, diez (10) minutos de tolerancia.

Los partidos se disputarán con luz artificial en caso de ser necesario.

REGLAMENTO TENIS DE MESA

Se disputarán torneos de single y de dobles. En singles podrán participar solo farmacéuticos en dobles podrán participar acompañantes (mayores de edad) siempre en pareja con un farmacéutico/a.

Categorías: se distinguirá entre masculino y femenino.

LIBRES	Hasta 35 años cumplidos en año en curso
MAYORES	Desde 36 años hasta 45 años cumplidos en año en curso
SENIOR	Desde 46 años cumplidos en año en curso

El formato del torneo lo determinara la organización en base a la cantidad de inscriptos pudiendo varias de una categoría a otra.

Podría ser por zonas o por simple eliminación.

Cada partido se jugará al mejor de tres (3) Sets. Cada Set es de once (11) tantos, definiéndose en caso de empate en diez (10) tantos, en favor del primero que obtenga dos (2) tantos de diferencia. El saque es libre. Realizarán dos (2) saques cada jugador, en forma alternada.

Los jugadores deben estar en el lugar de juego a la hora prevista para la iniciación del partido, diez (10) minutos de tolerancia.

La organización tiene la potestad de modificar la duración de los partidos a merced de la cantidad de participantes y la disponibilidad de mesas.

REGLAMENTO DE TRUCO

Por pareja, podrán participar acompañantes (mayores de edad) siempre en pareja con un farmacéutico/a.

Categoría: Única.

Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas, modalidad en parejas mixtas o del mismo sexo.

La partida se jugará a 1 partido de treinta (30).

MALAS: son los primeros 15 tantos y BUENAS los restantes 15 tantos

Mezclarán las cartas, se repartirán boca arriba solo una carta para cada uno y el que obtenga la carta más alta comenzará con el reparto.

El que da las cartas las mezcla o baraja y poniendo el mazo sobre la mesa pide al contrario inmediato que está sentado a su izquierda que corte, o sea, que separe el mazo en dos montones, hecho lo cual recogerá el mazo y sacando las cartas bien de “arriba” procederá a dar tres cartas a cada jugador en tres vueltas de una carta cada vez, comenzando por el jugador sentado a su derecha y que será llamado mano. El que da las cartas se lo llama PIE. En el resto de las jugadas se darán las cartas una vez por jugador siguiendo por turno por la derecha del primero que las dio y rigiéndose por lo expuesto hasta ahora.

No se permitirá que corte cualquier otro jugador sino exclusivamente el que esté sentado a la izquierda de quien reparte las cartas; tampoco se permitirá más de un corte, pero sí se permitirá que quien debe cortar golpee la baraja dando por “buena” la acción del carteo. En este caso el que da debe colocar la carta de “arriba” abajo y se dará 3 cartas a cada jugador.

Cuando al dar las cartas cae una (1) boca arriba será obligación del dador, dar de nuevo.

CONSIDERACIONES GENERALES:

Cuando antes de jugar ninguna carta se va un bando “a baraja” sin decir palabra, queda terminado, ese tiro y el bando contrario, yéndose también a baraja cobrará dos (2) tantos a favor.

Las cartas ya jugadas que se hayan puesto con las del mazo, no podrán ser examinadas por ningún jugador, salvo en el caso de que se haya constatado durante el juego, que los contrarios no tenían el envido cantado. En ese caso podrán revisarse las cartas jugadas y si resultase exigir la falta enunciada.

El bando que la cometió deberá cobrar los tantos jugados los que pasarán a engrosar los tantos del denunciante. Si por el contrario no se proba la existencia de la falta, el bando acusado retirará para sí tres (3) tantos a título de indemnización.

Podrán irse a baraja los que quieran siguiendo el curso del tiro mientras queden con cartas los contrarios, sin que por eso sufra alteración alguna el juego.

El jugador podrá hablar lo que quiera y esto no tendrá valor, si no tiene las cartas vistas en la mano. Igualmente una vez pasada la primera mano, cualquier jugador podrá hablar lo que quiera del envideo, sin que con ello incurra en falta.

Todas las propuestas o envites de juego deberán ser cerradas con las palabras QUIERO si son queridas (salvo en la combinación de Envideos cuando el que es convidado a él quiere reenvidar, en cuyo caso debe regirse por lo dispuesto en las reglas que tratan de esa combinación) o con un NO QUIERO o PASO si no son queridas. Cualquier otra frase parecida o equivalente de nada valen. Si no se responde nada se considerara no querida la invitación hecha.

Las voces o cantos de juego para ser tomados en cuenta deberán ser pronunciados claramente y en voz alta. Si un contendor no comprendiera claramente un envite, el que cantó deberá repetir el mismo ante el pedido del contrincante.

Una vez querida una invitación en la cual haya que cantar los puntos que se tienen, cualquier número que diga vale de un modo absoluto aun cuando se haya dicho por equivocación o en cosa ajena al juego.

Cuando se hace una invitación doble No se podrá obligar a los jugadores del bando contrario a que acepten el “envite completo”. Podrá QUERERSE uno solo de ellos. De ser así, el bando podrá cantar: SIN LEY DE JUEGO QUIERO y PASO, cuando se acepte el envideo, el real envideo o la falta envideo y se desestimase el truco, o bien se podrá cantar SIN LEY DE JUEGO PASO y QUIERO, cuando se quiera el truco y se desestimara el envideo, el real envideo o la falta envideo.

Se llamará envite a cualquier invitación que se haga, ya sea en el envideo como en el truco: se llamará revido cuando los contrarios contesten una invitación con otro envite, ya sea en el envideo o en el truco.

No se podrá obligar a los contrarios que quieran o pasen una invitación que se les haga, mientras no hayan visto sus tres (3) cartas.

Se jugará CON FLOR.

Si un jugador tiene tres cartas del mismo palo, debe cantar flor antes de pasar a la fase de truco y se llevará tres tantos. Si algún jugador tiene flor el lance de envideo no se disputa, y queda anulada cualquier posible apuesta que se hubiera realizado antes de que le llegase el turno. Si un jugador adversario tiene también flor (lo cual ocurre con poca frecuencia), podrá responder:

Con flor me achico: no entrar a valorar sobre quién tiene la mejor flor. En este caso, quien cantó primero flor obtendrá 4 tantos.

Contra flor: supone plantear una apuesta de 6 tantos, sobre quién tiene la mejor combinación. Si el adversario no acepta contra flor quien la planteó se lleva 4 tantos.

Contra flor al resto: si se acepta, quien gane esa apuesta gana el partido. Si no se acepta, la pareja que lanzó esa apuesta gana 4 tantos. En caso de que haya apuesta, el valor de la flor es la suma de los valores de los índices de las tres cartas más 20, teniendo en cuenta que, del mismo modo que para el envido, las figuras valen cero.

ENVIDO:

Esta combinación es una de las que más se prestan para la tradicional “mentira”, pues si bien para tener lo que podríamos llamar envido verdadero se requiere de tres (3) cartas que dos (2) sean del mismo palo. Esto sucede corrientemente, así que por lo tanto se envida y revida con frecuencia sin tener cartas para ello, consiguiendo así asustar a los contrarios que creen que tiene un puntaje alto y no aceptan la invitación. Esta parte del juego es considerada “Alma” del mismo por muchos jugadores. Se rige por las siguientes reglas:

Se deberá proponer el envido antes de jugar alguna de las tres (3) cartas pues tal palabra pronunciada por quien haya jugado su primera carta nada vale.

Si él o los contrarios aceptan el envite de envido, ganará el que tenga envido de mayor punto cobrando dos puntos por cada vez que haya pronunciado la palabra envido, sino es aceptada la proposición el que la hizo cobrará a razón de un (1) tanto.

En caso de empate en el número de tantos, del envido querido, ganará la mano.

Cuando un envido ha sido querido y algún jugador no tuviese dos cartas del mismo palo deberá cantar la carta que tenga, y si todos los jugadores están en tal caso, ganará el que tenga la mayor. Conviene aclarar en este punto, que si el jugador no tiene dos (2) cartas iguales la mayor será el 7 de cualquier palo, dado que las negras solas tienen un puntaje menor que el as.

Cuando el envido es querido el que sea mano es el que comenzará a cantar los puntos que se tienen.

Si el que gana un envido se ha equivocado al cantar sus puntos (aun cuando con los que realmente tiene hubiera podido ganar) perderá los tantos que debería percibir los que serán cobrados por el bando contrario, lo mismo sucederá si el que gana un envido se va a baraja sin jugar o mostrarlas cartas con las que gana el envido.

Una vez aceptado el envido con la palabra quiero no podrá revidar ninguno de los jugadores.

Todo revido encierra en sí la aceptación del envite anterior sin necesidad que previamente se mencione la palabra “quiero”. Si el revido “no se quiere” se cobrarán los puntos correspondientes al envite anterior.

En caso que a una pareja le falte un tanto para ganar el partido y la pareja contraria le proponga envido o real envido, estos mantendrán su valor normal, quedando a criterio de la primer pareja si revida con falta envido o no.

REAL ENVIDO

Si el real envido fue echado de primera vez vale tres (3) tantos si es querido y uno (1) si no lo fue; si ha sido como revido de alguna proposición de envido, vale los tantos que representen la invitación anterior que se considera ya querida por el hecho de revidar y además los tantos que valen en sí.

FALTA ENVIDO

Puede hacerse la proposición de primera vez o como revido de un simple envido, de envido/envido o un real envido.

Si no se quiere el envite valdrá sólo un (1) tanto si fue echado de primera vez y los que correspondan los envites anteriores si fueran echados como revido. Si esta invitación es querida el que cobra ganara "tantos". Los mismos serán los necesarios para concluir un chico, en caso de estar en tantos "malos", en caso de estar en tantos "buenos" cobrará los tantos que al contrario le falte para concluir el partido.

Envido no querido: 1 punto. Envido ganado: 2 puntos. Envido / envido querido: 4 puntos Envido / Envido no querido: 2 puntos. Envido / real envido querido: 5 puntos. Envido / real envido no querido: 2 puntos. Envido / Envido / Real Envido querido: 7 puntos. Envido / Envido / Real Envido no querido: 4 puntos. Envido / Envido / Real Envido / Falta Envido no querido: 7 puntos .Real Envido no querido: 1 punto. Real Envido querido: 3 puntos. FALTA ENVIDO (ver apartado falta envido).

TRUCO:

Esta combinación, que es la que en definitiva da el nombre a este juego, es la que se desarrolla al final de cada tiro y se rige por las siguientes reglas:

Para ganar un truco es menester que se hagan dos (2) bazas de las tres (3) que tiene cada tiro. En esta combinación las cartas tendrán un valor aparte y distinto de lo que hemos mencionado para el envido.

Las cartas de mayor valor serán: EL AS DE ESPADAS. EL AS DE BASTOS. EL SIETE DE ESPADAS. EL SIETE DE OROS. Estas cuatro (4) cartas son las llamadas BRAVAS.

A estas le siguen por orden: LOS TRES, LOS DOS, LOS ASES "FALSOS" (ases de copa y oro) LOS REYES, LOS CABALLOS, LAS SOTAS, LOS SIETE "FALSOS" (siete de basto y siete de copa) LOS SEIS, LOS CINCO y por último LOS CUATRO. En este orden cada uno de ellos "mata" a los inmediatos inferiores y demás.

Si el truco ha sido querido, el que gana, cobrará dos (2) tantos si “no se quiere”, terminara el tiro. En este caso el que hizo la “invitación” cobrará un (1) tanto. Si se juega de callado, es decir, sin que nadie pronuncie la palabra “truco”, el ganador cobrará un (1) solo tanto.

MANO EMPARDADA: Cuando se “empata” la primera mano con juegos de cartas (por bando) del mismo valor, se llamará EMPARDE. Cuando esto ocurra, en la segunda mano, “sale” jugando “la mano” y ganará el que “hace” la segunda mano; si aun así, en esta mano vuelve a subsistir el EMPARDE, se continuará igualmente “por mano” a jugar la “tercera” y ganará el truco el que gane ésta. Pero puede ocurrir que nuevamente haya EMPARDE. Si ocurre este episodio, ganarán los jugadores o el jugador, que ha sido mano al comienzo del juego.

RETRUCO Sin ser “invitado” con el TRUCO, no se puede echar un RETRUCO, puesto que tal palabra es retruque de aquel. Por esto se desprende que solamente puede retrucar el bando previamente convidado. Se podrá RETRUCAR inmediatamente después de recibir el canto. Se puede igualmente pensar primero diciendo QUIERO y después jugar el RETRUCO. Retrucar sin decir previamente el QUIERO es ilícito. El TRUCO querido y ganado valdrá dos (2) TANTOS El RETRUCO querido y ganado valdrá tres (3) tantos Cuando el que previamente gritó TRUCO y fue RETRUCADO y no acepta perderá los dos (2) TANTOS como si hubiera cantado y perdido el simple TRUCO.

VALE CUATRO Si luego del RETRUCO el primer jugador que echó el truco QUIERE el RETRUCO podrá echar el VALE CUATRO. Como su nombre lo indica el que gana esta baza gana cuatro (4) TANTOS. Si no se acepta, el que lo echó (al vale 4) ganará solo tres (3) TANTOS como si hubiese ganado RETRUCO.

REGLAS GENERALES

CARTA DADA DE MÁS 1. Indefectiblemente cuando un jugador recibe una (1 o dos (2) cartas demás, la mano “va” de vuelta y “reparte” el mismo dador. 2. Si el jugador que recibió la o las cartas de más al ver un “buen juego” calla y es descubierto se le anotarán dos (2) tantos en contra. 3. Si el descubrimiento se realiza cuando se ha jugado o bien cuando se ha terminado, se le anotarán en contra tantos puntos como haya “ganado”.

CARTA “EN MANO” Una vez que el jugador tiene las tres (3) cartas en la mano, LAS HAYA VISTO O NO ya no podrá decir ningún canto y pretender que no sea válido. No se podrá repetir por ejemplo en la primer mano ¿tenés envido? a un compañero. Esto es considerado canto.

CARTA SOLTADA, CARTA JUGADA Cuando un jugador “suelta” la carta y ésta se ve en la mesa, será carta jugada. En cambio el jugador podrá cuantas veces quiera colocar “soltando” sus cartas “boca abajo” sobre la mesa, y esto no será carta jugada aunque la suelte.

CARTAS ENCIMADAS: Cuando un jugador, equivocadamente o adrede lance dos (2) cartas juntas tendrá valor la de abajo.

REGLAMENTO DE VOLEY

Podrán participar farmacéuticos y acompañantes (mayores de edad).

Categoría: Única, distinguiéndose entre masculino y femenino. En caso de no completarse equipos podrá ser mixto.

Se jugarán Sets de 25 puntos cada uno con el sistema de Tie Break. Se deberán respetar los horarios establecidos en el Fixture confeccionado. Se fija como tiempo límite de tolerancia para la iniciación de los encuentros diez (10) minutos. Si existiera acuerdo de ambos delegados dentro de los primeros diez (10) minutos, podrá demorarse diez (10) minutos adicionales por sobre lo establecido, haciendo conocer al coordinador de cancha y al árbitro, dejando constancia en la planilla de control. Vencidos los veinte (20) minutos, no se permitirá a posteriori ningún acuerdo entre los delegados, por lo que se cerrarán las planillas perdiendo los puntos el equipo que no se presente. Los equipos no podrán ingresar a la cancha con menos de seis (6) jugadores. En la planilla de control se detallará: nombre, apellido, número de documento y firma de cada jugador, en el caso del profesional, número de matrícula. La planilla se complementará con un mínimo de seis (6) jugadores y un máximo de doce (12) y el tiempo libre para completar la planilla de suplentes hasta la iniciación del primer Set. Pudiéndose optar por tener un Jugador Libero. Antes de comenzar el encuentro se debe designar un Capitán por equipo que será el único capacitado para dialogar con el juez. Todos los jugadores deberán comenzar el juego con la indumentaria correspondiente, entendiéndose por esto camisetitas numeradas y del mismo color, siendo optativo el resto de la vestimenta.

Los partidos se disputarán al mejor de tres (3) Sets. En caso de igualdad de un set por lado se disputará el set de definición a quince (15) puntos y con diferencia de dos tantos como mínimo. La clasificación será por puntos, estando tres (3) puntos en juego en cada partido. En caso de igualdad de puntaje entre dos o más equipos participantes, se clasificarán de acuerdo al siguiente criterio de desempate:

- 1) Set promedio (cociente entre set ganados y set perdidos)
- 2) Punto promedio (cociente entre puntos ganados y puntos perdidos)
- 3) Resultado del partido disputado entre los equipos que tienen igualdad de puntos en la fase a definir.
- 5) Sorteo.

En caso de retraso en la iniciación del juego se descontará ese tiempo bajando la cantidad de puntos por set a 18 y el Tie Break a 10.