1. El Concurso Riclano de Guiñote Online 2020 estará organizado por El Ayuntamiento de Ricla,

2. El concurso abrirá su inscripción desde las 00:00h de xxx de xxx hasta las 23:59h del xx de xxxx. El concurso se jugará desde el día xxx de xxxxxxx al xx de xxxxxx.

3. Los jugadores deberán  inscribirse  por parejas.

​

4. El concurso se organiza con formato de "abierto" para un máximo de xxx parejas.

5. Todos los participantes, para jugar sus partidas, tendrán la obligación de tener descargado en su dispositivo la aplicación oficial de la Asociación Aragonesa de Guiñote “Guiñote Pro” (también podrán jugar desde la web dedicada [www.guiñotepro.es](https://xn--guiotepro-n6a.es/)). Es obligatorio que cada participante disponga de WhatsApp para las comunicaciones, así como tener el número de WhatsApp de la Organización (xxx xx xx xx)  en la agenda de contactos móvil.

​

6. El sistema de competición del concurso dependerá del número de parejas apuntadas y se comunicara una vez acabado el plazo de inscripción.

En todo caso si el concurso no se realiza por eliminatoria directa, sino por liguilla se puntuara con un punto la victoria, cero puntos la derrota y contabilizaran las partidas ganadas en caso de empate

7. Las partidas se jugarán de forma diaria en las fechas dispuestas para ello entre las 14 y las 24 horas del día asignado. IMPORTANTE: solo se pueden jugar en ese dia.

​

8. Todas partidas de cada ronda se jugarán entrando en la app “Guiñote Pro”. La organización, creara un grupo de wassap "RICLA MESA 1" para cada ronda, con los 4 participantes y se les facilitara, el nombre de la mesa "ricla mesa 1" y la contraseña: "pw mesa1" . Los 4 participantes podrán quedar en el grupo a una hora determinada para comenzar la partida que deben de jugar.

Los participantes se deberán darse de alta en la app guiñote pro, instalada siguiendo los pasos que se le requieren por parte de la aplicación que les pedirá el correo que tengan asignado para su cuenta en google y después debéis seguir unos pasos que os explico en el video para jugar:

Entrar en la aplicación

Elegir varios jugadores

Elegir jugar entre amigos

Buscar la sala que se os asigne

Introducir la clave

El último que entre en la sala elige pareja

Y a jugar

Sería conveniente que os descargarais la aplicación y jugarais en la opción jugar solo para familiarizaros (juego por parejas en la que tanto tu compañero como la pareja contraria son ordenadores)

9. Cada encuentro  se jugará a quince partidas jugadas, con los posibles resultados de: 15-0, 14-1, 13-2, 12-3, 11-4, 10-5, 9-6, 8-7 (o al revés). Para la clasificación general por parejas el sistema otorgará en cada ronda: un punto a la pareja ganadora, cero puntos a la pareja perdedora. Es obligatorio jugar las quince partidas por encuentro, ni una más ni una menos. Se recomienda llevar la contabilidad de las partidas jugadas y su resultado ya que el contador de la App comienza de cero cada vez que un jugador cae o sale de la partida.

​

11. A partir de la hora indicada en cada ronda, cada participante deberá entrar a su sala o mesa mediante el uso de la contraseña. El último participante que entrara a la sala o mesa será el encargado de elegir a su pareja de juego asignada de antemano. En caso de elegir incorrectamente, todos los jugadores procederán a salir de la sala y volver a entrar, hasta que el pareo sea conforme. No se permitirá empezar el encuentro con una pareja no asignada..

​

12. Los interesados en participar en este concurso podrán inscribirse ...........

13. Para la inscripción en el concurso se deberán aportar los siguientes datos:

​

a) Nombre y Apellidos de los dos miembros de la pareja\*.

b) Número de Móvil (WhatsApp) de los dos miembros de la pareja\*.

c) Localidad de los dos miembros de la pareja\*.

\*o de uno en caso de inscribirse sin pareja.

Los datos aportados serán tratados según la legislación vigente por la Organización y podrán ser cedidos al Ayuntamiento para su uso promocional.

14. Una vez la Organización haya recibido los datos del formulario de inscripción establecido las parejas, cada pareja participante recibirá un número identificador para participar en el concurso.

​

15. Si en algún caso algún jugador no pudiese asistir al encuentro lo sustituirá un ordenador, si faltan los dos miembros de una misma pareja perderán los encuentros con el resultado de 8 a 7.

16. Comunicaciones.

Será obligación de los jugadores de la pareja ganadora del encuentro  informar del resultado de la ronda en el grupo de  WhatsApp.

​

Los resultados se dejarán, indicando la mesa y resultado.

Ejemplo:  al terminar cada encuentro en el grupo de WhatsApp "RICLA MESA 1"

Encuentro 1:

Pedro y Juan ganan 8-7 a Luis y Pepe

La Organización dispone de un teléfono de información en el horario de 9:00 a 14:00h.  XXX XX XX XX

17. Desconexiones.

Será responsabilidad de cada jugador disponer de conexión a Internet suficiente y estable durante el transcurso de las partidas. Del mismo modo, será responsabilidad de cada jugador tener batería suficiente para jugar la eliminatoria. En el caso que un jugador caiga de una partida, será sustituido durante ésta (idas y vueltas si las hubiere) por un ordenador de la App, dando por bueno el resultado obtenido. Acabada ésta, todos los jugadores deberán salir de la sala y hacer una reentrada en las mismas condiciones iniciales, las veces que fueran necesarias hasta que los cuatro jugadores puedan continuar.

​

En el caso que la App Guiñote Pro quede estrangulada por motivos técnicos o de saturación de la red, los jugadores tendrán derecho a reentrar a la sala y terminar la ronda:

a) Jugando desde cero, si todavía no se había terminado la primera partida.

b) Continuando desde el resultado obtenido antes de la caída.

La Oganización del Ayuntamiento de Ricla exime de responsabilidad a la App Guiñote Pro en la organización del concurso y recuerda a los jugadores participantes que no se podrá reclamar, en ningún caso, por las manos de cartas recibidas y/o las robadas en las bazas siguientes. Desde la Organización aseguramos que los repartos en la App "Guiñote Pro" son acordes a las leyes del azar y que de ninguna manera se beneficia a uno u otro jugador.

La Organización exime su responsabilidad en el caso de saturación de la red, así como en el caso de que la situación sanitaria afecte a jugadores o a organizadores.

18. Premios.

Link video explicativo: <https://1drv.ms/u/s!AiH95Yi3eY56gQptgq_s3V1BlV-T>