

REGLAMENTO OFICIAL DEL ULI

ÍNDICE

ARTÍCULO 1. DENOMINACIÓN	ARTÍCULO 8. EL ENCARGADO	ARTÍCULO 15. WARNINGS (2)
ARTÍCULO 2. HISTORIA	ARTÍCULO 9. EL MARCADOR	ARTÍCULO 16. DEFENSAS
ARTÍCULO 3. LA BEBIDA	ARTÍCULO 10. LA MONEDA	ARTÍCULO 17. AMPLIACIÓN
ARTÍCULO 4. LA MESA	ARTÍCULO 11. WARNINGS	ARTÍCULO 18. MVP Y CUCHARITA
ARTÍCULO 5. LOS EQUIPOS	ARTÍCULO 12. RONDA BONUS	
ARTÍCULO 6. LA PUNTUACIÓN	ARTÍCULO 13. RESERVA	
ARTÍCULO 7. LOS TURNOS	ARTÍCULO 14. AYUDAS	

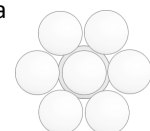
DISPOSICIONES PRELIMINARES

Artículo 1. Denominación El *Uli* no es tan solo el nombre de un juego con una serie de normas determinadas. Es un juego de equipo que representa un sentimiento común de pasión por una manera de pasarlo bien en el momento previo a una fiesta. No es una excusa barata para emborracharse, es la mejor manera de emborracharse, y se necesita una excusa de mucho peso para no sumarse a una partida de *Uli*. La finalidad del *Uli* es acabar la partida con un altísimo grado de alcoholización por parte de todos los participantes. En todos los juegos con bebida, el objetivo es hacer beber al adversario, mientras que en el *Uli* es todo lo contrario. Los amantes del *Uli* entendemos que beber debe ser el premio. El ganador será el que más puntúe, mejor juegue, y por lo tanto beba más. El juego del *Uli* no da cabida a jugadores que no quieran emborracharse, ni a los que pongan constantes impedimentos al desarrollo del juego. Es importante que acepten, sin cuestionar, las normas del *Uli*, ya que éstas son obra de muchos años de práctica y experiencia en el juego y en su funcionamiento.

Artículo 2. Historia El juego del *Uli* tiene su origen en la localidad de Huesca, donde sus habitantes tienen una especial sensibilidad por la cultura del calimocho. Es una derivación y sofisticación del *juego del duro*, que se juega en locales y peñas. Al cabo de unos años y de varias generaciones, el *Uli* ha cruzado fronteras, siendo un juego muy practicado en la actualidad en ciudades como Barcelona o Zaragoza, gracias a la aportación de los estudiantes oscenses que dejaron su tierra en su época estudiantil. Todo amante del *Uli* debe expandir el conocimiento y práctica de este juego allí a donde vaya.

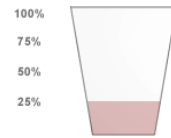
Artículo 3. La bebida La bebida oficial del *Uli* será única y exclusivamente una mezcla equitativa de vino de cartón (*Don Simón, Don García...*) y Coca-Cola, conocida por todos como calimocho. Los amantes del *Uli* preferimos aumentar ligeramente la proporción de vino respecto a la de Coca-Cola, ya que así tendrá un gusto más sabroso y menos gaseoso. Con el tiempo, el calimocho más cargado de vino fue conocido como *calimonster*, o de forma más abreviada, *monster*. El *monster* deberá estar ligeramente fresco, pero no en exceso, ya que una temperatura demasiado fría podría dificultar su rápida ingesta, lo que perjudicaría el desarrollo dinámico del juego.

Artículo 4. La mesa Se dispondrá de una mesa suficientemente dura para el bote de la moneda, alrededor de la cual se sentarán los jugadores. Se colocarán seis vasos de plástico de forma hexagonal alrededor de uno más



consistente (idealmente de cristal) y ligeramente más bajo que los demás, colocado del revés, encima de este se colocará el séptimo vaso de plástico.

Este vaso hará de base del vaso principal, que estará situado más alto que los demás. Los vasos de abajo se rellenarán entre un 20% y un 25% de su capacidad. Mientras que el de arriba lo estará alrededor de un 70%. La cantidad puede variar ligeramente dependiendo del gusto del encargado de rellenar los vasos. Se jugará con monedas de 5 céntimos de euro o, en su defecto, con monedas de 2.



Artículo 5. Los equipos Se formarán dos equipos de nivel equilibrado, cuyos jugadores se sentarán alrededor de la mesa de forma intercalada, de manera que cada jugador tenga a su izquierda y a su derecha un jugador del equipo contrario. Los equipos y los jugadores deberán escoger un nombre de equipo que constará en el acta de juego. El Uli convencional e ideal enfrenta a 2 equipos de 3 jugadores, pero se pueden jugar partidas con un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 8. En este caso se adaptarán las puntuaciones y cantidades a ingerir, apartado que trataremos más adelante (*Artículo 9 y 9.1*).

Artículo 6. La puntuación La partida acabará cuando un equipo supere la puntuación máxima (101, 151 o 201 puntos), y su equipo se acabe el *monster* (bebida) que contengan sus vasos acumulados. Mientras el equipo no se haya acabado los vasos acumulados seguirán los turnos de tiradas. Se puede dar la circunstancia de que mientras un equipo haya alcanzado la puntuación máxima, el otro haya aprovechado el tiempo para seguir sumando puntos, alcanzar la puntuación máxima, beberse todos sus vasos y ganar la partida. Si los dos equipos alcanzan la puntuación máxima ganará la partida el equipo que antes se acabe los vasos acumulados.

Artículo 7. Los turnos Comenzará la partida el jugador que haya rellenado los vasos. El sentido de los turnos de lanzamiento será el contrario al de las agujas del reloj.

Artículo 8. El encargado del acta Habrá un jugador encargado del acta de la partida, donde quedarán registradas las puntuaciones individuales, puntuaciones por equipo y demás incidencias del juego. El encargado de acta, irá informando de la evolución del marcador cada pocas rondas.

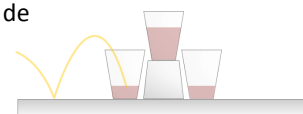
DESARROLLO, ASPECTOS DEL JUEGO Y PUNTUACIONES

Artículo 9. El marcador En el Uli convencional, cada equipo dispondrá de un marcador que empezará en 0 y acabará en 151 puntos, y será la suma de las puntuaciones de cada uno de sus jugadores.

Artículo 9.1. Los equipos formados por 2 jugadores deberán alcanzar una puntuación de 101 puntos, mientras que los de 4 jugadores deberán alcanzar los 201 puntos; es decir una media de 50 puntos por jugador. Se puede negociar siempre y cuando haya consenso general.

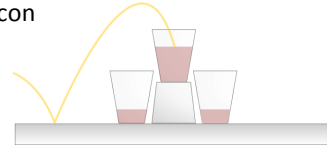
Artículo 10. La moneda A nivel técnico hay varios tipos de lanzamiento de moneda. La moneda deberá botar en la mesa y entrar en alguno de los vasos de la estructura central.

Artículo 10.1. Si la moneda se introduce en alguno de los seis vasos de abajo, el tiro será puntuado con **un punto**. Su autor deberá beberse el contenido de ese vaso. Este tipo de tiro es conocido como *Italiano* (o *Italiano*)



Ruín).

Artículo 10.2. El lanzamiento por excelencia es aquel que acaba con la moneda introduciéndose en el vaso más elevado, y es conocido como *Uli*. Será premiado con **ocho puntos**. Su autor deberá ingerir su contenido, mientras que sus dos compañeros deberán beberse los seis vasos del hexágono. Cuando el equipo sea de cuatro de jugadores, cada uno de los compañeros del autor del *Uli* deberá beberse 2 vasos de los de abajo. Cuando el equipo sea de dos jugadores el otro jugador deberá beberse tres vasos de abajo, dejando los otros tres en su sitio.



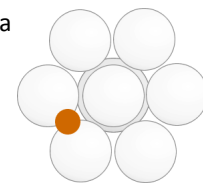
Artículo 10.3. Si después de votar la moneda, ésta no entra en ninguno de los vasos, el tiro no tendrá incidencia en el marcador, pasando el turno al jugador siguiente sin que se requiera tomar ninguna acción adicional.

Artículo 10.4. Si el lanzamiento acaba con la moneda en algún vaso (que no sean los 7 del tablero) que haya encima de la mesa (sean o no de otro jugador), el autor del lanzamiento deberá beberse su contenido, sin recibir a cambio ningún punto en el marcador.

Artículo 10.5. Tendrán puntuación doble los lanzamientos que antes de entrar en alguno de los vasos de la estructura central hayan efectuado dos botes sobre la mesa (2 puntos por un *Italiano* y 16 por un *Uli*).

Artículo 10.6. Los lanzamientos sin puntuación con trayectorias exageradamente desviadas serán conocidos como *warnings*. Serán los demás jugadores de la partida que levantando la mano espontáneamente solicitarán la calificación de *warning*. Cuando haya mayoría absoluta de manos levantadas (4 manos en Ulis de 6, 5 en Ulis de 8, etc...) el lanzamiento adquiere carácter de *warning*. Un *warning* implica que su autor se beba un vaso de la estructura inferior sin sumar ni restar puntos.

Artículo 10.7. Se conoce como *Terracita* el lanzamiento que acaba con la moneda suspendida encima de la estructura central de vasos sin caer en ninguno de ellos, es decir; cuando la moneda se sitúe entre el borde de uno, dos o más vasos de los de la estructura central (incluyendo el vaso que hace de base). Será premiado con **10 puntos**, y nadie del equipo deberá beber *monster*.



Artículo 10.8. En caso de que un jugador efectúe un lanzamiento sin ser su turno, y acabe con la moneda en cualquier vaso de la mesa (sea o no del tablero), deberá beberse su contenido sin que se le sumen ni resten puntos. Si un jugador reincide, derivará en *warning*.

Artículo 11. Warnings Los jugadores que orinen durante la partida serán sancionados con la pérdida de **dos puntos** de su marcador. Se considera que mear es una falta de respeto hacia el juego del Uli y el *monster*. Las sucesivas meadas del mismo jugador tendrán sanciones que irán aumentando la sanción de forma **exponencial** (4 puntos la segunda meada, 8 puntos, la tercera meada, 16 la cuarta, ...). Las cagadas serán igualmente sancionadas, al no poderse comprobar que el jugador no orine durante la defecación, coincidencia por otro lado muy altamente improbable. Los vómitos en cambio no tendrán sanción alguna, ya que son considerados más bien actos de valentía, para que el jugador pueda continuar la partida.

Artículo 12. Ronda Bonus Se conoce como *Ronda Bonus* la ronda o rondas de tiradas que tendrá lugar cuando alguno de los dos equipos alcance más de la **mitad de la puntuación máxima** (51, 76 o 101 puntos). Consiste en rellenar los vasos de abajo hasta un 75-80% de su capacidad, y el de arriba al



100%. Durante esta/as, rondas cualquier puntuación tendrá un valor doble (2 puntos el *Italiano*, 16 el *Uli* o -4 la meada). Durante esta ronda estarán prohibidas todo tipo de defensas y el jugador que lance podrá incluso exigir silencio absoluto, que de no ser respetado supondrá un *warning* para el infractor. La *Ronda Bonus* llega a su fin inmediatamente después del turno del jugador cuyo lanzamiento ha puesto el marcador en *Ronda Bonus*, siempre y cuando durante esa ronda alguno de los jugadores haya realizado un *Uli*. Habrán rondas de tiros en *Ronda Bonus* hasta que alguien realice un *Uli*, y entonces deberá finalizarse la ronda. Al acabar la *Ronda Bonus* se vaciarán los vasos hasta su medida convencional.

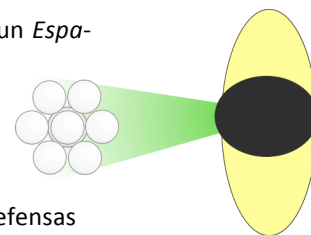
Artículo 13. Vaso de Reserva Cada jugador podrá disponer de vasos de plástico con su bebida acumulada. No se podrá efectuar un tiro teniendo más de un vaso acumulado. Cuando le llegue el turno, y si lo solicita, el jugador podrá disponer de 30 segundos para beberse su excedente acumulado del modo más rápido posible. No es obligatorio que se lo beba de trago, podrá efectuar paradas pero tan solo para tomar aire.

Artículo 14. Se podrán realizar ayudas entre los jugadores de cada equipo, cediendo una cantidad de *monster* a un compañero, siempre y cuando éste se lo beba inmediatamente, del mismo vaso del compañero.

Artículo 15. El término *warning* sirve para referirse a la sanción que recibe un jugador que comete una infracción. Derramar la bebida por la mesa, ser sorprendido cometiendo trampas, o tocar a un jugador mientras lanza la moneda son los motivos más frecuentes de *warning*, aunque se podrá aplicar dicha sanción por otras acciones que la mesa en consenso decida que lo merezca. Al cabo de tres *warnings* el jugador recibirá una sanción consensuada con el resto de los jugadores (como contar las escaleras del bloque de pisos, o expulsión del local durante un tiempo determinado). Al reincorporarse al juego, si reincide en su comportamiento recibirá sanciones de mayor magnitud. Los lanzamientos *warning*, definidos en el *Artículo 10.6* no son de la misma categoría que los anteriores y no se contabilizarán.

Artículo 16. Conocemos como *defensas* aquellas acciones realizadas para entorpecer la concentración del lanzador. Serán válidas todo tipo de defensas sonoras y físicas mientras no se entre en contacto físico con el jugador que lanza, ni se viole su *Espacio Visual*. Soplar será considerado defensa legal. Tampoco será válido mover la mesa de juego. Todas estas infracciones irán sancionadas con un *warning*.

Artículo 16.1. El jugador que efectúe el lanzamiento dispondrá de un *Espacio Visual*, que abarca el triángulo espacial que va de los ojos del jugador a la estructura central de vasos. Los jugadores contrarios no podrán penetrar en dicho espacio una vez el lanzador haya armado el tiro, en caso contrario serán sancionados con *warning*. Si se viola el *espacio visual* cuando el lanzador hace el tiro, éste podrá repetir el lanzamiento. Sí podrán efectuarse defensas visuales por detrás de la estructura de vasos.



Artículo 17. Durante el transcurso del juego los equipos podrán solicitar ampliaciones de marcador, o hacer peticiones de segunda *Ronda Bonus*, en función del desarrollo del juego o por momentos de exaltación muy elevados. Estas peticiones deberán ser llevadas a consenso con el otro equipo.

Artículo 18. Al finalizar la partida se reconocerá un equipo ganador y un equipo perdedor. El máximo anotador del juego tendrá el título de *MVP (Most Valuable Player)*, mientras que el peor anotador será reconocido con el título de *Cucharita de Palo*.