



## REGLAMENTO CAMPEONATO DE PARCHÍS

### Artículo 1- Normativa

Cada jugador dispone de 4 fichas del mismo color (amarillas, rojas, verdes o azules) y un dado de seis caras. Los jugadores utilizan un cubilete para lanzar el dado.

### Terminología

El parchís requiere una terminología que permita entenderse a los jugadores. La terminología típica es la siguiente:

- Las casillas cuadradas coloreadas de las esquinas se denominan **casas**.
- Las casillas rectangulares, coloreadas y numeradas que hay junto a cada casa se denominan **salidas**.
- Las casillas rectangulares grises o marcadas de otro color se denominan **seguros**.
- Las casillas triangulares coloreadas del centro del tablero se denominan **metas**.
- Dos fichas de igual color o diferente color en la misma casilla forman un **punte**
- Dos fichas de diferente color en la misma casilla se puede avanzar ese puente no **anula** su **paso**
- Contar siete, diez o veinte significa que un jugador debe avanzar una de sus fichas siete, diez o veinte casillas, respectivamente.
- Se emplean la palabra **comer** cuando una ficha ocupa la posición de una ficha contraria, moviéndose esta última a su casa.
- Se avanzarán 20 casillas en el caso de **comer** una ficha distinta a la tuya

### Antes de comenzar la partida

A cada jugador se le asignará un color por sorteo: amarillo, azul, rojo o verde. Al que le toque el amarillo será quien comience la partida.

### Reglas básicas

- 1.Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
- 2.La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanzará el dado una sola vez en cada turno. Una vez jugado su turno, si sacó un 6, el jugador repetirá el turno.
- 3.Sólo cuando la puntuación obtenida con el dado no permita hacer ninguna jugada el jugador no hará nada. En el resto de los casos el jugador está obligado a hacer lo que pueda hacer.
- 4.Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj desde la salida de su color hasta la meta de su color. Las fichas que están en la casa y en la meta no pueden moverse.



## *Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”*

5. Una ficha debe rebotar, es decir, retroceder en el caso de que al tirar los dados se encuentre con una casilla en la que ya existan 2 fichas formando una barrera o puente; salvo el caso especial de que, al obtener un 5, haya fichas contrarias en la salida del jugador que saca ficha. Sólo la casa y la meta pueden contener 3 o 4 fichas. Esta regla prevalece.

### **Sobre el 5**

El jugador que saca un 5 con el dado puede sacar ficha de su casa a la casilla de salida. Si esto no fuera posible porque ya hay dos fichas de su mismo color en la salida o porque ya no dispone de más fichas para sacar, tendrá que mover 5 casillas con otra ficha. Al sacar 5 en la primera jugada, se ponen 2 fichas en la salida. Si se da el caso de que 2 fichas de otro color se encuentran en la casilla de salida de otra, y esta otra saca un 5, una de las dos anteriores (la que esté más tiempo) deberá ser movido 1 ficha adelante permitiendo que quien ha sacado un 5 pueda poner su ficha.

Durante la partida, si un jugador tuviera alguna de sus fichas en el casillero y sacara un cinco con el dado, estaría obligado a sacar ficha, siempre y cuando su casilla de salida no estuviera ocupada por dos fichas del mismo color.

### **Sobre el 1, el 2, el 3 y el 4**

El jugador que saque un 1, un 2, un 3 o un 4 avanzará una de sus fichas una, dos, tres o cuatro casillas, respectivamente.

### **Sobre el 6**

1. El jugador que saque un 6 avanzará una de sus fichas seis casillas si tiene fichas en su casa. En el caso de que no tenga fichas en casa se contará 7 (esta es la regla más comúnmente seguida, aunque tiene alguna variante).

2. El jugador que saque un 6 podrá repetir turno. Si saca otro 6 podrá volver a repetir.

3. Si saca un 6 en la tercera tirada, la última ficha que movió volverá a casa, exceptuando si la última ficha que movió ya estaba en el color de su meta, siempre y cuando estuviese en el color de su meta en la jugada anterior.

Cuando se realiza una jugada y se mueve una ficha, no se puede volver atrás.

### **Sobre los puentes o barreras**

1. Ninguna ficha puede pasar o comer en una barrera. Esta regla prevalece sobre las demás.

2. Cada jugador tiene la posibilidad de poner una ficha en cada casilla de seguro.



## *Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”*

3. Si un jugador tiene una barrera y saca un 6 con el dado deberá abrir la barrera. La única excepción a esta regla ocurrirá cuando la ficha de la barrera deba avanzar y ésta no pueda, ya sea por encontrarse con otra barrera en medio del trayecto.

4. Se hace barrera en la casilla de seguro que esta situada en la casilla de salida de su propio color y las que hay seguros también

### **Sobre comer**

1. Si una ficha cae en una casilla blanca y numerada ocupada por una ficha de otro color, se la comerá. La ficha comida irá a su casa original (de su mismo color).

2. En las salidas y en los seguros no es posible comer y por tanto pueden estar dos fichas de colores diferentes.

3. En la salida no puede haber más de dos fichas. Si un jugador, al sacar una ficha de su casa, encuentra dos fichas de otros colores, comerá la última que hubiese llegado.

### **Lanzamiento**

1. El dado debe ser lanzado dentro de la mesa y fuera del tablero.
2. No se puede arrastrar el cubilete.
3. No se debe sacar el dado fuera del cubilete.
4. A la segunda tirada fallida pasa turno.

### **Sobre la meta y el fin del juego**

1. Además el jugador que mete una ficha en la meta, avanza 10 con alguna de sus otras fichas, y vuelve a lanzar los dados.

2. Tras contar esos 10 pasos, no vuelve a tirar los dados.

3. En el caso de que hubiera una barrera del equipo contrario que impidiera contar 10 cuando una fila ha llegado a la meta, automáticamente se salta la barrera.

4. El jugador que consigue meter sus 4 fichas en la meta finaliza el juego, deja de lanzar el dado y pasa turno.

5. Gana el jugador que primero mete sus 4 fichas en su meta. En segundo lugar quedan los jugadores que consiguen meter todas sus fichas a continuación. Así como en tercera y cuarta posición.



## Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

6. En la ronda de octavos de final las partidas tendrán una duración máxima de una hora. En dicha ronda, se clasificarán los dos primeros que lleven todas sus fichas a meta. Si transcurrida una hora ningún jugador tiene todas sus fichas en meta, se clasificarán los que tengan más fichas en meta. En el supuesto de que no haya nadie con fichas en meta, se clasificará quien tenga más fichas cercanas a meta.

### Artículo 2- Cuadro de competición (ejemplo)

OCTAVOS	CUARTOS DE FINAL	SEMI FINAL	FINAL		SEMI FINAL	CUARTOS DE FINAL	OCTAVOS														
Oro1-Lag1- Her1-Ven1	A1 B1	1	FINALISTA 1	FINALISTA 2	9	A17 B17	Oro9-Lag9- Her9-Ven9														
Pue1-Alc1- Tor1-Val1	A2 B2					A18 B18	Pue9-Alc9- Tor9-Val9														
Oro2-Lag2- Her2-Ven2	A3 B3	2			FINALISTA 1	FINALISTA 2	10	A19 B19	Oro10-Lag10- Her10-Ven10												
Pue2-Alc2- Tor2-Val2	A4 B4							A20 B20	Pue10-Alc10- Tor10-Val10												
Oro3-Lag3- Her3-Ven3	A5 B5	3					FINALISTA 1	FINALISTA 2	11	A21 B21	Oro11-Lag11- Her11-Ven11										
Pue3-Alc3- Tor3-Val3	A6 B6									A22 B22	Pue11-Alc11- Tor11-Val11										
Oro4-Lag4- Her4-Ven4	A7 B7	4							FINALISTA 1	FINALISTA 2	12	A23 B23	Oro12-Lag12- Her12-Ven12								
Pue4-Alc4- Tor4-Val4	A8 B8											A24 B24	Pue12-Alc12- Tor12-Val12								
Oro5-Lag5- Her5-Ven5	A9 B9	5									FINALISTA 1	FINALISTA 2	13	A25 B25	Oro13-Lag13- Her13-Ven13						
Pue5-Alc5- Tor5-Val5	A10 B10													A26 B26	Pue13-Alc13- Tor13-Val13						
Oro6-Lag6- Her6-Ven6	A11 B11	6											FINALISTA 3	FINALISTA 4	14	A27 B27	Oro14-Lag14- Her14-Ven14				
Pue6-Alc6- Tor6-Val6	A12 B12															A28 B28	Pue14-Alc14- Tor14-Val14				
Oro7-Lag7- Her7-Ven7	A13 B13	7													FINALISTA 3	FINALISTA 4	15	A29 B29	Oro15-Lag15- Her15-Ven15		
Pue7-Alc7- Tor7-Val7	A14 B14																	A30 B30	Pue15-Alc15- Tor15-Val15		
Oro8-Lag8- Her8-Ven8	A15 B15	8															FINALISTA 3	FINALISTA 4	16	A31 B31	Oro16-Lag16- Her16-Ven16
Pue8-Alc8- Tor8-Val8	A16 B16																			A32 B32	Pue16-Alc16- Tor16-Val16



## Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

### Artículo 3- Fecha y lugar del campeonato de parchís

Se disputará los días 20, 21 y 22 de marzo en la localidad de Oropesa.

Horarios: Horario por confirmar.

### Artículo 4-Periodo de inscripción.

El periodo de inscripciones finalizará el sábado 14 de marzo de 2020. Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ningún representante.

Serán inscritas 16 personas por municipio con edades a partir de 10 años en adelante.

### Artículo 5-Premios.

Los 3 primeros clasificados de cada categoría ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 13 de junio en la Ceremonia de Clausura en Las Ventas de San Julián.

### Artículo 6-Puntuación por municipio.

De los 8 representantes de cada municipio, solamente podrá obtener puntuación para su pueblo el mejor clasificado.

- Las puntuaciones son:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	25
2	20
3	16
4	13
5	11
6	10
7	9
8	8

- Si dentro de las 8 parejas clasificadas para cuartos de final no estuvieran representados los 8 municipios que obtienen puntuación entonces para determinar el orden de la clasificación con esos municipios que no están representados habría que dictaminar los puestos hasta el 8 atendiendo a lo sucedido en las fases anteriores utilizando la fórmula señalada de los cocientes para determinar del 5º al 8º.