



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 en la misma casilla forman una **barrera**.
- ❑ Dos fichas de diferente color en la misma casilla (donde no se puede comer) 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.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

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.

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.

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 jugador que saca el 5.

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 (en este caso con el tercer 6 sacado, no volverá a tirar más y pasará turno al siguiente jugador).

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



Sobre los puentes o barreras

- **Definición de puente:** cuando 2 fichas de diferente color están ocupando una casilla en la que no se puede comer. Las otras fichas podrán pasar por el puente continuando su camino.
 - **Definición de barrera:** cuando 2 fichas del mismo color están ocupando una misma casilla en cualquier lugar del tablero. Las otras fichas NO podrán pasar por la barrera, teniendo que esperar a que esta se abra.
1. Ninguna ficha puede comer en un puente o barrera (al estar la casilla ocupada por dos fichas).
 2. Ninguna ficha puede pasar por una barrera, pero sí lo podrá realizar por un puente.
 3. Cada jugador tiene la posibilidad de poner una ficha en cada casilla de seguro.
 4. 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.
 5. Se hace puente en la casilla de seguro que esta situada en la casilla de salida de su propio color y las que hay seguros también.
 6. Se hace barrera en cualquier casilla del tablero.

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.
2. Tras contar esos 10 pasos, no vuelve a tirar los dados (salvo que haya sacado un 6)
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 no podrá contar con esa ficha y saltar 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.
6. Las partidas tendrán una duración máxima de una hora (excepto en Semifinales y Final que entonces se jugará a partida completa). En dichas rondas, ganarán los dos primeros que lleven todas sus fichas a meta. Si transcurrida una hora ningún jugador tiene todas sus fichas en meta, ganarán los que tengan más fichas en meta. En el supuesto de que no haya nadie con fichas en meta, ganará quien tenga más fichas cercanas a meta.



Artículo 2- Modelo de Competición

El Torneo de Parchís estará compuesto por 64 jugadores.

El Torneo de Parchís se disputará de forma eliminatoria.

En la 1ª Ronda un jugador quedará eliminado cuando haya perdido 2 partidas.

En la primera ronda se realizará un sorteo en el que los jugadores quedarán repartidos en 16 mesas de 4 jugadores (no pudiendo haber 2 jugadores de la misma localidad en la misma mesa). Se jugarán tantas partidas como sea necesario hasta que se eliminen 2 jugadores por mesa, quedando así para la siguiente ronda de Octavos de Final 32 jugadores.

En Octavos de Final (32 jugadores repartidos en 8 mesas de 4) se sortearán de nuevo los integrantes de cada mesa, intentando que no coincidan jugadores de la misma localidad. Se clasifican para Cuartos de Final los 2 primeros clasificados de la partida.

En Cuartos de Final (16 jugadores repartidos en 4 mesas de 4) se sortearán de nuevo los integrantes de cada mesa, intentando que no coincidan jugadores de la misma localidad. Se clasifican para Semifinales los 2 primeros clasificados de la partida.

En Semifinales (8 jugadores repartidos en 2 mesas de 4) se sortearán de nuevo los integrantes de cada mesa, intentando que no coincidan jugadores de la misma localidad. Se clasifican para la Gran Final los 2 primeros clasificados de la partida. En esta ronda no hay límite de tiempo, se jugará completa la partida que finalizará cuando dos jugadores hayan llevado todas sus fichas a Meta.

La Gran Final se disputará a partida completa, sin límite de tiempo.

Artículo 3- Fecha y lugar del campeonato de parchís

Se disputará el día 16 de abril en la localidad de Puente del Arzobispo.

Horarios: a las 11:00 Horas.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Artículo 4-Periodo de inscripción.

El periodo de inscripciones finalizará el domingo 9 de abril de 2023. Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ningún representante.

Serán inscritas 9 personas por municipio + 1 persona de reserva con edades a partir de 8 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 17 de junio en la Ceremonia de Clausura en Herreruela de Oropesa.