

BASES DEL CAMPEONATO DE PARCHIS

- 1-. El Campeonato de parchís tendrá lugar en el colegio Patrocinio San José con ocasión de las fiestas 2022.
- 2-. La participación en el Campeonato será libre, por lo que podrán presentarse al mismo cuantas personas lo deseen (alumnos/as de las etapas de E. Primaria y ESO)
3. Las inscripciones se realizarán en pareja (cada persona se podrá apuntar con una única pareja).
4. Para optar al premio establecido, cada pareja deberá superar todas las eliminatorias, semifinales y finales.
5. Las eliminatorias, semifinales y final se realizarán según el programa de fiestas que se publicará el 10 de junio, presentándose el primer día todos los participantes a la primera convocatoria para realizar las primeras rondas y clasificaciones.
6. El AMPA se encargará de entregar los premios el día previsto en el programa.
Habrá un premio para la pareja de campeones.
7. Los jueces de cada sesión serán: un miembro del AMPA, un profesor/a y un alumno/a, velando por el cumplimiento de las normas anexas en el siguiente folio. Elegidos de entre los voluntarios que se presenten para este menester. Podrán hacerlo dirigiéndose mediante mensaje por la plataforma a los profesores Fernando, M^o Jesús, Nuria y Ángel.
8. La inscripción en el Campeonato implicará la plena aceptación de las presentes bases.

La celebración de todos los concursos y demás eventos, estarán sujetos en fecha y hora a la cantidad de inscripciones realizadas. El programa con el calendario de celebraciones se entregará el 10 de junio. Las inscripciones se entregarán a los tutores o cualquier miembro de la comisión **antes del 14 de junio**. Para cualquier tipo de información o duda os podéis dirigir a cualquier miembro de la comisión (profesores: Fernando, M^o Jesús, Nuria y Ángel).

CAMPEONATO DE PARCHÍS

INSCRIPCIONES

Nombres de la pareja y curso:

NORMAS CAMPEONATO DE PARCHÍS

La organización se reserva el derecho de realizar cuantas modificaciones fueran necesarias en estas bases para asegurar la transparencia y seguridad del campeonato:

- 1- Cada jugador dispone de 4 fichas, un dado y un cubilete.
- 2- Cada participante moverá sus propias fichas y tirará su dado.
- 3- Si el dado cae fuera del tablero se repite la tirada.
No se podrá tirar hasta que el participante anterior haya terminado su jugada.
- 4- "Ficha tocada es ficha jugada".
- 5- Se inicia con ronda de tiradas. El que saque el número más alto comienza la partida. Se continuará jugando por su derecha.
- 6- Para poner ficha en juego, será siempre necesario sacar un "5". Sólo con el primer cinco de cada jugador sacará dos fichas simultáneamente.
- 7- Cuando salga un "6", se cuenta y se tira otra vez. Al tercer "6", el jugador se va a casa -sin contar los últimos 6 puntos-, con la última ficha que ha movido. Esta norma no será válida cuando el jugador se encuentre subiendo por la escalera de color de acceso a la meta: no contará el tercer "6" pero no se irá a casa.
Cuando el jugador tiene las 4 fichas en juego, al sacar "6", cuenta 7.
- 8- Cuando al contar con una ficha se llega a la casilla ocupada por otra ficha de distinto color, pueden ocurrir dos cosas:
 - *Si la ficha es del compañero*, puede elegir comerla o formar barrera (si esta barrera se realiza en un seguro no se podrá atravesar).
 - *Si la ficha es de un adversario*, es obligatorio comerlaEn cualquier caso, si mata, cuenta 20 con cualquiera de sus fichas.
- 9- Dos fichas de un mismo color en una casilla forman BARRERA.
 - La barrera de dos fichas del mismo color no puede ser sobrepasada por ninguna ficha si están en seguro.
 - La barrera se puede atravesar si las fichas no están en seguro.
 - La barrera se puede atravesar si las fichas están en seguro pero son de distinto color.
- 10- Cuando un jugador saca "5" y tiene ficha en casa, es obligatorio ponerla en juego.
 - Si en ese momento la casilla de salida está ocupado por dos fichas, se actuará de la siguiente forma:
 - Si una de las fichas es del propio jugador y otra de su compañero, es obligatorio comer la del compañero.
 - Si una ficha es del compañero y otra del contrincante, es obligatorio comer la del contrincante
 - Si las dos fichas son de la otra pareja, se come a la última que haya llegado a esta casilla.
- 11- Cuando un jugador llega a la Meta con una de sus fichas contará 10 con cualquiera de las otras fichas que tenga en juego.
- 12- Cuando un jugador coloca sus 4 fichas en la Meta, se deberá terminar la ronda de juego y, si no hay otro jugador que consiga colocar en esa misma ronda sus cuatro fichas en la meta, se considerará que la pareja de la que forma parte HA GANADO LA PARTIDA. *Para entrar en la Meta hay que sacar el número exacto.* (No es válido contar hacia atrás)
- 13- En caso de que dos jugadores consigan entrar la 4ª ficha en la meta en la misma ronda de tiradas, se continuará el juego hasta que entre todas las fichas el tercer participante. En el momento que un participante haya metido todas sus fichas en la meta, sus tiradas se contarán con las fichas del compañero, siguiendo el mismo orden de tirada.
- 14- Una vez iniciado el Campeonato no se admiten cambios de pareja.
- 15 - Los jugadores deben estar sentados en su mesa a la hora prevista de inicio de cada ronda. Si la pareja contraria no se presenta pasados 15 minutos, se declarará ganadores a la pareja presente que pasará automáticamente a la siguiente ronda.
- 16- La participación en este Campeonato supone la total aceptación de las bases, siendo inapelables las decisiones del jurado designados por la organización.