

# BASES Y NORMAS DE PARCHISAÑA I CAMPEONATO DE PARCHIS POR PAREJAS

A continuación se detallan las bases y normas de **PARCHISAÑA, I Campeonato de Parchís por Parejas** que se celebrará en Espiritu Santo, 23 los días **26 y 27 de octubre** de 2017.

## BASES:

- 1/ Se requiere un número mínimo de 8 equipos y un máximo de 16.
- 2/ Los equipos serán de DOS participantes cada uno y se identificarán con un **nombre de equipo**.
- 3/ El precio de la inscripción por equipo será de **15€**.
- 4/ La inscripción estará abierta desde el día **10 de octubre hasta el día 24 de octubre**. La clasificación de los participantes será expuesta a partir del día 25 de octubre en el porche de Espiritu23.
- 5/ El horario del Campeonato será a partir de las 18.30 horas hasta las 21.30-22.00 horas.
- 6/ La ausencia de un equipo inscrito al comienzo del Campeonato sin previo aviso, significará su renuncia a la participación y, por tanto, su plaza quedará disponible para los inscritos en Lista de Espera, que serán aceptados por orden de inscripción antes de comenzar el Campeonato. Se esperarán 15 minutos de cortesía, pasados los cuales, se dará por PERDIDA la partida al equipo ausente. El importe de la inscripción no será devuelto.
- 7/ Al participar en el Campeonato, el jugador acuerda respetar las reglas y el protocolo del juego y, a comportarse de manera cortés, no causando desórdenes o perturbando el normal desarrollo del juego. El infractor a esta norma podrá ser descalificado del Campeonato.
- 8/ Ante cualquier situación especial o particular que se produzca en el desarrollo del Campeonato, será la Organización quien tome la decisión final para dar una solución que tendrá carácter de definitiva e inapelable.
- 9/ Los componentes de los equipos se sentarán cruzados.
- 10/ Para determinar quién empieza la partida todos los jugadores tirarán un dado y comenzará el que obtenga el valor más alto, en caso de empate, se repetirá entre ellos la tirada hasta que resulte un valor superior. El turno de las rondas irá en sentido contrario a las agujas del reloj (por la izquierda).
- 11/ Entre los equipos contrincantes de cada mesa se podrá pactar un descanso de 15 minutos, siempre y cuando no interfiera el correcto funcionamiento del Campeonato.
- 12/ El cuadro de clasificación se realizará conforme al número de parejas inscritas, habiendo un mínimo de dos rondas jugadas por todos los participantes. La segunda ronda será eliminatoria. El cuadro de clasificación se expondrá en Espiritu 23 a partir del día 25 de octubre.
- 13/ Los DOS últimos equipos recibirán un premio de Campeón y Subcampeón de Campeonato.
- 14/ También habrá un pequeño detalle para todos los participantes.
- 15/ La entrega de premios se realizará en el porche de Espiritu 23 una vez finalizado el mismo.

## NORMAS:

- 1/ No se permite hablar ni opinar a cualquier persona ajena a la partida.
- 2/ Se podrá hablar o aconsejar entre compañeros de Equipo.
- 3/ La partida comenzará con un 5 y se sacarán **dos fichas**. Los jugadores podrán sacar una ficha de casa sólo cuando obtengan un 5.
- 4/ Cuando salga un 5 es obligatorio sacar ficha. Si un jugador en su turno **saca un 5** y su casilla de salida está ocupada por **dos fichas**, y una o ambas NO le pertenecen, podrá comer la última de las fichas que entró en esa casilla y contar 20 (como en cualquier otra captura).
- 5/ Cuando se tengan todas las fichas fuera de casa y salga un 6, **se contarán 7**.
- 6/ Cuando salgan **TRES 6 seguidos**, la última ficha movida será retirada a casa, excepto si no se ha realizado ningún movimiento o si la última ficha movida se encuentra en el pasillo de llegada a meta.
- 7/ **Ficha MOVIDA es ficha JUGADA**. Una vez movida una ficha no podrá ser rectificada.
- 8/ No es obligatorio comer ficha.
- 9/ Cuando se come ficha, se contarán 20.
- 10/ Los puentes serán válidos en los seguros, en las demás casillas **no impedirán el paso**.
- 11/ Los puentes fuera de seguro no será obligatorio abrirlos (ya que no impiden el paso).
- 12/ Cuando se tenga un puente en seguro y salga un 6, será obligatorio abrirlo. Si tiene más de un puente disponible, el jugador podrá romper el que desee.
- 13/ Es obligatorio llegar al **puente de entrada a meta** con el **número exacto**.
- 14/ En el pasillo coloreado de **llegada a meta** se necesita el **número exacto**, sin rebotes.
- 15/ Cuando una ficha alcanza la meta, el jugador deberá obligatoriamente contar 10 con cualquier otra de sus fichas siempre que le sea posible.
- 16/ Cuando un jugador del equipo llega a meta con todas su fichas, podrá jugar en su turno con las fichas de su compañero, **no contándose éste las 10 de su compañero**.
- 17/ La partida no finaliza hasta que todas las fichas de un equipo no hayan llegado a meta.

**NOTA: Ante cualquier duda que surja, la Organización intentará aplicar la solución más coherente y eficaz para mantener el buen ambiente y la cordialidad en el Campeonato.**