

BASES TORNEO PARCHIS – MANCHACÓMIC 2025



BASES DEL TORNEO DE PARCHÍS – 20 JUGADORES

OBJETIVO DEL TORNEO

Disfrutar de un torneo competitivo y organizado del clásico *Parchís*, fomentando la estrategia, la paciencia, el respeto y el juego limpio entre los participantes.

FECHA Y LUGAR

- **Fecha del torneo:** sábado 4 de octubre
- **Lugar:** Jardines del Prado
- **Hora de inicio:** 18:30 h.

FORMATO DEL TORNEO

El torneo se organiza en **rondas eliminatorias de 4 jugadores por partida**, distribuidas en 3 fases:

◆ RONDA 1: CLASIFICATORIA

- **5 mesas de 4 jugadores.**
- **El ganador de cada partida** (quien meta las 4 fichas antes) pasa a la siguiente fase.
- Además, clasifican los **3 mejores segundos** (por número de fichas metidas o posición final).
- Total: **8 clasificados.**

◆ RONDA 2: SEMIFINALES

- **2 mesas de 4 jugadores.**
- El **ganador de cada partida** pasa a la final.
- Se suman los **2 mejores segundos** para formar una **final de 4 jugadores.**

BASES TORNEO PARCHIS – MANCHACÓMIC 2025

- Total: **4 finalistas**.

RONDA FINAL

- **1 partida final con 4 jugadores.**
- El primero en meter sus 4 fichas será el **Campeón del Torneo de Parchís**.

TIEMPO DE PARTIDA

- Cada partida tendrá un **tiempo límite de 50 minutos**.
- Si nadie ha ganado al finalizar el tiempo, se cuentan las fichas en casa:
 - Gana quien tenga más fichas metidas.
 - En caso de empate, gana quien tenga menos fichas en recorrido.
 - Si persiste el empate, se sortea (tirada de dado o moneda).

MATERIAL DE JUEGO

- Se utilizarán tableros clásicos de Parchís con dados y cubiletes.
- La organización proveerá tableros o los jugadores pueden traerlos (previa revisión).
- Cada mesa tendrá un supervisor o árbitro para controlar reglas y ritmo de juego.

REGLAS Y CONDUCTA

Se jugará con las **reglas clásicas del Parchís** tal como se conocen en la versión española, aplicando las siguientes normas básicas:

- Inicio del juego:**
 - Cada jugador debe sacar un **5** para poder sacar su primera ficha de la casa a la salida.
 - El orden de turno se decide por tirada inicial (el que saque el número más alto empieza).
- Movimiento de fichas:**
 - En cada turno, el jugador lanza el dado y mueve una de sus fichas el número de casillas correspondiente.
 - Si un jugador saca un **6**, tiene derecho a tirar nuevamente. Si saca tres 6 seguidos, pierde el turno.
- Captura (comer fichas):**
 - Si una ficha cae en una casilla ocupada por una ficha rival (no protegida), la "come" y la manda de vuelta a casa.
 - Al comer, el jugador avanza **20 casillas adicionales** con cualquier ficha.
 - Si come saliendo de casa (con un 5), también se suman las 20 casillas.
- Casillas seguras:**
 - Están marcadas con un círculo y normalmente coinciden con las casillas de color. En ellas no se puede comer fichas (excepto si es la propia salida del jugador).
 - Las **barreras** (dos fichas del mismo color en una misma casilla) impiden el paso a cualquier ficha, incluidas las del mismo color.
- Puentes y barreras:**
 - Dos fichas del mismo jugador en una casilla forman una **barrera** que bloquea el paso.

BASES TORNEO PARCHIS – MANCHACÓMIC 2025

- No se puede mantener una barrera indefinidamente. Si un jugador saca un número que le obliga a romperla, debe hacerlo.

6. Entrada a la meta:

- Una vez que una ficha da la vuelta completa al tablero, entra en la recta final de su color.
- Para entrar en la **casilla final (meta)**, se debe sacar el número exacto.
- Al meter una ficha en la meta, se avanzan **10 casillas adicionales** con otra ficha (si es posible).

7. Victoria:

- Gana quien logre meter las 4 fichas en la meta.
- En caso de que el tiempo de partida se agote sin ganador, se contará el número de fichas en meta y el avance de las restantes para determinar la posición final.

- Todos los jugadores deben mantener una **actitud respetuosa, tranquila y deportiva**.
- Queda terminantemente prohibido:
 - Discutir decisiones del árbitro u organizadores.
 - Retrasar intencionadamente la partida.
 - Alterar el tablero, mover fichas ajenas o manipular los dados.
- La organización se reserva el derecho de **descalificar** a cualquier jugador que incumpla estas normas o perturbe el desarrollo del torneo.

Las decisiones de los jueces o de la organización serán **firmes e inapelables**.
