

## **BASES DEL CAMPEONATO DE PARCHÍS INFANTIL**

1. El campeonato infantil de parchís está abierto a niños de 7 a 13 años. Los jóvenes de 14 y más años podrán apuntarse al torneo para adultos.
2. Las inscripciones se realizarán de forma presencial en las piscinas municipales hasta el 31 de julio (incluido). Los datos que deberán proporcionarse en el momento de la inscripción serán nombre, apellido y edad del niño, además de persona de contacto y número de teléfono de contacto.
3. Los niños pueden inscribirse con pareja. Esta situación debe indicarse en la inscripción (añadiendo la coletilla 'juega con...' e indicando el nombre de la pareja). Entre todos los niños que se inscriban sin acompañante preavisado, se realizará un sorteo para formar parejas.
4. Las partidas se disputarán en las piscinas municipales a lo largo de la semana del 5 al 11 de agosto, en horario de tarde, con comienzo a partir de las 19 horas.
5. Los días del torneo se anunciarán una vez cerradas las inscripciones y según el número de participantes inscritos en este campeonato y en el campeonato de rana, con el único objetivo de hacer posible el desarrollo completo del torneo en las fechas previstas. En cualquier caso, se respetará el punto anterior.
6. Los días de torneo se anunciarán con un cartel en las piscinas y en el tablón de anuncios ubicado en la plaza, a través de la aplicación bando móvil y en las redes sociales de la Asociación Cultural Castromonte.
7. Los cruces entre competidores se realizarán por sorteo momentos antes de comenzar la primera ronda.
8. Si en el momento de competir algún niño se quedara sin pareja por baja inesperada, otra persona podrá competir junto a él de forma excepcional. Del mismo modo, si los inscritos fueran impares, otra persona podrá competir junto al niño que quede sin pareja de forma excepcional. El objetivo es que ningún niño se quede sin participar. Recordamos que es una competición de carácter infantil y, por tanto, es preferible que supla este hueco una persona de la menor edad posible, para que todas las parejas estén en condiciones similares.
9. Dentro de cada partida, se realizará una tirada de dados. La persona que obtenga mayor puntuación será quien comience y se continuará por el jugador de su derecha.
10. Cuando una ficha se encuentre con una casilla en la que ya existan dos fichas, debe rebotar. Ocurrirá lo mismo con la casilla de llegada cuando la puntuación del dado supere el número de casillas que restan hasta la misma.
11. Sólo puede haber dos fichas por casilla. Si hubiera 'barrera' en la casilla de salida y el jugador saca un cinco, comerá la ficha que hubiera llegado la última.

12. El primer 5 obliga a sacar dos fichas (sólo la primera vez). Si durante la partida un jugador saca un 5 mientras tiene fichas en el casillero, está obligado a sacar alguna de esas fichas y no puede optar por mover otra.
13. El jugador que saque un 6 moverá su ficha ese número, pero, si ya no tuviera fichas en su casillero, contará 7. Al sacar 6, se repite turno. Esta situación se repetirá otra vez, pero un tercer 6 consecutivo, la última ficha movida deberá volver al casillero. Excepción: si esta última ficha alcanza con este movimiento la meta, no volverá al casillero, pero el jugador no tendrá derecho a mover ninguna otra y cederá turno.
14. Si un jugador tiene una barrera y saca un 6, deberá romperla. La única excepción será si no puede avanzar por tener otra barrera en medio del trayecto previsto.
15. En salidas y seguros no es posible comer. Pueden convivir dos fichas de colores diferentes, pero, por esta condición, no forman barrera.
16. El dado debe ser lanzado dentro de la mesa y fuera del tablero, para no mover las fichas.
17. Cuando un jugador coma una ficha, podrá avanzar 20 casillas. Cuando meta ficha en la casilla de llegada, podrá mover 10. En ambos casos, volverá a tirar dados.
18. El jugador que meta sus cuatro fichas dejará de jugar y da paso a los demás.
19. Las partidas tendrán una duración máxima de una hora. Si transcurrido ese tiempo no ha finalizado, se clasifica la pareja con más fichas en la meta. Si hubiera empate, se contarán las fichas en las últimas diez casillas previas a la meta (en color). Si, de nuevo, hubiera empate, se ampliará el tiempo en 15 minutos. En caso de un nuevo empate, se sorteará el pase a la siguiente ronda.
20. Si una pareja no se presenta 20 minutos después del comienzo previsto de la partida, la pareja contrincante se clasificará automáticamente para la siguiente ronda.
21. Los premios serán:
  - a. Pareja ganadora: un pack de rotuladores lettering para cada miembro de la pareja.
  - b. Pareja finalista: estuche y pinturas para cada miembro de la pareja.
22. Los premios se entregarán el día 16 de agosto, al término de la actuación de magia e hipnotismo programada en horario de tarde en la plaza.
23. La inscripción supone la aceptación de las bases.