

## TORNEO DE PARCHIS “CUÉNTATE 20” 2025

### BASES

#### 1. OBJETO

Las presentes bases tienen por objeto la celebración del **TORNEO DE PARCHIS “CUÉNTATE 20”** en el **Centro Municipal del Mayor Valdeamor**, dentro de las actividades previstas en el programa de Fiestas Patronales en honor del Cristo de la Esperanza que se celebrarán entre los días 11 y 15 de septiembre.

#### 2. FECHAS

El torneo de parchís tendrá lugar **entre los días 3 y 8 de septiembre**, en horario de 17:30 a 20:30 horas.

#### 3. PARTICIPACION

Podrán participar todos los vecinos de Algete, siendo necesario ser **mayor de edad** e inscribirse por parejas o bien en solitario y se adjudicará una pareja aleatoria al comienzo del torneo.

La inscripción, **imprescindible para participar en el concurso y premios**, se realizará a través del enlace que aparece en la página web [www.aytoalgete.es](http://www.aytoalgete.es), Concejalía de Participación Ciudadana.

Las inscripciones se podrán realizar a **partir de la publicación de las presentes bases en la web del ayuntamiento y hasta el día 01 de septiembre a las 12:00 horas o hasta agotar plazas**, en cuyo caso se informará a través de la web municipal para conocimiento de todos los interesados, quedando inhabilitado en formulario de inscripción.

El concurso no se celebrará si no hay un mínimo de 10 participantes inscritos, estableciéndose el máximo número de participantes en 24 parejas.

#### 4. UBICACIÓN

El torneo se celebrará en las instalaciones del Centro Municipal del Mayor “Valdeamor” sito en la C/ Valdeamor, s/n

#### 5. NORMAS DEL JUEGO

- a) El campeonato se juega con el tablero, las 4 fichas de cada color y dados de parchís
- b) La elección de color de tablero se realizará tirando el dado los cuatro jugadores, el número más alto **elegirá color de tablero**. Si se empata se realizará el proceso de nuevo para desempatar.
- c) El comienzo de la partida se realizará tirando el dado los cuatro jugadores, el número más alto **comenzará la partida**. Si se empata se realizará el proceso de nuevo para desempatar.
- d) El dado con el que se comience la partida será con el que se termine, **no** pudiéndose cambiar durante la partida.
- e) Cada jugador deberá mover sus fichas, en ningún caso podrá mover las fichas el compañero de partida.
- f) **¿Cuándo se da una partida por perdida?**
  1. Cuando una de las parejas haya metido sus 8 fichas en la casilla de meta, siendo esa pareja la ganadora.
  2. En el caso de que alguno de los jugadores abandone la partida, esa pareja resultará perdedora.
  3. En el caso de que algún jugador haga trampa y se demuestre la misma, siendo necesaria la supervisión y decisión de los responsables de la organización.

- g) La pareja ganadora obtendrá 1 punto y la perdedora 0 puntos.
- h) Forma de juego:
  - a. **SALIDA:** Se tienen las 4 fichas en casa. Si sacas un 5 se colocan 2 fichas en la casilla de salida y pasa el turno. Si sacas cualquier otro número, sacas una ficha y mueves con ella, pasando turno después. Las siguientes fichas que quedan en casa, sólo podrán salir a jugar si se saca un 5.
  - b. Se considera **PUENTE** el hecho de haber 2 fichas del mismo color en la misma casilla del tablero, pudiéndose hacer en cualquier casilla del tablero. Un puente impide el paso a todos los jugadores, es decir, por él no puede pasar ninguna ficha.
  - c. Si se levanta o se mueve una ficha del tablero ya no se podrá rectificar para volver a dejarla en la casilla de origen.
  - d. Cuando comes al contrario o al compañero te cuentas 20 casillas
  - e. Si metes una ficha en la casilla de meta, te cuentas 10 casillas con el resto de tus fichas.
  - f. Cuando uno de los jugadores haya metido su última ficha en la casilla de meta, es decir la cuarta ficha, las 10 casillas se contarán con las fichas del compañero.
  - g. Se podrá jugar ayudando a la pareja de juego en su turno.
  - h. La tirada tendrá validez tanto si el dado cae dentro como fuera del tablero, siempre y cuando no caiga al suelo. En ese caso la tirada se repetirá.
  - i. **NÚMERO 6:**
    - 1. Si sacas un 6 vuelves a tirar, hasta un máximo de 3 veces, si la tercera tirada sigue siendo 6 la última ficha que se haya movido se da por muerta y se coloca en casa. Con la excepción de que si la ficha en cuestión está colocada en la calle final de su color en cuyo caso no se irá a casa, pero no podrá contar casillas.
    - 2. Con un 6, te cuentas seis casillas si tienes fichas en casa, y 7 si todas las fichas se encuentran fuera de casa.
    - 3. Si tienes un puente, es obligatorio abrirlo al sacar un 6.
  - j. **NUMERO 5:**
    - 1. Si sacas un 5 y tienes ficha en casa, es obligatorio sacarla, si es la única excepción el tener un puente de tu color en la casa de salida de tu casa, en cuyo caso se contarían 5 casillas con otra ficha si esto fuera posible.
  - k. La suma total de los puntos conseguidos por cada pareja dará la clasificación para la siguiente ronda, siendo los vencedores los que más puntos obtengan.

## 6. NORMAS DEL TORNEO Y ARBITRAJE

### Normas

- 1.- El campeonato se jugará por parejas, cada pareja jugará contra todas y cada una de las restantes de su mismo grupo.
- 2.- El campeonato será de un máximo de 24 parejas.
- 3.- Una vez comenzada la partida, no se podrá cambiar los componentes que forman cada pareja, excepto causa mayor.
- 4.- Sólo se jugarán las partidas establecidas en el calendario, el resultado de las cuales quedará reflejado en el tablón de puntos.
- 5.- Calendario de partidas:

03/09/2025 miércoles	Horario 17:30 a 20:30 h.
04/09/2025 jueves	Horario 17:30 a 20:30 h.
05/09/2025 viernes	Horario 17:30 a 20:30 h.
08/09/2025 lunes	Horario 17:30 a 20:30 h. (Finales)

Se tendrá un margen de cortesía de 15 minutos, pasados los cuales se dará por perdida la partida a la pareja ausente y como consecuencia la pareja ganadora será la pareja presente.

### **IMPORTANTE**

En el caso de haber dos parejas que se encuentren esperando a sus contrincantes y se hayan consumido los 15 minutos de cortesía, éstas dos parejas jugaran una partida y ésta se tendrá en cuenta para puntuación.

6.- La no asistencia a dos partidas, consecutivas o alternas, dará lugar a la descalificación automática de la pareja, dándose por nulas todas las partidas jugadas anteriormente.

### **Arbitraje.**

El arbitraje del torneo se realizará por los dos voluntarios que designe el Ayuntamiento o la Concejalía delegada a tal efecto.

El jurado, será el encargado de tomar nota de las parejas que vayan ganando las partidas, así como de ser las encargadas de aclarar los posibles desacuerdos que se produzcan durante las mismas.

### **7. PREMIO**

La entrega de los premios, otorgados por el Ayuntamiento de Algete, se realizará a la finalización del torneo, haciéndose entrega de un **trofeo para las tres primeras parejas clasificadas**.

### **8. PUBLICIDAD**

Las presentes Bases se publicarán en la página web del Ayuntamiento de Algete, dándose difusión a través de web municipal y diferentes redes sociales.

### **9. PROTECCION DATOS**

En cumplimiento del Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, las personas participantes y ganador/a, reservan y manifiestan su conformidad de que los datos de carácter personal que se recojan para hacer efectivo el premio puedan ser tratados por el Ayuntamiento de Algete con la finalidad de gestionar y organizar la actividad **Torneo de Parchís 2025 “Cuéntate 20”**. Los datos no se cederán a terceros ni se usarán para ningún otro fin, ni serán publicados sin su consentimiento.

Adicionalmente, las personas participantes y ganador/a cederán los derechos de explotación de sus fotografías y videos como premiado del sorteo al Ayuntamiento de Algete, para difusión del resultado final del sorteo, sin someterla a ningún plazo temporal ni está restringida al ámbito nacional de ningún país. Podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de sus datos, y la limitación u oposición al tratamiento mediante escrito acompañado de copia de documento oficial que le identifique, dirigido al responsable del tratamiento: Ayuntamiento de Algete, Plaza de la Constitución, 1.

### **10. ACEPTACION BASES**

La inscripción en el torneo implica la aceptación de las presentes bases. La organización resolverá cualquier asunto no contemplado en estas bases que pudiese surgir.