

Confa
XXI Juegos Deportivos
Nacionales y

VIII Juegos
Internacionales
para personas mayores



REGLAMENTO DE PARQUÉS

CAPÍTULO I DE LAS COMISIONES

ARTÍCULO 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica.

CAPÍTULO II DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 2. En el campeonato de Parqués podrán tomar parte todos los inscritos desde los 50 años en adelante.

ARTÍCULO 3. Se jugará individual y se jugará según las categorías acordadas del reglamento general.

ARTÍCULO 4. Si no se conforman los mínimos deportistas en cada categoría se fusionará con la categoría siguiente.

CAPÍTULO III SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 5. El torneo se jugará a eliminación directa.

ARTÍCULO 6. Ritmo de juego: 60 minutos para cada partida.

Confa
XXI Juegos Deportivos
Nacionales y

VIII Juegos
Internacionales
para personas mayores



ARTÍCULO 7. En caso de que haya finalizado el tiempo y ningún deportista corone sus cuatro fichas se tendrán en cuenta los siguientes ítems:

- a. Quien tenga el menor número de fichas en la mesa.
- b. Si el empate continúa se tiene en cuenta la ficha más próxima al cielo.
- c. Por último se dará un lanzamiento adicional quien saque el mayor número es el ganador de la partida.

ARTÍCULO 8. El torneo se realizará conforme a las reglas construidas por la organización de los Juegos.

ARTÍCULO 9. Se define el número de clasificados de cada tablero según el total de inscritos.

ARTÍCULO 10. Cada tablero tendrá cuatro puestos donde mínimo podrán estar tres deportistas programados por tablero.

ARTÍCULO 11. Se sorteará la salida y la ubicación en el tablero con el lanzamiento de un dado por parte de cada jugador e iniciará quien logre el número más alto

ARTÍCULO 12. Las penas que sean impuestas por la Comisión Técnica a los deportistas, delegados, entrenadores y demás acompañantes serán las mismas establecidas en el reglamento general.

ARTÍCULO 13. Todo jugador que no esté presente 10 minutos después de la hora señalada para su comienzo, se declarará ausente para el partido en cuestión; por lo tanto será determinado como perdedor y excluido del torneo, y el tablero se jugará con el número de personas programadas y presentes.

ARTÍCULO 14. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el Comité Organizador o Técnico según corresponda el caso. Los sistemas de juego podrán ser modificados dependiendo el número de inscritos en cada categoría.


Confa
XXI Juegos Deportivos
Nacionales y
VIII Juegos
Internacionales
para personas mayores

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

Objetivo:

Dar una vuelta entera con todas las fichas.

El tablero tiene 96 casillas y las respectivas cárceles (lugar inicial de las fichas) de cada jugador. Hay 16 casillas especiales: 12 casillas de seguro y 4 de salida. Cada jugador posee 4 fichas; sin embargo, se puede jugar con menos. Se jugará con tableros de parque para 4 personas.

Turno: Se rota hacia la derecha y la meta es llevar todas las fichas hasta el final utilizando diferentes estrategias como enviar a otros jugadores a la cárcel, proponer captura de fichas y distribuir las fichas para encerrar a las otras entre seguros, propiciando el riesgo.

Cuando hay dos jugadores las cárceles se dejan en diagonal y cuando hay tres jugadores se sorteará el jugador donde quiera estar, teniendo en cuenta que se clausura una de las salidas informando previamente cuál es.

Generalmente, las casillas especiales llamadas *cárceles* son decoradas. Los dados son los usuales de 6 caras. Se juega con dos, aquí el máximo valor que se puede sacar es 6-6, es decir, 12. El menor valor a sacar es 1-1, o sea 2. Debido a que, en algunas posiciones, cuando quedan pocas fichas o solo una en juego (debido a que las otras ya están en la casilla final o en la cárcel) el mínimo valor sería 1 porque en dicho caso se tendría que mover solo una ficha. Es el caso de estar con solo una ficha en juego en la casilla anterior a la final y se saca algo como 4-1: sólo debe moverse el 1.

Las fichas son similares a los peones del Ajedrez y cada jugador posee fichas de un color específico, lo mismo que su cárcel y sus casillas de llegada. Como se juega con dos dados, el menor valor a sacar es 2 y el máximo 12. Cuando se saca el mismo valor en ambos dados se llama *presada* o *pares* y tiene un significado especial.

Mecánica del juego: Todos los jugadores comienzan con sus fichas en las respectivas cárceles. El primer turno se escoge por medio de los dados, el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego. A continuación, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y arrastrarlas a la casilla de salida. Se sacan fichas con los pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son pares. **Los pares sacan todas las fichas de la cárcel.**

Si puede sacar alguna ficha se tiene que lanzar de nuevo, mover y pasar el turno. Para mover las fichas solo hay que arrastrarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover. Si se está


Confa
XXI Juegos Deportivos
Nacionales y
VIII Juegos
Internacionales
para personas mayores

en la salida y se saca 5-2, por ejemplo, se puede avanzar una ficha hasta la casilla de seguro o se puede mover 5 con una y 2 con la otra. A continuación, se pasa el turno.

La única forma de obtener un turno extra es sacando pares. Si se sacan 3 pares, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, que generalmente es la más atrasada. Independiente que uno o varios de los pares sean utilizados para sacar fichas de la cárcel, es decir los pares serán válidos.

El turno se pasa al jugador por la derecha, después de que haya salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente. La mecánica del juego sigue igual hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En ese momento, habrá ganado el juego.

Un jugador puede enviar a un oponente a la cárcel. Para llevarlo a cabo, debe mover una ficha hasta la casilla donde está la del otro. Inmediatamente, envía la ficha ajena a la cárcel. Sin embargo, si la ficha está en una casilla de seguro o salida, no sucede nada especial. Hay otra forma de enviar a la cárcel que es utilizada como estrategia: **cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla salida del jugador, si este saca las fichas de la cárcel, automáticamente lo envía a la cárcel correspondiente.** Es una estrategia útil cuando hay más de 1 ficha en la salida del jugador; él puede sacrificar una ficha con la esperanza de que las fichas de los oponentes no alcanzarán a huir antes de que salga.

Soplar ficha. Si tiene opción de enviar a la cárcel la ficha del contrario y no hace el movimiento de su ficha para capturar, cualquiera de los otros deportistas podrá enviarle a la cárcel la ficha que tenía la opción de captura. Y los puestos movidos con la otra ficha no se pierden.

Ningún acompañante o jugador que esté observando la partida podrá informar o advertir a algún deportista sobre un movimiento, llegado el caso en que esto suceda, se tendrá que repetir el movimiento o no se podrá *soplar la ficha*.

Dos fichas del mismo color ocupando una única casilla no están a salvo de una captura y, si una ficha contraria aterriza en el espacio ocupado por las dos fichas, al contrario se le captura solo una ficha que será enviada a la cárcel.

Tener en cuenta que no se podrá robar cielo. Si al lanzar los dados suman 11, no se contará como par.