

## 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 parques podrán tomar parte todos los inscritos desde los 50 años en adelante.

ARTÍCULO 3. Se jugará individual.

ARTÍCULO 4. El torneo será individual y se jugará según las categorías acordadas del reglamento general.

ARTÍCULO 5. 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: 50 minutos para cada partida.

ARTÍCULO 7. En caso que finalice 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 será 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 así: Cada jugador tendrá derecho al lanzamiento de un dado, saldrá 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.

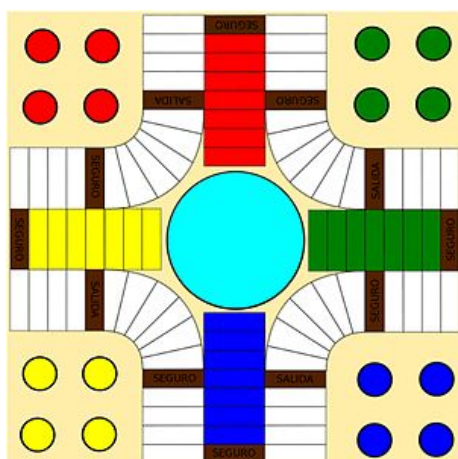
ARTÍCULO 14. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en última instancia por el Comité Organizador o Técnico, según corresponda el caso.

## 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. Hay tableros de parques para 4, 6, 8 y 12 jugadores, siendo los más comunes los de 4. Es un juego para 2 jugadores en adelante.



**Turno:** se pasa por 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 se disputa quién gana la «larga», es decir, la zona que a la derecha no tiene un oponente, por medio del que saque mayor número en los dados.

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. En 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 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.**

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 continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En este 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 una ficha en la salida del jugador, quien puede sacrificar una ficha con la esperanza de que las fichas de los oponentes no alcanzarán a huir antes de que él 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 de que 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.**