

BASES GENERALES “TORNEO DE PRIMAVERA ”

1. Solamente podrán participar quienes tengan 18 años cumplidos el último día del plazo de inscripción.
2. El torneo comenzará a partir del **2 de abril**. El horario en el que se desarrollará en los distintos centros sociales, será entre las 16:00 y las 19:00 horas, adaptándose este a las necesidades de cada centro social.
3. Las **inscripciones** para las dos modalidades se realizarán del día **15 al 22 de marzo**, en el centro social en que se desee participar o a través del dinamizador/a correspondiente.
4. Una persona no podrá participar en la misma modalidad en dos centros sociales diferentes.

No podrán participar en los torneos: el personal municipal, los trabajadores de otras empresas que presten servicios en los Centros Sociales.

5. Se establece un **número mínimo de seis parejas** por modalidad para la realización del torneo.
6. El torneo se jugará por el sistema de **TODOS CONTRA TODOS EN PRIMERA FASE Y EN LA SEGUNDA FASE, FINAL INTERCENTROS, EL SISTEMA UTILIZADO QUEDA SUJETO A LA DECISIÓN DE LA ORGANIZACIÓN, EN FUNCIÓN DEL NÚMERO DE PAREJAS INSCRITAS.**
7. Normas generales para los torneos:
 - El Sistema Todos contra todos se basa en la realización de emparejamientos de cada pareja contra el resto de parejas.
 - Cada encuentro ganado es 1 punto, el encuentro perdido es 0 puntos.
 - En el caso de empate en el primer puesto, se resuelve de la siguiente manera:
 - Dos parejas empatadas: juegan a una partida.
 - Tres parejas empatadas: juegan una liga a una partida entre ellas.
 - Cuatro parejas empatadas juegan semifinal y final.

8. El retraso de más de 20 minutos de una pareja sin previo aviso a la pareja contraria y estando la otra presente, dará lugar a pérdida de la partida por parte de la pareja ausente.
9. En el caso de que una persona resultara ganadora de dos premios, habrá de renunciar a uno. Para evitar favorecer a ninguna pareja participante, la renuncia se hará en presencia de el/la Dinamizador/a y de todas las personas implicadas por medio de un sorteo para establecer la modalidad a la que renuncian.
10. Cualquier duda en la interpretación de las bases o de cualquier otra incidencia relacionada con el torneo, se someterá al criterio de el/la Dinamizador/a Sociomunitario/a, que ejercerá de árbitro y cuya decisión será inapelable.
11. El solo hecho de participar en el torneo, lleva implícito la aceptación de estas bases y las específicas de cada modalidad así como aquellas decisiones que se tomen por parte de la organización.

SISTEMA DE JUEGO

PRIMERA FASE, CAMPEONATOS INDIVIDUALES POR CENTROS:

Sistema Todos contra todos. Campeonatos individualizados de todos contra todos en cada centro social, de donde saldrán clasificadas las tres primeras parejas para la final intercentros. Las partidas serán a tres juegos aunque únicamente se jugarán los tres juegos en caso de que haya empate a 1. En caso de que una pareja vaya ganando 2 a 0 no será necesario jugar el tercer juego. En el cuadro de puntuaciones se pondrá un 1 para la pareja ganadora y un 0 para la pareja perdedora.

SEGUNDA FASE, FINAL INTERCENTROS:

Partidas entre las parejas clasificadas de cada centro social hasta que finalice una única pareja ganadora intercentros.

En esta segunda fase el sistema utilizado queda sujeto a la decisión de la organización, en función del número de parejas inscritas.

Esta Final Intercentros se desarrollará el **día 27 de abril** en el Palacio de Exposiciones y Congresos.

MODALIDAD PARCHÍS

1. No está permitido que, cualquier persona ajena a la partida, hable u opine sobre la misma.
2. Se podrá hablar o aconsejar entre compañeros.
3. Al comenzar todas las partidas se pondrán en el tablero cuatro dados correspondiendo uno a cada jugador, no pudiendo introducir ningún otro dado en la partida.
4. Una vez se haya movido una ficha no se podrá rectificar el movimiento.
5. No es obligatorio comer.
6. El dado ha de caer en el tablero y completamente plano.
7. El número más alto inicia el juego.
8. Se sale obligatoriamente con un cinco (dos fichas con el primer cinco), y en lo sucesivo se sacará una ficha por cada cinco, aunque vuelvan estar las cuatro fichas en casa.
9. Formarán barrera solamente dos fichas del mismo color en cualquier casilla. Esta barrera se romperá obligatoriamente cuando el jugador titular de las fichas saque un seis. En el supuesto de tener dos barreras, abrirá a elección suya.
10. Cuando todas las fichas de un jugador estén fuera de casa, el seis se contará como siete.
11. El tercer seis consecutivo obligará al jugador a volver a la casilla de inicio de juego, con la ficha que haya movido el segundo seis.
No se irá para casa, cuando en caso de sacar tres seises, la ficha con la que se cuenta el segundo seis haya entrado en la zona de color, teniendo en cuenta que el seguro que precede a la zona de color no se considera como zona de color o casa. Este tercer seis no se contará.
12. El jugador que al mover el segundo seis, coma una ficha y entre en casa al contar veinte o diez con la misma ficha, no irá para la casilla de inicio del juego, en el supuesto que saliera un tercer seis consecutivo,

simplemente no continuará moviendo en ese turno de jugadas. Si la ficha con la que se cuenta veinte o diez, no entra en zona de color, se irá a la casilla de inicio al salir el tercer seis.

13. En el caso de que haya dos jugadores o dos fichas de un jugador en la casilla de inicio de juego de otro color distinto al suyo y, este saque un cinco, deberá ir para casa la última ficha que haya entrado en dicha casilla. Si la última ficha que entró hubiera sido del jugador correspondiente a dicho color, irá para casa la ficha que no corresponda al color de salida.
14. Se contará veinte después de comer una ficha y diez cuando una ficha llegue a la casilla de final de juego o casa.
15. Cuando un jugador consiga meter la última ficha en la casilla final de juego, su compañero/a podrá beneficiarse hasta terminar la partida de las jugadas del compañero/a.

MODALIDAD TUTE

1. Se utilizará como sistema de emparejamiento el suizo.
2. Cualquier seña pierde el juego.
3. Carta en la mesa está jugada.
4. Se juegan tres partidas de seis juegos cada una, resultando ganador del enfrentamiento el que gane al menos dos de ellas.
5. En caso de empate en un juego, gana las diez ultimas.
6. Los TUTES se enseñarán con baza propia, al momento de ganarla.
7. Se canta baza propia.
8. Se canta en la primera baza ganada, y un solo cántico por baza.
9. El pinte será la última carta del mazo, al dar las cartas se repartirán de una en una por arriba y nunca por abajo.
10. El renuncio son DOS PUNTOS PERDIDOS.
11. Sólo se hará un corte y nunca una sola carta.
12. Ningún componente levantará las cartas de la mesa mientras la mano no las levante.