

BASES TORNEO DE JUEGOS DE MESA SAN ELOY. 08 JUNIO DE 2024

FECHA

- El torneo de juegos de mesa organizado por la Parroquia San Eloy tendrá lugar el sábado 08 de junio de 2024. Se desarrollará durante toda la jornada desde las 10 de la mañana hasta finalización (cuando se obtengan los 3 ganadores de cada categoría)

LUGAR

- El lugar será en los salones de la Parroquia (entrada por la plaza del Doctor Barraquer) El plazo de inscripción comenzará el domingo 19 de mayo a las 11:00 de la mañana y finalizará el sábado 07 de junio a las 19:00 horas.

OBJETO

- La recaudación obtenida tanto de las inscripciones como de la venta de comida y bebida irá destinada a ayudar a sufragar los gastos de reparación del muro de la Parroquia.

INSCRIPCIÓN

- Las inscripciones se podrán descargar desde la página web de la Parroquia o recogerlas físicamente en horario de despacho (martes, jueves y viernes de 18:00 a 19:00 horas y viernes de 10:00 a 12:30 horas), así como a la finalización de las misas.
- El precio de inscripción será de 3 euros por persona. Únicamente se permite la participación en una de las modalidades.
- Para la modalidad de **MUS**, la pareja tiene que inscribirse de forma conjunta, pero rellenando cada uno su ficha y dejando escrito a mano el nombre de la pareja.
- Para la modalidad de **DOMINÓ**, la pareja tiene que inscribirse de forma conjunta, pero rellenando cada uno su ficha y dejando escrito a mano el nombre de la pareja.
- Deberán cumplimentarse en su totalidad y ser firmadas. En caso de participación de **menores de edad, deben de firmarse por ambos progenitores o tutores legales. No se aceptarán inscripciones que no estén debidamente cumplimentadas.**
- Una vez rellena, se pueden entregar presencialmente en horario de despacho (martes, jueves y viernes de 18:00 a 19:00 horas y viernes de 10:00 a 12:30 horas) o bien remitirlas por correo electrónico a parroquiasaneloymadrid@gmail.com.
- El límite para la recepción de inscripciones será el viernes 7 de junio a las 19:00 horas. No se aceptará ninguna inscripción posterior a la fecha y hora fijada.

CATEGORIA

- ADULTO: A partir de 14 años cumplidos sin límite de edad.
- INFANTIL: Hasta 14 años sin mínimo de edad.
- En caso de que haya suficiente número de participantes, existe la posibilidad de crear una categoría alevín que comprendería desde los 10 hasta los 14 años de edad.

MODALIDADES

- MUS PAREJAS
- AJEDREZ
- PARCHÍS
- DOMINÓ PAREJAS

PREMIOS

Primer premio, segundo premio y tercer premio en cada una de las categorías y modalidades.

La entrega de premios tendrá lugar a las 18:00 horas de ese mismo día. (08 junio 2024)

Una vez realizada la ceremonia de entrega, pondremos música para todos hasta fin de fiesta.

REGLAS COMUNES A TODAS LAS MODALIDADES

- Saldrá un ganador de cada partida de ajedrez, una pareja en el caso del mus y dominó y dos en parchís.
- No habrá repesca de perdedores, salvo que por la evolución del torneo se decida lo contrario desde la organización.
- El resultado de los sorteos y la adjudicación de mesas se exhibirá convenientemente para conocimiento de los participantes
- cualquier pareja que no haya comenzado el juego, por incomparecencia de los dos o uno de los contrarios, deberá solicitar del Juez-Árbitro que determine el resultado de la partida.
- Las reclamaciones o quejas se realizarán en la mesa de control que se encontrará en el altillo de la sala de reuniones.
- Salvo Parchís, que tiene un tiempo máximo fijado de 45 minutos, el resto de modalidades no tiene tiempo fijado. Se ruega a los jugadores que no demoren las partidas de forma innecesaria a fin de facilitar el desarrollo del torneo y por respeto al resto de participantes.
- Desde la organización se podrá dar por finalizada la partida, dando como vencedor al jugador que vaya ganando en ese momento en caso de que se demore en exceso

REGLAS DE CADA MODALIDAD

MUS:

- Es imprescindible que la pareja esté inscrita como tal y que cada jugador haya rellenado su inscripción.
- Cada partida será de 4 jugadores (2 parejas)
- Señas: No se permite decir ni enseñar al compañero las cartas que se tienen. No obstante, los compañeros podrán entenderse por medio de señas, ya que el interés está en ocultar a sus contrarios la jugada real que se tiene, ayudándose recíprocamente durante el juego. Las señas más comúnmente admitidas son:
 - Morderse el labio inferior. Indica que se tiene 2 reyes para la jugada a Grande. Para indicar 3 reyes, se muerde el labio inferior hacia un lado.
 - Sacar la punta de la lengua. Indica que se tienen 2 ases para la jugada a Chica. Para indicar 3 ases, se saca la punta de la lengua hacia un lado.
 - Se tuercen un poco los labios, apretados hacia cualquier lado. Para indicar que se tienen Medias.
 - Se elevan las cejas. Para indicar que se tienen Duples.
 - Se guiña el ojo. Para indicar que se tiene juego de 31 o para indicar que a Juego no, se tiene el punto máximo, es decir, 30.
- Se juega con ocho reyes y ocho ases (los treses se cuentan como reyes y los doses como ases)
- Se jugará a 30 puntos.
- Al comenzar cada partida, deberán contarse los naipes, pues si en el transcurso de la misma se advierte que faltan, sobran o hay alguno duplicado, deteriorado, manchado, etc., todo lo jugado hasta entonces será válido. Si la advertencia sucede antes o durante el lance de grande se volverán a dar los naipes; pero si se ha sobrepasado el lance de grande, la jugada que se está disputando deberá continuar, por tanto, el jugador que lo haya advertido no deberá enseñar sus naipes ni hacer la advertencia hasta el final de la jugada, porque si lo hace, se meterá en baraja y se anulará cualquier valor de su jugada.
- Si hay espectadores, éstos deberán de ser de piedra, es decir, callados y sin gestos que puedan ser mal interpretados.
- En caso de duda sobre la forma de juego o validez de jugada, se remite al reglamento de la Federación Española de Mus, disponible en mesa de control.

AJEDREZ:

- Cada movimiento debe ser jugado con una sola mano.
- Solo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “¡’adoube” o “compongo”).
- Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.
- Quedará regulado por las bases de la competición que constan en el Reglamento De competiciones 2023-2024 de Madrid.
- En caso de duda sobre la forma de juego o validez de jugada, se remite al reglamento de la Federación Madrileña de Ajedrez, disponible en mesa de control.

- Dado que no disponemos de relojes suficientes, se ruega especialmente a los jugadores de esta modalidad que no demoren el tiempo de movimiento de las piezas. En caso de que se sospeche desde la organización que se actúa "de mala fe" al respecto de la demora, se eliminará al jugador.

PARCHIS:

- Las mesas estarán formadas por 4 jugadores, clasificándose los dos primeros.
- Se establece un tiempo máximo de partida de 45 minutos. Cumplido ese tiempo, ganarán los dos jugadores que más fichas tengan aseguradas en meta tras completar la vuelta al tablero. En caso de empate, se dará como ganador quien tenga más avanzadas el resto de fichas.
- Si saca un 5, saca una ficha de "casa". Si no lo saca, pasa el turno al siguiente jugador.
- La ficha que se saca se coloca en la casilla de salida (que es la casilla de su color emplazada al lado de su "casa").
- En el momento en que un jugador tiene una ficha fuera de "casa", esta avanzará (en sentido inverso al de las agujas del reloj) tantas casillas como puntos se saquen con el dado, si bien existen 2 excepciones: Si todas las fichas de un jugador están fuera de su "casa", cuando dicho jugador saque un 6, avanzará 7 casillas.
- En caso de sacar un 5, si alguna de las fichas está en "casa", el jugador se verá obligado a sacarla (salvo que no sea posible).
- Si un jugador tiene más de una ficha en juego, deberá decidir cuál mueve. Una vez realizado el movimiento, el turno pasa al siguiente jugador, excepto si ha sacado un 6 con el dado. En este caso el jugador repite su tirada, hasta un máximo de 3 veces.
- En caso de obtener 3 seises seguidos, la última ficha movida irá a "casa", salvo que ésta esté en las casillas de su color que forman el camino de entrada a "meta" o en la propia meta.
- En caso de duda sobre la forma de juego o validez de jugada, se remite al reglamento de Parchís, disponible en mesa de control.

DOMINÓ:

- Es imprescindible que la pareja esté inscrita como tal y que cada jugador haya rellenado su inscripción.
- Cada partida será de 4 jugadores (2 parejas)
- Antes de tomar asiento los dos jugadores, se determinará la posición en la mesa de cada uno de ellos, así como al que le corresponderá realizar la primera salida. Para esto se procederá en la siguiente forma:
 - * En primer lugar, se voltearán y revolverán todas las fichas.
 - * Seguidamente cada uno de los jugadores, a modo de sorteo levantará una ficha, escogida al azar. El resultado de este sorteo determina no solamente al jugador que realizará la salida, que será el que haya extraído la ficha de puntuación más alta, sino también el orden de colocación de los jugadores en la mesa.

* En caso de empate en el valor de la ficha extraída, ganará la salida y posición aquél que obtenga la ficha de palo superior. Ejemplo: entre el 3-3 (suma 6) y el 4-2 (suma 6) gana el 4-2.

* En una jugada determinada se denominará jugador número 1 al mano, jugador número 2 al contrario situado a la derecha del mano, jugador número 3 al compañero del mano, y jugador número 4 el situado a la izquierda del mano.

- Las fichas no se tocan, excepto para jugarlas; y se jugarán siempre con la misma mano, bien con la derecha o bien con la izquierda, pero SIEMPRE con la misma desde el comienzo de la partida hasta su finalización.
- En caso de duda sobre la forma de juego o validez de jugada, se remite al reglamento de la Federación Española de Dominó, disponible en mesa de control.