

II campionat de



Fontanars dels Alforins

- Podran participar xiquets i xiquetes amb edats de 7-16 anys.
- Període d'inscripció: del dia 1 al 30 d'octubre.
- Cal apuntar-se a l'Ajuntament; horari de dilluns a divendres (9-14h).
- També ho pots fer via telefònica: 962222233 (9-14h).
- O emplenant aquest formulari:
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSehbDMF-BP2fCn5pBy5K2s63llu078IOPk-5OAcYy5YA-Rb1A/viewform>
- Una vegada tancades les inscripcions es farà un sorteig per decidir els contrincants i partides.
- Els horaris del campionat serà durant el mes de novembre i desembre, diumenge de vesprada a la Biblioteca.
- Hi haurà tres premis de material esportiu per als tres millors jugadors.



Normativa

- cada jugador escollirà un color per a jugar. Si hi ha més d'un jugador interessat en el mateix color es farà un sorteig i el·ligirà el que major puntuació traga en el dau.
- abans de començar es llançarà el dau. La persona amb major puntuació començarà la partida i continuarà la persona situada a la dreta del primer jugador i així successivament.
- Els jugadors podran traure una fitxa de casa només quan obtinguen un 5. Aquesta acció és obligatòria mentre al jugador li queden fitxes en la seua casa, excepte si la casella d'eixida està ocupada per dues fitxes (en aquest cas haurà de moure l'altres fitxes en joc i si no tinguera cedir el torn).
- El jugador podrà moure les fitxes que té en joc llançant el dau. Està obligat a avançar una de les fitxes tantes caselles com indique el dau si és possible.
- Si el jugador trau un 6 podrà repetir torn. Si té totes les fitxes fora de casa, el 6 valdrà 7. Si repeteix torn tres vegades consecutives (trau tres vegades un "6") l'última fitxa moguda serà retirada a casa.
- Si no hi ha opcions per a realitzar moviments, el jugador ha de cedir el torn.
- Si dues fitxes del mateix color coincideixen en la mateixa casella es forma un pont que impedeix el pas a qualsevol fitxa. Si el jugador que té les seues fitxes formant un pont trau un 6 en el seu torn aquesta obligat a obrir la

barrera, o siga, moure una de les fitxes si és possible. L'única excepció a aquesta regla ocurrirà quan la fitxa de la barrera haja d'avançar i aquesta no puga, ja siga per trobar-se amb una barrera enmig del trajecte o per caure en una casella ocupada per altres dues fitxes. Si dues fitxes de diferent color formen un pont en una casella, qualsevol fitxa podrà saltar-les.

- Una altra situació que es planteja en el parchis són les captures: per a menjar la fitxa d'un contrari s'ha de caure en la mateixa casella sempre que no siga una de les caselles segures. La fitxa menjada retornarà a casa i el jugador que ha aconseguit la captura haurà d'avançar una de les seues fitxes 20 caselles sempre que li siga possible.
- Si un jugador en el seu torn trau un 5 i la seua casella d'eixida està ocupada per dues fitxes, i una o ambdues no li pertanyen, podrà menjar l'última de les fitxes que va entrar en aqueixa casella i avançar 20 (com en qualsevol altra captura).
- Fi del joc: Una fitxa entra a la meta amb un nombre exacte de caselles obtingut amb el dau. Si el nombre no és exacte, haurà de retrocedir les caselles que li falten. A més el jugador que fica una fitxa en la casa avança 10 caselles amb alguna de les seues altres fitxes.
- Si un jugador es troba a les caselles d'arribada a la meta podrà avançar caselles fins que haja de traure el número exacte per entrar. No val entrar i eixir.
- Guanya el jugador que primer entra les seues 4 fitxes en la meta.
- Aquell jugador que no accepte les normes del joc, faça algun tipus de trampa o engany serà expulsat del campionat.



No oblideu que allò més important és
participar i passar-ho bé.