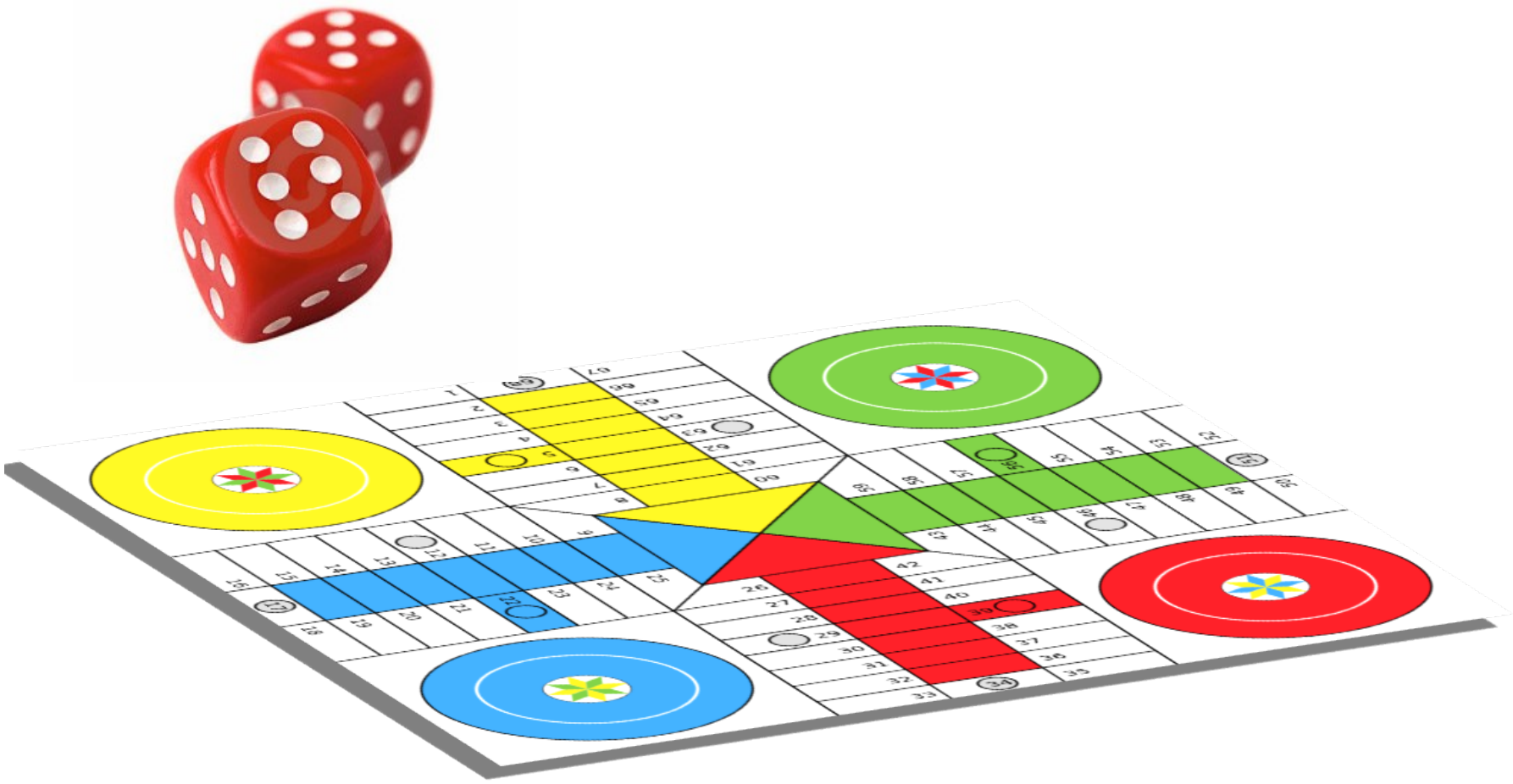
CLUB NATACIÓN cnso Santa Olaya

LIGA SOCIAL DE PARCHÍS
2025-2026



Modalidad

Parejas mayores de 16 años.
Formato de liga a doble vuelta continua.

Inicio de la competición

Jueves 9 de octubre de 2025, 18:00 h
(Cafetería)

LIGA SOCIAL DE PARCHÍS 2025-2026

NORMAS DE COMPETICIÓN

1. **Participación.** Abierto a socios y socias mayores de 16 años.
2. **Inscripciones (gratuitas)**. **Hasta el domingo 5 de octubre**, tanto de forma presencial en el Punto de Información o inscripción online a través de la página web del club **www.cnso.es**.

   En la inscripción ha de facilitarse **nombre, apellidos y número de socio del compañero/a** e incluirse dichos datos en el campo **'Equipo'**.

   Para la inscripción de cada pareja **solo se requiere la inscripción de uno de los participantes**.
3. **Cesión de datos personales de contacto.** La inscripción en la Liga Social de Parchís CNSO 2025/2026 requiere que los participantes autoricen al Club Natación Santa Olaya a la comunicación de sus datos de contacto (necesariamente, teléfono móvil o fijo y, de forma complementaria, correo electrónico) a los participantes y administradores de la de la Liga Social, al único objeto de la comunicación entre los mismos.

   La formalización de la inscripción en la Liga por cualquiera de los medios habilitados conlleva la aceptación expresa de la autorización de cesión de datos personales.
4. **Inicio de la liga. Jueves 9 de octubre de 2025.**
5. **Fórmula de competición.** Categoría única en formato **liga a doble vuelta**, todos contra todos.
6. **Sistema de juego.** Se jugarán tres partidas a seis juegos.
7. **Horario de juego.** Todas las partidas se celebrarán los jueves a las 18.00 horas en la Cafetería del Club; en las fechas indicadas en el calendario de la liga.
8. **Calendario.** La organización pondrá una fecha exacta para la disputa de las partidas.
9. **Reglamento.** El reglamento de juego del parchís será el siguiente:
   a. Si hay preferencia de color se deberá sortear.
   b. Empezará a jugar quien saque el número mayor.
   c. Se sale de casa con un 5 (cinco) y de principio se sacan dos fichas.
   d. Si vuelven las cuatro para casa se sacará solamente una.
   e. Dos fichas juntas del mismo color forman barrera y nadie podrá pasar.
   f. Cuando el seguro de casa de un color este ocupado por la compañera y un contrario, al salir un cinco quedara comida la última que llegó a ese seguro.
   g. Cuando halla barrera en la torre de color y salga un seis, no es obligatorio abrir la barrera.
   h. Cuando halla barrera en el seguro que esta encima de la torre de color y salga un seis, es obligatorio abrir la barrera.
   i. Cuando salgan tres seises se volverá a casa con la última ficha movida independientemente que esta se moviera para contar veinte o diez, excepto cuando entre en la torre de color.

j. Ficha movida, ficha corrida.
k. Cuando un jugador meta la última ficha en casa deberá contar diez y seguirá jugando con las fichas de su compañero.

10. **Material.** Se utilizarán los tableros y dados propiedad del club, quedando totalmente prohibido tener en mesa más de cuatro dados, si hubiese cinco o más serán responsables ambas parejas y esa partida se dará como perdida para las dos parejas. No se puede cambiar de dado durante la partida. El dado puede tirarse dentro o fuera del parchís, jugando toda la partida de la manera elegida al comienzo del juego, el dado deberá quedar plano.

11. **Puntuación.** El sistema de puntuación será el siguiente:

a. Partida ganada por 3-0: 3 puntos al ganador y 0 al perdedor.
b. Partida ganada por 2-1: 2 puntos al ganador y 1 al perdedor.

12. **Registro de resultados.** Las actas de juego estarán disponibles en la misma Cafetería y deberán ser correctamente cubiertas y entregadas en el Punto de Información ubicado a la salida de vestuarios general (planta -1).

13. **Compañero de juego.** Cada pareja puede avisar a su compañero de todas las jugadas y ponerse de acuerdo antes de mover.

14. **Cambio de pareja.** Deberá ser comunicado a la organización en tiempo y forma para su aceptación o desaprobación en función de las causas.

15. **Tiempo de espera.** Será de 30 minutos a partir de la hora fijada para la partida.

16. **Retirada.** Si una pareja decide retirarse, debe ponerlo en conocimiento de la organización. Se anularán todas sus partidas.

17. **Irregularidades.** La pareja que haga trampas y se demuestre, será expulsada de la liga; sumándose 4 puntos al resto de las parejas.

18. **Espectador.** Si algún espectador interviene en la partida, esta se puede dar por nula.

19. **Empate final a puntos.** Entre dos parejas, contará como criterio de desempate el resultado particular; entre tres o más parejas se contará por el siguiente orden los criterios de desempate:

a. Resultados particulares de los empatados entre sí.
b. Diferencia de juegos en el resultado particular.
c. Diferencia de juegos en el resultado general.

20. **Resultados y clasificaciones.** Se actualizarán en la web y vitrinas.

21. **Premiación.** Trofeos a las cuatro primeras parejas clasificadas.