



VII FESTIVAL ABIERTO DE PARQUÉS ACORD 2021

REGLAMENTO OFICIAL DEL CERTAMEN

I. SOBRE LA ORGANIZACIÓN Y LA PREMIACIÓN

1. **ORGANIZA:** Asociación Colombiana de Redactores Deportivos, Acord Capítulo Antioquia.
2. **PATROCINADORES:** Empresa aliadas
3. **PREMIACIÓN:** \$ 3.500.000 (Tres millones quinientos de pesos). Habrá 12 ganadores.
4. **PREMIADOS:** Serán premiados ocho finalistas de la siguiente manera:

PREMIACIÓN JORNADA 1 – SÁBADO 28 DE AGOSTO

PRIMERO: \$300.000 en efectivo
SEGUNDO: \$200.000 en efectivo
TERCERO: \$100.000 en efectivo
CUARTO: \$50.000 en efectivo

PREMIACIÓN JORNADA 2 – SÁBADO 4 DE SEPTIEMBRE

PRIMERO: \$300.000 en efectivo
SEGUNDO: \$200.000 en efectivo
TERCERO: \$100.000 en efectivo
CUARTO: \$50.000 en efectivo

PREMIACIÓN GRAN FINAL – SÁBADO 4 DE SEPTIEMBRE

PRIMERO: \$700.000 en efectivo y \$300.000 redimibles en el Centro Comercial
SEGUNDO: \$500.000 en efectivo y \$200.000 redimibles
TERCERO: \$300.000 en efectivo y \$100.000 redimibles
CUARTO: \$100.000 en efectivo

Aliados:





Todas las jornadas se llevarán a cabo en la zona de comidas del Centro Comercial Gran Plaza, ubicado en el Centro de Medellín, en el Parque de las Luces.

II. SOBRE EL REGLAMENTO DEL TORNEO

5. **NORMAS:** Sencillas y entendibles para niños, jóvenes y adultos. Debe ser conocido con antelación y en su totalidad por todos los participantes
6. **FIXTURE O PROGRAMACIÓN:** Elaborado en su totalidad por la Acord Antioquia. Será la organización la que determine lugar, hora y número de mesa.
7. **LÉXICO:** En adelante las tradicionales “cárceles se denominarán “casas” (casa amarilla, casa verde, casa azul y casa roja) y las fichas no se “comen”, sino que se toman.
8. **JUZGAMIENTO:** Cada jugador será veedor y/o juez de su propia mesa dado que se está disputando una premiación. La Organización dispondrá de jueces en caso de que los cuatro participantes no lleguen a un acuerdo.
9. **SEÑALAMIENTO:** Con el fin de dirimir situaciones que se presenten en a la aplicación del reglamento, los jugadores deben llamar al juez y no podrán tocar sus fichas.
10. **IDENTIFICACIÓN:** Previo al inicio de las partidas, todos los jugadores deberán mostrar su documento de identidad e inscribirse en las mesas que se instalan para ello y así evitar el delito de suplantación.
11. **TABLEROS:** En todas las instancias del torneo, valga decir en las fases preliminares y en la gran final, se jugará en tableros para 4 (cuatro) puestos. Los tableros y las fichas serán imantados para evitar movimientos con los dados. Se utilizarán los fichas tradicionales de colores verde, amarillo, azul y rojo, y por aspectos de bioseguridad, se entregará un juego fichas y un par de dados a cada participante.

Aliados:





12. RESTRICCIONES: Bajo ningún pretexto se permitirá en las mesas de juego consumir bebidas alcohólicas, alimentos, fumar, hablar por celular y/o utilizar aparatos digitales y todos los participantes deberán usar siempre su tapabocas y utilizar gel o alcohol para desinfectarse permanentemente.

Ni jugadores ni espectadores podrán persuadir ni indicar cómo realizar los movimientos de las fichas, ni sugerir jugadas. En pocas palabras, nadie podrá hablar sobre el sistema de juego mientras se esté en competencia. La violación a esta norma será sancionada de acuerdo con el criterio y la aplicación de las normas por parte del juez.

13. LANZAMIENTO DADOS: Los dados deberán lanzarse con la mano en forma transparente. En las fases semifinal y final se utilizarán vasos, al menos que los jugadores estén de acuerdo en no hacerlo. El lanzamiento del dado en ningún momento podrá desorganizar las fichas en juego.

Sólo se lanzará una vez, tanto para sortear la salida como para los conteos respectivos. Los dados no podrán recogerse del tablero hasta que el lanzador anterior haya hecho el conteo respectivo.

14. SORTEO SALIDA: Todos los jugadores deberán comenzar los lanzamientos de los dados, tanto para sortear la salida, como para comenzar el conteo, con los 4 (fichos) dentro de la respectiva “casa”.

Para sortear la salida, el lanzamiento inicial lo hará quien tenga el color rojo de su “casa” y fichas y se seguirá por el costado derecho. La salida oficial la hará quien, al lanzar ambos dados obtenga el mayor puntaje. Si hay empate entre dos o más jugadores se seguirá lanzando los dados entre ellos hasta conseguir el desempate requerido.

15. PARES O PRESADAS: Se consideran presadas las que, al lanzar ambos dados saquen pares, es decir (1-1), (2-2), (3-3), (4-4), (5-5), (6-6) y para el caso de este Festival también es considerada presada el (6-5) y dará aval para salir de la “casa” y repetir lanzamiento.

Aliados:





Siempre que se lancen pares o presadas, habrá nuevo lanzamiento de los dados y se repetirá esta opción cuantas veces se lancen puntos iguales o (5-6).

16. SALIDA OFICIAL: Una vez se haya hecho el sorteo de salida comenzará oficialmente el juego. Saldrá de la casa quien lance pares o presadas. En este caso las fichas deberán colocarse en la casilla de la respectiva salida. Es obligación, en el momento de la salida inicial, sacar la totalidad de las fichas.

17. CONTEO: En el transcurso del juego, si a algún jugador le caen 2 o más fichas a la “casa” y lanza pares, puede elegir si saca uno de las fichas y cuenta con otro, a excepción del que salió de la cárcel. Si sólo tiene un ficho en juego y está en la “casa”, al salir con pares puede contar el otro valor con el mismo ficho. No se puede contar con el mismo ficho que saque de la “casa” a excepción que sólo tenga un solo ficho en juego.

También es decisión del jugador, al lanzar pares, sacar fichas de la “casa” o contar con las que tenga libres.

Cuando se tengan fichas en la “casa” y se lance (5-6), es decisión del jugador sacar una ficha y contar con una libre 5 o 6 puntos.

No se permite coronar ficho en el cielo cuando se saquen tres pares o presadas seguidas como se acostumbra en los juegos entre amigos y/o familiares.

18. FICHAS: Es determinante que, “ficha tocada es ficha jugada”. Por ningún motivo se puede tocar una ficha y contar con otra. Todos los jugadores de una mesa tendrán la misión de estar atentos a esta irregularidad y comunicarle al juez cuando se presenten discusiones por esta circunstancia.

Aliados:





19. VUELTAS ADICIONALES: Por ningún motivo se permitirá que un jugador, una vez haya llegado a su sitio de ingreso, de una vuelta adicional. Ello quiere decir que, una vez alcance una ficha el casillero de ingreso respectivo, tendrá que direccionar sus fichas para alcanzar el “cielo”.

20. SOPLADAS: El jugador que, por olvido o intencionalmente no “tome” (coma) uno de las fichas de sus oponentes teniendo la posibilidad de hacerlo por el puntaje lanzado, puede y debe ser “soplado” por los demás participantes de su respectiva mesa y esa ficha tendrá que ir a la “casa”. Todos los participantes en un juego tienen la potestad para “soplar” siempre que se presente esta situación.

21. PATE PERRO: No se permitirá, por ningún motivo, el tradicional “Pate Perro”, esto es que no se permite retroceder fichas en el conteo cuando se lance el (2-1).

22. ÚLTIMO FICHO: Cuando a un jugador le falte un solo ficho por ingresar al “cielo” y el conteo faltante es 6 (seis) o menor que 6 (seis), deberá lanzar con un solo dado.

Siempre que se tengan dos o más fichas, así estén en la “casa”, se tiene que lanzar con ambos dados o si, teniendo un solo ficho, esté a 7 (siete) o más casillas de coronar al cielo.

III. SISTEMA DE JUEGO

23. GANADORES: Ganará el juego quien haya coronado las 4 (cuatro) fichas en el cielo.

24. CLASIFICADOS: Por determinación de la organización del torneo, clasificará solo el ganador.

El segundo, tercero y cuarto quedarán eliminados.

Aliados:





IV. SOBRE LA GRAN FINAL

25. SEDE: La Gran final se disputará en el Centro Comercial Gran Plaza el sábado 4 de septiembre.

26. FINALISTA: A la gran final sólo llegarán los 4 (cuatro) jugadores de mejor rendimiento en el torneo de acuerdo con las normas establecidas.

27. TABLEROS: Los 4 (cuatro) finalistas disputarán la instancia última del torneo en un tablero de mesa igual a los que se utilizaron en etapas iniciales y semifinales. La organización buscará la forma de replicar este juego en un tablero gigante para ser observado por los asistentes a la final.

28. Una vez finalizada la Gran Final se procederá a la entrega de premios y a la clausura del evento.

V. SOBRE CÓDIGO DE DISCIPLINA

29. TRIBUNAL DISCIPLINARIO: Estará conformado por el Presidente de la Acord Antioquia, el Director General del evento, uno de los jueces y un participante, en este caso inmerso en el asunto a tratar, salvo el demandante.

Este tribunal disciplinario será la instancia final de alguna decisión, evento disciplinario, infracciones al reglamento y/o faltas de disciplina cometidas, tanto por algún miembro de la organización, por personal de logística o participantes del torneo.

En caso de alguna demanda frente a una decisión de un juez o un miembro de la organización, esta deberá ser presentada por escrito y dirigida al Tribunal Disciplinario en un término de 24 horas siguientes al hecho demandado. El Tribunal Disciplinario, última instancia en alguna decisión, tendrá un lapso de 72 horas para dar respuesta al asunto demandado.

Aliados:





- 30. SUPLANTACIÓN:** El jugador suplante a otra persona con un documento que no corresponde al suyo, será expulsado del torneo por el delito de fraude por suplantación
- 31. HORA DE PRESENTACIÓN:** Todos los jugadores deberán presentarse mínimo con media hora de anticipación a la hora designada, esto con el fin de dar inicio a las partidas en los horarios establecidos y generar un orden estricto dentro de la programación.
- 32. RETARDOS Y AUSENCIAS:** Jugador que llegue después de 15 minutos de la hora señalada para dar inicio a las partidas, perderá por "W". En caso de que un jugador, por razones ajenas a su voluntad y que sean demostrables, no pueda asistir a una partida, podrá nombrar un reemplazo previo envío de una carta a la organización del torneo aclarando la razón de su ausencia y entregando nombres completos y documento de identidad de su suplente con 24 horas de anticipación.
- 33. OBJETOS PELIGROSOS.** Por ningún motivo se permitirá el ingreso de armas de fuego, contundentes, corto punzantes o que puedan generar daño a personas que se encuentren en el lugar de juego.
- 34. JUGADAS INTENCIONALES:** Jugador que lance los dados con intención demostrable de tumbar fichas y dañar el juego será eliminado de inmediato del torneo.
- 35. AGRESIONES:** Jugador que agrede física o verbalmente a uno de los compañeros de mesa, al juez y/o alguna persona que se encuentre en el lugar de juego o que cometa alguna falta grave de acuerdo con el criterio del juez, será expulsado inmediatamente del torneo y retirado del lugar.

Si se expulsa a un jugador por dañar intencionalmente el juego, comenzará de nuevo la partida con los jugadores restantes.

No se permitirán condiciones que se imponen en partidas ocasionales ni normas diferentes a las que aparecen en este reglamento. Los hechos no

Aliados:





contemplados en este reglamento deberán ser autorizados por el director general del Torneo.

Elaborado por:

ACORD ANTIOQUIA

Aliados:

