



Medellín. Agosto de 2018

REGLAMENTO III TORNEO UNAULISTA DE PARQUÉS

III Torneo Unaulista de Parqués para egresados y su grupo familiar (cónyuge, padres, abuelos, hijos, sobrinos o hermanos mayores de 18 años), participando como Invitados Especiales: Fundadores, Estudiantes y Docentes, últimos semestres de pregrado y posgrado, y el cual se celebrará de acuerdo con las reglas que priman en las familias colombianas, con las salvedades que se citarán más adelante.

1. Las inscripciones son de carácter gratuito, y los inscritos deben informar: El nombre completo, el número de las cédulas de ciudadanía y el parentesco de los familiares que quiere inscribir HASTA 4 por egresado. Este se considera el responsable ante la organización del evento.
2. Los egresados con carné, pueden inscribirse en las instalaciones del Centro de Egresados o por Internet al igual que los Fundadores, en los correos centreal@gmail.com o eposaula@gmail.com los demás deben hacerlo únicamente en la oficina 116 del Centro de Egresados ubicada en el edificio central.

En este caso lo cual pueden hacer, en los horarios de 8:30 a.m., a 1:00 p.m. y de 3:00 p.m., a 7:30 p.m.

Se advierte igualmente que nuestros egresados de Sociología pueden inscribirse, en este torneo y en cualquier actividad programada por el Centro de Egresados de UNAUULA, con los mismos derechos de los egresados de las actuales dependencias activas. Igual para los de posgrados que en este momento, no estén vigentes.

Cuando el egresado, por motivo de fuerza mayor (Estudio o trabajo), se vea impedido, para inscribir su propio nombre, puede bajo su responsabilidad, inscribir en cambio suyo otro integrante de su círculo familiar adulto. Se permiten sobrinos o primos, previa identificación de estos.

3. Esta jornada es dirigida a una mejor integración y fraternidad de la Gran Familia UNAULISTA, para coadyuvar a nuestros egresados en el homenaje que rendirán a sus padres, abuelos y cónyuges, con motivo del DÍA DE LA MADRE y DEL PADRE. Se llevará a cabo

preferentemente el 18 de agosto en las instalaciones de la Universidad, con inauguración a la 1:10 P.M. en el Auditorio RAFAEL URIBE URIBE y/o en el Patio de las Palmeras.

4. Cada grupo familiar se dividirá en la primera ronda, buscándose que cada uno de sus miembros se integre, con los integrantes de los otros grupos, clasificándose automáticamente los dos ganadores de esta ronda, para la tercera ronda. Para definir el segundo clasificado, la partida continuará, hasta que esto se produzca. Todo participante tendrá la oportunidad de jugar al menos 2 encuentros.
5. La segunda ronda se jugará entre los perdedores de la primera ronda, y se clasifican los dos primeros de cada partida, para la tercera ronda. Los dos últimos clasificados, quedan eliminados, del torneo, pero podrán seguir disfrutando de la programación.

Igual sucede automáticamente con los dos o tres últimos de la tercera ronda en adelante.

6. A partir de la tercera ronda, de acuerdo con el número de participantes inscritos, la organización determinará si clasifican uno o dos jugadores para la ronda siguiente, previo aviso a los participantes, antes de iniciar la ronda respectiva.

El torneo se jugará por las reglas tradicionales de las familias colombianas, consignadas en este reglamento y serán dadas a conocer en lo esencial, con anterioridad al inicio del evento, y recordadas, minutos antes del mismo. Cualquier diferencia que se presente será resuelta después de oír a las partes por el director del Torneo, y SU DECISIÓN SERÁ DE OBLIGATORIO CUMPLIMIENTO.

7. Para dar inicio a cada ronda, los participantes harán una ronda de tiradas. El que saque el número más alto, elige color, sentándose a su derecha el que lo siguió en numeración y así sucesivamente. Igualmente, el de mayor puntaje iniciará la ronda respectiva lanzando nuevamente, y se continuará tirando por su derecha, con el participante respectivo.

Cada participante, dispone de cuatro fichas del mismo color, que podrán iniciar el recorrido de los mismos, cuando el jugador o participante, saque pares en sus dados. Igual para salir de la cárcel.

Para efectos del juego solo se considera par, cuando las dos fichas muestren el mismo número, y el participante puede repetir su tirada, las veces que esto ocurra, haciendo el conteo respectivo.

Por lo anterior no se considera 11 como número par y por ende no se vuelven a lanzar los dados.

8. En las rondas eliminatorias está prohibido a los participantes dar vueltas, cualquiera sea el motivo invocado. Solo este recurso, puede ser utilizado y máximo dos veces, por los participantes en la ronda final.
9. Cuando el jugador saca pares y tiene una o varias fichas en la cárcel, debe obligatoriamente salir de ella, con uno o varios fichos, cuando un jugador contrario tiene una o varias de sus fichas(os) en su punto de partida, pero puede escoger si solo sale con uno o todos los fichos, si su actuar con uno solo, elimina automáticamente a un contrario.

Cuando tiene más de un ficho en la cárcel, y saca pares, puede salir con todos, salvo que, con el total del resultado, VOLUNTARIAMENTE solo saque uno, utilizando el número restante para enviar a la cárcel a un contrario, bien sea con el mismo ficho o con otro ficho en juego.

Mas si en vez de hacerlo, saca un ficho de la cárcel y el resto del puntaje lo hace con un ficho diferente al que puede enviar un contrario a la cárcel, esto puede ser denunciado por cualquiera de los contendores, y el ficho no utilizado será enviado a la cárcel.

10. Cuando un jugador, al tirar sus dados, saca un resultado total o parcial, que le sirva, para mandar A LA CÁRCEL, la ficha de un contrario debe proceder obligatoriamente a hacerlo, y si no lo hace, cualquier jugador contrario puede advertir esta anomalía, y el ficho del jugador que no hizo el movimiento adecuado, será enviado a la cárcel.

Cuando un participante al hacer su lanzamiento tiene la opción de enviar a la cárcel dos fichas pertenecientes a un contrario o contrarios, puede elegir libremente a cuál envía, y nadie podrá reprocharle su conducta, más en caso de no hacerlo, en ninguno de los dos probables casos, sus dos fichas serán sopladadas y enviadas a la cárcel.

11. No se puede mover hacia atrás un ficho y el primer ficho habilitado tocada después de lanzar los dados es ficho jugada.

Le está prohibido a los participantes, hablar con los espectadores y a estos con ellos, en el desarrollo de la partida. Igualmente hablar entre los participantes, sobre el juego en sí. Les está prohibido a los acompañantes o hinchas y puede dar lugar a la eliminación del participante, y al retiro del sitio de la partida del espectador, la conducta anterior. A no ser en el caso de los participantes, cuando sea para soplar un ficho del contendor que no hizo la jugada obligatoria, o para hacer r una denuncia.

La detección de procedimientos no legales, realizadas por un participante, como llegara acuerdos extras partido para favorecer a un contrario, PUEDE CONDUCIR A AMONESTACIÓN O EXPULSIÓN DEL TORNEO, según determine el director del torneo, en forma inmediata, después de ocurrido el hecho y analizado lo ocurrido. RECORDEMOS QUE ES UN TORNEO FRATERO DE LA GRAN FAMILIA UNAULISTA, y que lo esencial es compartir e integrarnos.

12. Para la ronda final, cuando un participante saca números pares, no lo es 6 y 5 (once), puede continuar haciendo lanzamiento de los mismos, hasta que deje de sacar pares, más si es su última ficha en juego, y esta se encuentra en las últimas seis casillas de la escalera para llegar a cielo o final, solo debe lanzar un solo dedo. EN LAS ELIMINATORIAS, por efecto de agilidad en el juego, PUEDE TIRAR CON LOS DOS DADOS, hasta que ingresen a cielo todos sus fichos.
13. Se habilitarán utensilios, para el lanzamiento de los dados en la gran final, y de ser posible en otras rondas, no es sin embargo obligatorio para la organización hacerlo. Podrá hacerse además cuando los otros jugadores de la mesa lo soliciten, ya que consideran que el participante contendor tiene habilidad personal, para el lanzamiento de los dados.

En la gran final, se jugará hasta que un tercer participante haga la entrada de sus 4 fichas a cielo.

14. Si el desarrollo del evento lo permite, el mismo 18 de agosto se jugará la gran final. De lo contrario esta final se disputará en el día que allí mismo se acuerde, con la particularidad en ambos casos, que si por motivos de fuerza mayor algún finalista (Trabajo, estudio, enfermedad u otro motivo personal), no puede asistir a la gran Final, puede ser reemplazado por quién determine el egresado que lo inscribió, o su representante. El



Boletín Egresados

reemplazo también puede darse en las eliminatorias, por fuerza mayor, siempre y cuando quién lo reemplace haya sido eliminado(a), y pertenezca al mismo grupo familiar. La fecha tentativa para dicho caso será el sábado siguiente, en caso de no ponerse de acuerdo los participantes, a partir de la 1:30 p.m.

15. Al tratarse de un evento de integración UNAUULISTA, no se aceptan acuerdos entre los participantes, para distribuirse los premios en juego, recordando además que estos son intransferibles y son para el gozo del ganador de los mismos y su grupo familiar ampliado., inclusive a sus parientes menores hasta llenar el cupo máximo determinado. Seis para el caso del premio de CISPATA.

ALVARO ZAPATA MONTOYA

Director Centro de Egresados UNAUULA