

EL CASTILLAR

Campeonato de Multijuegos

Uriandia

EL CASTILLAR
ÍNDICE

EL CAMPEONATO

RESTRICCIONES

SANCIONES

MULTAS

SUSPENSIÓN

ABSENTISMO

PREMIOS

ANOTACIONES

F. A. Q.

EL CASTILLAR

*Campeonato de
Multijuegos*

Uriandia

Uriandia

EL CAMPEONATO

- El torneo de El Castillar es un campeonato de multijuegos organizado por Daniel García (Uriandia), en el que puede participar cualquier persona, de cualquier edad* y forma física, ya que para participar no hay que adaptarse a los juegos, sino que es el torneo el que se adapta a las personas, es decir, si una persona no puede realizar un determinado juego, se cambia por otro que sí pueda.
- Para participar en la competición se puede hacer de forma libre y gratuita, salvo algún pequeño donativo al coronarse campeón.
- El campeonato está formado por 11 juegos. Hay un total de veinticuatro juegos (actualmente diecisiete disponibles) de los cuales hay que seleccionar once.
- Algunos de esos once son fijos, es decir, que sí o sí, compondrán el campeonato, mientras que el resto de juegos se decidirá mediante sorteo.
- Estos juegos son de todo tipo, desde juegos de mesa, interactivos, de entretenimiento y hasta deportivos, sin la necesidad de hacer un gran esfuerzo físico.
- Dependiendo del número de participantes o de las condiciones y habilidades de éstos, esos juegos fijos podrían variar, y se elegirían otros a sorteo. Otra opción sería la de formar grupos mediante sorteo, para disputar, primeramente, una fase previa clasificatoria, y después, acabar el juego mediante una final.
- Si el número de jugadores es alto, y se hace necesario desarrollar el campeonato mediante una fase de grupos previa o liguilla, se hará de la siguiente manera:
 - o Fase de Grupos: 5 juegos máximo
 - o Liguilla: 3 juegos máximo
- Por lo tanto, si se diesen estas circunstancias o se superase el máximo, todos los juegos en los que fuese necesario ese método, se sortearían nuevamente para determinar qué juegos tomarían parte en el campeonato. Por lo que... al final, el torneo no se compondría necesariamente de once juegos, sino de menos. Quizás, la explicación que hay en estas líneas sea un poco confusa y no quede del todo claro por la dificultad de la misma, pero todo ello se explicará, in situ, cuando se den las circunstancias.
- Todos los juegos tienen una puntuación máxima para el ganador (oro) de 5 puntos, con la única excepción del juego de Cartas, que da 10 puntos. Este juego es así

debido a que se divide en un número determinado de sub-juegos dependiendo de la cantidad de participantes.

- En los días previos al inicio del Campeonato, se podrán jugar partidas amistosas a modo de entrenamiento para entender mejor la jugabilidad de cada juego.

RESTRICCIONES

- La edad para poder participar en este campeonato es a partir de los 8 años cumplidos. No hay límite de edad para las personas adultas, siempre y cuando éstas estén en su sano juicio y no tengan sus capacidades mentales mermadas. Si se diera el caso de este último apunte, el organizador decidirá si es adecuado o no para poder participar.
- Durante el transcurso del juego, está prohibido comer bocadillos, picotear aperitivos o cualquier otra cosa que deje migas o ensucie de grasa los dedos. Si ya venía comiendo antes de empezar a jugar, se le esperará a que termine y se lave bien las manos.
- También, está prohibido llevar bebidas como botellines de vidrio, latas, vasos con cubitos de hielo, etc. Sólo se permitirá agua en botella/botellita de plástico con cierre de tapón a rosca. Esta última norma se aplicaría en los juegos de mesa y se podría hacer excepciones en el resto de juegos, siempre y cuando la bebida se deje en un lugar apartado y no afecte al desarrollo del mismo en caso de derramarse líquido.
- Está terminantemente prohibido fumar durante el transcurso del juego ya que puede haber jugadores que sean menores de edad o personas que no desean respirar el humo y convertirse en fumadores pasivos.
- Se recomienda no masticar chicle. Si se diese el caso, esa persona tendrá que respetar al resto, masticar con la boca cerrada haciendo el mínimo ruido y no hacer globitos.

SANCIONES

- El lema de este campeonato es: **"Juego Limpio y Sin Trampas, Competir con Deportividad y Respeto"**. Si no se cumple alguna de estas reglas, habrá sanciones.
- Estas son las circunstancias por las que un jugador puede ser sancionado:
 1. Un jugador se enfada con otro por circunstancias del juego y lo expresa airadamente.
 2. Insulta al rival.
 3. Se ríe de las desgracias que tenga el rival.

4. Humilla al contrario.
 5. Lo que pueda ser visto como burla o cualquier otra cosa, aunque se considere que hay confianza por ser novios, hij@s con padres, prim@s, etc.
 6. No respetar las normas anteriormente escritas sobre la comida, bebida o el tabaco. Si a la persona que mastica chicle, le han llamado la atención por la molestia que produce, a la siguiente será amonestada con tarjeta amarilla.
 7. Por utilizar inapropiadamente el material de los juegos, como por ejemplo, perder tiempo construyendo muros con las fichas del Dominó, tirar el dado en cualquier parte que no sea el indicado, manipular el cubilete para que salga un determinado número, lanzar los dardos a sitios metálicos/imantados mientras espera su turno, etc.
 8. Ponerse a cantar, o moverse todo el rato de su asiento injustificadamente, será sancionable si otro participante protestase esa acción asegurando que le desconcentra. Primero se le advertiría para que cesase, pero si continúa haciéndolo, vería la tarjeta amarilla.
 9. Enseñar las cartas/fichas a otros, y éstos, a su vez, verlas, se sancionará con tarjeta amarilla a ambos. Si un jugador tiene dudas, puede preguntar qué hacer, pero sin mostrarlas ni decir lo que tiene. En esta situación, el jugador que duda, puede consultar las reglas del determinado juego que se esté disputando, y hacerlo en cualquier momento, aunque para ello necesite pedir "tiempo muerto" interrumpiendo el juego.
 10. Todo lo que sea visto como falta grave a ojos del organizador del torneo, se aplicará cómo sancionable y se mostrará la cartulina amarilla. Si la falta es muy grave, podría ser expulsado del juego, pero no del torneo.
- Si un jugador, en un ataque de ira, destruye el juego de mesa donde estaban posicionadas las fichas, y no se supiese como colocarlas nuevamente, el árbitro decidirá en ese momento qué hacer. Primeramente, el infractor sería expulsado debido a la falta catalogada como "muy grave", no habiendo una tarjeta diseñada para ello.
 - El jugador que reciba 3 tarjetas amarillas en el transcurso de un juego, automáticamente verá una tarjeta negra. Esta tarjeta actúa como intermediadora antes que recibir una tarjeta roja. Puede ocasionar al jugador que la reciba, que sume puntos negativos en el transcurso de un juego, o restar un punto en la clasificación general del torneo.

- Para conocer mejor el sistema de la tarjeta negra, hay que buscarlo en el apartado correspondiente de las reglas de cada juego.
- Si tras recibir una negra siguiese en la misma dinámica, recibiría una tarjeta roja. Y así sucesivamente, recibiría una roja tras otra si continúa en el mismo plan.
- La tarjeta roja hace la función de restar puntos. Para ser más exactos, la primera roja que haya visto el jugador sancionado en ese juego, restará dos puntos de la general. A partir de la segunda y así, sucesivamente, restaría 1 punto/tarjeta roja. Si en la tarjeta negra anterior ya se ha restado un punto en el torneo, la tarjeta roja sólo quita un punto. Para aclarar estos conceptos, ver el gráfico:



- Si un jugador, en el transcurso de un juego, viese sólo una o dos tarjetas amarillas, como sucede en el fútbol, esas tarjetas se acumularían al cómputo global del torneo.
- Cinco tarjetas amarillas acumuladas en distintos juegos, sería sancionado con la pérdida de un punto en la clasificación general tras completarse un ciclo.
- Si un jugador fuese expulsado de un juego, además de terminar en último lugar, sería sancionado con la pérdida de 3 puntos en la clasificación general del torneo.
- Durante el transcurso de una fase previa (por grupos o liguilla), un jugador recibiese una o dos cartulinas amarillas, y pasase a la final, esas tarjetas las acumularía, por lo que, si en la final recibiese una nueva amarilla (la tercera), vería la tarjeta negra. Y según en qué fase del juego recibiese esa negra, obtendría un resultado diferente.
- Si habiendo llegado a la final con la tarjeta negra ya aplicada en la fase previa, y recibiese una más durante el transcurso de la final, ésta sería la roja.

MULTAS

- Los puntos que hayan sido restados de la clasificación general por sanción, pueden ser recuperados, pero sería pagando una multa a razón de 1 €/punto. Ese dinero iría al bote de "La hucha de las pensiones" y sería utilizado para mejorar el torneo en sucesivas ediciones.

- Si tras finalizar el campeonato, el jugador sancionado necesitase esos puntos perdidos o algunos para proclamarse campeón, lo podría hacer pero pagando el doble, es decir, 2€/punto.
- Ningún jugador está obligado a pagar las multas, pero si no lo hace, los puntos no serán devueltos.

SUSPENSIÓN

- Si un jugador se enfada/se pica y decide no jugar más, es decir, que abandona, se retira y decide no continuar con los sucesivos juegos, el campeonato no se suspenderá, aunque el torneo se quede en inferioridad numérica de jugadores. Puede darse el caso que tras pensárselo fríamente, quiera volver a incorporarse al torneo días después, podrá hacerlo sin ningún problema, aunque eso sí, estaría todo más avanzado o llegando a su fin.
- El campeonato sólo será suspendido por desmotivación de los jugadores tras un accidente/enfermedad/fallecimiento ya sea familiar o propio.

ABSENTISMO

- Si a la hora acordada para disputarse un juego, falta algún participante, se le esperará 15 minutos más. Si no aparece después de ese tiempo, se le avisará por vía telefónica, whatsapp o cualquier otro medio tecnológico. Incluso, alguno podría ir a buscarle. Transcurrido el tiempo de añadido, y de no aparecer, se jugará sin él. Además, será sancionado con tarjeta amarilla.
- La persona ausente tiene la obligación de informar y avisar de que no estará presente en ese juego. Deberá justificar el porqué de esa acción, para que esa partida sea aplazada y jugarla en otro momento.
- Si después de haber sido avisado, llega a la cita para jugar, y su justificación fuera un "se me había olvidado", podrá jugar pero será amonestado previamente con cartulina amarilla. Si su respuesta fuese un "no me apetece" o "no tengo ganas", no será justificable y se jugará sin él.
- Igualmente será amonestado si trata de excusarse con algún "no me encontraba bien" o "me dolía tal cosa" y evitar así perder el juego. No le servirá, ya que debería de haber informado a la organización de su ausencia por cualquiera de las vías antes mencionadas.

- Si el participante ausente fuese un expulsado de un juego anterior, o porque siga enfadado tras abandonar la competición, si tras los 15 minutos de añadido no aparece, dará a entender que no querrá jugar, por lo que se empezará sin él.
- Si en medio del juego, alguno de estos supuestos anteriores, quisiera reincorporarse con la partida ya iniciada, podrá hacerlo, pero sabiendo que la partida se reanudará desde donde se pausó, y él empezará desde cero.
- Por lo tanto, para aclarar situaciones, todo jugador ausente que no avise de su inasistencia, será sancionado con tarjeta amarilla, excepto el enfadado y el expulsado.

PREMIOS

- El Campeonato de Multijuegos El Castillar hace entrega de trofeos y diplomas, y dependiendo del grado de honor, se hará de la siguiente manera.
 1. El jugador que consigue proclamarse campeón del torneo, recibe de manos del organizador:
 - Un diploma en tamaño DIN A4, plastificado y reforzado con cartón-pluma.
 - Un trofeo en forma de copa totalmente personalizado.
 - Todos estos premios van condicionados con la inserción de un donativo simbólico de 2€ en la hucha del torneo.
 - Si el campeón no deseara abonar la ridícula cantidad, podrá hacer lo que quiera, pero la consecuencia es que no habrá ni copa ni diploma, sólo un archivo digital del diploma en formato *JPG.
 - Si el ganador de la anterior edición no ha saldado sus deudas, a esos 2€ por el premio hay que añadirle 0,50€ más por cada punto perdido.
- 2. Del mismo modo que sucede con el ganador, el jugador que finaliza en segunda posición, se proclama Subcampeón, siempre y cuando sea verdaderamente un subcampeón, es decir, cuando llega a la última jornada con opciones claras de ganar el torneo. De esta manera, el Subcampeón recibe de manos del organizador:
 - Un diploma en tamaño DIN A5, plastificado y reforzado con cartón-pluma.
- Este premio va condicionado con la inserción de un donativo simbólico de 1€ en la hucha del torneo.
- Si el subcampeón no deseara abonar la ridícula cantidad, podrá hacer lo que quiera, pero la consecuencia es que no habrá diploma, sólo un archivo digital del diploma en formato *JPG.

- Si el subcampeón de la anterior edición no ha saldado sus deudas, a ese €uro por el premio hay que añadirle 0,50€ más por cada punto perdido.
- 3. Un último premio es para el que consigue el mayor número de Estrellitas tras haber ganado más rondas. En este caso, el “trofeo estrella” sólo se entregaría si el jugador antes mencionado, no fuese el ganador del torneo, siendo este trofeo como un Premio de Consolación o Segundo Premio. Por lo tanto, el “Pichichi de Estrellitas” recibiría de manos del organizador:
 - Un trofeo en forma de estrella totalmente personalizado.
- Este premio va condicionado con la inserción de un donativo simbólico de 2€ en la hucha del torneo.
- Si el “jugador estrella” no deseara abonar la ridícula cantidad, podrá hacer lo que quiera, pero la consecuencia es que no habrá copa.
- La entrega de premios se realiza en los días previos antes de comenzar la nueva edición del torneo.

ANOTACIONES

- En las reglas de cada juego, en la gran mayoría de los casos, puede dar la impresión que sólo se tiene en cuenta el género masculino al referirse “el jugador”, que se podría haber puesto “jugador/a” o “jugador/jugadora”, etc. pero que, por supuesto, hombres y mujeres, niñas y niños, se les tiene en cuenta aunque vayan catalogados como “el jugador”.
- Se ha redactado así, de tal forma que a la hora de leer las normas, haya fluidez, y no con interrupciones que ralentizarían la lectura.

PREGUNTAS FRECUENTES (F.A.Q.) – AFIRMACIONES FRECUENTES

- *“Yo normalmente no juego así, si no de otra forma”*
- *“Así no se juega”*
- *“En mi casa no jugamos así”*
- *“Según las reglas de juego oficiales no se puede de esa manera”*
- *“Yo de pequeñ@ jugaba con mis amig@s y no era así”*
- *“...”*
- Estos son los casos que le ocurren a la mayoría de las personas. Cada uno aprendemos a jugar con los amigos, en casa o en el colegio, y siempre hay alguno

que juega con alguna variante. Luego existen unas normas oficiales que difieren de lo que la gente ha aprendido en su niñez. Y además, en otros países también hay variaciones. Por lo tanto, en este campeonato se han redactado unas normas para que todos y todas jueguen de la misma manera y no haya dudas por si alguno piensa que otro hace trampas.

- Por otro lado, las reglas de muchos de los juegos tienen como principal objetivo fastidiar al contrario. En este campeonato, salvo el juego de las Damas, no es obligatorio comer las fichas del rival, como por ejemplo el Parchís, o tener que lanzar la ficha o la carta en cuestión, sino que si alguien no desea hacerlo, tiene total libertad para resolverlo como desee, siempre y cuando lo haga dentro del reglamento.
- Con todas estas reglas anteriores, lo que se desea es que los juegos sean lo más limpio y deportivamente posible.