

REGLAMENTO DE DOMINÓ
CAPÍTULO I
DE LAS COMISIONES

ARTÍCULO 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica.

CAPÍTULO II
DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 2. En el campeonato de dominó podrán tomar parte todos los inscritos desde los 50 años en adelante.

ARTÍCULO 3. Se jugará individual.

ARTÍCULO 4. Se jugará según las categorías acordadas del reglamento general.

ARTÍCULO 5. Si no se conforman los mínimos deportistas en cada categoría se fusionará con la categoría siguiente.

CAPÍTULO III
SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 6. Se dividirán en mesas de cuatro (4) participantes por cada categoría aleatoriamente y será ganador quien tenga más manos (victorias) en un tiempo determinado. Cada que gane una partida se le otorgará una ficha la cual será asignada por la organización.

ARTÍCULO 7. Ritmo de juego: 25 minutos por cada categoría. Al término de los 25 minutos se respetarán las partidas que estén en desarrollo. En caso de que al término de los 25 minutos se tengan varios jugadores con la misma cantidad de manos, se jugará una partida entre quienes estén empatados.

ARTÍCULO 8. El torneo se realizará conforme a las reglas estipuladas por la organización de los juegos.

ARTÍCULO 9. Se define el número de clasificados de cada tablero según el total de inscritos.

ARTÍCULO 10. Cada mesa tendrá cuatro (4) puestos donde mínimo podrán estar tres (3) deportistas programados.

ARTÍCULO 11. Las penas que sean impuestas por la Comisión Técnica a los deportistas, delegados, entrenadores y demás acompañantes serán las mismas establecidas en el reglamento general.

ARTÍCULO 12. Todo jugador que no esté presente 10 minutos después de la hora señalada para su comienzo, se declarará ausente para el partido en cuestión, será determinado como perdedor y excluido del torneo, y el tablero se jugará con el número de personas programadas y presentes. En caso de que no se complete el número mínimo de participantes por mesa, es decir tres (3), se fusionará con otra.

ARTÍCULO 13. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia por el Comité Organizador o Técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE JUEGO

Objetivo

Uniando extremos con el mismo número y que se libere de la totalidad de sus fichas, será el primero en cantar ¡dominó!

Reglas de juego

Se colocan las fichas boca abajo y se procede a barajarlas. Para determinar el número de fichas que corresponden a cada jugador, se resta el número de jugadores de 7. Cada jugador toma del montón el número de fichas correspondiente y las coloca de pie, en hilera, de manera que solo pueda verlas el propio jugador:

El jugador con el doble más alto lo coloca sobre la mesa boca arriba. Esta regla se aplicará para todo el desarrollo de las partidas.

El segundo jugador sitúa una ficha perpendicularmente al doble. El número del extremo de la ficha debe ser el mismo que el del doble.

El siguiente jugador puede elegir uno de los dos extremos abiertos de la hilera que se ha estrenado de fichas de dominó. Siempre hay que unir uno de los extremos libres con una ficha del mismo valor.

El turno implica una única tirada y va pasando de jugador en jugador siguiendo hacia la derecha.

No hay arrastre de fichas cuando un jugador no tiene con qué jugar su turno, cuando esto suceda, el jugador que no tenga posibilidad de jugar debe decir en voz alta PASO.

Gana el primer jugador que se ha librado de todas sus fichas. Canta ¡dominó! y gana la mano.

Si no se llega a este desenlace, el juego termina cuando nadie pueda realizar ningún movimiento, es decir, nadie puede tirar ninguna ficha y se declara CERRADO. Quedará como ganador de la mano quien tenga menor cantidad de puntos en la menor cantidad de fichas. Si persiste el empate en puntos y en fichas, será ganador quien haya cerrado la mesa o quien esté a la derecha del último jugador que puso ficha en el tablero o mesa.

Después de anotar la puntuación de la ronda, se colocan las fichas boca abajo, se barajan y comienza una nueva mano.

Cuando un jugador en su turno de juego tiene la posibilidad de poner dos fichas pares lo puede realizar (tapicui).

El Burro no es aceptado en la dinámica de juego y será responsabilidad de los mismos jugadores de mesa identificarlo al momento de suceder. En caso de que alguno de los jugadores lo identifique de manera inmediata, le regresará la ficha al jugador y no se le permitirá cambiarla o reponerla en caso de que tenga juego (pierde el turno). En caso de que no se identifique y se continúe el juego se seguirá con el desarrollo del mismo.

Puntuación

Cada mano ganada da un punto.

Si al cerrar el tiempo de juego se tiene empate en manos, se nivelará según reglas de juego asociadas el desempate (partida de desempate).