



FEDERACION DE DOMINÓ DE LA REPUBLICA MEXICANA, A.C.

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA

MODALIDAD INDIVIDUAL Y PAREJAS

- 1.- **El Juego Limpio constituye la esencia de** la actividad y sirve de fundamento para la práctica honesta, inteligente y gratificante del deporte del Dominó.
- 2.- De la misma forma, la filosofía del Juego Limpio constituye también un freno, un rechazo y un repudio a todo tipo de trampas, subterfugios y engaños en el desarrollo y desenvolvimiento del deporte del Dominó, al Atleta que se le sorprenda, **será expulsado.**
- 3.- La primera partida será sembrada (Sorteo Automático Aleatorio) por el Comité Organizador y la FDRM, a partir de la segunda, se ordenan automáticamente por Tabla de Clasificación (Partidas Ganadas). Los Atletas se ubicarán en sus posiciones en la Cancha como lo indica la Cédula de la Partida. Es responsabilidad de los atletas, ocupar el lugar que les corresponde, podrá delegarse la anotación a otro de los Atletas, si así lo acordasen los cuatro involucrados. La salida la hará el jugador cuyo nombre aparece en la papeleta como Número 1.
- 4.- La partida se jugará tal y como aparezca en la Cédula, sin importar el motivo.
- 5.- **La partida tendrá una duración de 25 minutos. Si al término del tiempo se está desarrollando una mano, únicamente se permitirá terminar la misma. En caso de empate en el marcador al finalizar el tiempo, se jugará una mano más.**
- 6.- La pareja que llegue a 100 puntos o esté arriba en el marcador al agotarse el tiempo, ganará el punto en disputa. Para los diferenciales el excedente a 100, no cuentan. Todos los puntos capturados por una pareja o por otra, serán anotados en la cedula de anotación, la cual debe ser firmada, cuando menos por un miembro de cada pareja. Una vez procesada la información y luego de que este registrada en el sistema, **NO se realizarán correcciones de ningún tipo, por errores imputables a los Atletas al asentar en forma invertida y/o errónea los resultados en la cedula de anotación, por el contrario el régimen a seguir será el siguiente:**
 - a) **En la Modalidad Individual, si los atletas se sientan erróneamente y juegan la partida, la anotación resultará consecencialmente errónea en tal caso pierden los cuatro Atletas 0-100. Si se sientan correctamente pero las anotaciones fueron asentadas invertida y/o erróneamente, también pierden los cuatro Atletas 0-100.**
- 7.- Para iniciar la Partida el Atleta en la posición 4 hará la sopa. Inicia la primera mano el Atleta que ocupa la posición 1 y será el primero en tomar sus 7 fichas, si decide mezclar nuevamente, será el último en agarrar las mismas. Para las siguientes manos, la salida es Rotada a la derecha, es decir, sale una vez cada quien. El salidor y el de su derecha podrán levantar sus fichas, sus compañeros deberán esperar hasta que se inicie la partida. Queda prohibido acomodar las fichas.
- 8.- Durante la partida, no se podrá comer, beber ni fumar. Asimismo, queda prohibido el uso de celulares y lentes oscuros. Los atletas no podrán mantener la vista fija en el centro de cancha al ser mezcladas.

9.- Durante la Partida las manos del Atleta deberán estar sobre sus rodillas, y no se permitirán movimientos, gestos o ademanes, que puedan interpretarse como “señas”.

10.- Una vez dado el aviso de inicio de partida (Modalidad individual) y una cancha no se completa después de 5 minutos, se declarará default. Se aplica 1/+ 30 a los Atletas presentes y 0/- 70 al ausente. En parejas el default la sanción es igual.

11.-El tiempo máximo para una jugada típica es de 20 segundos, siempre y cuando tenga más de una opción por jugar. Una jugada atípica es en caso de cierre; en este caso el atleta tendrá un minuto para tirar.

12.- Pasar en falso o pensar en falso, se penalizan desde el momento en que se cometa la falta o hasta la finalización de la dominada. Con el fin de no dañar al compañero (Modalidad Individual), solo se castigará al infractor, con 25 puntos que le serán restados de sus diferenciales, en caso de que los agraviados no acepten este castigo, podrán elegir, entre: tener la mano o la reconstrucción de ser posible, de la dominada. En modalidad parejas se castigará con menos 25 puntos directamente de su score o las opciones antes mencionadas.

13.- Si al comienzo de una mano, un atleta sale sin corresponderle, el infractor, recogerá su ficha y la dejará abierta, quedando la decisión al Dominoísta que esté a la derecha del infractor, quién decidirá: continuar la mano o mezclar las fichas nuevamente, la ficha abierta se jugará en el momento en que quepa, sin otra opción para el infractor que tirar sobre la ficha mayor, en su caso.

14.- Hacer el “piano”, obliga al infractor a colocar la primera ficha que tocó o señaló, en caso de que no quepa, la dejará abierta y deberá jugarla, en la primera oportunidad, en su caso, sobre la ficha mayor.

15.- Si un Atleta comete “cachirul” (colocar una ficha que no quepa), se aplicará la sanción que se menciona en el punto 12.

16.- Si un atleta tiene una sola ficha y pasa, no se aplicará ninguna sanción y ganará la dominada, aun cuando otros Atletas hayan tirado.

17.- Si un jugador, juega solo y falta la mula, no habrá sanción, tomando en consideración que no se altera el curso de la misma.

18.- En caso de empate en un cierre, no habrá nada para nadie y se correrá la mano.

19.- En las competencias oficiales organizadas por la FDRM las violaciones al presente reglamento serán sancionadas únicamente por los jueces.

20.- Cualquier situación no prevista en este reglamento será resuelta por el Juez Principal y su decisión será inapelable.

21.- La FDRM se reserva el derecho de admisión. Cualquier jugador que ponga en riesgo el desarrollo normal del Campeonato, será expulsado y suspendido, perderá todos sus derechos y deberá abandonar las instalaciones en donde se desarrolla el evento.

“SÉ HUMILDE EN LA VICTORIA Y AMABLE EN LA DERROTA”

05 de febrero de 2020