

**Federación Mundial de Dominó (FEMUNDO)**  
REGISTERED IN ORLANDO, USA. RNC 1131853341

**REGLAMENTO OFICIAL DEL DEPORTE DEL DOMINÓ**



## INDICE

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción general del deporte                                                              | 3  |
| Introducción sanciones                                                                        | 4  |
| Artículo 1- Excepciones para romper una mano                                                  | 5  |
| Artículo 2- Aplicaciones de sanciones                                                         | 5  |
| Artículo 3- Hoja de anotaciones                                                               | 6  |
| Artículo 4- Duración de juego y finalización tiempo reglamentario                             | 7  |
| Artículo 5- Cantidad de fichas                                                                | 7  |
| Artículo 6- Salida/inicio de mano/barajo y selección de ficha                                 | 7  |
| Artículo 7- Terminación de una mano                                                           | 9  |
| Artículo 8- Llegar tarde a la partida                                                         | 9  |
| Artículo 9- Colocación de ficha                                                               | 9  |
| Artículo 10- Ficha vista                                                                      | 10 |
| Artículo 11- Seleccionar más de siete (7) fichas                                              | 11 |
| Artículo 12- Dobles                                                                           | 11 |
| Artículo 13- Cierre/Tranque y Conteo                                                          | 12 |
| Artículo 14- Salida Equivocada                                                                | 12 |
| Artículo 15- Tiempo para ejecutar jugadas                                                     | 13 |
| Artículo 16- Usar la palabra PASO                                                             | 14 |
| Artículo 17- Turnos para jugar                                                                | 14 |
| Artículo 18- Conteo                                                                           | 15 |
| Artículo 19- Ficha tocada                                                                     | 15 |
| Artículo 20- Pase con ficha                                                                   | 15 |
| Artículo 21- Chivo                                                                            | 16 |
| Artículo 22- Mirar fichas /marcar fichas/tirar dobles al contrario                            | 17 |
| Artículo 23- Insinuaciones, gestos, exabruptos/discusiones                                    | 17 |
| Artículo 24- Conversaciones entre jugadores                                                   | 18 |
| Artículo 25- Presunción de señas                                                              | 18 |
| Artículo 26- Abandono de juego                                                                | 19 |
| Artículo 27- Promover suspensión de partidas/agresión                                         | 19 |
| Artículo 28- Desacato                                                                         | 20 |
| Artículo 29- Sobriedad y acuerdos entre atletas                                               | 20 |
| Artículo 30- Protesta                                                                         | 21 |
| Artículo 31- Área de competencia                                                              | 22 |
| Artículo 32- Cuántos jugadores pueden perder una partida                                      | 22 |
| Artículo 33- Confiscaciones                                                                   | 23 |
| Artículo 34- Conductas antideportivas                                                         | 24 |
| Artículo 35- Informática                                                                      | 25 |
| Artículo 36- Árbitros                                                                         | 25 |
| Artículo 37- Grabaciones de partidas y uso de estas para resolver situaciones que lo ameriten | 26 |
| Artículo 38 - Tabla general de penalidades y resumen de tiempos de juegos                     | 26 |
| Disposición final                                                                             | 28 |
| Glosario                                                                                      | 29 |

## ***Introducción general del deporte***

El presente Reglamento tiene por objeto establecer las normas técnicas, procedimientos de juego, criterios de clasificación, régimen de penalidades, disciplina, arbitraje y demás disposiciones que regirán las competencias de dominó organizadas, reconocidas o avaladas por la entidad responsable del evento.

Se promoverá la sana competencia, el juego limpio, la amistad y confraternización, el respeto entre todos los que componen los eventos, igualdad de condiciones, disciplina deportiva y la transparencia de los resultados.

El presente Reglamento será aplicable a campeonatos, torneos individuales y por equipos, circuitos, ligas y demás competencias de dominó que expresamente lo adopten.

Las condiciones particulares de cada competencia podrán ser reguladas siempre y cuando se le informe a todos los participantes y personal técnico del evento, velando que en ningún momento se contradiga con las reglas esenciales establecidas en este reglamento.

Los eventos pueden ser en modalidades individuales, en parejas o por equipos.

### ***Deporte, comisión técnica, criterios de clasificación y sistemas de competencia***

El **deporte** del dominó en su sentido orgánico es un deporte de mesa, en el que participan cuatro (4) atletas, que agrupados en parejas se enfrentan entre sí.

La **comisión técnica** de los eventos estará compuesta por director general del evento, el director técnico, el director de informática y el árbitro principal. Se podrá designar otras personas que ayuden al buen funcionamiento y éxito de los eventos.

Esta comisión informará antes del inicio del evento el número de rondas, el procedimiento de pareo, el sistema de clasificación, los criterios a utilizarse en caso de empates y los procedimientos aplicables en caso de que el número de participantes fuese impar.

La **clasificación** de los atletas, parejas o equipos se determinará en el siguiente orden: partidas ganadas, luego por efectividad que será necesaria cuando el resultado de partidas ganadas esté empate y en último lugar los puntos a su favor.

La **efectividad** será el valor resultante de la diferencia correspondiente a la actuación del atleta, pareja o equipo en cada partida, conforme al sistema oficial de cómputos utilizado por la competencia.

La efectividad será positiva para el ganador y negativa para el perdedor.

Los sistemas de competencia serán determinados por la organización del evento. Los sistemas que se podrán utilizar (no limitado a lo aquí establecido) el sistema suizo u otro sistema previamente aprobado y comunicado a los participantes. Cuando se utilice el sistema suizo, los atletas, parejas o equipos serán enfrentados progresivamente con oponentes de récord igual o similar, conforme a los resultados obtenidos en cada ronda.

### ***Uso de uniformes e identificación (carnet)***

En los eventos mundiales, competencia por equipos o eventos donde se informe con antelación que deberán utilizar los uniformes, estos deberán ser polo, camisa o camiseta con manga las cuales deberán incluir un logo que identifique su club, equipo, asociación, federación.

El uso de identificación (carnet) será obligatorio para poder participar en las competencia.

Deberán utilizar pantalones de vestir, casuales, largos deportivos o mahones que no estén rasgados, deteriorados o con rasgaduras. El uso de pantalones cortos deberá ser autorizados con antelación al evento por la comisión técnica.

El calzado aceptado será zapato de cueros, deportivos o sandalias apropiadas. No estará permitido competir utilizando chancletas, cholas de baño o calzado equivalente.

La Comisión Técnica podrá autorizar excepciones por causas médicas, físicas o situaciones previamente justificadas.

### ***Introducción de las sanciones***

Se establece que en la mayoría de los casos que amerite un porcentaje de deducción de puntos la mano **CONTINUARÁ** una vez se haya aplicado la sanción. En las instancias que por prerrogativa de la pareja contraria se rompa la mano, la salida se repetirá si la pareja que salió en dicha mano fue a quien se le aplicó la sanción. Si la pareja contraria a la que salió es quien comete la falta, en la mano que se decidió aplicar la sanción y romperla, la salida se rotará.

Las sanciones serán aplicadas según la gravedad de la acción.

1. Amonestación verbal por faltas muy leves.
2. Imposición de **Tarjeta Amarilla** por acumulación de amonestaciones verbales, por falta leve y/o por violación de algún artículo del Reglamento.
3. Imposición de **Tarjeta Roja** por acumulación de **Tarjeta Amarillas**, por falta grave y/o por violación de algún artículo del Reglamento.
4. Imposición de **Tarjeta Negra** por acumulación de tarjetas, faltas muy graves y/o violación directa a los artículos pertinentes del Reglamento.

## **Artículo 1- Excepciones para romper la mano**

Hay excepciones donde cuando amerite sancionar a un(os) atleta(s) a criterio de la pareja contraria (PCD) se decidirá si la mano concluye con la sanción o se continúa.

Excepciones para romper:

1. Chivo – es el acto de colocar o tocar el tablón de juego una ficha que no tiene cabida en ninguno de los extremos, o teniendo cabida por un solo extremo la coloca por el otro extremo. Siempre y cuando el siguiente jugador no haya consumido su turno se le descontará ochenta puntos (80) **Tarjeta Amarilla** a la pareja infractora o al infractor cuando se juegue en modalidad individual y la mano continuará, y de tener cabida se jugará en el lado correspondiente y de no tener cabida se convertirá en ficha vista. Si por el contrario el siguiente atleta consume su turno, la pareja contraria decidirá si se rompe la mano. La sanción siempre se aplicará.
2. Pase con ficha. Es el acto de decir paso o hacer cualquier seña o gesto que implique la intención de pasar teniendo una ficha que tiene cabida para ser jugada. Siempre y cuando el siguiente jugador no haya consumido su turno se le descontará ochenta puntos (80) **Tarjeta Amarilla** a la pareja infractora o al infractor cuando se juegue en modalidad individual, se aplica la sanción y la mano continuará. El atleta jugará la ficha luego de aplicar la sanción. Si por el contrario el siguiente atleta consume su turno, la pareja contraria decidirá si se rompe la mano o se continúa. De continuarse deberá jugar la ficha que tiene cabida. La sanción siempre se aplicará.

**Cualquier atleta que cometa dos infracciones de este tipo, es decir, dos chivos, dos pases con fichas o la combinación de éstas, perderá la partida. En caso de competencia por equipo, dicho atleta no podrá participar el resto del día de competencia. Si fuese en la última ronda del día de competencia o en el último día del Carnaval de Campeones no podrá participar en las primeras tres rondas del próximo día de competencia.**

3. En aquellos casos donde se cante o se entienda que el juego fue trancado, pero en realidad queda abierto y **todos** viren sus fichas, se rompe la mano y se sancionará al infractor descontándole cuarenta puntos (40).
4. Gesto en el momento de un tranque - En el caso donde el gesto o ademán se produzca cuando haya un cierre, la mano se romperá y se le restarán ochenta (80) puntos **Tarjeta Amarilla** al jugador que haya hecho el gesto, **UNICAMENTE** si fue evidenciado por el Árbitro. De reincidir y ser evidenciado por árbitro se le dará una segunda **Tarjeta Amarilla** convirtiéndose en **Tarjeta Roja** por lo que perderá la partida con una puntuación -200 y los atletas restantes obtendrán una puntuación de +100.

## **Artículo 2 – Aplicación de sanción**

1. En la mayoría de los casos la sanción se aplica y la mano continúa, ver excepciones en el **Artículo 1- Excepciones para romper la mano**
2. En el formato individual la infracción se restará de la puntuación final al finalizar el partido.

3. En el formato de parejas se restará la puntuación al momento de ocurrir la infracción.
4. Al concluir un partido y algún integrante o ambos de la pareja ganadora tiene alguna sanción que conlleve el restar puntuación, que como resultado su puntuación fuera menor al de los contrarios, se adjudicará la derrota con una efectividad más baja o negativa. Esto implica que luego de aplicarse la infracción podría haber un solo ganador o los 4 atletas haber perdido la partida. Esto aplica al formato individual y no al torneo de parejas.

### **Artículo 3 – Hoja de anotaciones**

1. El atleta ubicado en la posición número cuatro (4) será el responsable principal de llevar la puntuación en la hoja de anotación. Como segunda opción corresponderá al atleta de la posición número dos (2). En caso de que ninguno de estos atletas pueda anotar será el árbitro quien decidirá quién anotará, a menos que de forma unánime entre los cuatro atletas escojan entre sí.
2. La hoja de anotaciones deberá estar visible, encima de la mesa de juego. Esto no impedirá que los cómputos no puedan ser llevados por cualquier de los otros atletas con excepción de aquellos que no se les es permitido. **NO** se permitirá durante una partida verificar la hoja de anotaciones o preguntar la puntuación del juego. Es responsabilidad del atleta preguntar antes de que se inicie una mano.
3. Los cuatro atletas serán responsables de verificar con exactitud que las anotaciones estén en el lado correspondiente, que la suma esté correcta y que de necesitar hacer algún arreglo deberán solicitar la presencia de uno de los árbitros que estén en la competencia, quien lo corregirá.
4. La hoja de anotaciones deberá ser firmada por uno de los atletas perdedores. Los nombres de los atletas deberán aparecer lo más claro y completos posibles en dicha hoja de anotaciones.
5. El hecho de haber firmado la hoja de anotaciones los perdedores, no significa que los contrarios ganaron.
6. La informática se reserva el derecho de escribir las puntuaciones para velar por la pureza del torneo.
7. Queda totalmente prohibido la colocación sobre la mesa de juego cualquier objeto distinto a las fichas de dominó y a la planilla de anotación con su respectivo bolígrafo para anotar, hablar por teléfono y la conversación entre atletas. De no acatar primero recibirá una amonestación verbal y de reincidir serán con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.
8. Si los atletas no se sientan con la pareja previamente asignada, la puntuación es colocada en el lugar equivocado, la suma es incorrecta y el error **NO** es detectado antes de terminar el tiempo reglamentario de juego, ni antes que la hoja de anotaciones haya sido registrada o vaciada en el sistema, **PERDERÁN LOS CUATRO ATLETAS** (Penalidad -200 puntos para los 4 jugadores)

9. Si el error es detectado antes de terminar el tiempo reglamentario de juego y antes que la hoja de anotación haya sido registrada o vaciada en el sistema, pueden corregir el mismo mediante la presencia de un árbitro y con la firma de las parejas involucradas. Podrán utilizar el tiempo restante para completar el partido. **NO HABRÁ** tiempo adicional de juego
10. Cualquier alteración a la hoja de anotación, incluyendo, pero no limitado a tachones, cambios en la puntuación o aumentando o reduciendo la puntuación correcta, sin que medie la firma y corrección de un árbitro se considerará conducta antideportiva y el atleta responsable perderá la partida y se le impondrá una **Tarjeta Negra**. Perderá la partida con una puntuación de -200 y el resto de los atletas obtendrán una puntuación de +100.

**Luego de comenzada la siguiente ronda, NO se aceptarán reclamaciones sobre la hoja de anotaciones de rondas previas.**

#### ***Artículo 4 – Duración del juego y finalización del tiempo reglamentario***

Se jugarán los partidos aplicando el sistema de clasificación “suizo”. Los partidos serán jugados a doscientos (200) puntos o treinta y cinco (35) minutos o cuarenta (40) minutos, según se estipule, lo que ocurra primero. Al finalizar el tiempo reglamentario, según se estipule antes de comenzar cualquier evento, la pareja con mayor puntuación ganará el partido.

Toda mano que haya empezado será terminada, aunque se consuma el tiempo reglamentario.

Cuando se anuncie el final del tiempo reglamentario se procederá de la siguiente manera:

1. Si una mano se encuentra en desarrollo, deberá concluirse.
2. Si finalizada la mano la partida queda empatada, se jugará una mano adicional.
3. Cuando una penalidad reglamentaria obligue a romper una mano, deberá jugarse nuevamente saliendo el atleta que corresponda dependiendo de quién cometió la sanción.
4. Si están contando, anotando los puntos barajando las fichas se jugará una mano más.

#### ***Artículo 5 – Cantidad de Fichas***

Cada atleta jugará con siete (7) fichas. Cuando un atleta levante y observe más de siete (7) fichas:

- a) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

#### ***Artículo 6- Salida, Inicio de una mano, barajo y selección de ficha***

**Primera salida** – será determinada mediante sorteo. El atleta que levante la ficha más

alta será el salidor. En caso de empate domina el palo individual mayor.

Siguientes salidas serán rotativas, excepto en los casos donde hubo sanción que requiera que la salida se repita dependiendo quién fue sancionado.

**Inicio de una mano**- el momento inmediato que ocurre al finalizar la mano anterior, esto es, al instante siguiente en que se coloque la última ficha, sea por dominada o por cierre, comienza el inicio de una mano, de allí que el voltear las fichas, contar los puntos, anotar los puntos capturados, remover y/o mezclar las fichas y colocar la primera ficha por el atleta que le corresponda salir, todas estas acciones corresponden a incidencias del inicio de una mano de dominó, que deberá finalizarse si el tiempo prefijado concluyó cuando se estaba realizando cualesquiera de estas acciones.

En todo partido debe haber una pareja ganadora, es decir, que de ninguna manera el partido podrá concluir empatado en puntos aun cuando ésta fuera la situación al concluir el tiempo prefijado como duración del partido. De ocurrir esta circunstancia deberá jugarse una mano adicional de desempate para dilucidar el ganador del partido.

El **baraja** será rotativo y corresponderá al atleta sentado a la izquierda del salidor. El atleta que baraja siempre escogerá sus fichas en último turno.

Solo podrá volver a barajar el salidor, de hacerlo escogerá sus fichas último.

**Selección de fichas** una vez mezcladas las fichas, cada atleta procederá a escoger siete (7) de ellas, haciéndolo en primer lugar el salidor de la mano (siempre y cuando no haya vuelto a menear las fichas, en cual caso seleccionará último) en segundo y tercer lugar los situados a la derecha de este y, por último, el atleta que mezcló las fichas.

El salidor y el trasmano llevarán las fichas al lateral donde podrá separarlas UNICAMENTE al principio de la mano evitando que se caigan o se viren EXCEPTO EN MODALIDAD DE PAREJA que no podrán separarse, dejándola en la misma posición y orden de puntuación que caigan. Las fichas deben ser llevadas al atril en un máximo de dos viajes.

Durante la mano las mismas no se podrán tocar ni cambiar de ubicación, ni correrlas para cerrar los espacios que quedan a medida que las van jugando. En ninguna circunstancia se podrán unir, separar, intercambiar o en forma alguna, arreglar las fichas en el atril.

Las fichas del pasamano y del porra no se llevarán al atril hasta tanto el salidor y el trasmano hayan ejecutado su primera jugada. Estas serán llevadas al atril en el primer o máximo segundo intento y no podrán ser acomodadas.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

### ***Artículo 7 – Terminación de una mano***

Una mano termina:

- a) Por dominada. Existe dominada cuando un atleta coloca su última ficha reglamentariamente.
- b) Por tranque.
- c) Por decisión arbitral cuando una disposición de este Reglamento obligue a romperla.

### ***Artículo 8- Llegar tarde a la partida***

Aquel atleta que se presente tarde a la mesa de juego será sancionado de la siguiente manera:

- 1. Hasta 2.0 minutos no habrá sanción.
- 2. 2.01 minutos o más pierde la partida el atleta o la pareja infractora. El resultado de la partida para los demás atletas o pareja ganadora será con 100 puntos (0) y para el perdedor 200 a cero (0). **Tarjeta Amarilla**
- 3. No habrá tiempo adicional de juego a menos que haya sido autorizado a ausentarse por un juez

### ***Artículo 9 –Colocación de Fichas***

- 1. La ficha de salida deberá colocarse en el centro de la mesa. Si es un doble, deberá colocarse paralela al salidor. Si es una ficha mixta, deberá colocarse con la punta de mayor valor hacia el compañero del salidor.
- 2. Cuando se coloque una ficha que deba ser doblada por no existir suficiente espacio, se doblará la ficha en dirección contraria a las manecillas del reloj.
- 3. En el caso de que exista un mismo palo por las dos puntas, el atleta de turno debe jugar por el lado más cercano a él, cuando la línea de fichas venga directamente hacia él o en su defecto, jugará por el lado derecho.
- 4. Está prohibido golpear la ficha sobre la mesa.
- 5. Las fichas deberán colocarse de manera suave y uniforme. Cada atleta deberá:
  - a. Utilizar siempre la misma mano para jugar.
  - b. Mantener una forma semejante de colocación.
  - c. Evitar golpes o variaciones deliberadas en la intensidad de la jugada.

## **Queda estrictamente prohibido jugar duro y suave.**

Se aplicará la siguiente penalidad y la mano continuará:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos. **Tarjeta Amarilla**

## **Artículo 10 – Ficha vista**

Cuando una ficha se convierta en ficha vista:

1. Si al seleccionar o al llevar al atril las fichas, se le vira una o varias fichas, estas se considerarán fichas vistas, siempre y cuando, cualquier atleta logre identificarla(s). Será necesario identificar ambas puntas de cada ficha.
2. Si una o más fichas se viran o caen fuera de la mesa de juego mientras se mezclan las fichas, se vuelven a mezclar. **NO** se consideran ficha vista.
3. Si una o más fichas se viran o caen fuera de la mesa de juego en cualquier momento después de cada atleta haber seleccionado sus siete (7) fichas, se consideran fichas vistas; pero deberán ser identificadas en ambas puntas.
4. Si la ficha se cae antes del comienzo de la mano, pero ya los atletas están en posesión de sus siete (7) fichas, será la pareja contraria la que decidirá sobre la necesidad de volver a mezclar todas las fichas. Si son varias las fichas que se voltean, la pareja contraria decidirá si se continua la mano o se procede a mezclar nuevamente, repitiendo la salida el atleta que la realizó.
5. La ficha vista se colocará con los puntos hacia arriba a la derecha del atleta al que se le volteó y deberá ser jugada en la primera oportunidad en la cual tenga cabida; si la ficha tiene cabida por ambos extremos será el atleta poseedor de la ficha quien decida por donde jugarla. De ser varias se jugará en el orden que fueron declaradas las fichas vistas.
6. Si la ficha vista se convierte en última ficha, el jugador puede dominar con ella, pero no se le anotan los tantos, la mano es válida, pero los puntos no se anotarán, la rotación continua.
7. Cualquiera de los tres (3) jugadores restantes puede indicarle al infractor la obligación de jugar la ficha vista.
8. Si la ficha vista es ficha de tranque, de ganarlo, al infractor **NO** se le adjudicarán los tantos, de perderlo, se le adjudicarán los tantos a la pareja contraria. Si los contrarios truncan y ganan, ganan la mano, pero si pierden la mano la rotación continua.

Se aplicará la siguiente penalidad:

- a) Primera ocasión: amonestación.

- b) En una segunda ocasión será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos
  - c) En una tercera ocasión en una misma partida el atleta o pareja que haya incurrido en una falta establecida en este artículo, el árbitro del encuentro le impondrá la pérdida del partido con anotación de -200 al infractor y +100 a los ganadores.
9. Falsa identificación es el acto de identificar la ficha erróneamente.
10. Si un jugador provoca que una ficha se vire para identificarla y convertirla en ficha vista, no será ficha vista y se devolverá al atril.
11. Si una ficha cae al piso solo puede ser seguida con la vista por su dueño. Los otros tres atletas no podrán mirarla o identificarla,

Se aplicará la siguiente penalidad:

- a) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

#### ***Artículo 11 – Seleccionar más de siete (7) ficha***

Si un atleta seleccionó más de siete fichas deberá dejarlas en el tablero sin verlas y esperar que el atleta que le falte la ficha escoja cualquiera de estas.

Se aplicará la siguiente penalidad y la mano continuará:

- a) Primera ocasión: amonestación.
- b) Reincidencia: descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta.

#### ***Artículo 12 – Dobles***

Se jugará con todos los dobles. Si un atleta virase sus fichas por entender que **NO** se juega con todos los dobles; se aplicará la regla de ficha vista siempre y cuando lo haga fuera del área de juego. Se jugarán de izquierda a derecha según están colocadas en la mesa.

De hacerlo en el área de juego se considerará una falta que conlleva una penalidad de -80. Se jugarán de izquierda a derecha según están colocadas en la mesa.

Se aplicará la siguiente penalidad:

- a) Será sancionado con el descuento del cuarenta por ciento (40 %) de la meta. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de ochenta (80) puntos.

### **Artículo 13 – Cierre/Tranque**

1. Cuando una mano termine por tranque, ganará la pareja que tenga menor cantidad de puntos entre las fichas no jugadas de sus integrantes. Los puntos de las fichas no jugadas por los cuatro atletas se acreditarán a favor de la pareja ganadora.
2. Cuando ambas parejas tengan la misma cantidad de puntos, se considera empatado, los puntos no se acreditarán a ninguna de las parejas y la rotación continuará. En la hoja de anotación deberán colocar un cero (0) en la columna de quien trancó/cerró el juego.
3. Si un jugador decide cerrar el juego y al momento del cierre su pareja o él tiene(n) una o más fichas vistas, si gana el cierre, los puntos no se les adjudicarán. La mano es válida pero los puntos no se registran en la hoja de anotación. Si pierden el cierre, los puntos se adjudican a la pareja contraria. La rotación continua.
4. Cada atleta deberá colocar sus fichas no jugadas frente a su atril. Las fichas de los atletas no podrán unirse hasta que hayan sido contadas por separado. El árbol tampoco podrá destruirse hasta finalizar el conteo y verificar el resultado. En caso de que el árbitro haya sido llamado a la mesa para dirimir alguna controversia y consiga el árbol destruido, solicitará al infractor rehacerlo.
5. Cuando un atleta anuncie que el juego está trancado y el tranque no sea real, es decir el juego quedase abierto no cerrado: si solamente quien anunció el tranque viró sus fichas, estas recibirán tratamiento de fichas vistas y serán jugadas conforme al orden en que quedaron expuestas, de izquierda a derecha según tengan cabida. Si todos los jugadores viraron sus fichas creyendo que el tranque era real, la mano se terminará y se aplicará la penalidad correspondiente al infractor.

Se aplicará la siguiente penalidad en caso de incumplimiento en los incisos 4 y 5, la mano continuará:

- a) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

### **Artículo 14 – Salida Equivocada**

Salida equivocada es el acto de salir sin corresponderle. Se aplica la sanción correspondiente y se continúa la mano según se explica a continuación:

1. Si se descubre antes que el trasmano consuma su turno se convierte en ficha vista y la colocará a su lado derecho boca arriba. Si el salidor es la pareja del infractor, éste

**NO** podrá salir con fichas que contengan ninguna de las puntas de la ficha vista. Si el salidor alega que no tiene la opción (ejemplo: la ficha equivocada es 6/5 y el salidor es pareja del infractor con cuarta de seis (6) y trio de cinco (5), la mano se declara nula. Se menea nuevamente saliendo el atleta que le correspondía salir. Se aplica la sanción y la mano continúa.

2. Si el jugador de la derecha ha consumido su turno, se aplica la sanción y la mano continuará. En la próxima mano sale el atleta a la derecha o trasmano de la mano anterior.

Se aplicará la siguiente penalidad:

- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

### ***Artículo 15 – Tiempo para ejecutar las jugadas***

1. El tiempo máximo de una jugada entiéndase como tal la colocación de fichas será de veinte (20) segundos en el caso de poseer más de una ficha para jugar, o poseer una sola ficha que tenga cabida por los dos lados, extremos o puntas.
2. Cinco (5) segundos en el caso de poseer una sola ficha para jugar o de no poseer ninguna ficha para pronunciar la palabra paso.
3. El tiempo máximo de una jugada será de un (1) minuto en caso de cierre. En caso de que un atleta tenga la ficha para mandar a cerrar el juego a todo, también se le concederá un (1) minuto. En este caso el atleta con la ficha de tranque sólo tendrá cinco (5) segundos para colocar la ficha de tranque.

El Atleta que utilice más de 20 segundo para jugar porque tiene la ficha del tranque está obligado a utilizar esa ficha cuando consuma su turno, de no hacerlo se le descontarán el 20% de la meta de la partida (40 puntos) y la ficha que juegue se dejará como ficha vista y tendrá que utilizar la ficha del tranque. Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Si a juicio del árbitro la demora para jugar obedece a una conducta antideportiva, el atleta infractor puede ser penalizado con la pérdida de la partida 200 a 00.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción.
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos. **Tarjeta Amarilla**

- c) Una tercera ocasión será otra **Tarjeta Amarilla** convirtiéndolo en una **Tarjeta Roja**, perdiendo la partida con una puntuación de -200 y el resto de los participantes obteniendo una puntuación de +100.
- d) Si un atleta utiliza el tiempo maliciosamente, se considerará jugada antideportiva y perderá la partida con una puntuación de -200 y el resto de los participantes obteniendo una puntuación de +100. Solo el árbitro podrá determinarlo y sancionar.

### **Artículo 16 – Utilizar la palabra -PASO-**

Cuando un atleta no posea ficha que tenga cabida por alguno de los lados deberá utilizar la palabra PASO. No obstante, cualquier otro seña o gesto que implique la intención de pasar por parte del atleta, se considerará que pasó. Ejemplos de términos a utilizarse – no voy, no tengo, dar un golpe a la mesa, gesto con la mano para que el otro atleta juegue, se considerará que consumió su turno y que no tiene ficha para jugar. Se aplica la sanción y la mano continua.

Violación al no utilizar la palabra paso:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción.
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos. **Tarjeta Amarilla**

### **Artículo 17 – Turnos para jugar**

1. Todo atleta deberá esperar su turno para jugar, de no hacerlo se le aplicará jugada adelantada.
2. Si un atleta vira su(s) fichas sin que haya finalizado la mano se convierten en fichas vistas, será sancionado y la mano continuará.
3. Si al atleta le queda una ficha y gana como quiera puede virarse antes que juegue el atleta que está a su izquierda, el juego es válido (**NO** se considerará jugada adelantada). Entiéndase que tiene cabida por ambos lados o posee una cabeza o puerta de una ficha. **NO ES QUE LE VAN A BAJAR** como quiera su ficha.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

4. Si el atleta dice jugada corrida y en efecto posee todas las fichas posibles a ser jugada, no se considerará jugada adelantada. Por el contrario, si quedan fichas por ser jugadas **SI** se considerará jugada adelantada, será sancionado.

### **Artículo 18 – Conteo**

Al finalizar cada mano, todos los atleta deberán colocar sus fichas no jugadas frente a su atril. Las misma **NO** podrán unirse hasta tanto se hayan contado los puntos y los cuatro atletas estén de acuerdo y se hayan registrado en la hoja de anotaciones.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción.
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

### **Artículo 19 – Ficha Tocada**

1. Ficha tocada es ficha jugada. Si no cabe la misma deberá ser colocada a la mano derecha del jugador, y esta se jugará en la primera oportunidad. En caso de ser más de una ficha tocada estas se jugarán en el orden en que han sido declaradas fichas tocadas. En caso de dos (2) o más fichas a la vez (simultáneas), estas se jugarán de izquierda a derecha. Esto también aplica a las fichas que caigan al piso o se viren en la mesa en forma simultánea. Se sancionará al atleta y la mano continuará.
2. Cualquiera de los tres (3) jugadores restantes puede indicarle al infractor la obligación de jugar una ficha vista.
3. Si se convierte en última ficha, el jugador puede dominar con ella, pero no se le anotan los tantos.
4. Si la ficha es ficha de tranque, al infractor no se le adjudicarán los tantos si gana. La mano válida pero los puntos no se anotan. Si pierde, se le adjudicarán los puntos a los contrarios y la mano será válida.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

### **Artículo 20 – Pase con ficha**

Es el acto de decir paso o cualquier término o gesto que implique pasar teniendo una ficha que tiene cabida para ser jugada.

Siempre y cuando el siguiente jugador no haya consumido su turno se aplicará la sanción y la mano continuará.

Si por el contrario el siguiente atleta consume su turno, la pareja contraria decidirá si se rompe la mano o se continúa. De continuarse deberá jugar la ficha que tiene cabida. La sanción siempre será aplicada.

Cualquier violación a lo antes expuesto

- a) Será sancionado con el descuento del cuarenta por ciento (40 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (80) puntos. **Tarjeta Amarilla**
- b) Todo atleta que cometa dos chivos, dos pase con ficha o un chivo y un pase con ficha perderá la partida con un -200 al atleta infractor y +100 al resto de los atletas en la mano. En los casos donde sea torneo por equipo de varias fechas, dito atleta no podrá participar por el resto del día y si fuese la última ronda; no podrá participar en las primeras tres (3) rondas del próximo día de competencia.

Si la infracción ocurre para evitar la posibilidad de cierre o dominada de la mano, se aplicará la misma sanción de conducta antideportiva. El atleta perderá la partida y se le aplicará una **Tarjeta Negra** con una puntuación de -200 y +100 a los demás atletas.

### **Artículo 21 – Chivo**

- 1. Es el acto de colocar en el tablero o el acto donde una ficha toque el tablero, sin la necesidad de que el atleta la suelte por completo, que no tiene cabida en ninguno de los extremos, o teniendo cabida por un solo extremo la coloca por el extremo contrario, será sancionado y;
- 2. Siempre y cuando el siguiente jugador no haya consumido su turno se aplicará la sanción y la mano continuará.
- 3. Si por el contrario el siguiente atleta consume su turno, la pareja contraria decidirá si se rompe la mano o se continúa. De continuarse deberá jugar la ficha que tiene cabida, si la ficha jugada no tiene cabida por ningún lado la misma se convertirá en ficha vista.
- 4. Si la ficha es colocada mal por un extremo (está a dos y él juega el dos tres por el dos), la misma podrá ser arreglada únicamente por el atleta que jugó la misma. Si el atleta de la derecha ha consumido su turno se convierte en chivo con las debidas repercusiones. Si el contrario la arregla no hay penalidad. En caso de que su compañero la arregle o le indique, se seguirá considerando Chivo con su debida penalidad.
- 5. Cuando un jugador tenga su última ficha y gane con ella podrá colocarla en cualquier área de la mesa de juego, aun cuando no sea exactamente en el lado donde esté el número por el cual gana, NO se considerará un chivo.

Cualquier violación a lo antes expuesto

- a) Será sancionado con el descuento del cuarenta por ciento (40 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (80) puntos. **Tarjeta Amarilla**
  - b) Todo atleta que cometa dos chivos, dos pase con ficha o un chivo y un pase con ficha perderá la partida - -200 al atleta infractor y +100 al resto de los atletas en la mano. En los casos donde sea torneo por equipo de varias fechas, dito atleta no podrá participar por el resto del día y si fuese la última ronda; no podrá participar en las primeras tres (3) rondas del próximo día de competencia.
6. Si la infracción ocurre para evitar la posibilidad de cierre o dominada de la mano, se aplicará la misma sanción de conducta antideportiva como en el caso de pase con ficha. El atleta perderá la partida y se le aplicará una **Tarjeta Negra** con una puntuación de -200 y +100 a los demás atletas.

#### ***Artículo 22 – Mirar la ficha del contrario /Marcar las Fichas/Tirar dobles, al contrario***

En cualquier momento que se demuestre que un atleta haya mirado las fichas del contrario, marcado las fichas del contrario o tirado los dobles al contrario se considerará conducta ANTIDEPORTIVA El atleta perderá la partida y se le aplicará una **Tarjeta Negra** con una puntuación de -200 y +100 a los demás atletas.

#### ***Artículo 23 – Insinuaciones, gestos, exabruptos, discusiones entre jugadores***

No se pueden hacer gestos, comentarios o movimientos para indicar una jugada. Se prohíben los gritos, exabruptos y discusión de partidas en la mesa de juego. Las manos deben permanecer debajo de la mesa.

La interrupción temporera de un partido, por la razón que sea incluyendo exabruptos que no sean contra otros atletas o autoridades, exabruptos que vieren las fichas por golpes a la mesa, el árbitro sancionará al infractor. En una segunda ocasión el infractor perderá la partida.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos. **Tarjeta Amarilla**
- b) En una segunda ocasión se le adjudicará otra **Tarjeta Amarilla** convirtiéndola en una **Tarjeta Roja**, perdiendo la partida con una puntuación de -200 y el resto de los participantes obteniendo una puntuación de +100.

Si el gesto, comentario o movimiento en situación de tranque el infractor será sancionado con la pérdida de la partida con una puntuación de -200 y los atletas restantes obtendrán una puntuación de +100.

### ***Artículo 24 – Conversaciones entre jugadores***

Se prohíbe cualquier conversación entre atletas durante el desarrollo de una mano, puede ser su pareja o la pareja contraria. Sólo se podrá hacer comentarios breves al finalizar la mano. El(os) atleta(s) serán sancionados y la mano continuará.

Ningún atleta podrá recriminar directamente a otro atleta. Toda intervención deberá ser hecha a través de un árbitro. El atleta será sancionado y la mano continuará.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos. **Tarjeta Amarilla**

### ***Artículo 25 – Presunción de señas***

Los atletas deberán mantener una actitud y postura uniforme durante el transcurso de la partida, con ambas manos debajo de la mesa, la vista hacia la misma o hacia las fichas allí colocadas y permanecer en completo silencio, sin efectuar movimientos, gestos o ademanes que, por anormales, pudiesen hacer presumir comunicaciones no permitidas.

La mano continuará a menos que ocurra una segunda ocasión que perderá la partida.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con el descuento del cuarenta por ciento (40 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (80) puntos. **Tarjeta Amarilla**
- b) En una segunda ocasión el infractor perderá la partida con una puntuación de -200 y los atletas restantes obtendrán una puntuación de +100.

Los atletas no se separarán de la mesa más allá de una distancia que le permita al jugador colocar sus fichas sin tener que realizar esfuerzos extraordinarios. El atleta debe colocar su asiento en el medio del espacio correspondiente; Nunca podrá colocarlo más a la izquierda ni a la derecha.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos.

Cualquier atleta que cometa más de dos violaciones a estos artículos; se le llamará la atención al capitán y éste lo sustituirá por el resto de la competencia.

### ***Artículo 26 – Abandono de juego***

Es el acto de abandonar la mesa de juego antes de que la partida haya terminado. Ninguno de los atletas podrá levantarse de la mesa sin previa autorización de un árbitro. De no estar autorizado se considerará abandono de mesa, se aplicará la sanción **Tarjeta Roja** al jugador o jugadores quienes hayan abandonado la mesa. Los atletas que no abandonaron se considerarán ganadores.

En el caso donde un atleta abandona la partida porque su frente o cualquiera de los atletas restantes hayan creado un ambiente imposible de soportar, perderán ambos atletas, el que abandonó y el que causó que abandonara. El atleta que provocó el abandono será suspendido por cinco (5) ronda.

En el caso donde una atleta se levante de la mesa porque dicen que la partida terminó y una vez llevan a cabo la suma se percatan que la partida no ha terminado, **NO** se considerará abandono de juego.

En el caso que los atletas se levanten de la mesa, una vez terminada la partida, sea por que pierde/gana o por que el tiempo reglamentario finaliza y aún el árbitro no ha llegado a la mesa, **NO** se considerará abandono de juego.

Si un atleta abandona una partida por enojo o sin autorización será **expulsado** y los otros tres (3) atleta obtienen una (1) victoria y **100 puntos**.

### ***Artículo 27 – Promover suspensión de partidas/agresión a otros atletas, cualquier autoridad del evento o visitante***

El o los atletas que promueven, auspicien, ordenen o que colaboren para el retiro de un equipo o que inciten a la agresión o violencia hacia cualquier persona que esté presente (puede ser atleta, visitantes, de la comisión técnica) será(n) sancionado(s) después que algún miembro de la Federación elabore un informe detallado de lo sucedido. **Tarjeta Negra**

El atleta que diera origen a la suspensión de una partida sin casusa justificada o por controversia con los demás atletas perderá 200 a 0 y los ganadores obtendrán una victoria 100 a cero (0). El árbitro, dependiendo de la severidad de la controversia decidirá si aplicará la **Tarjeta Amarilla**, **Tarjeta Roja** o **Tarjeta Negra**.

El atleta que de manera flagrante agrede verbal, gestual o físicamente a cualquiera de los atletas, participantes, visitantes y/o autoridades de la competencia será amonestado con la imposición de **Tarjeta Roja** o **Tarjeta Negra**, según el criterio del árbitro. Además de agresiones verbales o físicas obvias, también incluye exabruptos.

Cualquier atleta, delegado, capitán y/o entrenador que se dirija a uno o más miembros de la Comisión Técnica de una competencia mediante gestos, palabras, escritos o cualquier forma de comunicación, agrediendo o atribuyéndoles hechos ofensivos que afecten su honor y/o reputación, o difamación, o los exponga al desprecio o burla pública, ya sea durante la celebración de una competencia, en redes sociales o en cualquier medio digital público, será sancionado con la imposición de una **Tarjeta Negra**, mediante resolución conjunta de las autoridades del evento.

Parágrafo Único. - Si ocurre alguna agresión física, el infractor será expulsado de la Competencia.

### **Artículo 28 – Desacato**

El atleta que de manera flagrante desacate las advertencias, amonestaciones y/o sanciones que le fueran impuestas por las autoridades de la competencia, será sancionado con imposición de **Tarjeta Negra**, declarando ganadora a la pareja contraria (y a su compañero en la modalidad individual) con la puntuación equivalente a la meta del encuentro a cero (0), sea cual fuese el estado de las puntuaciones. Esta sanción será aplicable de la misma manera a delegados, Capitanes y/o Entrenadores,

### **Artículo 29 – Sobriedad y acuerdos entre atletas**

Para sentarse en una mesa a competir, el atleta no podrá estar en estado de embriaguez. **NO** se permitirán bebidas, comidas ni fumar en la mesa de juego durante las partidas ni en el área designada para jugar.

Si algún jugador se sienta en la mesa en aparente estado de embriaguez, perderá la partida con un -200 y los tres atletas restantes ganarán la partida con una puntuación de +100.

En los torneos por equipos, será responsabilidad del capitán del equipo asegurar que los jugadores que designe para jugar la ronda estén en buen estado físico. De no estarlo no

podrá sentarlo para jugar, de hacerlo perderá la partida y su capitán será amonestado. **No** podrán sustituir al atleta.

Ningún acuerdo entre atleta tendrá validez, siempre aplicará el reglamento. Si dicho acuerdo puede ser comprobado por los árbitros, perderán la partida 200-00, y pudieran ser objeto sanción mayor, incluso de expulsión de la competencia.

### **Artículo 30 – Protesta**

El atleta puede protestar el juego sino está de acuerdo con la decisión tomada por el árbitro de la competencia.

Toda mesa protestada por un asunto de interpretación de regla será primeramente llevada al Comité de Reglamento así creado para dicho torneo o Carnaval, ya sea directamente a través del Presidente del Comité o por la Presidencia de la Federación en un periodo no mayor de 24 horas después de completado el carnaval.

La protesta habrá de hacerse por escrito, ya sea por correo electrónico o regular, con copia al Árbitro Principal del Torneo o Carnaval y estableciendo los fundamentos de hechos y de reglas en los cuales se basa la misma y a la vez solicitando un remedio. Cada equipo que utilice este método de protesta tendrá que pagar la cantidad del \$50 a la Federación junto con su escrito.

El formato para el escrito lo proveerá la federación y el pago de dicho importe solo podrá ser prorrogado por justa causa, la cual será determinada por el comité. El Comité se reunirá en pleno en o antes del próximo torneo o Carnaval para decidir sobre la protesta, teniendo la potestad de escuchar los argumentos de los capitanes de los equipos y atletas participantes en la mesa protestada, además del juez que emitió la decisión. La decisión que tome este Comité será final e inapelable sobre la mesa protestada.

En los torneos por equipo:

El atleta podrá protestar por no estar de acuerdo con la decisión tomada por el árbitro o notificar a su capitán de lo sucedido a la terminación del juego. El capitán tendrá que dejarle saber al juez y al Director de Informática que dicho juego está oficialmente protestado.

La protesta deberá haber sido hecha antes de comenzar la próxima ronda y haber sometido la documentación requerida y el dinero de acuerdo con los parámetros establecidos para dichos casos. Si esto ocurre en la última partida el capitán tendrá 30 minutos para radicar la protesta.

### **Artículo 31 – Área de competencia**

1. Todo atleta deberá abandonar el área de juego una vez finalice su partida. Los atletas y los capitanes deberán mantenerse fuera de las mesas y del área de juego. Los capitanes podrán entrar o ir a las mesas de juego únicamente cuando sean llamados para resolver cualquier situación o interpretación de las reglas de juego.
2. Ningún atleta podrá fumar, comer o beber en el área de competencia.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos. **Tarjeta Amarilla**
1. Ningún atleta podrá hablar por el teléfono mientras se encuentre en el área de competencia durante una partida.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Será sancionado con una amonestación verbal en la primera infracción
- b) Será sancionado con el descuento del veinte por ciento (20 %) de la meta, en una segunda infracción. En partidas a 200 puntos, la penalidad será de cuarenta (40) puntos. **Tarjeta Amarilla**
1. Está terminantemente prohibido portar cualquier tipo de armas durante la competencia.

Cualquier violación a lo antes expuesto:

- a) Tendrá que abandonar la competencia o retirar el arma fuera del local donde se esté celebrando la competencia.

### **Artículo 32 – Cuántos jugadores pueden perder una partida**

- 1) Un jugador – llega a la mesa de juego a los 2:01 o más de haber comenzado el tiempo oficial de una partida. Si se presenta una jugada que se considere antideportiva. Hubo acuerdos entre jugadores para perder la misma y se puede demostrar. Abandona el juego sin justa causa.

Cualquier situación no prevista será evaluada por la comisión técnica para determinar si uno o más atletas pierde partida.

- 2) Dos jugadores – la pareja contraria obtuvo más puntos. Si dos jugadores (misma pareja o uno de cada pareja) llega a la mesa de juego los 2:01 o más de haber comenzado el tiempo oficial de una partida. Si se presenta una jugada que se considere antideportiva. Hubo acuerdos entre jugadores para perder la misma y se puede demostrar. Abandonan el juego sin justa causa.

Cualquier situación no prevista será evaluada por la comisión técnica para determinar si uno o más atletas pierde partida.

- 3) Tres jugadores: Si un jugador de una de las parejas y ambos atletas de la pareja contraria llegan a la mesa de juego a los 2:01 o más de haber comenzado el tiempo oficial de una partida. Si se presenta una jugada que se considere antideportiva. Hubo acuerdos entre jugadores para perder la misma y se puede demostrar. Si un miembro de la pareja ganadora tiene una sanción que conlleva deducción de puntos que al restarles los puntos de la sanción queda por debajo de la puntuación de la pareja que perdió la partida. Abandonan el juego sin justa causa.

Cualquier situación no prevista será evaluada por la comisión técnica para determinar si uno o más atletas pierde partida

- 4) Cuatro jugadores: si ninguno de los jugadores se presenta a la partida, si cada miembro de la pareja ganadora recibió una sanción que conlleva deducción de puntos que al restarles los puntos de la sanción queda por debajo de la puntuación de la pareja que perdió la partida, pierden los cuatro atletas. Anotaron o se sentaron mal en una partida y la hoja ya fue entregada en la mesa de la informática.

Cualquier situación no prevista será evaluada por la comisión técnica para determinar si uno o más atletas pierde partida.

### **Artículo 33 - Confiscaciones**

1. La federación tiene como política de que los partidos se ganen o se pierdan en la mesa de juego y no permitirá que se regalen juegos por confiscación. En todos los torneos de la serie regular y el carnaval de campeones, los equipos deben tener presentes a la hora designada del comienzo del torneo la cantidad necesaria de jugadores para que no se afecte el inicio de dicho torneo. Si le faltase uno o varios jugadores a un equipo, siempre y cuando tengan no menos de seis jugadores, se harán los ajustes necesarios para comenzar a jugar con el número de jugadores que tenga dicho equipo y al final del día completaran los juegos reglamentarios designados para esa fecha.
2. El equipo que no tenga los jugadores completos para dar comienzo un torneo a la hora reglamentada será multado por primera vez por la cantidad de veinticinco (\$25.00) dólares por jugador Por una segunda infracción a esta Regla será multado

por la cantidad de cincuenta (\$50.00) dólares por jugador y por tercera ocasión y subsiguientes por la cantidad de cien (\$100.00) dólares por jugador.

3. Para garantizar el cumplimiento de lo establecido en esta Regla, todos los equipos que participen en el torneo de la federación deberán entregar un depósito por la suma de ciento cincuenta (\$150.00) dólares y/o el determinado por la Federación al comienzo de cada temporada. Dicha suma la Federación la retendrá hasta la terminación del torneo para asegurar el fiel cumplimiento por cada uno de los equipos de la presente Regla. De no haber incumplimiento con lo establecido en la presente Regla, la Federación devolverá la cantidad completa depositada a los equipos que es eliminen en la serie regular no más tarde de veinte (20) días después de finalizado la serie regular. De igual manera, hará lo propio con los equipos que se eliminen durante la celebración de la serie semifinal y con los finalistas de la serie final, no más tarde de veinte días de finalizadas dichas series.
4. Los equipos que sean penalizados en varias ocasiones y debido a eso la cantidad brindada por ellos como depósito ya ha sido utilizada por la Federación, tendrá la obligación a pagar la multa correspondiente ante de comenzar el próximo torneo de lo contrario no podrán participar.
5. El importe de las multas generadas por esta Regla, irán a las arcas de la Federación que creará una entrada en los libros de la corporación a esos efectos y se utilizarán para la premiación de dinero a asignarse al equipo campeón para la representación de Puerto Rico en torneos mundiales.
6. Los capitanes y los presidentes de equipos velarán por el fiel cumplimiento de todas las reglas de torneos y de juegos. Todo asunto no contemplado en el presente reglamento no invalidará el mismo y será decisión del árbitro y Comité de disciplina evaluar y tomar las decisiones pertinentes.
7. En los torneos por equipos o en pareja, NO se permitirán confiscaciones en la última ronda. Si un equipo se retira intencionalmente para favorecer la victoria o mejorar la posición de otro equipo o pareja, éste será descalificado de inmediato, perderá el derecho a cualquier premio y se procederá a realizar el sorteo nuevamente.

### **Artículo 34 – Conductas Antideportiva**

Una conducta antideportiva es una falta o una ofensa donde los atletas violan las reglas con intención o malicia. **Tarjeta Negra**

- 1- Pase con ficha para imposibilitar la situación de cierre o dominada
- 2- Chivo a propósito para impulsar a que una mano se termine
- 3- Alterar maliciosamente la planilla de anotación.
- 4- Marcar las fichas para evitar seleccionar dobles
- 5- Mirar las fichas del contrario
- 6- Tirar dobles, al contrario
- 7- Esconder una ficha cuando se haya terminado una mano o se haya trancado el juego.
- 8- Agredir a cualquier participante, visitante o personal del comité técnico.

### **Artículo 35 – Informática**

1. El Director de Programación o Informática, será la persona encargada de las inscripciones, así como de la recopilación y procesamiento de resultados, los cuales deberá mostrar en lugar visible para todos los participantes de la competencia.
2. El personal de informática estará a cargo de entrar los datos de los atletas participantes.
3. Una vez se haga el sorteo NO hará cambio alguno de atletas a menos que:
  - a. Haya habido algún error por parte de la mesa de informática
  - b. Alguno de los atletas haya tenido una emergencia que imposibilite su participación – solo en los torneos por equipo.
4. Una vez entrada los resultados, no llevará a cabo ningún cambio.
5. Proveerá los datos finales y oficiales de las competencias.
6. En caso de que se produzca una falla técnica en el sistema computarizado y los resultados no puedan ser recuperados, el Director de Torneos determinará, si el tiempo lo permite reanudar la competencia manualmente. Como parte de la pureza del proceso hay que mantener el control y archivo de cada una de las hojas usadas para anotar en los juegos.

### **Artículo 36 – Árbitros**

El Árbitro Principal será la persona encargada de coordinar a todos los Árbitros y Anotadores de la competencia. Tiene como función directa velar por la aplicación del presente reglamento. También será su responsabilidad el estricto cumplimiento de los horarios y participará en la imposición de sanciones a los atletas participantes. Deberá presentar al Director Técnico, un informe de todas las incidencias ocurridas en dicha competencia.

Los árbitros serán las personas encargadas de mantener el orden durante las competencias, velar por el fiel cumplimiento de este reglamento trabajando en conjunto con el árbitro principal.

Tendrá la potestad de intervenir en cualquier situación que ocurra donde se pueda afectar el buen funcionamiento de cualquier competencia

Entregará las hojas de anotaciones a las mesas de competencia.

Velará y certificará las hojas de anotaciones – preguntando quienes son los ganadores o perdedores, para asegurar que esté bien anotado. NO es responsable por velar que la sumatoria esté correcta.

Será el único que podrá otorgar tiempo adicional de juego cuando ocurra una situación que lo amerite.

En los torneos por equipo estará a cargo del sorteo inicial de los jugadores, colaborará con el personal de informática para entrar a los jugadores en la posición correspondiente.

**Artículo 37 – Grabación de partidas y uso de estas resolver situaciones que lo ameriten/Usó para promoción de la federación y sus competencias**

El comité técnico se reserva el derecho de grabar, transmitir o ambas las partidas en cualquier evento donde se utilice este reglamento.

El comité técnico se reserva el derecho de revisar y utilizar cualquier grabación de cualquier medio disponible para resolver cualquier reclamo o situación que se pueda presentar durante una partida- relacionadas a jugados o conductas que van en contra de lo establecido en este reglamento.

Si el comité entra en conocimiento, al ver cualquier grabación, de irregularidad en una jugada o en una conducta antideportiva o en incumplimiento con lo establecido en este reglamento, NO será necesario que medie una reclamación para la intervención del comité.

Se podrá utilizar estos videos durante el desarrollo de la mano o hasta luego de finalizada la mano para tomar cualquier acción correspondiente y para la aplicación de cualquier sanción.

Cualquier decisión tomada basada en el uso de este mecanismo de grabación, será final y oficial, dando la facultad al comité de modificar el resultado registrado en la mesa y establecer sanciones, de ser meritorias.

Las grabaciones podrán ser utilizadas para promover la actividades y dar a conocer las competencias de la federación.

**Artículo 38- Tabla general de penalidades y resumen de tiempos de juegos**

| Infracción                                                     | Penalidad inicial | Reincidencia / consecuencia |
|----------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------|
| No cumplir turnos de mezclar las fichas                        | Amonestación      | -20 %                       |
| Incumplir con las reglas una vez las fichas estén en el atril. | Amonestación      | -20 %                       |
| Jugar duro y suave                                             | Amonestación      | -20 %                       |
| Mal uso del tiempo para las jugadas                            | Amonestación      | -20 %                       |
| No utilizar la palabra PASO                                    | Amonestación      | -20 %                       |
| Preguntar quién sale o la tantera después del levante          | Anestación        | -20 %                       |

| Infracción                                                                                      | Penalidad inicial                      | Reincidencia / consecuencia                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Salida equivocada                                                                               | -20 %                                  | Acumula infracción                                  |
| Jugada adelantada                                                                               | -20 % + ficha vista                    | Acumula infracción                                  |
| Chivo                                                                                           | -40 %/ Tarjeta Amarilla                | Acumula infracción                                  |
| Chivo intencional                                                                               | Tarjeta Negra                          | Pérdida + expulsión                                 |
| Consumir más de 20 segundos en situación de tranque y jugar otra ficha que no es la del tranque | -20 % + ficha vista                    | Debe obligatoriamente trancar o provocar el tranque |
| Paso con ficha                                                                                  | -40 %/ Tarjeta Amarilla                | Acumula infracción                                  |
| Paso con ficha intencional                                                                      | Tarjeta Negra                          | Pérdida y expulsión                                 |
| Ficha tocada que no cabe                                                                        | -20 % + ficha vista                    | Acumula infracción                                  |
| Falsa identificación                                                                            | -20 %                                  | Acumula infracción                                  |
| Mirar ficha caída de cualquiera de los otros tres jugadores                                     | -20 %                                  | Acumula infracción                                  |
| Mirar fichas/marcar las fichas y tirar dobles                                                   | Tarjeta Negra                          | Pérdida y expulsión                                 |
| Destruir el árbol                                                                               | -20 % cuando corresponda               | Acumula infracción                                  |
| Teléfono celular                                                                                | Amonestación                           | -20 %                                               |
| Conversación durante la mano                                                                    | Amonestación                           | -20 %                                               |
| Fumar, comer o beber                                                                            | -40 % / Tarjeta Amarilla               | Acumulativa                                         |
| Gesto o comunicación irregular                                                                  | -40 %/ Tarjeta Amarilla                | Según acumulación                                   |
| Llegada después de dos minutos y 1 segundo a la mesa de juego                                   | Tarjeta Amarilla<br>pérdida de partida | 0-200                                               |
| Abandono injustificado                                                                          | Pérdida de partida                     | Sanción disciplinaria adicional posible             |
| Dos infracciones con descuento en una partida                                                   | Pérdida                                | 0-200                                               |
| Tarjeta Roja                                                                                    | Pérdida de partida                     | Acumulativa                                         |
| Tarjeta Negra                                                                                   | Pérdida de partida                     | Expulsión                                           |

## RESUMEN DE TIEMPOS DE JUEGO

| Tiempo                         | Aplicación                                                                                        |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>5 segundos</b>              | Para decir PASO o cuando exista una sola alternativa de juego.                                    |
| <b>20 segundos</b>             | Cuando existan varias alternativas de juego y no haya situación de tranque.                       |
| <b>Hasta 60 segundos</b>       | Cuando exista una situación de tranque, cierre o posibilidad de provocarlo.                       |
| <b>Al consumir 60 segundos</b> | El atleta queda obligado a trancar o provocar el tranque y no podrá utilizar una ficha diferente. |

**El atleta que cometa 2s infracciones que conlleven descuento de puntos, en una sola partida, perderá la misma 200-0. Los atletas restantes obtendrán una puntuación de +100.**

## **Disposiciones finales**

Lo no previsto en este Reglamento será competencia de la Comisión Técnica, quién dictará sentencia después de reunirse y analizar el caso.

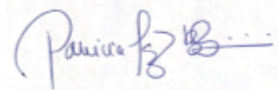
Si cualquier parte, artículo, inciso, sección o párrafo de este Reglamento es declarado nulo por alguna organización competente, solamente se afectará aquella parte, artículo, inciso, sección o párrafo cuya nulidad ha sido declarada.

El presente reglamento entrará en vigor a partir de **octubre** de 2026.

Raymond Ysabel  
Presidente FEMUNDO

Iván A. Velásquez  
Tesorero FEMUNDO

Geraldo Augusto Colón Olivero  
Presiente/Director Técnico  
ADOSADO/FEMUNDO

  
Patricia Enid López Blasini  
Árbitro Principal FEMUNDO

Juan José Ortiz  
Presidente Comité Disciplina  
FEMUNDO

## GLOSARIO

### Términos del Juego de Dominó

| <b><i>Término</i></b>                | <b><i>Determinación</i></b>                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Abandono de juego</i></b>      | Es la acción de un atleta de dejar la mesa antes de que la partida haya culminado. Dicho atleta pierde la partida con una puntuación de -200.                                                                                                                             |
| <b><i>Anotador</i></b>               | Persona que está a cargo de llevar la puntuación de la partida en la hoja de anotaciones. En modalidad individual es el atleta que está en la posición d (4).                                                                                                             |
| <b><i>Árbitro (juez)</i></b>         | Persona responsable de velar por el fiel cumplimiento de este reglamento. Será la persona autorizada para aplicar las sanciones que correspondan, aclarará dudas relacionadas a las reglas y resolverá controversias que puedan surgir durante una partida o competencia. |
| <b><i>Área de competencia</i></b>    | Es el área determinada y anunciada como área donde sólo podrán permanecer los atletas durante la participación de una partida durante una competencia. Una vez finalizada la partida todo atleta debe abandonar dicha área hasta el comienzo de la próxima ronda.         |
| <b><i>Atleta (Competidor)</i></b>    | Jugador de dominó                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b><i>Atleta salidor</i></b>         | Es el atleta que le corresponde colocar la primera ficha al inicio de una partida y luego al inicio de cada mano subsiguiente durante la partida.                                                                                                                         |
| <b><i>Atril</i></b>                  | Lugar donde se colocan las fichas de cada jugador.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b><i>Barajar (mezclar)</i></b>      | Es la acción de mezclar las fichas antes de ser seleccionadas por cada atleta.                                                                                                                                                                                            |
| <b><i>Chivo</i></b>                  | Es la acción de colocar una ficha o que una ficha toque el tablo de juego que no tiene cabida en ninguno de los extremos o teniendo cabida por un solo extremo la coloca por el extremo contrario.                                                                        |
| <b><i>Clasificación</i></b>          | Los criterios para determinar el orden de los atletas en una competencia: partidas ganadas, efectividad, por último, de ser necesario por los puntos a favor.                                                                                                             |
| <b><i>Comisión técnica</i></b>       | Personal autorizado y a cargo de los eventos y competencia compuesto por el director general del evento, director técnico, director de informática y árbitro principal.                                                                                                   |
| <b><i>Conducta antideportiva</i></b> | Es la falta u ofensa que lleva a cabo cualquier atleta que violan las reglas establecidas con intención de dañar o con malicia.                                                                                                                                           |
| <b><i>Confiscación</i></b>           | Es la acción de aplicar a un(os) atleta(s) la pérdida de una partida por razón justificables, como es el llegar 2:01 tarde a una partida.                                                                                                                                 |
| <b><i>Conteo</i></b>                 | Es la acción de sumar los puntos de todas las fichas que no fueron jugadas en cada mano, los mismos serán registrados en la hoja de anotaciones.                                                                                                                          |
| <b><i>Cuadre-</i></b>                | Utilizar la ficha que permite que por ambas puntas se encuentre el mismo número. ( <b>Ejemplo:</b> por un lado, está el número 5 por el otro el 2 y el atleta lo coloca por el lado 2 poniendo la partida a 5 en ambos lados, ese competidor cuadró el juego a 5).        |
| <b><i>Desacato</i></b>               | No acatar las instrucciones recibidas por cualquier miembro del comité técnico, puede ser sancionado con Tarjeta N                                                                                                                                                        |
| <b><i>Dobles</i></b>                 | Es una ficha que tiene el mismo número en ambos cuadros de la pieza rectangular – 0/0 – 1/1 – 2/2 – 3/3 – 4/4 – 5/5 – 6/6.                                                                                                                                                |
| <b><i>Dominada</i></b>               | Cuando un atleta haya colocado todas sus fichas en el tablón del juego y gana la mano es una dominada.                                                                                                                                                                    |
| <b><i>Efectividad</i></b>            | Valor resultante de la diferencia correspondiente a la actuación del atleta o equipo en cada partida. Será positiva para el ganador y negativa para el perdedor.                                                                                                          |

| <b><i>Término</i></b>                     | <b><i>Determinación</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Fichas</i></b>                      | Son las piezas rectangulares, usualmente blancas o con diseño por un lado y con puntos negros por el otro dividido por una línea creando dos cuadros con los números desde el 0 hasta el 6. El juego se compone de 28 fichas donde cada atleta selecciona siete de ellas en cada mano hasta finalizar la partida. |
| <b><i>Ficha tocada</i></b>                | Es la acción de tocar una ficha que se considerará ficha tocada ficha jugada, de no tener cabida se le aplicará la sanción y ésta se convertirá en ficha vista con el tratamiento correspondiente.                                                                                                                |
| <b><i>Ficha vista</i></b>                 | Es una ficha que fue identificada por ambas puntas por alguno de los otros tres atletas y que se coloca con los puntos hacia arriba en el tablón de juego – luego de ser identificada o de ser clasificada como vista por cualquiera de las situaciones que así ameritan y la convierten en ficha vista.          |
| <b><i>Frente/pareja</i></b>               | Es la pareja de un atleta.                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b><i>Grabaciones</i></b>                 | Es la acción de utilizar cualquier artefacto que pueda grabar, registrar sonidos o imágenes las partidas y todos los actos relacionados a la competencia que se está llevando a cabo.                                                                                                                             |
| <b><i>Informática</i></b>                 | Estará a cargo de las inscripciones, recopilación, registrar y procesamiento de los resultados.                                                                                                                                                                                                                   |
| <b><i>Infracción/sanción</i></b>          | Cuando un atleta comete cualquier violación a las reglas de juego o de conducta establecidas en este reglamento, que conlleven amonestación o descuento a la puntuación en la hoja de anotación del atleta o pareja infractor(a).                                                                                 |
| <b><i>Insinuación/gesto/exabrupto</i></b> | Cualquier movimiento, comentario o gesto que indique una jugada, se aplicará la sanción y se continuará la partida siguiendo las reglas establecidas.                                                                                                                                                             |
| <b><i>Jugada adelantada</i></b>           | Es la acción donde el atleta juega <b>ANTES</b> que le corresponda su turno.                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b><i>Modalidad individual</i></b>        | Es la modalidad, donde, aunque cada atleta tiene su frente/pareja las sanciones se aplican solo al atleta infractor al finalizar la partida y al final de la competencia solo habrá un ganador no una pareja ganadora.                                                                                            |
| <b><i>Partida de dominó</i></b>           | El juego de cuatro jugadores donde usualmente se utilizan 28 fichas (dominós) y cada jugador selecciona 7 fichas y se juega hasta que una de las parejas obtenga 200 puntos o transcurran 35/40 minutos (según se establezca), lo que ocurra primero.                                                             |
| <b><i>Pase con ficha</i></b>              | Es la acción de decir paso teniendo una o más fichas que tiene cabida para ser jugadas.                                                                                                                                                                                                                           |
| <b><i>PCD</i></b>                         | Cuando la pareja contraria decide si una sanción se aplica o la mano continua.                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b><i>Porra</i></b>                       | Es el cuarto jugador en una mano y el frente del trasmano.                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b><i>Presunción de señas</i></b>         | Es la acción donde un atleta hace un gesto o un comentario que supone una comunicación ilegal, informando qué ficha jugar para poder ganar una mano.                                                                                                                                                              |
| <b><i>Protesta</i></b>                    | Es la acción que un atleta puede utilizar cuando se haya tomado una determinación de la cual no está de acuerdo o entiende que es errónea. Debe hacerse por escrito con copia al árbitro principal del torneo y estableciendo los fundamentos de hechos y reglas que son la base para dicha protesta.             |
| <b><i>Rebarajar (remenear)</i></b>        | Acción de volverá mezclar las fichas antes de ser seleccionadas. Quien único puede hacer esta acción es el salidor quien una vez de remenear seleccionará sus fichas en el último turno.                                                                                                                          |
| <b><i>Romper una mano</i></b>             | Es la acción de dar por terminada una mano que se esté jugando, luego de que haya ocurrido una acción/sanción o infracción que requiera interrumpir la misma luego de aplicar la acción correspondiente.                                                                                                          |

| <b><i>Término</i></b>                              | <b><i>Determinación</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Ronda (mano)</i></b>                         | La acción de comenzar con el salidor colocando la primera ficha en el tablón de juego y luego de cada atleta jugar su ficha uno de ellos gana la ronda, ya sea porque jugó sus 7 fichas o por que cerró el juego.                                                                                     |
| <b><i>Ronda Nula (Mano Nula)</i></b>               | Ronda donde una vez uno de los atletas jugó sus 7 fichas o cerró la mano y por alguna razón meritoria los puntos no valen ni serán anotados en la hoja de anotaciones.                                                                                                                                |
| <b><i>Salida Equivocada</i></b>                    | Es la acción de colocar la primera ficha de la ronda/mano sin corresponderle el turno a dicho atleta.                                                                                                                                                                                                 |
| <b><i>Salida rotativa</i></b>                      | Es la acción de que cada vez que se dé comienzo a una nueva ronda/mano, una vez concluya la mano anterior, el atleta a la derecha del salidor le corresponderá dar comienzo a la nueva mano, a menos que haya una razón meritoria y según establecida en este reglamento donde la salida se repetirá. |
| <b><i>Sanción</i></b>                              | Aplicación de una amonestación, deducción de puntos o pérdida de una partida junto con la tarjeta que corresponde cuando así lo amerite, por incumplir con las reglas establecidas en este reglamento.                                                                                                |
| <b><i>Sistema Suizo de competencia</i></b>         | Método que consiste en clasificar a todos los participantes según su actuación. Enfrenta a cada atleta con un oponente de su misma puntuación o similar en cada ronda. Clasifica a todos los jugadores según su puntuación mediante un procedimiento de ordenamiento.                                 |
| <b><i>Sobriedad</i></b>                            | No estar en estado de embriaguez o bajo la influencias de cualquier sustancia ilícita.                                                                                                                                                                                                                |
| <b><i>Tantos/Puntos</i></b>                        | Los puntos que se registrarán en la Hoja de Anotaciones una vez finalizada la mano.                                                                                                                                                                                                                   |
| <b><i>Tiempo de jugada</i></b>                     | Tiempo que se otorga a un atleta para llevar a cabo una jugada- va desde 5 segundos, 20 segundos hasta 1 minuto.                                                                                                                                                                                      |
| <b><i>Tiempo prefijado (Duración de juego)</i></b> | El tiempo que se otorgará a cada partida, ronda en las competencias. Usualmente fluctúa entre 35 a 40 minutos.                                                                                                                                                                                        |
| <b><i>Tranque/Cierre</i></b>                       | Colocar la ficha número siete de un palo, sin que quede otra ficha para ser jugada/colocada.                                                                                                                                                                                                          |
| <b><i>Trasmano</i></b>                             | El atleta que está a la derecha del salidor.                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b><i>Turnos para jugar</i></b>                    | El primer turno de jugar le corresponderá al salidor, luego al trasmano, luego al frente del salidor y por último la porra. Una vez cada uno haya consumido su turno continuará este orden hasta que la mano culmine. El pasar se considera haber consumido su turno.                                 |

plb