



TORNEO DE DOMINO

REGLAS



REGISTRO

Los jugadores interesados en participar deben estar presentes el sábado 31 de mayo a las 10:30 AM para registrarse. El torneo comenzará a las 11:00 AM.
Habrá un costo de registro de \$40.00 por equipo.

JUGADORES

Las parejas se formarán de común acuerdo previo al inicio del torneo. Los jugadores deben ser socios del Club Nautico de San Juan y/o el Caparra Country Club y sus invitados.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Un juego de dominó se compone de varias partidas o manos. Al final de cada partida, las parejas reciben puntos de acuerdo con el resultado de esta. Cada partida termina cuando uno de los jugadores ha jugado todas sus fichas o cuando la partida esta trancada. El juego termina cuando una de las parejas alcanza o supera los 200 puntos o a los 40 minutos de haber comenzado, lo que ocurra primero.

INICIO DEL JUEGO

Se colocan las fichas en el centro de la mesa, cara abajo (nadie puede ver los puntos de las fichas). Una vez que las fichas están revueltas, cada jugador toma una ficha. El jugador con el número más alto en una sola ficha comenzará el juego. En caso de un empate, la ficha con el número más alto comienza el juego. Entiéndase que el 6/2 es más alto que el 5/3.

Para comenzar, uno de los jugadores revuelve las fichas, utilizando movimientos circulares con ambas manos. Una vez que las fichas están revueltas, cada jugador toma 7 fichas, comenzando por el salidor en primer turno y seguido luego por el jugador inmediatamente a su derecha, y las coloca de pie frente a él, de tal forma que ningún otro jugador (ni siquiera su compañero) pueda ver los puntos de las fichas. En partidas subsiguientes el equipo perdedor revuelve las fichas.

El jugador que comenzará el juego pondrá la ficha con la que desea iniciar el juego en el centro de la mesa. Esa ficha no se debe mover del centro. La salida con doble será horizontal y la salida mixta se coloca verticalmente con la punta menor mirando hacia el salidor.

FLUJO DEL JUEGO

Una vez comience la partida, los jugadores realizarán su jugada, en sentido contra de las manecillas del reloj. No se permite tocar las fichas una vez colocadas en el atril por lo que la ficha tocada es la jugada. Las fichas se colocan tal y como se cogen de la mesa y no pueden acomodarse. Toda ficha que se acomoda se constituye en ficha vista.

En su turno, cada jugador debe tomar una de sus fichas y colocarla en la mesa, cara arriba. Una vez que el jugador ha colocado la ficha jugada en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador. Es posible que un jugador se vea imposibilitado a realizar su jugada, cuando ninguna de sus fichas

coincide con la cantidad de puntos de ambos extremos del juego. En este caso, el jugador debe hacer notar esta situación, diciendo "paso", "no tengo" o alguna otra frase más o menos folclórica; su turno termina sin colocar ficha alguna y pasa al siguiente jugador.

FINAL DE UNA PARTIDA

La partida o mano continúa, con los jugadores colocando sus fichas, hasta que se presenta alguna de las dos situaciones siguientes:

1. Dominó

Cuando un jugador coloca su última ficha en la mesa. Él y su compañero son los ganadores. Ambas parejas juntan las fichas restantes, cuenta la cantidad de puntos en ellas y se anotan esos puntos en el espacio correspondiente a la pareja ganadora.

2. Tranque

En el caso de un tranque, las parejas reúnen sus fichas restantes y suman los puntos de estas. La pareja con menor número de puntos es la ganadora; esa misma pareja se anota la suma de los puntos de las fichas restantes de ambas parejas. En el caso de un empate por tranque, nadie acumulará puntos y el partido nuevo lo comienza el que empezó la partida o mano anterior. Cuando un jugador virase sus fichas creyendo que el juego está trancado sin estarlo, se contarán todos los puntos que no hayan sido jugados a favor de la pareja contraria y la mano rota.

Al finalizar una partida cada jugador coloca sus propias fichas restantes en la mesa para hacer el conteo de puntos. Ambos equipos tienen derecho a corroborar la suma de los puntos.

PARTIDAS SIGUIENTES

Para las siguientes partidas, la pareja que perdió la partida anterior revuelve las fichas. Esta vez, el jugador que inicia, es el jugador que colocó la última ficha de la partida anterior.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando una de las parejas alcanza o supera los 200 puntos. Esta pareja gana el juego y sus adversarios son los perdedores.

IRREGULARIDADES

- Si un jugador coloca una ficha de manera incorrecta (los puntos de la ficha no coinciden con el extremo de la línea), debe moverla inmediatamente para que la jugada sea legal. Si la ficha no se puede acomodar en ninguno de los extremos de la línea, el jugador debe regresar la ficha a su mano y colocar otra que sí sea una jugada legal.
- Si se descubre que un jugador ha colocado una ficha de manera incorrecta después de que otros jugadores han jugado ya, la partida termina de inmediato. Si se puede definir quién realizó la jugada ilegal, él y su compañero pierden la partida y la otra pareja recibe 20 puntos. Si no es posible definir quién realizó la jugada equivocada, simplemente se anula la partida y se inicia de nuevo.
- *Ningún jugador puede romper la mano* hasta que se cuenten los puntos y todos los jugadores de la mesa estén de acuerdo. Conlleva amonestación verbal, y de incurrir en este acto, el comité de jueces aplicará una penalidad de veinte (-20) puntos al jugador (pareja) infractor.

- Jugada Adelantada es el acto de jugar antes de que la persona de la izquierda haya consumido su turno. La palabra paso constituye la consumación de un turno. La penalidad de jugada adelantada equivale a veinte (-20) puntos restados al jugador (pareja) infractor.
- No se puede hacer gestos, comentarios o movimientos para indicar una jugada. Se prohíben los gritos, exabruptos y discusión de partidas en la mesa de juego. No se permitirá hablar del juego ni hacer comentarios del mismo durante una partida. Si los jueces determinan violación a esta regla, se restarán veinte (-20) puntos al jugador (pareja) infractor.
- Si un jugador discute, amedrenta, hace contacto físico con un jugador, director o juez durante la partida o el torneo, será expulsado.
- Si un jugador abandona una partida por enojo o sin autorización será expulsado.
- Si un jugador marca fichas será expulsado inmediatamente.

PASE CON FICHA

Cuando un jugador pasa su turno a pesar de tener una ficha que se pueda jugar, se dice que el jugador "pasó con ficha". Si el jugador se da cuenta de su error y lo hace saber a sus adversarios o si un oponente se da cuenta y lo hace notar, la partida termina y la pareja del jugador que cometió la falta pierde, recibiendo 20 puntos adicionales la pareja contraria.

PUNTOS ADICIONALES

No se otorgarán puntos adicionales por "capicú" o cualquier otra jugada.

Cualquier asunto no contemplado aquí será resuelto por el Comité de Jueces del Torneo.

El Comité de Jueces está compuesto por:

- 1. Harold Vicente**
- 2. Rafael J Velázquez**
- 3. Luis Cordova**