

RESUMEN DE NORMAS

01.- Competición en Sistema SUIZO a un número de partidas a determinar por Torneo, de 350/300 tantos anotándose todas las fichas NO JUGADAS al término de la MANO. El TANTEO FINAL será de 350/300 SIN tener en cuenta el excedido.

La última partida del Torneo, para las posiciones 1ª a 6ª, mesas 1, 2 y 3, serán FINALES DIRECTAS, es decir, en la Mesa 1 se juegan el 1º y 2º puestos, en la Mesa 2 el 3º y 4º puesto y en la Mesa 3 el 5º y 6º puesto. El resto de parejas disputarán la última partida siguiendo el Sistema Suizo para la disputa de la Clasificación Final.

02.- El ACTA (Hoja de Anotaciones) será REVISADA y firmada al término de la partida por al menos un representante de cada pareja.

03.- La pareja GANADORA será la responsable de hacer llegar dicha acta a la MESA DE CONTROL o entregarla al arbitro.

04.- Los errores de anotaciones NO PODRAN SER RECLAMADOS una vez se entregue el ACTA en la Mesa de Control y hayan sido procesados dichos datos.

05.- Las partidas tendrán una DURACION de 55/45 minutos. Se dará un AVISO al cumplirse los 50/40 minutos.

06.- Finalizados los 55/45 minutos, la Mesa de Control indicará ULTIMA MANO. A partir de ese momento se finalizará la mano en juego y se reclamará la presencia del Arbitro que procederá, para jugar la última mano, como sigue: Marcará sobre la Hoja de Anotaciones el tanteo existente, a partir del cual solo se anotará el resultado de la ULTIMA MANO. Caso de que esta mano quedase empatada la partida terminará con el resultado preestablecido. Solo en el caso de que al término de la ULTIMA MANO la pareja que va perdiendo lograrse igualar el tanteo, es decir anotara los tantos suficientes para producirse un empate, se disputaría una siguiente mano de desempate.

Se considera que la mano se inicia en el momento en que el jugador que le corresponda empieza los movimientos de mezcla de fichas.

07.- Para iniciar las partidas se SORTEARA sacando fichas, tanto el JUGADOR QUE SALE como la POSICION en la mesa de los jugadores. El jugador que obtenga la ficha de más valor de puntos será el que efectúe la salida y el que elija posición en la mesa. A su derecha se sentará el jugador

de la pareja contraria que haya obtenido la ficha de más valor de puntos. En caso de empate en el valor de los puntos ganará la salida y posición aquel que obtenga la ficha de palo superior. Ejemplo: entre el 3-3 (suma 6) y el 4-2 (suma 6) gana el 4-2.

08.- Las fichas se moverán DOS VECES. Primero el jugador sentado a la izquierda del SALIENTE y después EL PROPIO SALIENTE.- Una vez movidas, irán cogiendo de derecha a izquierda hasta el jugador saliente que será el último en coger.- El compañero del jugador saliente NO PODRÁ LEVANTAR SUS FICHAS HASTA QUE SE HAYA PRODUCIDO LA SALIDA.

09.- Las fichas, una vez LEVANTADAS NO PODRAN ORDENARSE NI TOCARSE MÁS QUE PARA SER JUGADAS. - Se jugaran siempre de la MISMA FORMA, SIN GOLPES NI GESTOS.

10.- La SALIDA se efectuará como sigue: Si es UN DOBLE, este se colocará TRANSVERSAL al compañero en el CENTRO de la mesa. - Si es otra ficha, se colocará también en el CENTRO de la mesa, con el PALO MAYOR mirando hacia el compañero.

11.- Determinadas INFRACCIONES leves darán DERECHO a la pareja contraria a ANULAR LA MANO GANANDO LA SALIDA O CONSERVÁNDOLA SI LA HUBIESEN TENIDO, o bien RECONSTRUIR LA JUGADA SI FUESE POSIBLE, con la presencia del ARBITRO: - DECIR PASO TENIENDO PARA JUGAR - PENSAR EN FALSO - CAERSE UNA FICHA

12.- De producirse un CIERRE CON EMPATE, se PASA MANO y no se anota puntuación alguna.

13.- Al ser un CIRCUITO de partidas, clasificatorio de PAREJAS para el Campeonato de España , se permite la figura del SUPLENTE, bien entendido que cualquier PAREJA puede, a lo largo de dicho CIRCUITO, usar UN UNICO suplente, prevaleciendo sobre la PAREJA PRINCIPAL los puntos que obtenga en cada uno de los Torneos de Dicho Circuito. En el caso de que participe un CUARTO jugador en pareja con cualquiera de los DOS TITULARES componentes de la "PAREJA PRINCIPAL", será considerada a efectos de Clasificación como una nueva pareja. La pareja que vaya a utilizar esta figura, comunicará a la Mesa de Control los datos de la persona que actuará como SUPLENTE.

14.- Finalizada cada partida los jugadores abandonaran la ZONA DE JUEGO a fin de facilitar el buen desarrollo del juego a los demás participantes que puedan quedar aun por finalizar. En caso que la

Organización o el Juez Arbitro permita el permanecer en dicha zona de juego, se hará con actitud totalmente respetuosa hacia los componentes de las partidas en juego y en ningún caso y bajo ningún concepto se efectuarán gestos o comentarios que pudiesen llegar a indicar alguna circunstancia del juego.

15.- Incomparecencias al inicio de la ronda. Si al marcar la Mesa de Control el inicio de la ronda indicando que comienza el TIEMPO, y en alguna mesa falta por llegar algún componente o incluso una pareja, se efectuará de la siguiente manera:

15.1 - Se llamará al Arbitro a la mesa para que anote la incomparecencia.

15.2 - Transcurridos 5 minutos sin aparecer, se hará una anotación de 75 tantos a favor de la pareja presente.

15.3 - Transcurridos 8 minutos sin aparecer, se hará una segunda anotación de 75 tantos a favor de la pareja presente.

15.4 - Transcurridos 10 minutos sin aparecer, se le dará por ganada la partida a la pareja presente por el tanteo de 175 - 0.

16.- Una pareja que reiteradamente (3 partidas) NO CONCLUYA sus partidas en el tiempo estipulado será PENALIZADA con la pérdida de 175 tantos de su tanteo general.- Si fuese reincidente, por cada partida reincidente se le descontarían 100 tantos, pudiendo llegar incluso a su DESCALIFICACION del Torneo.

17.- El COMITÉ DE COMPETICION, a requerimiento del Arbitro del Torneo, dirimirá sobre las incidencias que puedan surgir, aplicando el Reglamento de la Federación Española de Dominó bajo el cual se disputa este Torneo.

18.- Si antes de acabar el Torneo, una pareja ya es campeona, automáticamente y a efectos de emparejamientos en la próxima ronda pasará a ocupar el último puesto de la clasificación.

19.- En determinados torneos podrá establecerse al término de una determinada partida la apertura de un Grupo B que se compondrá de aquellas parejas que voluntariamente decidan cambiar, a excepción de la última que por clasificación tuviera que quedar en Grupo A para mantener el número par de parejas en ambos grupos.

20.- Como todos los Torneos que se jueguen bajo la tutela de la F.M.D., estos serán arbitrados por el Juez o jueces árbitros designados por el

C.T.A., con las correspondientes obligaciones por parte de la Organización del Torneo y que al efecto se dictaminen.

21.- En los Torneos donde haya una participación NO MULTIPLO DE 4, en la 2ª partida para no repetir enfrentamiento, la última pareja de las GANADORAS se enfrentará a la 2ª pareja de las PERDEDORAS, según clasificación, y la PRIMERA pareja de las PERDEDORAS jugará con la TERCERA de las perdedoras.

22.- Por último, RECORDAR a cuantos participamos en este evento que este nuestro DEPORTE se define como UNA MAQUINA DE HACER AMIGOS, no lo olvidemos y practiquémoslo con la MAXIMA CORRECCION Y EDUCACION, comenzando y terminando las partidas con un apretón de manos.

Y muy importante, los jugadores YA VETERANOS en nuestro Reglamento, AYUDAD a aquellos "nuevos jugadores" no familiarizados con las Normas y Reglamento.

EL COMITÉ DE COMPETICION DE LA F.M.D