

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
DEPARTAMENTO DE RECREACION Y DEPORTES:
REGLAMENTO OFICIAL DEL DEPORTE DEL DOMINO

INTRODUCCIÓN

Expresamente se establece que en la mayoría de los casos contemplados en este reglamento que ameriten sancionar a un(os) atleta(s) aplicándole un porcentaje de deducción de puntos, solo se reducirá a criterio de la pareja contraria, quienes tendrán la facultad de decidir si desean optar por mezclar la mano y que se aplique la referida deducción correspondiente, o por el contrario, si desean continuar con la mano sin reducción de puntos algunos, respetando el resultado que se obtenga de la misma, salvo en las excepcionales situaciones de manos nulas. Para todos los casos en que la pareja contraria opte por mezclar la mano y que se aplique la reducción de puntos correspondientes, la mano concluye con dicha penalización. En cualquier tipo de formato (individual y parejas) de aplicarse una penalidad la rotación continua excepto en el artículo 5 y artículo 9.

PCD (Pareja contraria decide)

1. DURACIÓN DEL JUEGO

a. Se jugarán los partidos aplicando el sistema de clasificación "suizo". Los partidos serán jugados a doscientos (200) puntos o treinta y cinco (35) minutos, lo que ocurra primero. Al final de los treinta y cinco (35) minutos, la pareja con mayor puntuación ganará el partido. Toda mano que haya empezado será terminada, aunque se consuman los treinta y cinco (35) minutos reglamentarios. Se define como 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 pre-fijado concluyó cuando se estaba realizando cualesquiera de estas acciones. Por tal razón no existe la tal mano adicional. En todo partido debe haber una pareja ganadora, es decir, que de ninguna manera el partido podrá concluir empatado en puntos aún cuando ésta fuera la situación al concluir el tiempo pre-fijado como duración del partido. De ocurrir esta circunstancia deberá jugarse una mano adicional de desempate para dilucidar el ganador del partido.

2. SALIDOR

- a. Aquel atleta que se presente tarde a la mesa de juego será sancionado de la siguiente manera:
- Hasta 2.0 minutos no habrá sanción.
 - 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).
 - No habrá tiempo adicional de juego a menos que haya sido autorizado a ausentarse por un juez.

3. SE JUGARÁ CON TODOS LOS DOBLES

- a. De virarse 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. De hacerlo en el área de juego será considerado como un chivo. La pareja contraria decide si se continua o se le aplica la sanción de ochenta (80) puntos restados a su puntuación (véase artículo 2, ítem "D"). De aplicarse la sanción la rotación continúa.

4. CIERRE

- a. En cierre empate, los puntos no cuentan, la rotación continua. Debe anotarse cero (0) en la hoja de anotación en la columna del que cerró el juego.

5. SALIDA EQUIVOCADA

- a. 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.

6. LA PALABRA "PASO"

- a. El único termino para pasar será la palabra "PASO". Al articularse o expresarse la palabra "PASO", queda entendido que el atleta ha consumido su turno para todos los efectos. El expresarlo con algún gesto, golpe sobre la mesa o en forma alguna, cualquiera, conlleva una amonestación verbal y de reincidir en dicho acto la sanción de menos cuarenta (40) puntos restados a la pareja o al infractor en caso de que se esté jugando la modalidad individual. (PCD). Un atleta no deberá tomarse más de 5 segundos para pasar.

7. TURNOS PARA JUGAR

- a. Todo atleta deberá esperar su turno para jugar, de no hacerlo se le aplicará jugada adelantada y una penalidad de menos cuarenta (40) puntos restados a la pareja infractora o al infractor en caso de que se esté jugando la modalidad individual (PCD), excepto cuando el mismo atleta pueda colocar dos (2) o más fichas consecutivas.
- b. Si un atleta vira su(s) fichas sin que haya finalizado la mano se le restarán menos cuarenta (40) puntos a la pareja o al infractor en caso se esté jugando la modalidad individual (PCD). De continuar la mano se considerará(n) ficha(s) vistas con el debido tratamiento. Las fichas serán jugadas de izquierda a derecha.

8. FICHA TOCADA

- a. 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.

9. PASE CON FICHA

- a. Si se pasa con ficha se le restarán ochenta (80) puntos de la meta del encuentro a la pareja infractora o al infractor en caso de que se esté jugando la modalidad individual (PCD), en la modalidad individual de aplicarse la penalidad la rotación continua.
- b. Si la infracción ocurre para evitar la posibilidad de cierre o dominada, se sancionará al infractor(es) 200 a 0. Los ganadores obtendrán una victoria 100 a 0. Se convertirá en conducta antideportiva y el jugador(es) infractor(es) será(n) expulsados de la competencia y sus casos será(n) sometido al comité de disciplina.

10. CHIVO

- a. Si un atleta en su turno de juego coloca una ficha que no tenga cabida en ninguno de los extremos, o teniendo cabida por un solo extremo la coloca por el extremo contrario, se le descontarán (80) puntos a la pareja infractora o al infractor en caso de que se esté jugando la modalidad individual (PCD). Si deciden continuar, a esa ficha se le dará el trato de ficha vista. Si se detecta después de haber efectuado varias jugadas se le descontarán los 80 puntos al infractor o la pareja infractora.

11. FIRMA EN LA HOJA DE ANOTACIONES

- a. 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. La informática se reserva el derecho de escribir las puntuaciones para velar por la pureza.