



12 octubre 2018

REGLAMENTO 3er TORNEO METROPOLITANO AMASFAC

JUEGO A 100 PUNTOS, SALIDA "ROTADA"

ARTICULO 1º: Sobre la app oDomino:

1.1 Cada jugador deberá haber bajado a su celular y guardar en Favoritos el enlace a www.odomino.com.mx grabando su "Correo o Apodo" y "Nº Jugador".

1.2 Al inicio de cada partida podrá ver en este portal el Número de mesa y posición que le corresponde ocupar en la primera partida.

1.3 Ingresando con el botón "JUGAR", un jugador llevará el score de la Ronda. Los otros jugadores de la mesa podrán también ingresar con el botón "JUGAR" y verán el score apuntado. Si están en desacuerdo podrán consultar con Juez.

ARTICULO 2º: Las salidas:

2.1. Se voltearán las fichas - ocultando los puntos - y revolverán.

2.2. Cada jugador levantará siete fichas escogidas al azar. El sistema oDomino elegirá al azar al jugador salidor de la primera jugada.

2.3. Colocará la ficha de salida en el centro aproximado de la mesa: si es "mula" en sentido transversal a la posición del jugador salidor en disposición de jugar, y si no es mula no la colocará transversal, mirando el número mayor de la ficha en dirección de su compañero.

2.4. Una vez colocada la primera ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla de ese lugar.

ARTICULO 3º: Las fichas durante la jugada:

3.1. Cada jugador deberá levantar siete fichas a quedar en posición vertical todas juntas, sin separación.

3.2. Una vez levantadas se dejarán en la misma posición y orden que caiga; los jugadores no debieran reordenarlas.

3.3. Las fichas no se tocan, excepto para jugarlas.



12 octubre 2018

3.4. Al efectuar jugada las fichas se colocarán sobre la mesa en forma suave y uniforme. Si un determinado jugador la suele tomar empleando dos, tres o cuatro dedos, lo hará siempre de esa forma; si suele empujarla con un dedo y luego colocarla, será ese el modo que emplee durante toda la partida. No se debe enfatizar o golpear la mesa con las fichas

ARTICULO 4º: Plática entre jugadores:

No se debe conversar durante dominadas. Comentarios podrán hacerlos al finalizar cada dominada sin alzar la voz, sin ofender, sin referirse a contrarios.

ARTICULO 5º: Ficha tocada, ficha jugada:

Si algún jugador toca alguna de sus fichas cuando le corresponda efectuar una jugada, estará obligado a jugarla si ésta tiene cabida, aunque no la haya levantado totalmente. Si no cabe deberá dejarla abierta y será colocada en la primera oportunidad posible (y si se le presenta opción de colocación, hacerlo por el lado mayor).

ARTICULO 6º: Si se presenta un Cierre:

Si se presenta un cierre, el jugador que realice la jugada se limitará a colocar la ficha por el lado de la jugada que estime conveniente.

En caso de producirse algún error en el momento del cierre, prevalecerá la posición de dicha ficha sobre cualquier comentario que haya podido formular su jugador (por ejemplo: si de tal posición es que el juego queda abierto, prevalece sobre el comentario de "cerrado" que haya podido formular).

ARTICULO 7º: Si sólo tiene una ficha que jugar – no “pensar en falso”:

Si en una determinada jugada solamente se posee una ficha para jugar - es decir, únicamente una ficha tiene cabida en la jugada - el jugador está obligado a colocarla sobre la mesa con prontitud, sin detenerse a pensar la jugada, salvo que dicha ficha permita dos opciones.

Si se infringe involuntariamente lo dispuesto en este artículo, **el jugador estará obligado a señalarlo inmediatamente, antes de que realice jugada el situado a su derecha** (por ejemplo, diciendo “no pienso”).

A solicitud de la pareja contraria, esta dominada podrá ser anulada.



12 octubre 2018

ARTICULO 8º: Pasada "en falso":

Cuando a un jugador le corresponda jugar y por error diga "paso" siendo que tenga ficha por jugar, la pareja que "pasó en falso" pierde esa jugada, se le apuntan "25 puntos menos" a la pareja infractora por esta dominada y se recorre la salida.

ARTICULO 9º: Contabilidad de puntos ganados:

En cada dominada ganada, la pareja ganadora contabilizará a su favor la suma de puntos de las fichas de los contrarios, que les resten por jugar.

En cada jugada cerrada la pareja con menor número de puntos totales contabilizará a su favor la suma de puntos de las fichas de los contrarios. Si ambas parejas tienen la misma suma de puntos, la jugada se da por empatada "nada para nadie", se registra score 0 y toca salir al siguiente jugador.

ARTICULO 10º: Terminación:

11.1 Al acumular una de las parejas 100 o mas puntos, la partida llega a su fin y se contabilizará como 100 puntos para la pareja ganadora.

11.2 La partida podrá terminar por Límite de Tiempo: se notificará el término de 25 minutos y podrán terminar esa dominada en curso y una mas. Si al término ninguna pareja ha acumulado 100 o mas puntos, se declarará pareja ganadora a la que lleve en ese momento mas puntos; el portal registrará la diferencia de puntos entre ganadora y perdedora.

11.3 En el remoto caso de que una partida finalice empatada se cancelará su última jugada registrada y con ello se determinará al ganador.

ARTICULO 11º: Término de la dominada:

12.1 Por lo menos un jugador de cada pareja deberá Aceptar el resultado final. La Diferencia entre 100 puntos y los logrados por la pareja perdedora (salvo en caso de término por límite de tiempo, ver 12.2) se contabilizarán para criterio de desempate: positivos para ganadores y negativos para perdedores.

12.2 En el Torneo Individual a cada jugador se le lleva registro personal de Juegos Ganados y Diferencia en puntos ganados o perdidos de cada juego.



12 octubre 2018

ARTICULO 12º: Contabilización de partidas y puntos ganados para determinar ganador y posición en el Torneo:

13.1 Se determina al ganador y la posición a ocupar en la Tabla Final del Torneo de acuerdo a mayor número de Partidas Ganadas.

13.2 Como criterio de desempate se utilizará la mayor Diferencia de puntos acumulados de ganados o perdidos en cada dominada.

ARTICULO 13º: REGLAS VARIAS:

13.1 Para iniciar la Partida:

Una vez el sistema eligió aleatoriamente quién será salidor, el jugador en la posición 4 hará la sopa. El salidor (jugador 1) será el primero en tomar sus 7 fichas; si decide mezclar nuevamente, será el último en agarrar las mismas. Para las siguientes manos, la salida es Rotada a la derecha, es decir, sale una vez cada quien.

13.2 Queda prohibido acomodar las fichas:

Se recomienda esta regla para todas las mesas; y será obligatoria para la Cuarta Partida en adelante.

13.3 Si se cae una ficha:

Si con antelación al comienzo de una dominada o durante su desarrollo, a alguno de los jugadores se le cae una o varias fichas, se obrará como sigue:

a. Si la ficha se vuelve sobre su cara en el momento de revolver, se volteará y unida al resto de ellas se revolverá nuevamente.

b. Si la ficha se cae antes del comienzo de la primera jugada, pero ya los jugadores están en posesión de sus siete fichas, la pareja contraria decidirá sobre la necesidad de volver a revolver todas.

c. Si la caída tiene lugar una vez se haya producido la salida, la ficha se dejará abierta y deberá jugarse en la primera oportunidad posible.

13.4 Durante la partida no se podrá:

Comer, beber, fumar: queda prohibido el uso de lentes oscuros. Las manos de los jugadores deberán estar sobre sus rodillas, y no se permitirán movimientos, gestos o ademanes que puedan interpretarse como "señas" (la opinión del juez a este respecto será inapelable).



12 octubre 2018

13.5 **Default:**

Una vez dado el aviso de inicio de partida y una mesa no se completa después de cinco minutos, se declarará Default: se aplica juego ganado y +30 puntos para la pareja presente.

13.6 **Tiempo por Jugada:**

El tiempo máximo para una jugada típica es de 20 segundos, siempre y cuando tenga más de una opción por jugar; en una jugada con posibilidad de cierre tendrá un minuto para tirar.

13.7 **Si al comienzo de una dominada:**

Un atleta sale sin corresponderle, el infractor, recogerá su ficha y la dejará abierta, quedando la decisión al jugador que esté a la derecha del infractor, quién decidirá: continuar la dominada o mezclar las fichas nuevamente; la ficha abierta se jugará en el momento en que quepa, sin otra opción para el infractor que tirar sobre la ficha mayor.

13.8 **Hacer el "piano":**

Recorrer la mano sobre sus fichas, obliga al infractor a colocar la primera ficha que tocó o señaló; en caso de que no quepa, la dejará abierta y deberá jugarla en la primera oportunidad. Esta regla será obligatoria a partir de la cuarta partida.

13.9 **Si un jugador comete "cachirul" (colocar una ficha que no quepa):**

Se sancionará con 25 puntos negativos a la pareja que cometió esta falta. Se considera jugada "cachirul" si nadie se dio cuenta y ya se asentó alguna ficha posterior.

13.10 **Si un jugador tiene una sola ficha y pasa:** no se aplicará ninguna sanción y ganará la dominada, aun cuando otros jugadores hayan tirado.

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

ARTICULO 14º: Interpretación

Ante cualquier duda sobre la aplicación de este Reglamento se atenderá a lo que dicte uno de los Jueces del encuentro. Su opinión será inapelable.