

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

MODALIDAD INDIVIDUAL

- 1.- La primera partida será sembrada (Sorteo Automático Aleatorio) por el Comité Organizador. A partir de la segunda se ordenan automáticamente por Ranking (puntos ganados).
- 2.- Si hubiera error en la captación de datos, la partida se jugará tal y como salieron las papeletas de anotación, sin importar el motivo. Es responsabilidad de los atletas certificar, con su firma, la correcta anotación en las papeletas.
- 3.- La partida tendrá una duración de 25 minutos y dos dominadas adicionales. La pareja ganadora deberá, después de recolectar las firmas, llevar la papeleta a la mesa de control. Si las fichas están levantadas antes de que se indique "tiempo ", se jugará la misma y una partida más.
- 4.- La pareja que llegue a 100 puntos ganará el punto en disputa. Para efectos de los diferenciales, los excedentes de 100 no cuentan.
- 5.- La salida es Rotada, es decir, sale una vez cada quien. Para decidir quién sale, los 4 participantes tomarán una ficha, saliendo quien tenga la mayor. El atleta que está a la izquierda del que va a salir, hará la "sopa ". El salidor será el primero en tomar sus 7 fichas, si decide mezclar nuevamente, será el último en agarrar las mismas.
- 6.- Durante la "dominada", no se podrá comer, beber y FUMAR. Asimismo, queda prohibido el uso de celulares y lentes oscuros.
- 7.- Las manos deberán estar sobre sus rodillas, la vista hacia el centro de la mesa y no se permitirán movimientos, gestos o ademanes, que puedan interpretarse como "señas ".
- 8.- El atleta que llegue tarde a la mesa de juego, será penalizado con 25 puntos por cada 5 minutos de retraso, sin afectar al compañero que si estuvo presente en tiempo. A los 10 minutos se declarará el default. (Los organizadores podrán, si así lo consideran conveniente, nombrar un comodín). Ganadores 100/70, perdedores 0/100.
- 9.- El tiempo máximo para una jugada típica, es de 20 segundos, siempre y cuando tenga más de una opción por jugar. Una jugada atípica es en caso de cierre, el atleta tendrá un minuto para tirar.
- 10.- Pasar en falso o pensar en falso, se penalizan desde el momento en que se cometa la falta o hasta la finalización de la dominada. Con el fin de no dañar al compañero (Modalidad Individual), solo se castigará al infractor, con 30 puntos que le serán restados de sus diferenciales, en caso de que los agraviados no acepten este castigo, podrán elegir, entre tener la mano o la reconstrucción, de ser posible, de la dominada.
- 11.- Si al comienzo de una mano, un atleta sale sin corresponderle, el infractor, recogerá su ficha y la dejará abierta, quedando la decisión al dominoísta de la derecha, decidir continuar o no la

mano, saliendo a quien le correspondía salir o nueva sopa. La ficha abierta se jugará en el momento en que quepa, sin otra opción para el infractor que tirar sobre la ficha mayor.

12.- Hacer el "piano", obliga al infractor a colocar la primera ficha que tocó o señaló, en caso de que no tenga cabida se aplicará el criterio anterior.

13.- Si un jugador comete "cachirul"(colocar una ficha que no quepa) podrá retirarla siempre y cuando el jugador de la derecha no haya jugado o si él o el compañero se dan cuenta y retiran la ficha, la misma quedará abierta.

14.- Si un atleta tiene una sola ficha y "pasa", no se aplicará ninguna sanción y ganará la dominada, aun cuando el jugador de la derecha haya tirado.

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

16.- En caso de empate en un cierre, no habrá nada para nadie y se correrá la mano.

17.- En las competencias oficiales organizadas las violaciones al presente reglamento serán sancionadas únicamente por los jueces.

18.- Cualquier situación no prevista en este reglamento será resuelta por el director de arbitraje y su decisión será inapelable.

19.- Los organizadores se reservan el derecho de admisión. Cualquier jugador que ponga en riesgo el torneo, será suspendido y perderá todos sus derechos.