



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ
REGISTRADA EN ORLANDO, USA.
RNC 1131853341

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DEL V CAMPEONATO MUNDIAL DE LA FEMUNDO 2024.

Artículo 1: El Campeonato Mundial FEMUNDO 2024, tiene por objetivo promover la sana competencia, el juego limpio, la amistad, el respeto y el reencuentro con otros atletas del mundo. Todos estos valores son supremos, y por tal razón los involucrados deben hacer su máximo esfuerzo para tal fin.

Artículo 2: La competencia será en dos modalidades: a) Individual, y b) por equipos conformados por cuatro (4) atletas. En caso de alguna eventualidad, la Comisión Técnica se reservará el derecho de asignar atletas sustitutos, si fuera necesario (enfermedad, retiro o alguna otra fuerza mayor distinta a la expulsión por violación a este reglamento).

Artículo 3: Número de rondas por modalidad

- En la modalidad individual, se jugarán 13 rondas.
- En la modalidad equipos, se jugarán 12 rondas

La clasificación, será de acuerdo con los siguientes criterios:

- a) Partidas ganadas.
- b) Efectividad.
- c) Puntos a favor.

Se recomienda anotar todos los puntos que se obtengan en cada partida.

Artículo 4: Uniforme

Parte superior: Es obligatorio, el uso de chemisse, polo, camisa, camiseta con mangas, que identifiquen el equipo.

Parte inferior:

- Pantalón largo deportivos.
- Jeans sin rotos ni gastados o rasgados.
- Pantalón de vestir o casuales.

Calzado: Zapatos cuero o deportivo, sandalias.

NO se aceptará el uso de pantalones cortos, pantaloncillos playeros, ni cholas de baño (chancletas).

La Comisión Técnica se reservará el derecho de autorizar la participación de los atletas que incumplan esta disposición.



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ
REGISTRADA EN ORLANDO, USA.
RNC 1131853341

Artículo 5: Las sanciones serán unipersonales en la modalidad individual y equipo (el descuento se hará al atleta infractor). En la modalidad parejas, ambos recibirán la sanción. En la mayoría de las sanciones aplicadas **NO** se romperá la mano, se aplicará la sanción y la mano continua. Se jugará con todos los dobles que el atleta levante.

Excepciones para romper una mano:

- 1- Chivo que provoca 4 o más jugadas **se rompe la mano** y se penaliza al infractor (80) (**Tarjeta Amarilla**), siempre y cuando se determine quién fue. **Se repite la salida.** Si el chivo provoca menos de 4 jugadas, se penaliza al infractor (80) (**Tarjeta Amarilla**) y quedan como fichas vistas la ficha del chivo y las siguientes fichas jugadas. No se rompe la mano
- 2- Pase con ficha que provoque una o varias fichas vistas adicionales. **Se rompe la mano** y se penaliza al infractor (80) (**Tarjeta Amarilla**). **Se repite la salida. Si el pase es intencional ver artículo 16.**
- 3- En aquellos casos donde se cante el tranque y no sea real y todos viren sus fichas **Se rompe la mano** y se penaliza al infractor (40). **Se repite la salida**

Artículo 6: Las partidas tendrán una duración de 40 minutos o 200 tantos (lo que ocurra primero). Si el tiempo reglamentario terminó, ninguna partida puede finalizar con la imposición de una penalidad que implique romper la mano. Se juega con 7 fichas por atleta. En caso de que un atleta agarre **y levante** más de la cantidad indicada, se le aplicará descuento de cuarenta (40) puntos y se baraja nuevamente.

Párrafo Primero: La mano termina, cuando se coloca la última ficha. Si luego inmediatamente anuncian que se terminó el tiempo de juego, deberá jugarse la próxima mano (en caso de que ninguna pareja haya alcanzado los 200 puntos). Si finalizado el tiempo de juego la partida está empate se jugará una mano adicional.

Párrafo Segundo: Los tranques son en pareja, de ocurrir un empate los puntos no cuentan y se continua con la rotación. Las fichas en los tranque no pueden ser unida hasta que se hayan contado por separado las fichas de ambas parejas, tampoco se puede romper el árbol (fichas jugadas) hasta que todas las fichas sean contadas. Quien viole esta disposición se le descontaran 20% de la meta (40). En aquellos casos donde se cante el tranque y no sea real, se le descontará cuarenta (40) puntos a quien lo cantó. Si algún jugador distinto al que cantó el tranque viró sus fichas, se pondrán de nuevo en el atril. Si todos viraron sus fichas **ver: Excepciones para romper una mano.** Si solamente viro las fichas quien erróneamente cantó el tranque sus fichas se convierten en fichas vistas y se jugaran de izquierda a derecha según sea su turno de juego.

Párrafo Tercero: En cada dominación, se anotan los puntos de los 3 atletas que aún tenían fichas en sus atriles y en un tranque, se anotan los puntos de los 4, a favor del ganador.



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ

REGISTRADA EN ORLANDO, USA.

RNC 1131853341

Artículo 7: El atleta que no esté sentado en la mesa dos (2) minutos después de comenzada la ronda perderá 200 a 00 (**Tarjeta Amarilla**). Ganarán los presentes 100 a 00.

Artículo 8: La primera salida será sorteada y luego será rotada. El barajo también será rotativo y le corresponderá al jugador que esté sentado a la izquierda del salidor. Sólo puede re barajar el salidor. Quien baraja deberá tomar sus fichas de último. Quien viole esta disposición será amonestado en la primera oportunidad y en caso de reincidencia se le descontará el 20% de la meta (40 puntos). El atleta de la posición 4 es el encargado de anotar en la hoja de anotaciones como segunda opción será el de la posición 2.

Artículo 9: Cada atleta deberá llevar sus siete (7) fichas al atril y al colocarlas en el mismo no podrá cambiarlas de posición. (serán colocadas en uno o dos viajes) Primera oportunidad será amonestado. Reincidencia: descuento del 20% de la meta (40 puntos). Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Artículo 10: Al inicio de una mano solamente la mano y la trasmano podrán levantar sus fichas y según vayan jugando sus frentes irán levantando. La ficha de salida debe colocarse en el centro de la mesa. Si es un doble, paralela al salidor. Si es una ficha mixta debe colocarse con la punta mayor señalando a su compañero. Las fichas se colocarán sobre la mesa de una manera suave y uniforme, con la misma mano y de la misma manera, sin dejar espacios abiertos. **ESTA ESTRICTAMENTE PROHIBIDO JUGAR DURO Y SUAVE.** Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Penalidad: a) En la primera oportunidad: amonestación.
b) Reincidencia: descuento del 20% de la meta de la partida (40 puntos).

Artículo 11: El tiempo para jugar será de:

- a) Cinco (5) segundos para decir paso o en caso de poseer una sola alternativa.
- b) Veinte (20) segundos en el caso de poseer más de una opción.
- c) Un (1) minuto, en caso de cierre o mandar a cerrar obligado (bandeo).

El atleta que viole esta disposición será penalizado de la siguiente manera:

- a) Primera vez: amonestación.
- b) Reincidencia: se le descontarán el 20% de la meta de la partida (40 puntos)

Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

El Atleta que utilice más de 20 segundo para jugar porque tiene la ficha del tranque está obligado a utilizar esa ficha cuando consuma su turno, de no hacerlo se le descontarán el 20% de la meta de la partida (40 puntos) y la ficha que juegue se dejara como ficha vista y tendrá que utilizar la ficha del tranque. Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Si a juicio del árbitro la demora para jugar obedece a una conducta antideportiva, el atleta infractor puede ser penalizado con la pérdida de la partida 200 a 00.



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ

REGISTRADA EN ORLANDO, USA.

RNC 1131853341

Artículo 12: La Salida Equivocada será penalizada con un descuento del 20% de la meta de la partida (40 puntos). Cualquier Atleta que se percate de la salida equivocada puede informarlo. Si ya algún atleta ha consumido al menos un turno la mano es válida, pero la penalidad prevalece. Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

En la próxima mano sale el atleta que está a la derecha del que salió equivocadamente y se continuará saliendo de manera rutinaria y ordenada. Si solamente el que comete la infracción es el que enseña su ficha a la jugada en cuestión se le dará tratamiento de Ficha Vista.

Artículo 13: Jugada adelantada: al atleta infractor se le descontará el 20% de la meta de la partida (40 puntos). Se le dará tratamiento de ficha vista y se respetará el resultado con las excepciones correspondientes. Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Paso corrido no se considerará jugada adelantada.

Artículo 14: CHIVO: se considera chivo a la acción de colocar la ficha por un extremo que no coincide con la punta allí jugada. Al atleta infractor se le descontará el 40% de la meta de la partida (80 puntos y **Tarjeta Amarilla**) (**ver excepciones en artículo #5**). A la jugada en cuestión se le dará tratamiento de ficha vista, y se respetará el resultado con las excepciones correspondientes. Chivo intencional con el fin de evitar la pérdida de un número mayor de tantos será penalizado con la pérdida de la partida 00 a 200 y la expulsión de la competencia (**Tarjeta Negra**). El atleta que colocó la ficha mal tiene la opción de arreglarla si todavía nadie ha consumido un turno, recibirá amonestación.

Artículo 15: Cuando no se tenga fichas para jugar deberá utilizarse la palabra PASO, con tono de voz adecuada. Tocar la mesa o utilizar algún gesto o ademán que sustituya esta acción, será objeto de amonestación y en caso de reincidencia al infractor se le descontará el 20% de la meta de la partida (40 puntos). Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Artículo 16: El Paso con Ficha: el atleta infractor será penalizado con un descuento de 40% de la meta de la partida (80 puntos y **Tarjeta Amarilla**). (**ver excepciones en artículo #5**). Si es intencional, será objeto de pérdida de la partida 00 a 200 y expulsión de la competencia (Tarjeta Negra). El pase con ficha se puede reclamar en cualquier momento de la mano incluso al finalizar.

Artículo 17: Ficha identificada: Cuando un jugador levante y deje caer una ficha sobre la mesa y esta sea identificada por ambas puntas, Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa (cuando no se trate de la última ficha) y se aplicará la siguiente penalidad:

- a) Primera oportunidad: amonestación.
- b) Reincidencia: se descontará 20% de la meta de la partida al infractor (40 puntos).
- c) La ficha identificada se expondrá a la derecha del infractor quién deberá jugarla en la primera oportunidad. Si domina o tranca con ella, no valen los tantos, a menos que pierda el cierre. Le aplica las mismas restricciones a su frente si tranca el juego estando la ficha vista. En caso de que fuesen varias las fichas identificadas,



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ

REGISTRADA EN ORLANDO, USA.

RNC 1131853341

estas se deberán jugar en el orden en que fueron identificadas. Para tal efecto, el árbitro deberá quedarse en la mesa hasta concluir la mano. Si un jugador provoca que se la identifique al menos una ficha al contrario será penalizado con un descuento de cuarenta (40) puntos. La ficha se colocará nuevamente en el atril y se respetará el resultado.

- d) En caso de caérsele una ficha a un jugador y un atleta contrario haga una falsa identificación será penalizado con un descuento de cuarenta (40) puntos.
- e) Si una ficha cae al piso sólo puede ser seguida por la vista de su dueño. Quien viole esta disposición será penalizado con un descuento de cuarenta (40) puntos.

Artículo 18: Ficha tocada que no cabe: el atleta que cometa esta infracción será penalizado con un descuento de 20% de la meta de la partida (40 puntos). La ficha se considerará ficha vista, por lo que deberá colocarla en la primera oportunidad. Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Artículo 19: Ningún atleta podrá preguntar quién sale ni el estado de la tantera después de recoger sus fichas. Penalidad:

- a) Amonestación en la primera oportunidad.
- b) Descuento de 20% de la meta de la partida (40 puntos) en caso de reincidencia.

Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Artículo 20: El árbol (fichas jugadas) sólo podrá destruirse una vez finalizada la mano y anotado el resultado en la Planilla. En caso de que el árbitro haya sido llamado a la mesa para dirimir alguna controversia y consiga el árbol destruido, solicitará al infractor rehacerlo. Si no lo logra será penalizado con un descuento de 20% de la meta de la partida (40 puntos).

Artículo 21: Los cuatro atletas de cada mesa son los responsables de la planilla de anotación. Si se comprueba que se sentaron mal o cometieron error al anotar, los cuatro perderán 200 a 00. (Si el error es detectado antes de finalizado el tiempo reglamentario de juego y todavía no se ha llevado la hoja de anotaciones a la mesa de cómputos se corregirá el error y se utilizarán el tiempo restante para jugar la partida)

Artículo 22: No se podrá fumar, comer o beber en el área de competencia. El atleta que incumpla esta norma tendrá una penalidad equivalente al descuento del 40% de la meta de la partida. (Primera vez amonestación), de reincidir (**Tarjeta Amarilla**). Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Artículo 23: Está prohibido el uso del teléfono celular durante el desarrollo de la partida. El infractor será amonestado previamente por el Árbitro y en caso de reincidencia será penalizado con descuento de cuarenta (40) puntos. Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Artículo 24: Los jugadores deberán mantener una actitud y postura uniforme durante el transcurso de la partida, con ambas manos debajo de la mesa, la vista hacia la mesa o hacia las fichas allí colocadas y permanecer en completo silencio, sin efectuar movimientos, **gestos o ademanes**, que por anormales, pudiesen hacer presumir



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ

REGISTRADA EN ORLANDO, USA.

RNC 1131853341

comunicaciones no permitidas. El Árbitro del encuentro que sorprenda a un jugador en actitud, que racionalmente haga suponer la violación contemplada en este artículo, le impondrá como penalidad un **Tarjeta Negra**, la cual será extensiva a su compañero.

Párrafo único: No se pueden hacer gestos, comentarios o movimientos para indicar una jugada. Se prohíben los gritos, **exabruptos y discusión** de partidas en la mesa de juego. Las manos deben permanecer debajo de la mesa. Si los jueces determinan violación a esta regla, se restarán ochenta (80) puntos al jugador infractor o la pareja infractora (**Tarjeta Amarilla**). Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa excepto cuando sea una segunda ocasión que de reincidir en esta conducta será motivo para que el juez aplique la infracción de suspensión.

Artículo 25: Se prohíbe terminantemente cualquier conversación entre los jugadores durante el desarrollo de la mano. Todos los comentarios se efectuarán muy breves al finalizar la misma y en ningún caso se podrá alzar la voz ni referirse a los contrarios. Si el árbitro constata esta irregularidad amonestará al (los) infractores. En caso de reincidir se le descontarán cuarenta (40) puntos. Se aplica la sanción correspondiente y la mano continúa.

Artículo 26: Los atletas sólo podrán abandonar la mesa de juego en caso de indisposición física o causa de fuerza mayor. Para tal efecto deberán notificar a un árbitro. Quién se levante de la mesa en señal de disgusto, o cuando se encuentre dirimiendo alguna situación sin haber concluido la partida, será penalizado con la pérdida de la partida 200 a 00. Los beneficiados ganarán 200 a los puntos permitidos hasta ese momento.

Párrafo único: El árbitro está en la obligación de reponer el tiempo perdido, cuando conceda permiso de ausentarse a un atleta o cuando haya algún tipo de discusión en una mesa y se tarde en tomar la decisión.

Artículo 27: Toda protesta debe hacerse por escrito, acompañada de US\$50 los cuáles serán devueltos en caso de que la misma sea favorable al equipo que la haga.

Artículo 28: Si cuatro atletas hacen algún acuerdo previo al inicio de la partida que vaya en contra del presente reglamento; y el mismo es comprobado por los árbitros, perderán la partida 200 a 00, y pudiesen ser objetos de otra sanción mayor, incluso la expulsión de la competencia.

Párrafo único: El atleta que cometa 2 infracciones en una sola partida, perderá la misma 00 a 200 puntos que se les otorgarán a los demás atletas de la mesa.

Artículo 29: REGLAMENTO DISCIPLINARIO Y

- A. Las faltas disciplinarias serán acumulativas durante todo el Mundial. Las faltas a las reglas de juego serán acumulativas por MODALIDAD, durante el Mundial.**
- B. Las faltas disciplinarias traerán como consecuencia la imposición de sanciones, según la gravedad de la misma. Estas sanciones son las siguientes:**
 - **Amonestación disciplinaria:** producto de una falta muy leve.
 - **Tarjeta Amarilla:** producto de una falta leve o acumulación de dos



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ

REGISTRADA EN ORLANDO, USA.

RNC 1131853341

amonestaciones disciplinarias.

- **Tarjeta Roja**: producto de una falta grave o acumulación de dos Tarjetas Amarillas. Conlleva a la pérdida de la partida 00 a 200.
- **Tarjeta Negra**: producto de una falta muy grave, o la acumulación de una Tarjeta roja más una amarilla. Conlleva a la pérdida de la partida 00 a 200; y a la expulsión de la competencia.

C) Serán causa de **amonestación por faltas disciplinarias** las siguientes:

- Utilizar el teléfono celular durante la celebración de una partida, incluso entre una mano y otra. (Artículo 23)
- Reclamar directamente a los rivales sin la presencia de un árbitro.
- Conversar durante el desarrollo de una mano. (Artículo 25)

D) Serán causa de **Tarjeta Amarilla por faltas disciplinarias** as siguientes:

- Fumar, comer o beber en el área de competencia, en cualquier momento durante el transcurso la misma. (Artículo 22)
- Reclamar airadamente al compañero, rivales, árbitro o autoridad y hacer caso omiso a la orden de dejar de hacerlo.
- Mentir al árbitro cuándo se encuentre dirimiendo un conflicto.
- Permanecer en el área de competencia sin estar debidamente autorizado.
- Gritar, hacer gestos, exabruptos y discusiones (Artículo 24)

Serán causa de **Tarjeta Amarilla por faltas a las reglas de juego** las siguientes:

- Retraso de dos (2) minutos a la mesa de juego asignada (Pérdida de la partida). (Artículo 7)
- Chivo y pase con ficha, causas que conllevan un descuento de 80 puntos. (Artículos 5, 14 y 16)

E) Serán causa de **Tarjeta Roja por faltas disciplinarias** las siguientes:

- Estar bajo los efectos del alcohol o cualquier otra sustancia psicotrópica.
- No portar el carnet o el uniforme sin autorización escrita de la Comisión Técnica de la competencia. (Artículo 4)
- Levantarse de la silla mientras se hace reclamación a un árbitro.
- Abandonar la mesa de juego sin la autorización de un árbitro, o la anuencia de los otros miembros de la misma. (Artículo 26)
- Ser causante del abandono de la mesa del compañero o rivales.
- Portar armas de fuego en el área de competencia.
- Ser causante de una controversia que demore o imposibilite la continuidad de una partida.
- Agredir verbalmente a otro atleta.

F) Serán causa de **Tarjeta Negra por faltas disciplinarias** las siguientes acciones:

- Demostrar conducta antideportiva (marcar fichas, esconder fichas, barajada maliciosa, mirar las fichas de los contrarios, alterar la planilla de anotaciones, entre otros)
- Producir agresión física a otro atleta, capitán, delegado, árbitro, miembro de la Comisión Técnica o de la Junta Directiva.



FEDERACIÓN MUNDIAL DE DOMINÓ

REGISTRADA EN ORLANDO, USA.

RNC 1131853341

- Realizar apuestas durante la competencia o alrededor de la misma.
- Desacatar advertencias, amonestaciones o sanciones arbitrales.
- Promover, auspiciar, ordenar o colaborar con el retiro de un atleta, club o delegación.

Serán causa de **Tarjeta Negra** por faltas de juegos las siguientes acciones

- Presunción de señas. (Artículo 24)
- Cometer paso con ficha o jugar un chivo intencional. (Artículo 14 y 16)
- Jugar un dominó ilógico en desmedro de sí mismo y de su pareja. Ese hecho debe ser demostrado por el árbitro o por su compañero con la utilización de la Planilla de Secuencia de Jugadas.
- Alterar maliciosamente la Planilla de Anotación.

Todos estos casos serán pasados al Tribunal Disciplinario de la FEMUNDO

DISPOSICIÓN FINAL: Lo no previsto en este Reglamento será competencia de la Comisión Técnica, quién dictará sentencia después de reunirse y analizar el caso.

COMISIÓN TÉCNICA

<i>DIRECTOR GENERAL DEL EVENTO</i>	<i>RAYMOND YSABEL</i>
<i>DIRECTOR TÉCNICO</i>	<i>JUAN JOSÉ ORTIZ</i>
<i>SECRETARIO</i>	
<i>DIRECTOR DE INFORMÁTICA</i>	<i>RONNI HERNANDEZ</i>
<i>ÁRBITRO PRINCIPAL</i>	<i>PATRICIA LÓPEZ</i>

Cualquier duda sobre el presente Reglamento, favor consultar a:

Juan José Ortiz +1 7873542240

Patricia López +1 7876750944

Yumar Linares +1 8498022811

Joan Santos +1 7874847320