INSTRUCTIVO DOMINÓ

CAPITULO I
RAMAS Y CATEGORIAS

ARTÍCULO 1º.- El evento de dominó se desarrollará en la rama mixta. ***(Título IV, Capítulo XII de la Carta Magna)***

ARTÍCULO 2º. El evento de dominó se realizará con la prueba **INDIVIDUAL-PAREJA**. ***(Título IV, Capítulo XII de la Carta Magna)***

ARTÍCULO 3º. Podrán participar todos los deportistas debidamente inscritos por sus respectivas Cajas de Compensación Familiar, Fedecajas, Asocajas o Supersubsidio, dentro de los parámetros establecidos por la Organización. ***(Título VIII, Capítulos XIX, XX y XXI de la Carta Magna)***

ARTÍCULO 4º. Todas las Cajas inscritas deberán acudir a la reunión informativa, por medio de un delegado, que se llevará a cabo el miércoles **13 de agosto del 2025, a las 2:00 P.m**. En las instalaciones de la Sede Administrativa de COMFASUCRE. ***(Título IX, Capítulo XXIV de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 5º. La no asistencia de uno o varios delegados a la reunión informativa, no los exime de aceptar las decisiones o recomendaciones que allí se presenten.

CAPITULO II DE LA ORGANIZACIÓN

ARTÍCULO 6º. Para la planificación, organización, ejecución y control del evento se ha comisionado al señor (a) **CARLOS VITOLA TEHERAN**

ARTÍCULO 7º. COMFASUCRE, se concebirá en todo momento como responsable del evento.

ARTÍCULO 8º.- Las decisiones de los jueces son inapelables y sólo se aceptarán protestas por violación del presente instructivo. ***(Artículos 63 y 64 de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 9º.- Cualquier demanda o protesta debe presentarse por escrito a la organización del Campeonato dentro de las 2 horas siguientes a la presentación de la falta y en ella se acompañarán las pruebas respectivas. No se aceptarán protestas o demandas verbalmente. ***(Capítulo XXXV Artículos 54 y ss. de la Carta Magna).***

CAPITULO III
DE LAS INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 10º.- Las inscripciones se presentarán con los requisitos y en los términos contenidos en el **Título VIII, Capítulos XIX, XX y XXI de la Carta Magna.**

PARÁGRAFO 1: Para el evento de dominó, pueden participar la cantidad de deportistas que considere pertinente cada Caja de Compensación Familiar, Asocajas, Fedecajas o Supersubsidio. ***(Título IV, Capítulo XII de la Carta Magna).***

PARÁGRAFO 2: Para que el evento de dominó se lleve a cabo deben estar mínimo tres Cajas de Compensación participantes en cada prueba. ***(Título V, Capítulo XV Artículo 23 de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 11º.- El valor de los derechos de inscripción está incluido en el paquete. Los cuales deben ser cancelados a nombre de **COMFASUCRE** en los términos y condiciones fijadas por esta. (***Capítulo XXII de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 12º.- Las planillas de inscripción deben ir firmadas por el delegado Oficial de la Caja de Compensación Familiar, Asocajas, Fedecajas o Supersubsidio. ***(Artículo 33 de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 13º.- El documento válido de identificación ante la mesa de anotación es la credencial debidamente diligenciada ante la organización. ***(Artículo 36 de la Carta Magna).***

CAPITULO IV
LA COMPETICION

ARTÍCULO 14º.- ARTÍCULO 14º: - El desarrollo de la competencia será en la **Sede Recreacional Los Campanos de COMFASUCRE** kilómetro 5 vía a corozal

En esta actividad la participación es individual Masculino o Femenino, abierto. ***(Título IV capítulo XII de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 15º - Categorías: Única. ***(Título IV capítulo XII de la Carta Magna).***

PARÁGRAFO 1°: - Sistema de puntuación: partida ganada dos (2) puntos. Partida perdida (1) punto si es en competencia y cero (0) puntos si es por W.O.

CAPITULO V
DE LAS REGLAS DE JUEGO

ARTÍCULO 16° - Sistema de juego:

Individual: se jugará todos contra todos en mesas de 4 personas ubicadas por sorteo.

Parejas: Dos parejas se ubican en la misma mesa, de forma cruzada, es decir 1 compañero frente al otro. Gana la pareja cuando uno de los integrantes quede sin fichas con que jugar.

ARTÍCULO 17° °: El juego de dominó consta de 28 fichas rectangulares, con dos caras, una aparece en blanco y es común a todas ellas, permaneciendo por esta cara la ficha sin descubrir, y la otra dividida en dos extremos con la impresión de puntos representando los diferentes números del cero al seis, y cubriendo todas las combinaciones.

- Los jugadores se sientan alrededor de una mesa, jugando como pareja los jugadores enfrentados, es decir, sentados en una mesa los jugadores norte, este, sur y oeste (orden de juego) jugarán como pareja, y por tanto con igual interés sobre la puntuación de ambos, los jugadores Norte-Sur contra Este O este.
- Las fichas son revueltas boca abajo sobre la mesa y cada jugador coge sus siete fichas, que levantará y colocará frente a sí mismo sin que los demás jugadores puedan visualizar las fichas que le han tocado en suerte. Para elegir el jugador que sale hay dos maneras: o Sale el jugador que posea el doble seis entre sus fichas y utilizando este como salida (salida más informal, y muy común en partidas que no son de campeonatos oficiales).
- Se sortea, previo al reparto de fichas, la salida entre los jugadores, pudiendo elegir la ficha de salida, el jugador que en suerte le ha tocado salir (partidas oficiales o de campeonato según federación). El sorteo se realiza levantando cada jugador una ficha de las que están sobre la mesa boca abajo, siendo el agraciado para salir aquel con la ficha de puntuación más alta, sumando ambos extremos, o en caso de empate aquel que posea la ficha con mayor puntuación en los extremos. Por ejemplo, habiendo empate entre las fichas más altas a siete puntos, saldría el poseedor de la 5-2 frente al de la 4-3, al tener la mayor

puntuación en uno de sus extremos (en este caso el 5 prevalece frente al 4). Este procedimiento de sorteo es muy común en el juego de dominó, por ejemplo, para sortear las parejas en caso de que se convenga entre los jugadores (las dos fichas más altas contra las dos más bajas) las sillas o lo que se convenga.

- Una vez iniciado el juego, el jugador en sentido inverso a las agujas del reloj, jugador a la derecha del salidor, colocará una ficha a su elección dentro de sus posibilidades siempre que case con uno de los extremos en juego, es decir, sea del mismo palo. En caso de no tener posibilidad de colocar ficha lo hará saber al resto de jugadores mediante la palabra: "paso". No se permitirá el pase teniendo opción de juego, es decir, si al menos el jugador tiene una ficha que case en uno de los extremos sea conveniente o no para su juego, por lo que, si se advierte dicha circunstancia, la partida se anulará o será penalizado con la puntuación convenida en su contra. Jugada una ficha por el jugador o bien si ha habido pase, será el turno del jugador siguiente en el orden ya advertido, así hasta que se produzca una de las siguientes circunstancias, que dan fin al juego de dominó:

Dominó: un jugador domina la partida, es decir, se queda sin fichas por jugar al gastar sus siete fichas en juego. En este caso el juego es ganado por el jugador y su pareja, quienes se anotan la puntuación del resto de fichas sin jugar de los tres jugadores restantes, como puntos ganados.

Cierre: restando fichas a los cuatro jugadores se imposibilita la continuidad de la partida al estar jugadas las siete fichas de un palo y figurar ambas en los extremos (el juego entra en una ronda de pases sin fin, pues aun teniendo todos los jugadores fichas no pueden jugar ninguna). En esta situación de cierre o "tranque" se contarán los puntos de ambas parejas por separado, siendo vencedora aquella pareja con menor puntuación (no gana el jugador que coloca la última ficha o ficha de cierre). En este caso se apuntarán, en positivo o negativo, los puntos que sumen las fichas no jugadas, de acuerdo con lo dicho anteriormente de puntos ganados o perdidos. En caso de empate, ninguna pareja será la vencedora, corriendo el turno de salida al siguiente jugador.

Los dobles, de igual forma a lo largo del juego, se colocan de forma transversal a la cadena de fichas con la finalidad de que pueda ser localizado aquellos dobles que han sido jugados de un vistazo y de forma rápida para el jugador. Al ir formándose la cadena de fichas deberán realizarse giros para aprovechar la mesa sin llegar hasta los bordes, y aun estando también regulados los giros, conviene solo señalar que es buena

práctica realizarlos siempre hacia la derecha de la ficha anterior (sentido inverso a las agujas del reloj).

ARTÍCULO 18º.- El instructivo del evento es el establecido por la organización de los **JUEGOS INTERCAJAS DE LA CONFRATERNIDAD COMFASUCRE 2025** y aprobado por la Junta Nacional.

ARTÍCULO 19º.- Las instalaciones y el horario de los eventos, es competencia exclusiva de la organización.

ARTÍCULO 20º.- Los deportistas deben situarse completos, debidamente uniformados y con la debida antelación a la hora señalada para la iniciación de las pruebas. ***(Artículo 65 de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 21º.- Si a la hora señalada para la iniciación de la prueba uno o varios deportistas no se presentan, el juez registrará el hecho en la planilla de juego; el o los deportistas serán declarados perdedores y los puntos cedidos al contrario si fuera el caso. ***(Artículo 65 de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 22º.- Cualquier prueba que sea suspendida por fuerza mayor, se realizará en la fecha y hora que designe la organización. ***(Artículo 67 de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 23º.- Se considerará fuerza mayor:

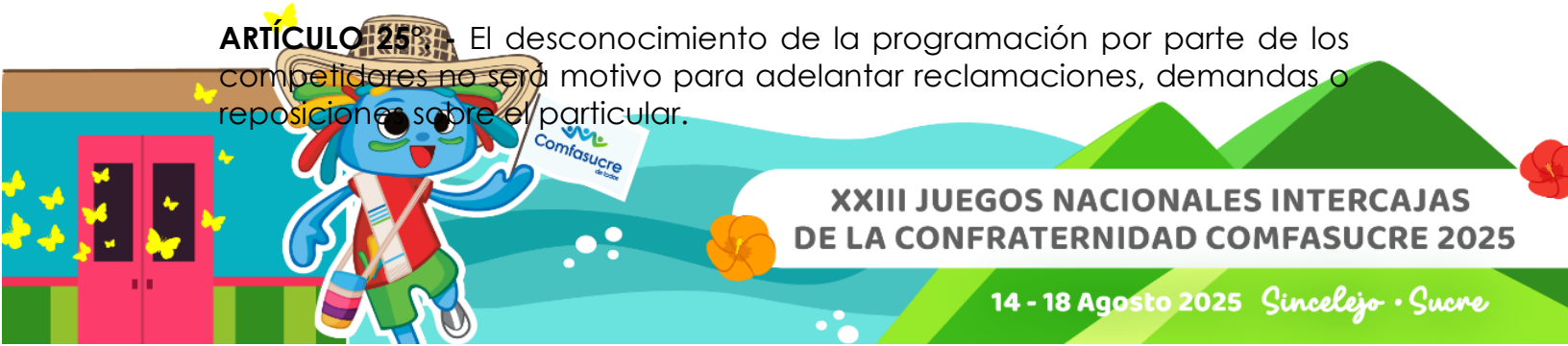
- Factores climáticos.
- Carencia de luz artificial o natural.
- Invasión del terreno de juego, o que no sea posible su evacuación.
- Mal estado del terreno de juego, que ofrezca peligro para la integridad física de los jugadores o para el buen desarrollo del evento.

(Artículo 67 de la Carta Magna).

ARTÍCULO 24°. - Cuando la prueba sea suspendida por fuerza mayor, no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperará 30 min, después de los cuales al ser imposible reanudar la prueba, se aplicará una de las siguientes opciones.

a. Se dará por finalizado la prueba con el resultado que se tenga al momento de suspender la prueba.
b. Se continuará con reprogramación si las condiciones lo permiten.

ARTÍCULO 25°. - El desconocimiento de la programación por parte de los competidores no será motivo para adelantar reclamaciones, demandas o reposiciones sobre el particular.



CAPITULO VI
DE LOS UNIFORMES

ARTÍCULO 26º.- Los deportistas participantes deben presentar total uniformidad.

CAPITULO VII
DE LAS FALTAS Y SANCIONES

ARTÍCULO 27º.- Las sanciones se producirán como consecuencia de las faltas contempladas en el Código Disciplinario adoptado para la organización de los **JUEGOS INTERCAJAS DE LA CONFRATERNIDAD COMFASUCRE 2025** y acogido por la Junta Nacional. ***(Capitulo XXXIV, Capitulo 53 de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 28º.- La Comisión Disciplinaria será la determinada por la organización. ***(Capitulo XXXIII, Capitulo 50 de la Carta Magna).***

CAPITULO VIII
DE LA PREMIACIÓN

ARTÍCULO 29°. - La premiación del evento es la siguiente:
Primer Lugar: Medallas de Oro.
Segundo Lugar: Medallas de Plata
Tercer Lugar: Medallas de Bronce.

CAPITULO IX
DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 30º.- Los delegados o entrenadores no podrán de común acuerdo iniciar una prueba, cuando alguno de ellos o varios no cumplan con las normas contenidas en la Carta Magna o en presente instructivo.

ARTÍCULO 31º.- Está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y cigarrillos durante el desarrollo del evento.

ARTÍCULO 32º.- Todas las Cajas inscritas deberán acudir a la reunión informativa, por medio de un delegado, que se llevará a cabo el día miércoles 13 de agosto del 2025, a las 2:00 P.m. En las instalaciones de la Sede Administrativa COMFASUCRE. ***(Título IX, Capítulo XXIV de la Carta Magna).***

ARTÍCULO 33º.- Todos los participantes están en la obligación de conocer el presente instructivo.

ARTÍCULO 34º.- Los aspectos no previstos en este instructivo, serán resueltos por la Coordinación General de los Juegos en cuanto a la parte administrativa, en cuanto a la parte técnica, serán resueltos por el Coordinador o responsable del componente deportivo designado por la organización de los juegos o la Comisión Disciplinaria de los Juegos de la Confraternidad 2025, si se tratara de aspectos disciplinarios.

ALFREDO DE VILLEROS GUERRERO
Coordinador General De Los Juegos