



La Junta Directiva de Dominó Prime, en lo sucesivo DP, en uso de sus facultades reglamentarias, dicta el presente:

REGLAMENTO DEPORTIVO Y DISCIPLINARIO

CAPÍTULO 1. BASES FUNDAMENTALES

Artículo 1.- El presente reglamento contiene las normas fundamentales del juego de dominó en lo que atañe a su desarrollo, reglas, actividad, desempeño, sistema de estadísticas, afiliación de los jugadores, conducta de los jugadores, conductas censurables, sanciones, autoridades competentes para sancionar y procedimientos para ello.

CAPÍTULO 2. DEL JUEGO DE DOMINÓ

Artículo 2.- El juego de dominó al que se remite el presente Reglamento, es un juego de mesa, en el que participan cuatro (4) personas que, agrupadas en parejas, se enfrentan entre sí.

Artículo 3.- El enfrentamiento de las parejas constituye el encuentro o partido de dominó.

Artículo 4.- Los encuentros de dominó serán desarrollados en función de dos modalidades: sometidos a una cantidad preestablecida de tantos o a una cantidad preestablecida de manos. Se entiende por mano, el tiempo que transcurre desde que uno de los jugadores coloca la primera ficha hasta que a alguno de los jugadores agota sus fichas o ningún jugador puede colocar ficha alguna por efecto de un cierre o tranca.

Artículo 5.- Las dos modalidades previstas por DP para el desarrollo de los encuentros y, en consecuencia, la organización de los eventos, atienden a las siguientes características:

a) Modalidad Estándar: En esta modalidad todos los encuentros de dominó giran en función a una cantidad previamente estipulada de tantos. En tal sentido, la pareja que logre alcanzar primero dicha cantidad será la vencedora.

b) Modalidad *Even Hands*: En esta modalidad todos los encuentros de dominó estarán reglados por una cantidad (múltiplo de cuatro) preestablecida de manos. En tal sentido, al finalizar la totalidad de las manos, se procederá a contabilizar los tantos obtenidos por las parejas en cada mano pudiendo dar lugar a la victoria de una pareja o el empate de ambas.

Artículo 6.- Los integrantes de cada pareja deben desarrollar sus estrategias en cada mano de conformidad con las bases teóricas que manejen del juego y observando permanentemente los principios propios del juego limpio.

Artículo 7.- El juego limpio es condición fundamental del dominó desarrollado por DP y es el presupuesto para su estudio, práctica honesta e inteligente.

Artículo 8.- Por efecto del juego limpio, se repudian todo tipo de trampas, subterfugios, medios ilícitos de información o barajo en el desarrollo y desenvolvimiento del dominó. Parte del juego limpio es la conducta recta, respetuosa, proba, noble y conforme a las reglas que rigen el desarrollo del dominó previstas en este Reglamento.

CAPÍTULO 3. DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

Artículo 9.- El juego de dominó se compone de veintiocho (28) elementos, denominados fichas o piedras, de color blanco o similar, de aproximadamente cincuenta y tres milímetros (53 mm) de largo, veintisiete milímetros (27 mm) de ancho y once milímetros (11 mm) de espesor.

Artículo 10.- Cada ficha o piedra tiene dos caras, una exterior, completamente homogénea, y otra interior, dividida en dos (2) cuadrantes, de igual tamaño, separados entre sí por una línea recta y oscura a todo lo ancho. En los cuadrantes hay hendiduras, de forma circular, de color oscuro, cuya cantidad es variable, y constituyen el número de tantos de cada ficha.

Artículo 11.- El número de tantos de las fichas va desde la que no tiene ningún punto, sin hendidura, que es el doble blanco, hasta la que tiene seis (6) puntos en cada cuadrante, que es el doble seis. El número total de tantos de las veintiocho (28) fichas o piedras que componen el juego de dominó, es de ciento sesenta y ocho (168).

Artículo 12.- Las veintiocho (28) fichas o piedras están compuestas por siete (7) conjuntos numéricos, que van desde el cero o blanco (0), hasta el seis (6). En cada conjunto hay siete (7) elementos, de modo que, en cada uno de ellos existen elementos propios y exclusivos y otros comunes con los otros conjuntos. Los conjuntos numéricos se denominan palos y van desde el blanco (0) hasta el seis (6).

CAPÍTULO 4. DE LOS JUGADORES Y SU AFILIACIÓN A DP

Artículo 13.- Los jugadores de dominó son las personas naturales que participan en el dominó como disciplina deportiva y constituyen la unidad fundamental para la práctica del dominó organizado.

Artículo 14.- La afiliación de un jugador a DP deberá ser propuesta por algún vocero de una localidad, en tal sentido, dicha propuesta será estudiada por la Junta Directiva o el Cuerpo Arbitral y, en caso de encontrarla aceptable, así lo decidirá.

Artículo 15.- La actitud y aptitud de cualquier aspirante a pertenecer a DP supone la aceptación, el respeto y sometimiento a los valores y principios del juego limpio, el respeto y la educación.

Artículo 16.- Todo jugador que haya sido aceptado por DP deberá formalizar su inscripción en cualquier evento auspiciado por esta entidad o sus afiliadas. No obstante, cualquier jugador que participe en eventos organizados por DP, por ese simple hecho, se somete a todas las reglas de DP y a sus autoridades.

Artículo 17.- Todo jugador afiliado a DP deberá haber participado, al menos en una oportunidad, en cualquier evento auspiciado por esta entidad o sus afiliadas.

Artículo 18.- Todo jugador afiliado a DP será identificado por un número de afiliación y, el mismo quedará sujeto a observar y cumplir estrictamente las reglas de DP y las resoluciones que emanen de sus autoridades. El jugador, afiliado o no, acepta y reconoce que DP mantiene bases de datos con cierta información de los jugadores y de los eventos en que haya participado, que mantiene registros de imágenes de los eventos en que participa que pueden ser publicados en su página web y otros medios de divulgación, por lo que no podrá reclamar por el uso de su nombre o imagen en el portal web siempre que sea razonable y acorde a los propósitos de DP.

CAPÍTULO 5. DE LA CALIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE JUGADORES Y PAREJAS

Artículo 19.- Partiendo de lo expresado en el Artículo 2, la calificación de los jugadores (como elemento individual) será producto de la calificación obtenida por las parejas que conformen.

Artículo 20.- El sistema empleado para calificar a las parejas y sus jugadores en los distintos encuentros será el SPEC para la Modalidad Estándar y el ELO para la Modalidad *Even Hands*.

Párrafo único: La diferencia entre el SPEC y el ELO radica en que, el primero fue desarrollado para puntuar a jugadores y parejas en disciplinas (juegos) donde el resultado cualitativo de los encuentros está atado al cuantitativo, esto es, el marcador con que finalicen los encuentros influye en la calificación; mientras que, el segundo, únicamente surte efecto el resultado cualitativo del encuentro, es decir: victoria, empate o derrota.

Artículo 21.- La calificación de las parejas y los jugadores se llevará a cabo de modo continuo, lo cual implica que, una vez que se participe en un evento promovido por DP o sus entidades afiliadas, el *rating* variará en función de los resultados obtenidos por la pareja o jugador calificado, y, salvo lo que al efecto regulen los reglamentos de DP, no podrá ser modificado bajo ningún otro término.

Artículo 22.- El *rating* no admite manipulación, es decir: tras la culminación del circuito de compe-

tencia anual organizado por DP, el *rating* de una pareja o un jugador no empezará desde el punto de inicio.

Artículo 23.- El *rating* expone y deja en evidencia el desempeño de las distintas parejas y jugadores que las conforman, tomando en cuenta variables como: *rating* de la pareja adversaria, resultado final del encuentro, cantidad de encuentros disputados y, únicamente para la modalidad estándar, diferencia en el marcador o *spread*.

Artículo 24.- El *rating* de las parejas y jugadores entrará en vigor una vez que estos compitan en un evento organizado por DP o sus afiliadas. De lo contrario, cualquier combinación posible de pareja no dispondrá de *rating*.

Artículo 25.- Las parejas y los jugadores afiliados serán clasificados según la sumatoria de sus desempeños en los distintos eventos, lo cual tendrá como objetivo la conformación de categorías.

Artículo 26.- Cada jugador, como elemento individual, tendrá a disposición dos *rating* (si fuese el caso), los cuales atienden respectivamente a las distintas modalidades.

Artículo 27.- Cada conformación de parejas tendrá a disposición dos *rating* (si fuese el caso), los cuales atienden respectivamente a las distintas modalidades.

CAPÍTULO 6. DE LOS EVENTOS

Artículo 28.- Es facultad de la Junta Directiva de DP definir la programación de los distintos eventos de DP, sus modalidades y reglas particulares. En ocasiones, cuando lo estime necesario o conveniente, podrá nombrar una Comisión Técnica, accidental o permanente, y definirá los requisitos que deben reunir sus miembros y su designación.

Artículo 29.- Todo evento promovido, organizado, realizado y dirigido por DP, previo a su verificación, deberá haberse informado todo lo concerniente al desarrollo del evento en sí. No obstante, la Junta Directiva de DP podrá autorizar la terminación o realización de encuentros en fechas o sedes distintas a las dispuestas para cualquier evento, cuando surgieren problemas técnicos, desperfectos o inconvenientes en las instalaciones o por cualquier otra causa de fuerza mayor que obligue la suspensión definitiva de la competencia. De presentarse esta situación, los encuentros realizados tendrán validez y los no concluidos deberán continuarse a partir del punto de su interrupción, esto último a criterio de la Comisión Técnica responsable del evento.

Artículo 30.- A discreción de los organizadores de los eventos contemplados en el presente Reglamento, DP se reserva siempre el derecho de admisión de cualquier jugador o pareja.

Artículo 31.- Mas allá de existir un Cuerpo Arbitral designado para cualquier evento, los jugadores, en principio, tienen la responsabilidad de mantener el orden durante los eventos y velar por el acatamiento de las normas legales y reglamentarias. Sin embargo, estos no tendrán la facultad de aplicar sanciones por infracciones cometidas.

Artículo 32.- Los eventos, en el extenso sentido de la palabra estarán categorizados por tres (3) competencias ordinarias y una (1) extraordinaria, las cuales atenderán a los nombres de: Jornadas, Torneos, Ligas y Especiales.

Artículo 33.- Las Jornadas son eventos ordinarios de corta duración, el formato para este tipo de evento siempre será de carácter individual y los jugadores no necesitaran de una previa clasificación para su participación. Independientemente bajo la modalidad en que se desarrollen, las mismas estarán compuestas por siete (7) encuentros como mínimo y nueve (9) encuentros como máximo y se llevaran a cabo en un día de competencia.

Artículo 34.- Los Torneos son eventos ordinarios de larga duración, el formato para este tipo de evento siempre será de carácter por parejas y estas no necesitaran de una previa clasificación para su participación. Independientemente de la modalidad en que se desarrollen, los mismos estarán compuestos entre siete (7) y quince (15) encuentros y podrán ser llevados a cabo en uno (1), dos (2) o tres (3) días de competencia según la organización estipulada.

Artículo 35.- Las Ligas son eventos ordinarios de muy larga duración, el formato para este tipo de eventos podrá variar en: individual, por parejas o equipos, y estas no necesitaran de una previa clasificación para su participación. Independientemente del formato o la modalidad en que se desarrollen, los mismos estarán compuestos por una cantidad determinada de encuentros por día de competencia o fecha de competencia y, la totalidad de su desarrollo quedará supeditada a la organización de esta.

Artículo 36.- Los Especiales son eventos extraordinarios de corta, larga o muy larga duración, en donde los requisitos de participación de las parejas, jugadores o equipos quedará a cargo la Junta Directiva de DP, o del comité que esta designe al efecto. Independientemente de la modalidad y el formato en que se desarrollen, la composición de los encuentros quedará a criterio de la organización.

Artículo 37.- En toda Jornada, salvo que se disponga otra cosa, se utilizará como sistema de competencia el sistema suizo estándar bajo la figura de encuentros rotados por mesa, el cual consiste en agrupar a jugadores en grupos de cuatro (4) en cuatro (4) según su actuación en el evento. De esta forma, los primeros cuatro (4) jugadores de la clasificación del evento jugaran tres (3) encuentros rotados entre ellos, y así sucesivamente hasta los últimos cuatro (4) de la clasificación. A este proceso se le conoce como ronda, de manera que, luego de acabar una ronda, se cotejarán los resultados, se obtendrá una nueva clasificación y se procederá a la agrupación ordenada de los jugadores para la posterior ronda. El principio básico de este funcionamiento consiste en enfrentar a jugadores con una puntuación igual o parecida en cada ronda. Si no es posible asignar jugadores con la misma puntuación, el sistema asignará a los que tengan la puntuación más cercana.

Artículo 38.- En todo Torneo o Evento Especial el sistema de competencia será dividido en dos partes: a) La primera parte del evento, la cual estará conformada por un aproximado del 70% de los encuentros totales, y, siendo estos los primeros, se llevará a cabo bajo el sistema suizo con la variante de pareo por la mitad. Esto se refiere a: si en un evento participan n cantidad de parejas, siendo n

un número par, entonces para la primera ronda, la primera pareja en la clasificación se enfrentará a la pareja ubicada en la posición $(n+1)/2$ de la clasificación. En tal sentido, luego de acabar la ronda, se cotejarán los resultados, se obtendrá una nueva clasificación del evento y se procederá a la agrupación ordenada bajo los mismos criterios para la posterior ronda. El principio básico de este funcionamiento consiste en no enfrentar directamente desde el principio a las parejas con mejores puntuaciones. b) La segunda parte del evento, la cual estará conformada por un aproximado del 30 % de los encuentros totales, y, siendo estos los últimos, se llevará a cabo bajo el sistema suizo estándar. En tal sentido, para las últimas rondas del evento se enfrentarán las mejores parejas clasificadas en orden decreciente, es decir, en un evento compuesto por n cantidad de parejas, siendo n un número par, el pareo para la primera mesa corresponde al enfrentamiento de la pareja ubicada en la primera posición versus la ubicada en la segunda posición, y así sucesivamente hasta el enfrentamiento que tiene lugar en la última mesa, donde se enfrentaran las parejas ubicadas en la posición $n-1$ y en la posición n de la clasificación.

Artículo 39.- Para cualquier evento, salvo las Ligas, y excluyendo el primer evento bajo cualquiera de las modalidades, el pareo o ubicación de los jugadores o parejas en las mesas de juego para la primera ronda estará supeditado al ranking general que, a su vez, deja constancia del *rating* de cada jugador o pareja.

Artículo 40.- Los criterios de clasificación a partir de la segunda ronda hasta la última, variarán en función de: Tipo de evento, modalidad del evento, formato del evento, duración del evento y cantidad de jugadores.

Artículo 41.- Los criterios de clasificación para ambas modalidades, independientemente del formato en que se desarrolle el evento serán los siguientes: *score* (cantidad de encuentros ganados), *berger* (sumatoria de los *score* pertenecientes a los rivales vencidos), *buchholz* (sumatoria de los *score* pertenecientes a los rivales enfrentados), **progresión *score*** (sumatoria progresiva del *score*) y *spread* (diferencia de tantos hechos y recibidos).

Artículo 42.- La posición final de los jugadores, parejas o equipos en un evento se determinará de acuerdo a los criterios de calificación correspondiente con la modalidad del evento.

Artículo 43.- Por lo general, y salvo eventos de carácter extraordinarios, los encuentros serán desarrollados para la Modalidad Estándar con un tope de ciento cincuenta (150) tantos y para la Modalidad *Even Hands* con un tope de dieciséis (16) manos.

Artículo 44.- Los eventos, cualquiera que sea de estos, se llevarán a cabo en distintas localidades, quedando a criterio de los jugadores pertenecientes a una localidad participar en otra distinta.

CAPÍTULO 7. DE LOS ENCUENTROS

Artículo 45.- Sólo podrán permanecer en el área de juego los jugadores participantes, los árbitros, personal de la comisión técnica, si la hubiere, y aquellos delegados, debidamente autorizados en caso de presentarse alguna situación que amerite su presencia. Una vez concluido cada encuentro, todos los participantes están en la obligación de abandonar el área de juego, esto con el fin de no perturbar a los jugadores que aún se encuentren en competencia. La permanencia en el área de juego, sin autorización puede conllevar a una amonestación verbal, si la infracción persiste, la sanción podría ser de índole mayor.

Artículo 46.- Los encuentros se iniciarán de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- a) En primer lugar, se voltearán las fichas, con las hendiduras que señalen los tantos hacia abajo.
- b) Seguidamente, cualquier jugador mezclará todas las fichas, y cada uno levantará una. Corresponderá salir a aquél que presente la de puntuación más alta. En caso de existir empate en cuanto a la puntuación que presenten las fichas levantadas, sea éste entre compañeros o contrarios, le tocará salir a la ficha que presente el extremo con más alta puntuación.
- c) El jugador salidor deberá de mezclar las fichas, luego el jugador a la izquierda del salidor deberá mezclar nuevamente sin que pueda ningún otro jugador mezclar nuevamente, cada jugador procederá a escoger siete (7) de ellas, haciéndolo en primer lugar el salidor, luego el segundo jugador (el situado a la derecha del salidor), luego el tercer jugador y por último el cuarto jugador. Si un jugador levanta más de siete (7) fichas y al menos ve una, se procederá a mezclar nuevamente todas las fichas y repetir los procedimientos descritos hasta este punto. Si por el contrario no ve ninguna, el jugador al que le falten fichas procederá a tomarlas de las no vistas. 7
- d) Cuando los jugadores dispongan de sus siete (7) fichas las levantarán, como máximo en tres (3) acciones, haciéndolo en primer lugar solamente el salidor y el jugador situado a su derecha. El tercer jugador levantará posterior a la colocación en la mesa de la primera ficha y el cuarto jugador levantará posterior a la colocación en la mesa de la primera ficha del segundo jugador o en caso de que este PASE. Las fichas en su totalidad quedarán en posición vertical y unidas, no se permite realizar ninguna separación de estas.
- e) A continuación, el salidor colocará la ficha de salida en el centro aproximado de la mesa, que puede estar señalado previamente, con los puntos hacia arriba. La ficha de salida se colocará en forma tal que, en caso de ser un doble, lo será en sentido paralelo a la posición del salidor, y de tratarse de ficha mixta, en sentido paralelo a la posición del salidor orientada con el mayor valor hacia la derecha. Una vez colocada la ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla del lugar colocado.
- f) Las fichas al levantarlas, se dejarán en la misma posición y orden de puntuación que caigan, es decir, no se podrán tocar ni cambiar de ubicación, ni correrlas para cerrar los espacios que quedan a medida que las van jugando.

g) Las fichas se colocarán sobre la mesa de manera suave y uniforme, debiendo quedar adosadas completamente a las ya colocadas, sin dejar espacios abiertos.

h) Los jugadores deberán emplear siempre para colocar las fichas la misma mano y hacerlo de la misma forma, si emplean dos, tres o cuatro dedos, lo harán siempre de manera similar, será ésa la forma en la que jugará durante todo el encuentro. Está expresamente prohibido golpear las fichas sobre la mesa. Ante cualquier vulneración de lo que se señala en este artículo, los jugadores afectados podrán reclamar tal accionar ante los árbitros, o la comisión técnica, de haberla, quienes están facultados de sancionar en el acto conforme a este Reglamento.

i) Los jugadores deberán mantener una actitud y postura uniforme durante el transcurso de los encuentros, con ambas manos debajo de la mesa, la vista hacia la misma o hacia las fichas allí colocadas y permanecer en completo silencio, sin efectuar movimientos, gestos o ademanes que, por anormales, pudiesen causar dudas sobre comunicaciones no permitidas (señas).

j) Está terminantemente prohibido para todos los participantes, jugadores, o autoridades de la competencia, sin excepción, portar cualquier tipo de arma durante la celebración de esta.

k) Al finalizar cada mano y hasta que no se hayan contado las fichas y registrado en la planilla de anotación el resultado de estas a satisfacción de los cuatro (4) jugadores, con el propósito de aclarar cualquier duda en caso de controversia, todas las fichas jugadas deben permanecer en su sitio.

Artículo 47.- Toda mano termina por dominada, por cierre o tranca, o por sanción del cuerpo arbitral.

Artículo 48.- La mano es terminada por dominada cuando uno de los cuatro (4) jugadores coloca su última ficha, esto es, no le quedan más fichas que jugar.

Artículo 49.- La mano termina por cierre, cuando uno de los cuatro (4) jugadores coloca una ficha que aparte de ser la séptima y última de un palo, trae como consecuencia que los dos extremos en la secuencia de fichas jugadas tendrán ese mismo palo, impidiendo en consecuencia la colocación de cualquier otra ficha, aunque ningún jugador haya agotado sus fichas.

Artículo 50.- La mano termina por sanción del cuerpo arbitral cuando algún jugador infrinja un artículo de este reglamento que así lo determine.

Artículo 51.- En caso de que la mano termine por dominada, la pareja que la hubiere ganado se anotará a su favor la cantidad de tantos que suman las fichas no jugadas de la pareja oponente.

Artículo 52.- En caso de que la mano termine por cierre, la pareja que la hubiere ganado, esto es, la pareja con menos tantos en las fichas no jugadas, se anotará los tantos que suman las fichas no jugadas de la pareja que la hubiere perdido. En caso de que ambas parejas tuvieran la misma cantidad de tantos en las fichas no jugadas, el cierre se considerará empate y se anotará un cero en la columna de la planilla de anotación correspondiente a la pareja que hubiere salido en tal mano, esto último para los fines del control de las manos jugadas y las salidas futuras.

Párrafo único: En presencia de un cierre o tranca, el jugador que le corresponda tal jugada se limitará a colocar la ficha por el lado que estime conveniente, sin hacer ninguna exclamación verbal de la misma.

Artículo 53.- En caso de que la mano termine por sanción del cuerpo arbitral, la decisión puede ser apelada por el jugador o la pareja afectada.

Artículo 54.- Si con antelación al comienzo de una mano, un jugador distinto al que le corresponde la salida, realiza una salida, el jugador a quien le correspondía la salida, consultando o no a su compañero, optará entre devolver la ficha al jugador que salió a destiempo y ejecutar su salida (con el conocimiento de una ficha no jugada), o anular el último barajo, regresando todos los jugadores sus fichas a la mesa para barajar de nuevo y proceder a su salida.

Artículo 55.- Todos los tantos capturados o entregados, por una pareja o por otra, serán anotados en una hoja que se denomina planilla de anotación, la cual debe ser firmada, por lo menos, por un miembro de cada pareja al finalizar el encuentro. Toda modificación, enmendadura, tachadura o rectificación de carácter atípico en la planilla de anotación debe advertirse a todos los jugadores y, en caso de discrepancias, los jugadores llamarán a la autoridad presente, quien conocerá y evaluará la situación planteada, tomando la decisión que estime justa y adecuada.

Párrafo único: En caso de que se produzca una falla técnica en el sistema computarizado y los resultados no puedan ser recuperados mediante los soportes físicos por el extravío o deterioro de éstos, y tampoco se pueda recuperar a través de los jugadores participantes, se jugará la mano o el partido completo inmediatamente al finalizar la última ronda completa.

Artículo 56.- Los encuentros terminan (para la Modalidad Estándar) cuando una pareja captura a la otra los tantos prefijados como meta por las autoridades de la competencia, y, (para la Modalidad *Even Hands*) cuando se terminen todas las manos prefijas como meta por las autoridades de la competencia.

Artículo 57.- Se define como inicio de una mano el instante en el que el jugador a quien le corresponde la salida elige, coloca y descubre una de sus fichas en el centro de la mesa. Previo al inicio de la mano, las fichas deben haberse puesto con las hendiduras hacia abajo, haberse barajado y cada jugador haber escogido al azar siete (7) de ellas.

Artículo 58.- En cuanto a la victoria del encuentro en la Modalidad Estándar, corresponde a la primera pareja que captura los tantos determinados previamente como meta por las autoridades de la competencia y, en la Modalidad *Even Hands*, corresponde a la pareja que acumule más tantos tras finalizar la totalidad de las manos prefijadas (si fuese el caso). En cualquier modalidad, también se declarará ganadora, cuando se produzca un abandono por la pareja rival, siendo este voluntario o por decisión del cuerpo arbitral.

Artículo 59.- Los encuentros podrán ganarse además por desistimiento, esto es, cuando hayan transcurrido más de veinte (20) minutos, desde la hora en la que debió iniciar el encuentro y faltare uno o ambos integrantes de la pareja contraria, en cuyo caso deberá anotarse a favor de la pareja ganadora el número de tantos prefijados para el evento a cero (0).

Artículo 60.- Con relación al tiempo de los encuentros, esta figura estará presente única y exclusivamente para fines organizativos en función de los eventos. Por lo que, los resultados de los encuentros no

se verán afectados o estarán suscritos, bajo ningún motivo, al tiempo estipulado para los encuentros. Es decir, a ninguna pareja le será atribuida la victoria de un encuentro justificado por la conclusión del tiempo.

Párrafo único: Si existiese el caso en el cual se corroborará que, uno o varios jugadores actúan en función de sacar provecho del tiempo, esto es: demora consciente para dominar una mano, demora consciente al momento de no poder jugar ficha alguna (pasar), demora consciente en todas las jugadas, estos serían persuadidos mediante una advertencia verbal por parte del cuerpo arbitral para cambiar su conducta, de seguir con la misma, dicho cuerpo está en la facultad de tomar medidas más rigurosas para con el o los infractores.

Artículo 61.- El tiempo máximo para la ejecución de una jugada ordinaria es de veinte (20) segundos, entendiéndose como jugada ordinaria a la colocación de una ficha en situaciones de desarrollo de la mano y no estar planteada una tranca o cierre. El tiempo máximo para la ejecución de una jugada extraordinaria o de resolución es de ochenta (80) segundos, entendiéndose como jugada extraordinaria o de resolución a la colocación de una ficha en situaciones de estar planteada una tranca o cierre o de cuya ejecución dependa en las postrimerías de la mano el resultado de la misma. En caso de que el jugador en su debido turno no posea fichas que jugar, por no coincidir con alguno de los extremos de la secuencia de fichas jugadas, sin demora, dirá “paso”, con voz fuerte, clara e inteligible. En situaciones donde el jugador de turno únicamente posea una y solo una ficha para jugar, dispondrá de tres (03) segundos para efectuar tal jugada. Queda expresamente prohibido tocar la mesa de juego, señalar al siguiente jugador o cualquier otro ademán o gesto que pretenda sustituir o acompañar el vocablo expresado en este artículo. Para todos los efectos de este reglamento el pronunciar la palabra “paso” será equivalente a la ejecución de una jugada.

Artículo 62.- Cuando el desarrollo del evento sea bajo el formato individual, en ausencia por abandono de uno o más participantes en una mesa de juego, refiriéndose a una ronda donde la dinámica de la misma este supeditada bajo la idea de encuentros rotados, se procederá de la siguiente forma: a) En el supuesto de producirse un abandono en una mesa, si los jugadores participantes son A, B, C y D, de los cuales abandono el jugador D, el resultado final de la mesa será: dos (2) encuentros ganados y un (1) encuentro perdido para los jugadores A, B y C, mientras que para el jugador D será: cero (0) encuentros ganados y tres (3) encuentros perdidos. b) En el supuesto de producirse dos abandonos en una mesa, si los jugadores participantes son A, B, C y D, de los cuales abandonaron los jugadores C y D, el resultado final de la mesa será: un (1) encuentro ganado y cero (0) perdido para los jugadores A y B, mientras que para los jugadores B y C será: cero (0) encuentros ganados y uno (1) perdido. c) En el supuesto de producirse tres abandonos en una mesa, si los jugadores participantes son A, B, C y D, el resultado final de la mesa será: tres (3) empates para todos los jugadores contra ellos mismos. Este último supuesto no afectará el *rating* de ningún jugador, sin embargo, servirá para calificar al jugador presente en el evento en curso.

Artículo 63.- Por abandono, en la Modalidad Estándar, los resultados de los encuentros quedarán con una puntuación total de: el máximo puntaje prefijado para el encuentro a cero (0).

Artículo 64.- Por abandono, en la Modalidad *Even Hands*, se asignará directamente el punto por encuentro ganado a la pareja presente, y cero (0) puntos a la pareja conformada por los jugadores que abandonaron. En el supuesto, que sea solo un jugador quien abandone la mesa de juego, los tantos por manos serán designados de la siguiente manera: quince (15) tantos por cada turno de salida para la pareja presente, menos quince (-15) tantos por turno de salida para el jugador ausente y cero (0) tantos por turno de salida para el compañero del jugador ausente.

Artículo 65.- Cualquier tipo de abandono injustificado por parte de una pareja o jugador conllevará a una advertencia por escrito. En tal sentido, tres (3) advertencias por escrito dentro del circuito anual de competencia supondrá una expulsión temporal por lo que quede de circuito.

Artículo 66.- Únicamente para el caso mencionado en el Artículo 62, apartado (c), si el abandono es injustificado, los tres (3) jugadores que incurrieron en la falta serán penalizados con dos (2) advertencias por escrito.

Artículo 67.- Para todos los efectos de este reglamento, cuando se presenta en una partida la situación de abandono de juego, una vez verificada la situación, para efectos del evento el infractor o infractores habrán abandonado la totalidad de los encuentros restantes para ese evento. Salvo en el caso de que el encuentro sea una liga, el abandono quedará planteado para la totalidad de los encuentros de esa fecha. No obstante, de una u otra forma, el infractor o infractores serán amonestados con una advertencia por escrito.

CAPÍTULO 8. DE LAS SANCIONES Y SU PROCEDIMIENTO EN GENERAL

Artículo 68.- En los eventos organizados por DP o sus afiliadas, las infracciones o violaciones al presente Reglamento, según su gravedad, podrán ser sancionadas, desde la imposición de advertencias verbales o escritas, hasta con la exclusión temporal o definitiva del jugador de uno, algunos o todos los eventos organizados por DP.

Artículo 69.- Son competentes para imponer sanciones: El Cuerpo Arbitral; La Comisión Técnica, si la hubiere; los representantes de DP encargados de la organización de los eventos; y, el Comité de Honor y Ética.

Artículo 70.- Cuando durante el desarrollo de un evento organizado por DP se hubieren designado árbitros o una comisión técnica, estos podrán, en el acto, con conocimiento sumario del asunto, aplicar las sanciones que estimen adecuadas. A falta de estas autoridades, la competencia sancionatoria la ejercerán las personas que, en nombre de DP, estuvieren a cargo de la organización del evento.

Artículo 71.- De los modos de proceder: en flagrancia o por denuncia. Se considera flagrancia cualquier

violación del presente Reglamento constatada por alguna de las autoridades competentes durante el desarrollo de un evento organizado por DP. Cualquier otro caso de violación a este Reglamento, tendrá que ser denunciado a la autoridad competente. Cualquier jugador puede denunciar actos que considere como trampa, reclamos altisonantes, agresiones u ofensas verbales o físicas entre los jugadores, y/o cualquier conducta antideportiva.

Artículo 72.- Para proceder por flagrancia, los árbitros, la comisión técnica, si la hubiera, o a falta de estos, los representantes de DP encargados de la organización del evento, durante el desarrollo de cualquier evento, si se percatare cualquier irregularidad durante el desarrollo de un evento organizado por DP de alguna infracción a este Reglamento o a los principios del juego limpio, en el mismo acto, oyendo a los interesados, podrán aplicar cualquiera de las sanciones establecidas en este Reglamento. Estas autoridades podrán actuar por cuenta propia o a requerimiento de cualquier jugador afectado o interesado en la situación de la que se trate. Cualquier sanción que se aplique en flagrancia se hará constar en la hoja de anotaciones del encuentro y/o en un reporte aparte, de lo cual se hará el respectivo registro en el expediente del jugador en DP.

Artículo 73.- Las decisiones tomadas en la forma prevista en el Artículo que antecede, podrán ser apeladas por el sancionado ante el Comité de Honor y Ética de DP dentro de los cinco (5) días calendario siguientes a la sanción. La apelación debe presentarse por escrito, con descripción detallada de sus fundamentos y la indicación de las pruebas que la soportan, bien sea en físico o por correo electrónico dirigido a cualquiera de sus miembros o, de no conocerlos, a la dirección de DP publicada en su página web. El Comité de Honor y Ética, una vez recibida la apelación, la decidirá en un lapso de cinco (5) días hábiles, a menos que tuviere que tomar alguna declaración o requerir otra información o prueba, en cuyo caso así lo informará y el lapso para decidir comenzará a computarse una vez agotadas todas las diligencias necesarias para formarse criterio. La decisión de la apelación será comunicada al apelante, a los interesados y a la Junta Directiva de DP por medio de los correos electrónicos que se encuentren registrados en la base de datos de DP.

Artículo 74.- Cualquier otra situación que contravenga lo dispuesto en este Reglamento o los valores y principios del juego limpio que no sea sancionada en flagrancia, tendrá que tramitarse por denuncia presentada ante el Comité de Honor y Ética de DP, siguiendo en cuanto sea aplicable, el mismo procedimiento establecido en el artículo anterior respecto a las apelaciones. Las denuncias pueden estar dirigidas a conductas de los jugadores o de cualesquiera de las autoridades arbitrales o administrativas de DP. Ningún miembro del Comité de Honor y Ética podrá opinar ni participar de asuntos en los que estuviera involucrado o tenga interés o de cualquier forma vea comprometida su imparcialidad. Las decisiones del Comité de Honor y Ética son inapelables, pero solo en casos extraordinarios y con la debida justificación, a instancia de parte, podrán ser reconsideradas, siempre que se lo solicite en el mismo plazo concedido para la apelación.

Artículo 75.- Las sanciones, según su gravedad, pueden ser: advertencias verbales; advertencias escri-

tas; suspensiones y expulsiones. Como sanciones accesorias, pueden imponerse la pérdida de partidas, la disminución de puntos y la eliminación parcial o total de todas las estadísticas en DP del sancionado.

Artículo 76.- Darán lugar a advertencias verbales: toda conducta impropia que no comprometa los valores y principios del juego limpio, tales como, la impuntualidad en la asistencia a los eventos, el descuido en el orden de la salida, en la colocación de las fichas al jugarlas, en la adecuada conducta durante los encuentros, en la anotación del encuentro, en el trato inadecuado y desconsiderado de los jugadores entre sí, y cualquier otra conducta que, a juicio de quien la imponga, sea contraria a los principios y valores de este Reglamento.

Artículo 77.- Darán lugar a advertencias escritas: la acumulación de tres (3) advertencias verbales en dos (2) eventos consecutivos organizados por DP en los que el jugador sancionado participe, o en tres (3) de los últimos cinco (5) en los que haya participado. Adicionalmente, toda conducta impropia que no comprometa los valores y principios del juego limpio, pero que sean más serias que las que dan lugar a advertencias verbales, tales como, la negligencia en el orden de la salida, en la colocación de las fichas al jugarlas, en la adecuada conducta durante los encuentros, en la anotación del encuentro, en las ofensas y descalificaciones a los jugadores, y cualquier otra conducta que, a juicio de quien la imponga, sea contraria a los principios y valores de este Reglamento.

Artículo 78.- Darán lugar a suspensiones: la acumulación de dos (2) advertencias escritas durante el mismo evento o en dos (2) eventos consecutivos organizados por DP en los que el jugador sancionado participe, o en dos (2) de los últimos tres (3) en los que haya participado. Adicionalmente, toda conducta impropia que comprometa los valores y principios del juego limpio, tales como, manipular el barajo de las fichas, ocultar fichas al momento de sumarlas, emplear cualquier tipo de comunicación ilícita para transmitir o recibir información sobre las fichas no jugadas o el resultado de una tranca o cierre, adulterar las fichas para marcarlas y reconocerlas aunque estén boca abajo, ofender gravemente de palabra o con amenazas de violencia a cualquier otro jugador u autoridad de DP, y cualquier otra conducta que, a juicio de quien la imponga, sea contraria a los principios y valores de este Reglamento. Al imponerse la sanción, según su gravedad, la autoridad dispondrá el tiempo de la misma, pudiendo ser del evento en desarrollo, de un número determinado de eventos, o por períodos de semanas o meses, hasta el máximo de doce (12) meses consecutivos.

Artículo 79.- Darán lugar a expulsión de DP: la acumulación de dos (2) suspensiones durante el plazo de seis (6) meses, o tres (3) durante el mismo año calendario. Adicionalmente, toda conducta impropia que comprometa los valores y principios del juego limpio, tales como, intentar adulterar el desarrollo de un encuentro jugando deliberadamente mal para favorecer o perjudicar a otro jugador, aunque ello no le reporte ventaja económica, cualquier acto de corrupción o deshonestidad que afecte la transparencia de los eventos promovidos y desarrollados por DP, incurrir en actos de violencia física o verbal grave contra cualquier otro jugador u autoridad de DP, y cualquier otra conducta que, a juicio de quien la imponga, sea contraria a los principios y valores de este Reglamento. Al imponerse la sanción, según

su gravedad, la autoridad dispondrá la eliminación o no de las estadísticas del sancionado de DP.

Artículo 80.- Cualesquiera de estas sanciones podrán ser aplicadas individual o colectivamente según que hayan sido protagonizadas por una persona o por varias en forma concertada.

CAPÍTULO 9. SITUACIONES Y SANCIONES ESPECÍFICAS

Artículo 81.- Si un jugador en su turno de juego toca o levanta alguna de sus fichas, sin mostrarla al resto de los jugadores y no tiene cabida en la secuencia de fichas jugadas, se llamará a la autoridad competente, quien verificará la situación. En caso de que la ficha no tenga cabida, así lo declarará, el jugador colocará nuevamente la ficha en su atril y seguirá la mano en curso, pudiendo imponer una advertencia verbal. Si al continuar la mano o, manos subsiguientes, el jugador que incurrió en la falta reincide de la misma forma, se le dará una advertencia (verbal o escrita).

Artículo 82.- Si un jugador en su debido turno, inadvertidamente, coloca o muestra una ficha que no tenga cabida en ninguno de los extremos de la secuencia de fichas jugadas, se procederá en forma semejante a la establecida en el artículo anterior; sin embargo, si se constata que esa conducta fue intencional, se procederá de la siguiente manera: a) En los eventos por pareja y por equipos, el jugador, y, por ende, la pareja infractora será penalizada con la pérdida de la partida. A la pareja ganadora, se le asignará la puntuación máxima estipulada para el evento y a la pareja infractora se le contabilizan los puntos obtenidos hasta el momento de cometer la infracción. El jugador que haya incurrido en la falta recibirá una advertencia escrita. b) En los eventos individuales, el jugador infractor será penalizado con una advertencia por escrito, si fuese el caso en que conforma a la pareja que tenía el turno de salida, se anulará la mano y le tocará el turno de salida a la pareja contraria, mientras que si fuese el caso en que el infractor conforma a la pareja adversa a la salida, se anulará la mano y el salidor volverá a efectuar su salida. Si la conducta persiste, al jugador infractor se le suspenderá del evento.

Artículo 83.- Si un jugador, intencionalmente, altera la planilla de anotación, cambiando el resultado originalmente obtenido, será suspendido de inmediato del evento y quedará a la autoridad que aplique la sanción, imponer sanciones accesorias que correspondan.

Artículo 84.- Ningún jugador podrá levantarse de la mesa sin haber concluido la partida, salvo indisposición física o por causa de fuerza mayor previa autorización de la autoridad presente, quien tomará las previsiones del caso. De no estar debidamente autorizado se considerará abandono de juego y recibirá una amonestación verbal o escrita según las circunstancias del caso.

Artículo 85.- El jugador que diera origen a la suspensión de una partida sin causa justificada o por controversia con un jugador o ambos de la pareja contraria, con su propio compañero o con cualquier persona ajena a la partida, deberá deponer de inmediato esa conducta y reanudar la partida inmediatamente, de no reanudarse, quedará a criterio de la autoridad presente en el evento la sanción a aplicarse para el infractor.

Artículo 86.- Todo jugador, delegado, capitán y/o entrenador que se dirija a uno o más miembros de la Comisión Técnica de una competencia, de la Junta Directiva, del Cuerpo Arbitral o del Comité de Honor y Ética de DP, sea por escrito, con ademanes, gestualmente o de viva voz, agrediéndolos o imputándoles hechos ofensivos a su honor y/o reputación, o que los exponga al desprecio y/o burla pública, será sancionado con expulsión y todas sus estadísticas serán eliminadas por la autoridad presente, previa ratificación por el Comité de Honor y Ética de la DP.

Artículo 87.- Las sanciones impuestas en una competencia por las autoridades de esta son inapelables durante el desarrollo de esta, sin excepción.

Artículo 88.- El régimen disciplinario aplicable a los jugadores es de naturaleza esencialmente educativa y de reafirmación de los valores morales y éticos del deporte.

CAPÍTULO 10. CLÁUSULA DEROGATORIA Y VIGENCIA

Artículo 89.- El presente Reglamento deroga cualquier otro que hubiere sido publicado con antelación y se mantendrá vigente mientras que esté publicado en la respectiva página web de DP, y será el Reglamento aplicable para resolver cualquier situación que se presente hasta tanto sea modificado o sustituido. Ninguna disposición de este Reglamento tendrá efecto retroactivo, ni tampoco la tendrán las reformas del mismo, salvo que de alguna forma resulten más favorables o beneficiosas para sus destinatarios.