



LA ESTACIÓN DEL DOMINO

NORMAS DE JUEGO

INFRACCIONES Y SANCIONES



INFRACCION

INCIDENCIAS INICIO DE LAS MANOS

1	Retardo en presentarse en la mesa + de 5 minutos	FORFAIT
	SOLAMENTE Mezclan las fichas el Atleta Salidor y luego el Atleta de su izquierda.	ADVERTENCIA
	Reincidencia.	-20
2	A- Levantar mas de siete fichas o en mas de 2 acciones	ADVERTENCIA
	B- Reincidencia.	-20
	A- Ordenar las fichas en el fichero o en la mesa	ADVERTENCIA
	B- Reincidencia.	-20
	Salida adelantada fuera de su turno. DECIDE EL ATLETA QUE LE CORRESPONDIA SALIR.	-20

Si las ficha se voltean con los puntos hacia arriba			
A-	En el momento de mezclar, se volteará, y se mezclarán nuevamente		
B-	Si ya los atletas están en posesión de sus 7 fichas: El Atleta sentado a la derecha del infractor decide si mezclar la mano	✓	
3	C- Si ya se produjo la salida: Una ficha: Se juega en la 1ra. Oportunidad de tenga cabida Mas de Una ficha: Decide el Atleta sentado a la derecha si mezclar la mano		
		✓	
	D- Reincidencia mas de 2 veces	-20	
4	A- Golpear las fichas en la mesa	✓	
	B- Reincidencia.	-20	

5	Pase con fichas <agachado> (ÚLTIMA PIEDRA)	No hay sanción-Finaliza la mano	
6	Pase con fichas <agachado>. Al infractor	-20	
	Pase con fichas <agachado>. Al infractor	-20	
7	Jugar ficha inválida <cabra> Al infractor	-20	
8	Conversar durante el desarrollo de la mano	-20	
	Hablar por teléfono u otro instrumento similar durante la partida. Al infractor	-50	
9	Jugar 2 veces sin que todos los Atletas digan "PASO" DECIDE EL Atleta DE LA DERECHA DEL QUE COMETIO LA INFRACTION	-20	
		-20	

INFRACCION

10	A- (PIEDRA TOCADA, PIEDRA JUGADA) Tocar una ficha e intentar o jugar otra.	ADVERTENCIA	-20
	Reincidencia.		-20
11	Voltear las fichas antes de terminar la mano. Al infractor	-20	
	Voltear las fichas por de cierre y no existe cierre. Al infractor	-20	
	SI TODOS VOLTEAN LAS FICHAS SE ANULA LA MANO		
	A- Deshacer la mano antes de anotar los puntos	ADVERTENCIA	
	B- Reincidencia.		-20

PRESUNCIÓN DE SEÑAS

12	A- Presunción de señas	✓		
	B- Reincidencia		-20	
	C- Presunción de señas en caso tranca	DECISIÓN COLEGIADA		

COMPORTAMIENTO ATLETAS

13	Abandono de Juego	FORFAIT	
13	Controversia entre Atletas (a criterio del Árbitro) Y ORGANIZA		
	Agresión entre Atletas (a criterio del Árbitro) Y ORGANIZADOR		
14	No abandonar área de Juego una vez concluida la partida	ADVERTENCIA	

FALTAS GRAVES

Agresión a una autoridad del evento		RETIRO
Desacato a sanción o amonestación		RETIRO
Alterar la Planilla de Anotación		RETIRO
Esconder una piedra en caso de tranca		RETIRO
Estado de embriaguez u otro en el área de juego		RETIRO
juego.		RETIRO

Nota: Todos los atletas deben firmar la hoja de anotación

En caso de un reclamo por adulteración de hoja de anotación que resultare procedente, los 4 jugadores seran sancionados con la perdida de la partida.

En caso de FORFAIT no se otorgará 100 puntos de efectividad a los ganadores.

**No se aceptará forfait en las mesas 1,2 y 3 en las dos últimas partidas.
Se procedera a recoger las hojas y se realizara una nueva asignación**

