



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
3	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	✓	
	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	
6	Pase con fichas <agachado> (ÚLTIMA PIEDRA)		No hay sanción-Finaliza la mano	
	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"		-20	
	DECIDE EL Atleta DE LA DERECHA DEL QUE COMETIO LA INFRACCION		-20	

INFRACCION

10	A-	(PIEDRA TOCADA, PIEDRA JUGADA)	ADVERTENCIA			
		Tocar una ficha e intentar o jugar otra.	-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**

