

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA: AMASFAC MODALIDAD INDIVIDUAL oDómino

1. Juego Limpio constituye la esencia de la actividad y sirve de fundamento para la práctica honesta, inteligente y gratificante del Dominó. Juego Limpio constituye también un freno a trampas, subterfugios y engaños.
2. En Modalidad Individual, si bien toda partida es juego de parejas, se lleva puntuación de cada atleta, su pareja cambiará para cada partida.
3. Se jugarán SIETE partidas (siete Rondas). La salida del juego será rotativa a la derecha, con múltiples juegos hasta llegar o rebasar 100 puntos. Se cuentan como puntos a favor únicamente los no jugados por la pareja perdedora. En caso de juego terminado en empate, se registrará cero puntos (empate) y correrá la salida.
4. Las primeras CUATRO Rondas los Atletas serán sembrados mediante sorteo inteligente separando tanto como sea posible a Atletas del mismo grupo y sin repetir contrincantes. A partir de la Quinta los Atletas se ordenarán de acuerdo a sus Partidas Ganadas – conocido como Sistema Suizo. Los Atletas se ubicarán en sus posiciones en la Cancha como lo indicará la Cédula de la Partida. La anotación de cada juego y de cada partida la realizará oDómino de forma automática. La salida la hará el jugador cuyo nombre designe **oDomino**.
5. El Criterio principal para la Tabla de Posiciones será Partidas Ganadas; el criterio para desempate será Diferencial en puntos acumulados.
6. Cada Partida estará regida por tres relojes de tiempo descendente:
 - * **Reloj General** (aparece arriba a la izquierda): 30 minutos – inicia al ser lanzada la Ronda; ocasionalmente podrá reiniciarse, a criterio del Juez.
 - * **Reloj de tu pareja** (aparece abajo a la derecha) y **Reloj de la pareja contraria** (abajo a la izquierda) 16 minutos cada uno, inician al colocar la primera ficha y funcionan alternados: o retrocede uno o el otro, como el reloj de ajedrez.Ninguno de los tres relojes se detiene entre juegos mientras se mezclan las fichas.

Si al terminar un juego se observa que uno, dos, o los tres relojes agotaron su tiempo cambiando a color rojo, no se iniciará juego adicional y la partida **Termina Por Tiempo (TPT)** como sigue:

- a. Si **Uno u Otro Reloj de Pareja – No Los Dos** – se agota, gana quien no agotó tiempo. Se respetará el diferencial de puntos al momento del TPT, pudiendo ser positivo, negativo o cero.
- b. En cualquier otra combinación de agotamiento de relojes, ganará la pareja que vaya adelante en score. Si estuviesen empatados (con diferencial cero), perderá la pareja que salió en el primer juego de la partida.

Es responsabilidad de la pareja beneficiada, solicitar TPT por tiempo.

7. La pareja que llegue o rebase 100 puntos ganará la Partida. Para los Diferenciales, el excedente por rebasar 100 puntos No Cuenta.
8. oDómino mezclará las fichas. Siempre inicia el Atleta indicado por oDómino. Para los siguientes juegos rotará la salida, a la derecha.
9. Durante la Partida no se permitirán movimientos, gestos o ademanes que puedan interpretarse como “señas”. - Durante la partida no se podrá comer.
10. Si un Atleta requiere abandonar el torneo por fuerza mayor, se le pide NOTIFICAR AL ADMINISTRADOR a la brevedad posible. El Atleta podrá ser reemplazado por un atleta de banca, jugando en su sustitución.
11. Una vez dado aviso de inicio de partida y una cancha no se completa después de 5 minutos, los ausentes merecerán repudio. Se declarará default: se aplica punto de partida y diferencial +30 a los presentes y diferencial -70 al ausente.
12. El tiempo máximo sugerido para una jugada es como sigue:
 - a. Teniendo sólo una ficha con una opción a jugarse: hasta 4 segundos; si rebasa cuatro segundos oDomino la jugará automáticamente, no se permite pensar en falso.
 - b. Teniendo dos o más fichas sin oportunidad de cierre: hasta 20 segundos sugerido
 - c. Teniendo oportunidad de cierre: hasta un minuto sugerido.
 - d. Pedimos a los Atletas no demorar sus jugadas pues desanima a los participantes y puede derivar en TPT (terminar por tiempo) por exceder 16 minutos Reloj de Pareja
13. - oDómino no permite pasar en falso o pensar en falso.
14. - oDómino no permite que un atleta salga sin corresponderle.
15. - oDómino no permite “cachirul” (colocar una ficha que no quepa).
16. - En caso de empate en un cierre, no habrá nada para nadie y se correrá la mano.
17. - Los atletas deberán jugar en silencio, salvo el decir PASO de darse el caso.
18. - Cualquier situación no prevista en este reglamento será resuelta por el Juez y su decisión será inapelable.

“SÉ HUMILDE EN LA VICTORIA Y AMABLE EN LA DERROTA”

