Taller de Normas Federativas

4 de Noviembre de 2022. A las 17,30 horas
Salón Largo del Círculo Industrial de ALCOY

ORGANIZADO POR:

CÍRCULO INDUSTRIAL de Alcoy

COLABORA:

Ayuntamiento de Alcoy

bLAnCa DoBle DOMINÓ

Clases impartidas por componentes de la BLANCA DOBLE

ASISTENCIA LIBRE
Inscripción mluz 670539974

COMITÉ TÉCNICO ARBITRAL
FEDERACIÓN VALENCIANA DE DOMINÓ JAUME I

La práctica del deporte del Dominó habrá de desarrollarse con el máximo respeto a compañeros y contrarios y con estricta observancia del Reglamento del Juego y Competiciones de la Federación Española de Dominó; del que, a manera orientativa y resumida, extraemos los siguientes puntos:

- Antes de tomar asiento, los jugadores determinarán a quien corresponde la primera salida y la posición a ocupar en la mesa. Sale quien haya extraído la ficha de valor más alta y además elegirá su lugar en la mesa; a su derecha se sentará aquél de los contrarios con la ficha de valor más alto de las de entre ellos.
- Está prohibida la colocación de cualquier objeto ajeno a la partida sobre la mesa de juego
- Una vez levantadas las fichas, no se tocan, excepto para jugarlas. Si algún jugador toca alguna de sus fichas está obligado a jugarla, siempre que esta tenga cabida.
- Las fichas se colocarán de forma suave y uniforme, se cogerán y se jugarán siempre de la misma forma (a la misma velocidad) y con la misma mano.
- Al colocar la ficha no podrá haber dedo alguno por encima del anverso de la ficha
- Está expresamente prohibido enfatizar o golpear la mesa con las fichas.
- Una vez colocada la ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla de ese lugar.
- El carro con las fichas jugadas avanzará luego de la ficha de salida en ambas direcciones en línea recta hasta TRES FICHAS colocadas. Los DOBLES NO CUENTAN Al quebrar el carro en el sentido contrario a las agujas del reloj, de igual manera la nueva línea avanzará hasta TRES FICHAS colocadas, SIN CONTAR LOS DOBLES.
- Cuando ambos extremos del carro sean de igual "palo" el jugador al que corresponda jugar lo hará OBLIGATORIAMENTE por la derecha según su posición, pero si el carro está alineado con el jugador, éste la colocará por su lado más cercano.
- Los jugadores permanecerán sentados durante la partida, adoptando una posición que suponga actitud de relajamiento, SITUANDO LAS MANOS DEBAJO DE LA MESA. Ningún jugador podrá recriminar la posición que adopte cualquiera de los rivales; en el caso de que lo estime, llamará al Juez-Árbitro
- No podrán realizarse movimientos que puedan interpretarse como información improcedente.
- Si se posee una sola ficha que tenga cabida para jugar, el jugador está obligado a colocarla con prontitud sin detenerse a pensar, salvo que dicha ficha permita dos opciones. Las infracciones por pensada en falso serán resueltas con la intervención del Juez-Árbitro.
- El tiempo máximo para realizar una jugada será de 20 segundos y de hasta un minuto si existe posibilidad de cierre (tiempos aproximados). En ningún caso podrá utilizarse la pensada como pérdida de tiempo o como argucia para ganar. Si existieran indicios claros de esta práctica puede reclamarse la presencia del Juez-Árbitro.
- Cuando por error involuntario se diga "paso" y se tengan fichas por jugar, podrá la pareja contraria, en ese momento, pedir la anulación de la jugada con pérdida de la mano por parte del infractor o compañero, o que dicha jugada se reproduzca a partir del momento de la infracción. Al decir "PASO" el jugador ha consumido su turno a todos los efectos.
- Al finalizar cada mano, las parejas podrán realizar, entre ellos, un breve comentario de la jugada, sin alzar la voz y sin referirse nunca a los contrarios, y en ningún caso por tiempo superior a 30 segundos. Se prohíbe cualquier conversación entre jugadores de una y otra pareja durante el desarrollo o finalización de las manos. Todos los comentarios se efectuarán al finalizar la partida.
- Cuando se cantetiempo (para concluir la partida)solo se saldrá una vez más (independientemente de la situación en que se encuentren las fichas).
- Finalizada cada partida, los jugadores abandonarán la ZONA DE JUEGO.
- Tendrán la consideración de infracción leve todas aquellas que sean debido al nerviosismo propio de los Torneos, o a la falta de costumbre a las competiciones oficiales siempre que no sea reiterativo . Las infracciones de carácter leve se corregirán mediante la muestra de la tarjeta azul por el Juez-Árbitro.

FALTAS DE CARÁCTER LEVE (Tarjeta AZUL)

1.- Retraso entre 0 y 10 minutos, para que los capitanes entreguen las alineaciones. 2.- Retraso entre 0 y 10 minutos de los jugadores. 3.- Si sale empleando un dedo y luego coge la ficha con la mano, la 1ª vez que la ponga de distinta manera. 4.- Salir cuando no le toca. 5.- Si sale arrastrando la ficha, la 1ª vez que la ponga de distinta manera. 6.- Si sale alzando notoriamente la ficha, la 1ª vez que la ponga de distinta manera. 7.- No poner la ficha en el centro de la mesa al salir. 8.- Golpear la mesa al poner la ficha al salir. 9.- Al salir, no colocar la ficha cruzada (doble), o mirando al salidor la de menor valor, en caso de no ser un doble.	10.- Separar las fichas del carro. 11.- Ordenar las fichas del carro. 12.- Decir paso y tener ficha por jugar. 13.- La 1ª jugada en que se piense sin tener fichas por jugar o teniendo solamente una y por un solo sitio. 14.- Caída de fichas por más de tres veces en la misma partida. 15.- Comentar con el compañero, sin alzar la voz, más de 30 segundos. 16.- La 2ª vez que se rebase el límite horario sin acabar la partida. 17.- Recibir una llamada durante la mano, teniendo el móvil en su poder.

La tarjeta azul por segunda vez lleva consigo la formulación de apercibimiento verbal, explicando que se incurriría en infracción de carácter grave en el caso de reiterar por una tercera vez, equivalente a una tarjeta amarilla.

FALTAS DE CARÁCTER GRAVE (Tarjeta AMARILLA)

1.- Mostrar desacuerdo verbal con la decisión arbitral de mostrar una tarjeta. 2.- La reiteración de decir paso y tener ficha por jugar. 3.- La reiteración de pensar y tener una sola ficha por jugar y por un sitio. 4.- Retraso entre 10 y 20 minutos para sentarse. 5.- La reiteración de las infracciones de salida o de la forma de poner las fichas en la mesa. 6.- Comentarios con compañeros o contrarios, finalizadas las jugadas, en alta voz. 7.- La 3ª vez que se rebase el límite horario sin acabar la partida. 8.- Amenaza de abandonar la partida. 9.- Levantarse de la mesa de juego sin autorización de la Organización o del Juez-Árbitro. 10.- Tocar una ficha y jugar otra, siempre que quepa en la jugada. 11.- Pensar excesivamente según el Juez-Árbitro.	12.- No obedecer al capitán de su equipo. 13.- Colocar fichas de forma desigual. 14.- Jugar con ambas manos. 15.- Desviar la mirada del centro de la mesa de juego, durante una mano, ya sea a los laterales de la mesa o al compañero. 16.- Gesticular. 17.- Quebrantamiento de sanciones leves. 18.- Permanecer en la zona de juego finalizada la partida. 19.- Quedando una ficha por jugar, mirar las fichas del contrario. 20.- No vestir adecuadamente. 21.- Desconsideración y provocación. 22.- INTENTAR jugar con síntomas evidentes de embriaguez o drogadicción. 23.- Colocar en la mesa objetos ajenos a la partida. 24.- No llevar licencia de identificación en lugar visible.

La exhibición de una tarjeta amarilla llevará consigo el apercibimiento verbal de no volver a incurrir en infracción de la misma naturaleza, ya que la exhibición de dos tarjetas amarillas comporta una tarjeta de color rojo.

FALTAS DE CARÁCTER MUY GRAVE (Tarjeta ROJA)

1.- La 2ª vez falta grave de misma naturaleza o 3ª vez falta grave de distinta índole. 2.- La 4ª vez que se rebase el límite horario sin acabar la partida. 3.- ABANDONO de una partida. 4.- DISCUTIR en ALTA VOZ durante el transcurso de una mano. 5.- INSULTAR. 6.- Alterar el desarrollo de las partidas por los comentarios que se realicen. 7.- NO OBEDECER reiteradamente al Juez-Árbitro. 8.- JUGAR con síntomas evidentes de embriaguez o drogadicción. 9.- Toda actuación antideportiva, señas, trampas, malos modos en general.	10.- Negativa reiterada de aceptar la decisión del Juez-Árbitro en anular una jugada. 11.-. Reiteración de desobedecer al capitán por 2ª vez. 12.- Comentarios ofensivos al Juez-Árbitro y la desobediencia a sus instrucciones. 13.- La suplantación de identidad o alineación indebida. 14.- Rebeldía contra acuerdos de los órganos federativos. 15.- Incitar a la violencia. 16.- Amañar resultados. 17.- Alterar la hoja de anotaciones, cambiando el resultado original obtenido. 18.- Conducta agresiva y/o violenta. 19.- Jugar con licencia caducada. 20.- Fumar, consumir bebidas alcohólicas o cualquier sustancia estupefaciente o psicotrópica.

Los jugadores a quienes se les muestre tarjeta roja deben abandonar la partida en la que tomen parte en ese momento. Asimismo, serán sancionados, como mínimo, con una partida de suspensión.
TODO JUGADOR QUE RECIBA TARJETA ROJA, NO TENDRÁ DERECHO A PREMIO ALGUNO.