



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE
VENEZUELA

MANUAL TÉCNICO DOMINÓ



MÁS INFORMACIÓN:
CVGINTEREMPRESAS.COM



@CVG_INTEREMPRESAS

ÍNDICE

1.	LUGAR Y FECHA:.....	2
2.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
3.	SITIO DE COMPETENCIA:.....	2
4.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
5.	CATEGORÍAS.....	2
6.	INSCRIPCIÓN.....	2
7.	PROGRAMA DE COMPETENCIAS	3
8.	PERSONAL TÉCNICO	3
9.	COMISION DE JUSTICIA.....	3
10.	ACUERDOS.....	3
11.	SISTEMA DE JUEGO.....	11
12.	PREMIACIÓN	14
13.	RESOLUCIONES	15
14.	CASOS IMPREVISTOS.....	15

DOMINO

CONDICIONES GENERALES

- 1. LUGAR Y FECHA:** _____ diciembre 2025
- 2. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congresillo Técnico y Cambios de FUERZA MAYOR: (hasta dos por equipo por Categoría) se realizará el día ____/12/2025 en CVG FUNDEPORTE.
- 3. SITIO DE COMPETENCIA:** _____
- 4. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
 - 4.1 Cada equipo podrá contar con un máximo de ocho (08) jugadores (as), a fin de conformar tres (03) parejas principales y una (01) pareja suplente.
 - 4.2 Cada equipo si así lo desea puede contar con un Entrenador y Delegado.

5. CATEGORÍAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)
Parejas	Libre Femenino	8	1
	Libre Masculino	8	

6. INSCRIPCIÓN

- 6.1 Inscripción (NOMINA) VIA INTERNET.
- 6.2 Entrega de lista oficial de participantes emitida por el sistema de inscripciones, firmada y sellada por el departamento de recursos humanos.

7. PROGRAMA DE COMPETENCIAS

La programación diaria estará disponible en la página web de los juegos una vez sea definida.

8. PERSONAL TÉCNICO

Se conformará por un Juez Principal y seis Jueces de Mesa bajo la supervisión del delegado Operacional y la Comisión Técnica.

9. COMISION DE JUSTICIA

9.1. La Comisión de Justicia estará compuesta por:

- a) Dirección Técnica.
- b) Delegado Operacional.
- c) Un miembro elegido por los delegados asistentes al Congresillo.

10. ACUERDOS

- 10.1. Todos los participantes deben usar el uniforme oficial (franela) representativo de la Empresa, el Logo de la Empresa debe ser estampado y obligatorio en la franela, no se permitirán logos elaborados, dibujados, escritos con marcador o bolígrafo, pegados con tirro u otro material similar.
- 10.2. Todos los jugadores para el inicio del juego deben estar uniformemente vestidos, entiéndase esto, con sus franelas puestas, la gorra es opcional.

Parágrafo Único: La violación a este Artículo se sancionará con la exclusión de la pareja o el jugador por parte del Personal Técnico, Se concederán cinco minutos (05') para uniformarse correctamente y entrar a juego, de no hacerlo se procederá de acuerdo al caso.

- 10.3. Se podrá utilizar la chaqueta de mono o un abrigo identificado con los colores, el nombre y/o el logo de la Empresa, siempre debe tener puesta debajo la franela del equipo. Si utiliza otro tipo de abrigo debe colocarse la franela oficial sobre este.
- 10.4. El sistema de juego será por equipos, de los (as) ocho (08) jugadores (as) se formarán tres parejas principales y una pareja suplente, que pueden ser integradas por cualquiera de los (as) jugadores (as) presentes y deben inscribirlas antes del inicio de cada FASE.
- 10.5. Todos los equipos el día del Congresillo deberán presentar la alineación de sus parejas para la FASE CLASIFICATORIA, quien no lo haga se tomará en el mismo orden que aparece en la planilla de Inscripción del equipo (nomina).
- 10.6. El material deportivo a usar será suministrado por el Comité Organizador de los juegos
- 10.7. La puntuación o tantera será llevada por uno de los jugadores del equipo nombrado en segundo lugar del calendario oficial, de no haber acuerdo en la designación, entonces lo indicará el Juez, dicho anotador será controlado por el juez de mesa y sus decisiones deben ser acatadas.

Parágrafo Único: Cada pareja en su mesa debe estar pendiente de la Anotación, al firmar la planilla está aceptando el resultado del juego, por

lo tanto, si alguien se equivoca en la Anotación podrá solicitar una revisión de la planilla y retractarse antes de finalizar la Jornada que se esté desarrollando, el Juez Principal levantara un Acta que deben firmar ambos delegados involucrados.

- 10.8. Un juez o un jugador de la mesa hará el primer barajo, cada jugador tomará una “PIEDRA” y sale el jugador que tenga la cifra más alta; si hay empate, lo decidirá el extremo de la piedra más alto; las siguientes salidas y la toma de las piedras se harán por el jugador a la derecha (“mano”) de quien barajo. La falta se amonestará la primera vez la reincidencia se penalizará con diez (10) tantos restados a su tantera.
- 10.9. Se considera como infracción, durante la competencia (juego):
- a) Ingerir licor
 - b) Fumar
 - c) Usar lentes oscuros
 - d) Masticar chicles o caramelos
 - e) Silbar
 - f) Canturrear
 - g) Hablar, lo único verbal son las palabras PASO, NO LLEVO o TRANCADO.
 - h) Movimientos repetitivos como quitarse y ponerse la gorra, los lentes, secarse el sudor, rascarse la cabeza, mover la boca, encogerse de hombros y otros movimientos similares
 - i) El jugador que inicie el juego con la mano derecha o con la izquierda debe continuar jugando con esa misma mano, hasta que termine la “mano”.

- j) Si se produce una salida mixta, el mayor número deberá ser colocado a la derecha del salidor.
 - k) Si la salida es con un doble, este se colocará paralelo al salidor.
 - l) Se prohíbe utilizar en el sitio de juego teléfonos celulares, Radios, Bipert, buscapersonas o cualquier otro medio de comunicación que distraiga o interrumpa el juego.
 - m) No se permite que cualquier medio de comunicación suene, repique o sea manipulado, durante el juego
 - n) Utilizar más del tiempo previsto para realizar una jugada.
- 10.10. Cualquier infracción de la cláusula anterior tendrá una pena de veinte (20) tantos que serán restados en la tantera de la pareja infractora.
- 10.11. Las manos deben estar bajo la mesa mientras dure el desarrollo de la competencia (juego).
- 10.12. Después de realizado el barajo, levantadas y colocadas las piedras en el atril en forma vertical, no se permite intercambiar las piedras del lugar. Sanción: veinte (20) puntos menos de su tantera.
- 10.13. Deben tomarse todas las precauciones para evitar que las piedras se caigan, en caso de caer y es vista es barajo automático, si no es vista se continua la partida, en ambos casos con la autorización del Juez, de ser repetitivo se sancionara con veinte (20) puntos menos en su tantera.
- 10.14. Luego de iniciado un juego la (s) pareja (s) inscritas que comienzan una **FASE** deben terminarla, y no podrán sustituir jugadores hasta tanto no culminen **los juegos establecidos de la FASE que se esté desarrollando**. Solo por causas de **Fuerza Mayor** comprobada se permite el cambio (s) pudiendo ingresar la pareja suplente.

- 10.15. Si una o dos parejas provocan **dos** FORFEIT durante la competencia de la FASE Clasificatoria, quedan extrañados del torneo los jugadores de dicha (s) pareja (s) que no estén presentes al momento de iniciar el juego, pudiendo continuar en dicha FASE mínimo una pareja del equipo con los jugadores (as) restantes que puedan conformarla.
- 10.16. Si una o dos parejas provocan un FORFEIT en uno de los dos últimos juegos de la FASE Clasificatoria, quedan extrañados del torneo los jugadores de dicha pareja (s) que no estén presentes al momento de iniciar el juego, pudiendo continuar en esta FASE mínimo una pareja del equipo con los jugadores (as) restantes que puedan conformarla.
- 10.17. Si dos parejas provocan un FORFEIT en cualquier FASE que preceda a la FASE Clasificatoria, el equipo queda extrañado del torneo, aplicándose además las sanciones establecidas que se derivan de la falta.
- 10.18. Para decretar FORFEIT, se considerarán veinte minutos (20') de prórroga después de la hora señalada para el primer juego de una tanda según el calendario y para los juegos sucesivos de dicha tanda la prórroga será de diez minutos (10'), en ambos casos después que el Juez Arbitro ha llamado a juego, el equipo que gane por FORFEIT se le otorgara un marcador de cien a cero (100x0) y ciento cincuenta a cero (150x0) a su favor, según la FASE que se esté jugando.

Parágrafo Único: Para todas las FASES, la (s) pareja (s) que no se presenten al momento del llamado del Juez Arbitro para el inicio de la partida y luego en el tiempo de espera se incorporan, se sancionaran de la forma siguiente: De uno (01) a cinco (05) minutos, 10 puntos menos de su tantera, de seis (06) a diez (10) minutos, 15 puntos menos de su

- tantera y de once (11) a veinte (20) minutos, 30 puntos menos de su tantera.
- 10.19. Cuando una o varias parejas quedan extrañadas del torneo **se aplicará lo establecido Reglamentariamente** y de ser concedidos ganados los juegos a los adversarios que le quedan pendientes, se otorgara una puntuación de cien a cero (100x0) y ciento cincuenta a cero (150x0) según la FASE que se esté desarrollando no teniendo estas parejas que presentarse a sus compromisos con la (s) pareja (s) extrañada (s).
- 10.20. Piedra tocada, piedra jugada, salvo que esta no cuadre, se le mostrara al jugador de su derecha y la colocara tapada a su lado derecho de la mesa y la jugara obligatoriamente en el primer momento que tenga cabida. La sanción será la siguiente: veinte (20) tantos restándosele a su tantera.
- 10.21. El jugador que voltee una piedra (ficha) que no tiene cabida y la recoge antes que se realice otra jugada, será penado con veinte (20) tantos restándole a su tantera; **el jugador adversario a la derecha sin consultar con su compañero decidirá si baraja o no la mano** (jugada) según afecten o no a la pareja contraria. **La piedra se colocará destapada a un lado del infractor y deberá jugarse inmediatamente tenga cabida. Si el jugador consulta con su compañero se baraja automáticamente y sale el que le corresponda.**
- 10.22. El jugador que coloque una ficha que no tiene cabida y luego se realizan jugadas sucesivas, es decir que, se realiza una jugada conocida vulgarmente como “CABRA” y esta se descubre antes de finalizar la “mano”, **será** sancionado con cuarenta (40) tantos, que se restaran al

adversario a su tantera y **se baraja automáticamente, se sigue el juego y sale el que le corresponda en turno o rotación.** Si la “cabra” se descubre luego de finalizada la “mano” no habrá sanción, se contabilizan los puntos, se baraja y le toca salir al jugador que le corresponda en la rotación.

10.23. El jugador que de PASO en falso o diga PASO teniendo fichas para jugar, será sancionado de la manera siguiente:

- a) Si no se han realizado jugadas sucesivas se penará restándole veinte (20) tantos de su tantera y la pareja contraria decidirá si baraja o no, la mano continua.
- b) Si un jugador “pasa” para evitar colocar una tranca o llegada, se revisarán sus piedras y si tiene para jugar, automáticamente pierde el encuentro.

10.24. Si un jugador sale o juega adelantado en una jugada cualquiera, se recogerá la piedra colocada, **esta se colocará destapada a un lado del infractor y deberá jugarse inmediatamente tenga cabida; el jugador de la derecha del infractor** decidirá si baraja o no y saldrá o jugará a quien le corresponda por la rotación de la salida, sea cual sea la decisión se sancionará, además, restándole veinte (20) tantos de su tantera.

10.25. El jugador que diga TRANCADO y tiene la “piedra” para hacerlo, automáticamente el juego quedará TRANCADO.

10.26. No se pueden cantar las fichas que se juegan, de la misma manera decir TRANCADO colocando la ficha que no es de tranca (adelantarse a la jugada) pena: veinte (20) tantos, restándosele a su tantera.

- 10.27. Cuando a un jugador le toca colocar dos (02) o más piedras seguidas, este debe esperar que los demás jugadores digan PASO en cada una de las piedras jugadas, si se adelanta se sancionara restándole veinte (20) tantos a su tantera. **Además, se aplicará lo establecido en el Reglamento Nacional de Domino, Artículo 96, literal c.**
- 10.28. El jugador o equipo que impida contar las piedras luego de una TRANCA, una LLEGADA o en cualquier situación del juego, se sancionara automáticamente con la pérdida del juego en desarrollo, además de la sanción disciplinaria que la falta amerite.
- 10.29. El calendario de juego debe ser respetado y bajo ningún concepto se atrasarán o adelantarán juegos.
- 10.30. Los jugadores no deben mover o acomodar las piedras que están en la mesa hasta tanto sean contadas. Sanción: Se restarán veinte (20) tantos, restándosele de la tantera al infractor
- 10.31. De ser necesario, se concederá un tiempo de cinco minutos (05'), para ir al baño, en ningún caso podrán ausentarse al mismo tiempo los dos integrantes de una misma pareja. En caso de emergencia mayor el Juez a su criterio y consideración determinara el tiempo y la cantidad de veces. En todos los casos se debe solicitar autorización al Juez.
- 10.32. Queda establecido que un partido y/o una “mano” comienza en el momento que se inicia el barajo de las fichas y finaliza en el momento que se termina de contar los puntos obtenidos por una pareja.
- 10.33. Todas las faltas COMPETICIONALES, TECNICAS Y ADMINISTRATIVAS se sancionarán de acuerdo con lo establecido en el CODIGO DE

INFRACCIONES Y SANCIONES de la CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS

11. SISTEMA DE JUEGO

- 11.1. El sistema de juego a utilizar se hará de acuerdo con la cantidad de equipos participantes, teniendo como referencia lo establecido en el REGLAMENTO DE LA CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS DE GUAYANA.
- 11.2. Para la Fase Clasificatoria, Sub-Grupos, Octavos de Final, Cuartos de Final y Fase Semi Final, todos los partidos se jugarán a cien (100) tantos y para la Fase FINAL se jugará a ciento cincuenta (150) tantos
- 11.3. Se establecen los tiempos de juegos siguientes:
 - a) Cuarenta minutos (40') para jugar a cien (100) tantos.
 - b) Sesenta minutos (60') para jugar ciento cincuenta (150) tantos.
 - c) Veinte segundos (20") para realizar una jugada.
 - d) Sesenta segundos (60") para realizar una jugada de TRANCA.

Parágrafo Único: En caso de incumplir con los literales c y d, se aplicará la sanción siguiente: 1ra. Vez, veinte (20) tantos, 2da. Vez, cuarenta (40) tantos, restados a la tantera del infractor; 3ra. Vez, Expulsión por tarjeta roja. Esta sanción es acumulable, para toda la Competencia.

- 11.4. Si al cumplirse el tiempo de juego; se está jugando, la "mano" se finalizará, se anotarán los puntos de la "mano", se revisará la planilla de

anotación y los puntos anotados y ganará el que tenga más puntos en ese momento.

11.5. Si al cumplirse el tiempo de juego, se está jugando la “mano”, esta “mano” se debe concluir y si se empata se abrirá otra “mano” o las que sean necesarias hasta que se desempate.

11.6. Todas las penalizaciones en puntos en la Fase Clasificatoria, Sub-Grupos, Octavos de Final y Cuartos de Final se reducirán a la mitad de lo establecido en estas condiciones; para la Fase Semi Final y FINAL se aplicará tal como está establecido.

11.7. Para definir las posiciones en caso de empate se determinará de la manera siguiente:

a) Si el empate es por cualquier posición de la Fase Clasificatoria, Sub-Grupos, Octavos de Final, Cuartos de Final o Semi Final entre dos o más equipos se definirá de la manera siguiente:

- a. Por quien haya ganado el “MATCH” (Serie particular entre los empatados).
- b. Diferencia de “MATCH” a favor entre los empatados
- c. Quien haya ganado más “MATCH” entre los empatados
- d. Diferencia de “CHICOS” a favor entre los empatados
- e. Quien haya ganado más “CHICOS” entre los empatados
- f. Quien tenga mejor diferencia de PUNTOS a favor entre los empatados.
- g. Quien tenga más PUNTOS a favor entre los empatados.
- h. Quien tenga menos PUNTOS en contra entre los empatados.

- i. Si persiste el empate, una pareja por equipo realizara una “mano” extra o las necesarias para dilucidar el empate.

Esta tabla se aplicará en orden descendente y por descarte hasta que alguna decida el empate. Si alguna decide la igualdad entre dos o más equipos, se continuará aplicando a los equipos restantes la tabla desde el siguiente literal donde se haya decidido la paridad.

- b) Si el empate es por el primer lugar en la **FASE FINAL** entre dos (2) o más equipos se hará un sorteo para realizar juegos (s) extra (s) **todos contra todos, cada Empresa estará representada por las tres parejas.**

- c) Si el empate es en otra posición se definirá **de acuerdo con lo establecido en el numeral 11.1.1 literal A de estas condiciones.**

11.8. Para definir la mejor pareja, está debe estar integrada por los (as) mismos (as) jugadores (as) de una Empresa desde el inicio de la competencia y solo se tomará en cuenta los juegos realizados y ganados en la FASE CLASIFICATORIA y en caso de empate en el mismo grupo o grupo diferente con igual cantidad de equipos, se aplicará lo establecido en el Artículo 12.7.- literales A1, A2, A3, A4 y A5 anteriormente descritos.

Parágrafo Único: Si las parejas empatadas están en grupos de equipos desiguales en cantidad, se aplicará para que tengan igual oportunidad, la formula siguiente:

$$X = \frac{\text{Puntos Obtenidos} \times 100}{\text{Puntos a disputar}} \quad \square \square \%$$

- 12.4. De persistir el empate se concederán las medallas a la pareja cuyo equipo ocupe la mejor posición final.
- 12.5. Si son del mismo equipo:
- a) Por el que tenga mayor cantidad de puntos a favor.
 - b) Por el que tenga menos puntos en contra.
 - c) Por el que tenga más “zapateros” a su favor.

12. PREMIACIÓN

- 12.1. Las medallas para los tableros individuales se otorgarán únicamente por los puntos obtenidos.
- 12.2. Se otorgará la siguiente premiación en medallas.
- 12.3. La ceremonia de premiación se efectuará en los horarios previstos. Para la ceremonia de presentación y de premiación los atletas deberán vestir los uniformes representativos de la empresa a la que representa, conforme a las normas protocolares establecidas por el comité organizador. Los atletas a premiar deberán presentarse en el sitio de premiación por lo menos 15 minutos antes de la hora fijada para la ceremonia. La premiación se realizará considerando la forma universal admitida, por medallas (Puntuables y Físicas), se premiará con medallas de Oro, Plata y Bronce a los (as) atletas de las empresas ocupantes del primer, segundo y tercer lugar respectivamente, siendo computables para el cuadro de honor según el lugar obtenido.

- 12.4. Se otorgará un puntaje tanto para el masculino como para el Femenino de la siguiente manera 10, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 a los equipos que ocupen del 1° al 8° Lugar, en la clasificación general.
- 12.5. En caso de empate a puntos en la tabla general por cualquier posición, el desempate se dilucidará de acuerdo con lo establecido en el Artículo 49 Capítulo III DE LA COMPETENCIA EN GENERAL del Reglamento de la Carta Fundamental.

MEDALLAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)	MEDALLAS PUNTUABLES								MEDALLAS FÍSICAS							
				Masculino				Femenino				Masculino				Femenino			
				O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T
Parejas	Libre Femenino	8	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	2	2	6	2	2	2	6
	Libre Masculino	8																	
TOTAL DEPORTE				2	2	2	6					4	4	4	12				

13. RESOLUCIONES

La Dirección Técnica será la encargada de resolver los casos y situaciones de orden general, técnica y administrativa antes y durante el desarrollo de los juegos, para lo cual se apoyará en el Reglamento Federativo, Carta Fundamental, su Reglamento y las presentes Condiciones.

14. CASOS IMPREVISTOS

Lo no previsto en los Reglamentos Federativos, la Carta Fundamental, su Reglamento y las presentes Condiciones, será resuelto por el Comité Organizador.

DIRECCIÓN TÉCNICA 2025