



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE  
VENEZUELA

# MANUAL TÉCNICO DOMINÓ



MÁS INFORMACIÓN:  
[CVGINTEREMPRESAS.COM](http://CVGINTEREMPRESAS.COM)



@CVG\_INTEREMPRESAS

## ÍNDICE

2.	LUGAR Y FECHA:.....	2
3.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
4.	SITIO DE COMPETENCIA: _____.....	2
5.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
4.1.-	Cada equipo podrá contar con un máximo de ocho (8) jugadores.....	2
6.	CATEGORÍAS.....	2
7.	PERSONAL TÉCNICO:.....	2
	Se conformará por un Juez Principal y seis Jueces de Mesa bajo la supervisión del Delegado Operacional y la Comisión Técnica.....	2
8.	COMISIÓN DE JUSTICIA.....	2
9.	ACUERDOS.....	3
10.	SISTEMA DE JUEGO:.....	9

## **DOMINO - JUBILADOS**

### **MASCULINO - FEMENINO**

#### CONDICIONES GENERALES

- 1. LUGAR Y FECHA:** Puerto Ordaz.
- 2. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congresillo Técnico en CVG FUNDEPORTE.
- 3. SITIO DE COMPETENCIA:** \_\_\_\_\_
- 4. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
  - 4.1.- Cada equipo podrá contar con un máximo de ocho (8) jugadores
  - 4.2. Cada equipo si así lo desea puede contar un delegado y un entrenador
- 5. CATEGORÍAS.**
  - 5.1. Libre – Masculino y Femenino (Sin límite de edad).
- 6. PERSONAL TÉCNICO:**

Se conformará por un Juez Principal y seis Jueces de Mesa bajo la supervisión del Delegado Operacional y la Comisión Técnica.
- 7. COMISIÓN DE JUSTICIA**
  - 7.1.-La Comisión de Justicia estará compuesta por:
    - A) Dirección Técnica
    - B) Delegado Operacional
    - C) Un miembro designado por los Delegados asistentes al congresillo.
  - 7.2.- Las decisiones de la Comisión de Justicia podrán ser apeladas antes el Jurado de Honor.

## 8. ACUERDOS

- 8.1. La puntuación o tantera será llevada por uno de los jugadores, el cual será nombrado por ellos mismos, 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.
- 8.2. Un juez hará el primer barajo y/o cualquier jugador o todos los jugadores. Sale el jugador que tome del barajo la carta mas alta; las siguientes salidas se harán por la derecha del jugador que quede de “mano”. *El jugador que baraja recoge de último.*  
*Si hay empate en la carta más alta, ganara el que tenga la cifra más alta de una porción de la piedra.*
- 8.3. Se considera como infracción, durante la competencia (juego):
- Ingerir licor
  - Fumar
  - Usar lentes oscuros
  - Masticar chicles o caramelos
  - Silbar, toser y/o bostezar
  - Canturrear
  - Hablar, lo único verbal son las palabras PASO, NO LLEVO o TRANCADO.
  - 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.
- 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”.

Si se produce una salida mixta, el mayor número deberá ser colocado a la derecha del salidor.

Si la salida es con un doble, este se colocara paralelo al salidor.

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.

***El Juez decidirá si amonesta o sanciona reglamentariamente y esta será definitiva.***

- 8.4. Cualquier infracción de la cláusula anterior tendrá una pena de 10 tantos que serán restados en la tantera de la pareja infractora.
- 8.5. Las manos deben estar bajo la mesa mientras dure el desarrollo de la competencia (juego).
- 8.6. Después de realizado el barajo y levantadas las piedras en forma vertical, no se permite intercambiar las piedras del lugar. Sanción: 10 puntos menos de su tantera.
- 8.7. Deben tomarse todas las precauciones para evitar que las piedras caigan.
- 8.8. La(s) pareja(s) que comienzan un juego deben terminarlo, bajo ninguna circunstancia se permite cambio de jugador hasta tanto no culminen los puntos establecidos según la RONDA que se este desarrollando. Solo se podrá cambiar un jugador en caso de FUERZA MAYOR.
- 8.9. El sistema de juego será por equipos y no por parejas, de los cinco (05) jugadores se formarán dos parejas que pueden ser integradas por cualquiera de los jugadores presentes.

- 8.10. Si una pareja provoca un FORT FEIT, quedan extrañados del torneo los jugadores de dicho equipo que no estén presentes al momento de decretar el FORT FEIT, pudiendo continuar en la competencia los jugadores restantes que puedan conformar una pareja
- 8.11. Para decretar FORT FEIT, se consideraran 15 minutos 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 5 minutos después que el juez principal ha llamado a juego, el equipo que gane por FORT FEIT se le otorgara un marcador de (100x0 y/o 120 x 0) a su favor.
- 8.12. Cuando una pareja queda extrañada del torneo, los juegos que le quedan pendientes, serán ganados automáticamente (100x0 y/o 120x0) por las parejas contrarias, no teniendo estas parejas que presentarse a sus compromisos con la pareja extrañada. Además se aplicara lo establecido Reglamentariamente.
- 8.13. 7 Piedra tocada, piedra jugada, salvo que esta no cuadre, se le mostrara al juez de mesa y de ser así se penara con 10 tantos restándosele a su tantera.
- 8.14. El jugador que voltee una piedra (ficha) que no tiene cabida y la recoge antes que se realice otra jugada, será penado con 10 tantos restándole a su tantera y el juez de mesa decidirá si baraja o no la mano (jugada) según afecten o no a la pareja contraria. La piedra se colocara destapada a un lado y debe jugarse inmediatamente tenga cabida.
- 8.15. El jugador que coloque una ficha que no tiene cabida y luego se realizan jugadas sucesivas, es decir que realiza una jugada que

vulgarmente se conoce como “CABRA” será sancionado con 20 puntos que se sumarán al adversario a su tantera y el juez principal decidirá si la mano continua o se baraja según afecte o no a la pareja contraria, de esto ocurrir le toca salir al jugador que le correspondía en la jugada siguiente.

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

Si no se han realizado jugadas sucesivas se penara con 10 tantos de su tantera y la mano continua.

Si se realizan jugadas sucesivas se penara con 20 tantos de su tantera y el adversario decidirá si baraja o no la mano.

- 8.17. Si un jugador sale equivocadamente o se adelanta en una jugada cualquiera, se recogerá la piedra colocada y la pareja contraria decidirá si baraja o no y saldrá o jugara a quien le corresponda por la rotación de la salida, sea cual sea la decisión se sancionara además, restándole diez (10) tantos de su tantera. La piedra se colocara destapada a un lado y debe jugarse inmediatamente tenga cabida.

- 8.18. 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: 10 puntos, restándosele a su tantera.

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

- 8.20. Cuando a un jugador le toca colocar dos (02) o mas piedras seguidas, este debe esperar que los demás jugadores digan PASO en cada una de las piedras jugadas. Pena: 10 puntos restándosele a su tantera.

- 8.21. El jugador o equipo que impida contar las piedras luego de una TRANCA, una LLEGADA o en el transcurso de una “mano”, se sancionara automáticamente con la pérdida del juego en desarrollo, además de la sanción disciplinaria que la falta amerite.
- 8.22. El calendario de juego debe ser respetado y bajo ningún concepto se atrasaran o adelantarán juegos.
- 8.23. Todos los jugadores deben estar uniformemente vestidos, entiéndase esto con sus franelas puestas, la gorra es opcional, pero de usarlas será uniformemente la pareja. La violación a este articulo se sancionara con la exclusión de la pareja o el jugador por parte del Personal Técnico, concediéndole cinco minutos para adecuarse, de no hacerlo perderá el juego. Si los capitanes o delegados, previo al inicio del juego aceptan o lo permiten, deben firmar en la planilla correspondiente de anotación.
- 8.24. Se podrá utilizar la chaqueta de mono o un abrigo identificado con los colores, el nombre y/o el logo de la Asociación, siempre debe tener puesta debajo la franela del equipo. Si utiliza otro tipo de abrigo debe colocarse la franela oficial sobre este.
- 8.25. A cada pareja se le concederán dos tiempos por partido de Cinco (5) minutos cada uno 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.
- 8.26. Para la FASE CLASIFICATORIA todos los partidos se jugaran a cien

(100) tantos y cuarenta (40) minutos máximo de tiempo por partida, para la FASE DE 8vos, 4tos, FASE SEMI – FINAL y FASE FINAL se jugará a ciento veinte (120) tantos y/o una (1) hora máximo de tiempo.

8.27. Se establecen los tiempos siguientes:

Treinta (30") segundos para realizar una jugada.

Sesenta (60") segundos para realizar una jugada de TRANCA.

***Sanción, diez (10) puntos menos de su tantera, si no tiene piedra para jugar.***

8.28. Si al cumplirse el tiempo de juego se está jugando, el partido se terminará, se contarán los puntos y ganará el que tenga más puntos en ese momento.

8.29. Si al cumplirse el tiempo de juego se está jugando, este partido se debe concluir y si se empata, se abrirá otra "mano" o las que sean necesarias hasta que se desempate.

8.30. Se considera jugando, cuando al que le corresponde barajar se encuentra en esa acción

8.31. Todas las faltas COMPETICIONALES, TÉCNICAS Y ADMINISTRATIVAS se sancionarán de acuerdo a lo establecido en el CODIGO DE INFRACCIONES Y SANCIONES de la CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS DE GUAYANA..

## 9. SISTEMA DE JUEGO:

9.1. El sistema de juego a utilizar se hará de acuerdo a la cantidad de equipos participantes, teniendo como referencia lo establecido en el REGLAMENTO DE LA CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS DE GUAYANA

9.1.1. Para definir las posiciones en caso de empate se determinara de la manera siguiente:

Si el empate es en la FASE CLASIFICATORIA (grupos), FASE de 8vos, 4tos y FASE SEMI – FINAL, entre dos (2) o más equipos por cualquier posición se desempatará de la manera siguiente:

A.- Por la serie particular entre los equipos involucrados.

B.- Por quien tenga mejor diferencia de puntos a favor entre los equipos involucrados.

C.- Por quien tenga mayor cantidad de puntos a favor entre los equipos Involucrados.

D.- Por quien tenga menor cantidad de puntos en contra entre los equipos Involucrados.

E.-Si persiste el empate, una pareja designada por equipo realizara una “mano extra “entre los empatados.

9.2. En caso de empate por el primer y segundo lugar en la FASE FINAL, cada equipo escogerá una pareja y jugara un CHICO extra para definir las posiciones.

9.3. Para definir la mejor pareja, está debe estar integrada por los mismos (as) jugadores (as) de una Asociación desde el inicio de la competencia y

solo se tomara 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 aplicara lo establecido en el Artículo 9.1.1.- anteriormente descrito.

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

Mayor porcentaje gana.	Puntos a favor x 100 Puntos a disputar		
	MEDALLAS		
9.- PREMIACION:	ORO	PLATA	BRONCE
EQUIPO (M)	8	8	8
EQUIPO (F)	8	8	8

9. 1.- Se otorgará un puntaje de 10,7,6,5,4,3,2,1 a los equipos que ocupen del 1° al 8° lugar en la clasificación general.

9.4. En caso de empate a puntos en la tabla general por cualquier posición, el desempate se dilucidara de acuerdo a lo establecido en el Artículo 19 Capítulo II DE LA COMPETENCIA EN GENERAL del Reglamento de la Carta Fundamental.

#### 11.- RESOLUCIONES:

La Dirección Técnica será la encargada de resolver los casos y situaciones de Orden General, Técnica y Administrativa originada antes y durante el desarrollo de los Juegos, para la cual se apoyará en el Reglamento Federativo, Carta Fundamental, su reglamento y las presentes Condiciones.

## 12.- **CASOS IMPREVISTOS:**

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

### **DIRECCIÓN TÉCNICA 2025**