

## **BASES DEL TORNEO INDIVIDUAL DE DOMINÓ**

### **NORMAS GENERALES.-**

El torneo se jugará por el sistema suizo y conforme al Reglamento de la Asociación Nacional de Entidades de Dominó de España (ANEDE).

Las partidas se jugarán a **200 puntos o 40 minutos**.

Organiza: "La Blanca-Seis, Asociación Zaragozana de Dominó".

Sede: Agrupación Artística Aragonesa.

Dirección del Torneo: Miguel Rue, árbitro principal.

Árbitros ayudantes: Salvador Biota y Manuel Blanco.

### **NORMAS ESPECÍFICAS.-**

El torneo se jugará durante 5 martes o 5 jueves consecutivos, según corresponda, comenzando el martes día 12 de noviembre y concluyendo el jueves día 12 de diciembre.

El horario de comienzo será a las 17 horas 30 minutos.

**En cada jornada, cada jugador jugará tres partidas mediante el sistema de RUEDA**, de tal forma que en cada una de las mesas, cada jugador jugará una partida con cada uno de los otros tres jugadores.

El control de cada una de las partidas corresponderá a uno cualquiera de los jugadores de la pareja que figure en primer lugar en la hoja de control, quien deberá anotar el resultado de cada una de las manos –siendo éste igual a 0, en caso de empate, y corriendo la mano-, y el resultado final de la partida.

Si como consecuencia del resultado de la última mano, la pareja finalmente ganadora superase los 200 puntos, la anotación de su puntuación será la que definitivamente obtenga, aun cuando supere aquél.

Cada partida ganada otorgará a cada uno de los miembros de la pareja 1 punto, quedando sin puntuar cada uno de los miembros de la pareja perdedora.

En total, cada uno de los jugadores jugará un total de **15 PARTIDAS**.

El torneo lo ganará el jugador que sume mayor número de puntos, al final de las mencionadas quince partidas.

En el caso de empate a número de puntos, se tendrá en cuenta la diferencia total de puntuación entre los tantos a favor y en contra de cada jugador en las quince partidas; ganando el torneo el/la que tenga una mayor diferencia positiva a su favor.

Si aun a pesar de ello, hubiera igualdad en puntos y diferencia de puntuación positiva entre dos o más jugadores, ganará el torneo aquel que haya conseguido una puntuación total a su favor más alta, tras la disputa de las 15 partidas.

Estos mismos criterios se tendrán en cuenta para determinar todas las demás posiciones en la clasificación final.

La formación de mesas en la segunda y posteriores jornadas se hará por orden de clasificación (en la mesa 1, jugarán los cuatro primeros clasificados de la clasificación general tras la disputa de la primera jornada; en la mesa 2, jugarán del 5º al 8º clasificado de la clasificación general tras la disputa de la primera jornada y así sucesivamente); y ello con la única excepción de que en una mesa coincidan por clasificación dos o más jugadores que no puedan jugar el día establecido, en cuyo caso, se modificará el orden inicial trastocando lo menos posible el indicado orden.

Si el número de personas finalmente inscritas no fuera múltiplo de 4 o alguna de las personas no pudiera finalmente jugar en el día asignado, y para facilitar que todos puedan jugar en cada una de las jornadas, aquellos que lo deseen podrán repetir partida o martes o jueves y este jugador clasificará solo con el mejor resultado de los dos obtenidos.

A este efecto, se facilitará antes del inicio del torneo, una lista para que aquellos a los que no les importe jugar los dos días (martes y jueves) puedan inscribirse para poder cubrir los huecos que se produzcan por cualquiera de los dos motivos anteriormente indicados. En la primera jornada, esos huecos se cubrirían por sorteo y en la segunda y posteriores, se cubrirían con los jugadores peor clasificados, comenzando por el último y así sucesivamente si fueran necesarios más de uno.

En defecto de lo anterior, esto es, si no pudieran cubrirse esos huecos, con dichos jugadores, se actuaría de la siguiente forma:

En el caso de que el número de personas finalmente inscritas no fuera múltiplo de 4, en la primera jornada se sorteará quienes juegan y quienes descansan, de tal forma que esa o esas personas que no jueguen recibirán 2 puntos (equivalentes a dos partidas ganadas) y una puntuación a favor de 400 puntos y en contra de 350 puntos, para una diferencia positiva de + 50.

En la segunda y posteriores jornadas les corresponderá descansar a las personas que respectivamente ocupen la última, penúltima y/o antepenúltima posición en la clasificación parcial de cada una de dichas jornadas.

En el caso de que alguno de los jugadores no compareciese a jugar por causa justificada y avisase con antelación suficiente a la organización para poder ser sustituido, su plaza sería ocupada, por uno de los jugadores que descansasen, comenzando por el antepenúltimo, penúltimo o último; pasando a tener el jugador ausente para esa jornada el mismo tratamiento que los jugadores que descansan.

Si, por el contrario, los jugadores que no compareciesen no avisasen y no pudiera disputarse las tres partidas previstas, el jugador ausente sumará 0 puntos y llevará una diferencia negativa de -150 puntos y los demás jugadores sumarán 2 victorias y llevarán una diferencia positiva de +150 puntos. Esto mismo sucederá en el caso de que no existiesen jugadores suplentes o reservas.

Si fueran dos los jugadores ausentes, éstos sumarán 0 puntos y una diferencia negativa para cada uno de ellos de -150 puntos y los otros dos sumarán 2 victorias y llevarán una diferencia positiva de +150 puntos.

Antes del inicio de cada mano, se revolverán las fichas y saldrá el jugador que haya sacado la ficha que sume más puntos y, en caso de empate, el que haya sacado el número más alto (el 6/3 gana al 5/4). Las fichas se moverán dos veces, primero, por parte del jugador situado a la izquierda del salidor y luego, por éste; comenzando a coger de forma ordenada las siete fichas; primero, el jugador situado a la derecha del salidor (jugador nº 2), luego el compañero del salidor (jugador nº 3), a continuación el jugador nº 4, situado a la izquierda del salidor y finalmente, el jugador salidor (nº 1).

En el caso de salir con ficha doble está será posicionada en el centro de la mesa en paralelo al salidor y, en caso de ficha mixta, de forma perpendicular al salidor apuntando el número más alto de la ficha hacia su compañero (jugador nº 3) y el más bajo hacia sí mismo.

Una vez colocada en línea recta las tres primeras fichas por ambos lados, sin contar los dobles, la siguiente ficha se colocará girando en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Cualquier incidencia durante el juego será resuelta por el árbitro presente y su decisión será acatada por todos los jugadores.