



FEDERACIÓN CANARIA DE DOMINÓ

REGLAMENTO DEL JUEGO Y COMPETICIONES

Las Palmas de Gran Canaria, 25 de Julio de 2025



ÍNDICE

<u>PREÁMBULO</u>	Pág.03
<u>CAPÍTULO I – EL DOMINÓ</u>	Pág. 03
Artículo 1	
<u>CAPÍTULO II – ELEMENTOS PARA LA PRACTICA DEL DOMINÓ</u>	Pág. 03
Artículos 2 al 5	
<u>CAPÍTULO III – NORMAS PARA LA DISPUTA DE LAS PARTIDAS</u>	Pág. 04
Artículos 6 al 21	
<u>CAPÍTULO IV – LICENCIAS Y AUTORIZACIONES</u>	Pág. 09
Artículos 22 al 28	
<u>CAPÍTULO V – DOCUMENTACIÓN PARA LA DISPUTA DE PARTIDAS Y ENCUENTROS EN COMPETICIONES OFICIALES</u>	Pág. 11
Artículos 29 al 34	
<u>CAPÍTULO VI – EQUIPOS DE DOMINÓ</u>	Pág. 13
<u>ENCUENTROS, COMPETICIONES, OBLIGACIONES)</u>	
Artículos 35 al 45	
<u>CAPÍTULO VII – COMPETICIONES POR PAREJAS</u>	Pág. 17
Artículos 46	
<u>CAPÍTULO VIII – CAMPEONATOS AUTONÓMICOS</u>	Pág. 18
Artículos 47-48	
<u>CAMPEONATOS POR PAREJAS</u>	Pág. 19
Artículos 49-53	
<u>CAMPEONATOS POR EQUIPOS</u>	Pág. 21
Artículos 54-58	
<u>CAPÍTULO IX – TROFEOS-PREMIOS-TÍTULOS Y DISTINCIONES</u>	Pág. 22
Artículo 59	
<u>CAPÍTULO X – RÉGIMEN DISCIPLINARIO</u>	Pág. 23
Artículos 60 al 65	
<u>CAPÍTULO XI – LLAMAMIENTO</u>	Pág. 28
Artículo 66	

PREÁMBULO

La Federación Canaria de Dominó está y estará constituida por cuantas Federaciones Insulares, equipos, jugadores, árbitros, técnicos y entidades vinculadas al deporte del Dominó y que tengan como objetivo la difusión, promoción y desarrollo del mismo en forma positiva y altruista; siempre y cuando manifiesten su voluntad de formar parte de ella. Los jugadores pertenecientes a esta Federación definen, cariñosamente, este deporte como “una máquina sencilla, compuesta de veintiocho fichas, que sirve para hacer amistad y que, como la vida misma, la acrecienta, vitaliza y agiganta, por el mayor conocimiento que permite tener de los demás, las relaciones personales que se alcanzan con motivo de la disputa de una partida, encuentro o competición; y por el enriquecimiento intelectual que para todos los participantes supone”.

CAPÍTULO I **EL DOMINÓ**

ARTÍCULO 1º

El dominó es un deporte que se practica con veintiocho fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, con aquella dividida en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado de uno a seis puntos o no lleva ninguno. Dichas fichas pueden ser utilizadas de muy diversas maneras, y por un número variable de jugadores, dando lugar a las distintas modalidades del juego, por parejas, chameo, garrafina, venenoso, etc.

La Federación Canaria de Dominó define como deporte del dominó, propiamente dicho, al Dominó por parejas, reservando para las restantes modalidades el nombre que ya en el presente ostentan.

En adelante llamaremos a este deporte “Dominó”, y las piezas utilizadas, “Fichas”. Una partida de Dominó se disputa por cuatro jugadores, formando parejas, que se sentarán cada uno enfrente de otro, en torno a una mesa.

Es pareja ganadora de cada mano es aquélla a la que pertenezca el jugador que antes coloque la totalidad de sus fichas, o aquélla que, en caso de cierre, sume menos puntos en sus fichas no jugadas que la pareja contraria.

Cuando se cante tiempo, se jugará una mano más, teniendo en cuenta que la mano se da por terminada cuando se anota la puntuación obtenida en la mano anterior. Por tanto, se considera que la mano se inicia en el momento en que termina la anterior.

Gana la partida la pareja que alcanza la puntuación preestablecida.

CAPÍTULO II **ELEMENTOS PARA LA PRACTICA DEL DOMINÓ**

ARTÍCULO 2º

Todos los elementos empleados en este deporte, locales, mesas, sillas, etc., deberían ser suficientemente adecuados y amplios que permitan el correcto desenvolvimiento del juego.

En competición, los locales donde se disputarán las partidas deberían tener una superficie mínima que permita el desarrollo de la competición de que se trate y reunir las condiciones de luz y ventilación necesarias estando debidamente acondicionados. En el mismo local o lugar cercano, se dispondrá de servicios higiénicos, limpios y debidamente aseados, para uso de los jugadores y del público asistente.

En competiciones por parejas, el local deberá tener tantas mesas como la mitad del número de parejas intervinientes. Asimismo, deberá disponer de tres mesas auxiliares: una para uso exclusivo de la organización, otra para el control informático y una última para el equipo arbitral.

En competiciones por equipos, el local donde se desarrollarán los encuentros dispondrá de igual número de mesas aptas para la disputa de las partidas, y cinco mesas auxiliares, dos de ellas para uso de los representantes de los equipos actuantes (una para cada equipo) y las tres restantes para los usos organizativos indicados en el párrafo anterior (equipo arbitral, control informático y organización).

ARTÍCULO 3º

Las mesas de juego deberán tener su superficie completamente lisa, que puede ser su propio tablero o un tablero superpuesto. En cualquiera de los casos deberá tener la superficie rígida y deslizante, que permita remover las fichas con facilidad. La estabilidad de la mesa es un elemento esencial para la práctica del juego, por ello, estará perfectamente asentada.

La zona de juego tendrá marcado un punto en su centro geométrico, donde se colocará la ficha de salida.

ARTÍCULO 4º

Las sillas, en número suficiente, guardarán la debida similitud con la altura de la mesa, y serán, asimismo, consistentes.

Sería conveniente disponer de un elemento auxiliar (mesita) que permita situar la Hoja de Anotaciones y bolígrafo.

ARTÍCULO 5º

En competición, los juegos para la práctica del DOMINÓ, estarán en perfecto estado y en número suficiente que permita la sustitución de aquellos que pudieran estropearse o romperse.

La forma de las fichas será la de un paralelepípedo rectangular con una cara blanca o crema con las denominaciones en forma de puntos, en bajo relieve desde la blanca doble hasta el seis doble, y un clavo metálico en el centro en relieve, para facilitar el movimiento de las fichas a la hora de remover.

El dorso será de color oscuro, preferentemente negro.

Se prohíbe, en competición, el uso de juegos de dominó que incluyan publicidad en las fichas de palo "blancas" o en cualquiera de las fichas por su anverso; en todo caso se permitirá publicidad en el reverso de todas las fichas y siempre que no moleste para el desarrollo del juego.

Sus dimensiones estarán comprendidas entre 11x 22 x 44 y 12,50 x 25 x 50 mm. y su peso, entre 15 y 20 gr. (+/- 1 gr.)

CAPÍTULO III

NORMAS PARA LA DISPUTA DE LAS PARTIDAS

ARTÍCULO 6º

Una vez asignada la mesa donde disputará una partida de Dominó, los jugadores apagarán sus móviles o los depositarán en la Mesa de Control. A continuación, se señalará por los componentes de la pareja que actúe como local quién de ellos efectuará las anotaciones en la Hoja de Anotaciones de la partida. A su vez, la pareja rival señalará quién de sus componentes es el encargado de realizar el recuento de cada mano. Para el traslado de la puntuación que resulte, una vez finalizado el recuento, el jugador anotador deberá obtener previamente la aprobación del jugador designado para el recuento.

Realizada la anotación, el jugador anotador cantará el marcador resultante dejando la hoja de anotación boca abajo. A partir del visto bueno de la anotación, se podrán voltear las fichas.

ARTÍCULO 7º

Antes de tomar asiento los cuatro jugadores, se determinará la posición en la mesa de cada uno de ellos, así como al que le corresponderá realizar la primera salida. Para esto se procederá en la siguiente forma:

7.1 En primer lugar, se voltearán y revolverán todas las fichas.

7.2 Seguidamente cada uno de los jugadores, a modo de sorteo, levantarán una ficha, escogida al azar. El resultado de este sorteo determina no solamente al jugador que realizará la salida, que será el que haya extraído la ficha de puntuación más alta, sino también el orden de colocación de los jugadores en la mesa.

En caso de empate en el valor de la ficha extraída, ganará la salida y posición aquél que obtenga la ficha de palo superior. Ejemplo: entre el 3-3 (suma 6) y el (4-2) (suma 6) gana el 4-2.

En una jugada determinada se denominará jugador número 1 al mano, jugador número 2 al contrario situado a la derecha del mano, jugador número 3 al compañero del mano, y jugador número 4 al situado a la izquierda del mano.

En competiciones de equipos, para la disputa de la segunda partida de un encuentro, los componentes de la pareja que hayan perdido la primera partida, y con carácter obligatorio, invertirán el lugar de su asiento, es decir que el jugador que se haya sentado en la primera partida a la derecha del mano, lo hará a la izquierda en la segunda partida; en el caso de sustitución de jugadores, los sustitutos ocuparán el asiento que hubiera correspondido a los titulares en dicha partida, segunda del encuentro.

7.3 Corresponderá en ocasiones sucesivas, efectuar la salida al jugador situado a la derecha del anterior saliente.

7.4 Al jugador beneficiado en el sorteo, le corresponderá realizar la primera salida y además, elegirá la posición que ocupará en la mesa; frente a él se sentará su compañero. A su derecha tomará asiento aquél de los contrarios que haya obtenido la ficha de valor más alto de las de entre ellos.

7.5 Los jugadores no podrán intercambiar asientos en ningún momento. Si los jugadores no se sientan con la pareja previamente asignada, la puntuación es colocada en el lugar equivocado y el error no es detectado antes de terminar el tiempo reglamentario de juego, ni antes de que la hoja de anotaciones haya sido registrada o vaciada en el sistema informático, pierden los cuatro jugadores o las dos parejas según el caso.

7.6 Si el error es detectado antes de terminar el tiempo establecido y antes de que la hoja de Anotaciones haya sido registrada o vaciada en el sistema, pueden corregir la misma, mediante la presencia de los involucrados. Podrán utilizar el tiempo restante para completar esa partida; no habrá tiempo adicional de juego.

ARTÍCULO 8º

Para efectuar la salida se procederá del siguiente modo:

8.1 En primer lugar se voltearán todas las fichas, quedando éstas boca abajo.

8.2 Seguidamente las revolverá el jugador situado a la izquierda del mano o jugador número 4 en esa jugada.

8.3 Acto seguido las revolverá nuevamente el jugador mano o número 1.

8.4 Seguidamente se procederá a la cogida de las siete fichas por cada jugador, haciéndolo en primer lugar el jugador situado a la derecha del mano, es decir, el jugador número 2; en segundo lugar cogerá las fichas el jugador número 3; en tercer lugar, lo hará el jugador número 4 y, finalmente, cogerá sus fichas el jugador mano.

8.5 Cuando todos los jugadores dispongan de sus siete fichas, las levantará, a ser posible, en una única acción o de una en una, haciéndolo solamente los jugadores números 1 y 2 simultáneamente.

- 8.6** A continuación, el jugador número 1 colocará la ficha de salida en el centro aproximado de la mesa, que estará debidamente señalizado, boca arriba, en disposición de jugar. Dicha ficha de salida se colocará en forma tal que, caso de tratarse de un doble, se pondrá en sentido transversal a la posición del jugador mano; tratándose de ficha de dos valores, se colocará siempre mirando el lado de mayor valor hacia el compañero del mano. Una vez colocada la ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla de ese lugar.
- 8.7** Colocada la ficha de salida en el centro de la mesa, el compañero del mano, esto es, el jugador número 3 en esa jugada, levantará sus siete fichas en la forma indicada en el punto 8.5
- 8.8** El jugador número 2 colocará su ficha o pasará, según proceda. Acto seguido el jugador número 4 levantará sus siete fichas como se indica en el punto 8.5 Las fichas, en su integridad, una vez levantadas quedarán en posición vertical sin que se permita su colocación. La separación entre las fichas, será uniforme.
- 8.9** Las fichas no se tocan, excepto para jugarlas; y se jugarán SIEMPRE con la misma mano, bien con la derecha o bien con la izquierda, pero siempre con la misma desde el comienzo de la partida hasta su finalización.
- 8.10** Tanto a la salida como al efectuar jugada, las fichas se colocarán sobre la mesa en forma suave y uniforme, se cogerán para ser jugadas siempre de la misma forma y lugar, es decir, si un determinado jugador la suele coger empleando dos, tres..., dedos, si la coge por la parte alta, por el centro, por ..., lo hará siempre de esa forma. Al colocar la ficha no podrá haber dedo alguno por encima del anverso de la ficha. Si suele empujarla con un dedo y luego colocarla será de ese modo el que emplee durante toda la partida.
En definitiva, las fichas deben cogerse para jugar y colocarlas siempre de la misma forma. Está expresamente prohibido enfatizar o golpear la mesa con las fichas.
- 8.11** Las fichas jugadas ocuparán una determinada posición sobre el tablero, carro.
Partiendo de la ficha de salida, colocada en el centro geométrico de la mesa, previamente marcado, el carro avanzará en ambas direcciones, en línea recta hasta TRES FICHAS colocadas. Los DOBLES NO CUENTAN. La siguiente ficha debe quebrar dicha línea recta formando un ángulo de 90° y en el sentido contrario a las agujas del reloj, la parte larga de la última ficha del carro contactará con la parte estrecha de la ficha que quiebra, excepto cuando sea un doble. De igual manera el carro avanzará hasta TRES FICHAS colocadas, SIN CONTAR LOS DOBLES. La siguiente ficha quebrará dicha línea recta según la explicación anterior. Esta nueva línea, paralela al carro, tendrá un mínimo de 8 fichas antes de proceder a un nuevo quiebro.
- 8.12** 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.
- 8.13** El jugador que seleccione más de siete fichas y vea alguna de ellas, quedará a la elección de la pareja contraria, la pérdida de salida si le corresponde al infractor y mezclar las fichas nuevamente.
- 8.14** Todo jugador deberá esperar su turno para jugar, excepto cuando el mismo jugador pueda colocar dos o más fichas consecutivas.
- 8.15** En caso de competición, cualquier vulneración de lo que se señala en este artículo deberá tener reflejo en el Acta del Encuentro.

ARTÍCULO 9º

Queda totalmente prohibido la colocación de cualquier objeto sobre la mesa de juego, tales como vasos, copas, botellas, etc., que deberán colocarse y permanecer en mesas auxiliares.

Queda prohibido fumar y consumir bebidas alcohólicas durante la celebración de las partidas de competición.

ARTÍCULO 10º

Los jugadores permanecerán sentados durante el transcurso de la partida, adoptando una posición que suponga actitud de relajamiento, SITUANDO LAS MANOS DEBAJO DE LA MESA; SOBRE LAS RODILLAS, actitud y posición que deberán mantener durante la totalidad de la mano. No podrán realizarse movimientos que puedan interpretarse como información impropia. Se entenderán como tales aquellos que no se efectúan habitualmente y aquellos que se pueden efectuar cuando no se está jugando (rascarse, atusarse el pelo, poner y sacar manos o dedos de la mesa, cruzarse de brazos, miradas o muecas, y en general todas aquellas actuaciones que puedan orientar la decisión del compañero).

ARTÍCULO 11º

Ningún jugador podrá recriminar la posición que adopte cualquiera de los rivales; en el caso de que estime que con tal posición o actitud se está produciendo cualquier tipo de señas, llamará al Juez-Arbitro, o en su caso, a su respectivo capitán, y le formulará las observaciones que estime, que deberán ser recogidas en el Acta del Encuentro. En caso de que un jugador mire las fichas del contrario, quedará a elección de la pareja contraria la anulación de la mano y pérdida de salida del infractor.

ARTÍCULO 12º

Al finalizar cada mano los componentes de una pareja 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 TREINTA segundos. Se prohíbe terminantemente 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. En competición, de todos los comentarios que, vulnerando lo que se recoge en este artículo, se produzcan durante el desarrollo de una partida se tomará nota en el Acta del encuentro.

Durante el desarrollo de las partidas, los jugadores se abstendrán de hacer todo tipo de comentarios, tanto del desarrollo del juego como de la suerte respecto de las fichas

ARTÍCULO 13º

Si algún jugador, cuando le corresponda efectuar una jugada, toca alguna de sus fichas, estará obligado a jugarla si ésta tiene cabida, aunque no la haya levantado totalmente. Si no tiene cabida, lo indicará y la jugará cuando lo considere oportuno.

Si en el transcurso de una mano, incluso al finalizar la misma, cualquier jugador se percata que una ficha ha sido colocada indebidamente, se tratará de identificar al jugador que ha cometido la irregularidad y la pareja contraria decidirá si se reanuda la mano desde ese instante o se anula la mano, con pérdida de la salida si la pareja infractora ha sido mano. Si no se puede determinar al infractor deberá anularse la mano sin correr la misma.

ARTÍCULO 14º

Si se presenta un cierre el jugador que realice la jugada no podrá decir “cerrado” o “abierto”, sino que se limitará a colocar la ficha por el lado de la jugada que estime conveniente. Caso de producirse algún error en el momento del cierre, se estará a la colocación de la ficha sobre la mesa, prevaleciendo la posición de dicha ficha sobre el comentario que haya podido formular el jugador correspondiente; es decir, que, si de tal posición es que el juego queda abierto, prevalece sobre el comentario de “cerrado” que haya podido formular en el momento de colocar la ficha, y viceversa.

ARTÍCULO 15°

Si en una determinada jugada solamente se posee una ficha para jugar, es decir, únicamente una ficha que tenga cabida en la jugada, el jugador está obligado a colocarla sobre la mesa con prontitud, sin detenerse a pensar la jugada conveniente, salvo que dicha ficha permita dos opciones.

Si por error involuntario se infringe lo dispuesto en este artículo, el jugador estará obligado a señalarlo inmediatamente, antes de que realice jugada el situado a su derecha. Si la pareja contraria lo solicita, se anula la jugada totalmente, con pérdida de la mano si la salida la realizó el jugador infractor o su compañero, pero no en el caso de que la salida la haya realizado alguno de los contrarios. En caso de producirse una infracción de este tipo, sin que el infractor lo comunique, en el momento que la pareja contraria detecte la infracción, incluso a la finalización de la mano si no se detectó antes, podrá pedir la anulación de la mano o que ésta se reproduzca a partir del momento de la infracción.

En ningún caso podrá utilizarse la “pensada” como pérdida de tiempo, especialmente en partidas con horario limitado, o como argucia para ganar a los oponentes. Si existieran indicios claros de esta práctica puede reclamarse la presencia del árbitro que deberá tomar la decisión adecuada. El tiempo máximo para realizar una jugada normal o típica, será de 20 segundos, y el de una jugada atípica o cierre, no podrá ser superior a un minuto, todo ello a criterio arbitral. En competiciones, las infracciones por una pensada en falso, serán resueltas con la intervención del Juez-Arbitro o, en su caso, por los capitanes de los respectivos equipos. A efectos de graduación de la sanción correspondiente, se tomará nota en el Acta del Encuentro del número de la licencia del jugador infractor y de las circunstancias de la jugada e incidencia del error en la misma.

ARTÍCULO 16°

Caso de que por error involuntario un jugador cuando le corresponda jugar diga “paso” y que la realidad sea que tenga fichas por jugar, podrá la pareja contraria, en ese momento, pedir la anulación de la jugada íntegramente, 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 articularse la palabra “PASO”, queda entendido que el jugador ha consumido su turno a todos los efectos.

ARTÍCULO 17°

En competición, durante el desarrollo de una partida, no podrá ningún jugador interrumpirla por necesidades fisiológicas u otra causa, salvo autorización expresa del Juez Arbitro o en su defecto el Capitán del Equipo contrario. Se dejará constancia, con carácter obligatorio, en el acta del encuentro. Un jugador no podrá abandonar un torneo sin causa justificable y sin avisar a la Mesa de Control o Juez-Arbitro.

ARTÍCULO 18°

En cada jugada o mano, la pareja de que forme parte el jugador que haya ganado la misma, contabilizará tantos puntos o tantos como la suma de las fichas que resten por jugar, incluidas las del compañero y las de los contrarios. Si como consecuencia de la última jugada, se rebasa el número de puntos o tantos acordado para la duración de la partida, se reflejará en la Hoja de Anotaciones, con independencia de que se contabilizará sobre el límite preestablecido. De producirse empate en un cierre, se pasa mano y se anota en la casilla de la pareja que ha salido el tanteo de 0 (cero).

ARTÍCULO 19°

Si con antelación al comienzo de una jugada o durante su desarrollo a alguno de los jugadores se le cae una o varias fichas, se obrará conforme a los siguientes criterios:

- 19.1** Si la ficha se vuelca sobre su cara en el momento de revolver, se volteará y unida al resto de ellas, se revolverá nuevamente.
- 19.2** Si la ficha cae antes del comienzo de la jugada, pero los jugadores ya están en posesión de sus siete fichas, será la pareja contraria la que decidirá, en ese momento, sobre la necesidad de volver a revolver todas, con pérdida de la mano si la salida le corresponde a la pareja infractora.
- 19.3** Si la caída tiene lugar una vez se haya producido la salida, es decir, durante el desarrollo de la jugada, también será la pareja contraria la que decida, en ese momento, sobre la reanudación de la jugada realizada hasta el momento, o su anulación, con pérdida de la mano si la salida la efectuó la pareja infractora.
- 19.4** En caso de que a un jugador se le voltee o caiga una ficha involuntariamente, si su compañero tiene una sola ficha por jugar y, además puerta segura, se dará a elegir al jugador situado a la derecha del infractor, la opción de jugar a fichas vistas, desde el infractor hasta el dominante, pero nunca anular jugada.
- 19.5** Si a un jugador le queda una ficha y gana como quiera, y se vira antes de jugar el jugador que está a su izquierda, el juego es válido (no se considera jugada adelantada), entiéndase que tiene cabida por ambos lados o posee puerta segura.
- 19.6** En competición, en el caso de que una misma pareja incurra en errores de este tipo por más de dos veces en una misma partida, se tomará nota de ello en el Acta del encuentro, haciéndose constar si se trata de la segunda, tercera o más veces que se produce la misma circunstancia.

ARTÍCULO 20°

Toda infracción producida durante el desarrollo de una mano será penalizada, a petición de la pareja no infractora, con la reanudación desde el momento de la infracción corrigiendo esta o con la anulación de la misma en cuyo caso pasará mano si la salida la efectuó la pareja infractora.

ARTÍCULO 21°

Salvo por circunstancia excepcional imprevisible, no podrá interrumpirse una partida, ni tampoco suspenderse. Si se produce algún hecho no recogido en este Reglamento, se consignará en el Acta del Encuentro, pero la partida correspondiente deberá reanudarse a partir de dicha circunstancia. La nulidad o validez de la jugada que dio origen a la suspensión o interrupción, lo decidirá el órgano competente de la competición de que se trate, quién podrá ordenar la repetición de la jugada o partida, cuando a su juicio las circunstancias del caso hayan podido tergiversar el resultado producido.

Si así lo apreciare el órgano federativo competente o en su caso, de la organización de la competición, podrán dar validez al resultado que presente una partida en el momento de la suspensión, u ordenar la reanudación de la misma. También podrá declarar ganador de una partida a la pareja que mayor número de puntos o tantos a favor presente en el momento de la suspensión.

En caso de interrupción de una partida por ausencia inexcusable de la misma por parte de un jugador, por causa justificada, el Juez-Arbitro podrá permitir la sustitución de ese jugador por cualquiera de los suplentes, si los hubiere. No podrá procederse a la sustitución en el caso de abandono, declarándose perdedor de la partida a la pareja a que pertenece el jugador que la abandonó; se sumarán tantos puntos o tantos a la anotación de la pareja rival como sean precisos para alcanzar la totalidad de la puntuación de la partida, mientras que la pareja perdedora quedará con la puntuación acumulada que presenta en el momento de la suspensión.

De producirse suspensión de una partida por abandonarla un determinado jugador, se declarará ganador de la partida a la pareja contraria, aunque ésta presente menor número de puntos o tantos a su favor.

CAPÍTULO IV

LICENCIAS Y AUTORIZACIONES

ARTÍCULO 22º

Para que una persona pueda tomar parte en las competiciones de Dominó que se desarrollen bajo el amparo de esta Federación, Federaciones Insulares en ella integradas y la organizadas por Sociedades y Clubes autorizados por la Federación Canaria de Dominó, será preciso que disponga de licencia federativa. Esta licencia será extendida por las federaciones insulares de cada isla, en representación de la Federación Canaria de Dominó, a petición de clubes integrados en la misma, o del propio interesado, según los casos y finalidad.

La Federación Canaria de Dominó deberá disponer de un Registro General de las licencias extendidas por todos los entes integrados en ella, para lo cual éstos comunicarán, en la fecha que determine la Federación Canaria de Dominó, su registro de licencias. Las modificaciones que surjan con posterioridad a esta fecha serán comunicadas según disponga la Federación Canaria de Dominó.

ARTÍCULO 23º

Para la disputa de competiciones de parejas, la licencia deberá estar vigente en el año en curso y requerirá el visado del órgano competente de la Federación Insular correspondiente. Para la disputa de competiciones de equipos, la licencia deberá estar vigente y además, solicitada por el representante del equipo correspondiente y visada por el órgano competente de la Federación Insular correspondiente.

En las competiciones por equipos, los representantes de los mismos deberán presentar ante la Federación Insular de la que dependan, con antelación a la fecha límite que a este efecto señale la misma, la relación de sus jugadores, a la que se unirán fotocopias de los respectivos DNI y el número de fotografías que se señale. Esta relación será suscrita por el Presidente y Secretario del equipo respectivo.

Todo jugador deberá llevar su licencia en lugar visible cuando se encuentre disputando cualquier competición oficial de la Federación Canaria de Dominó o de sus Insulares, que le servirá de acreditación. El uso o alineación indebida, la suplantación de personalidad, tanto en competiciones por parejas como de equipos, acarreará la pérdida de la partida donde se produce la infracción y la sanción correspondiente al jugador y a la pareja o equipo al que pertenezca.

ARTÍCULO 24º

Las licencias serán suscritas por el órgano competente de la Federación Insular que las extienda.

ARTÍCULO 25º

El formato, características y contenido de las licencias será el que para cada temporada en concreto señale la Federación Canaria de Dominó.

En todo caso, en las licencias figurará el número de la misma, nombre y apellidos del titular y su DNI. En caso de equipos, podrá hacerse constar, además, la denominación de éste.

ARTÍCULO 26º

El canon por expedición de las licencias será el que señale la Federación Insular que la extienda, que no podrá rebasar la cantidad máxima que, a estos efectos, autorice la Federación Canaria de Dominó, a quién compete fijar la cuota que deberá ingresarse en la Tesorería de la misma por cada licencia que se expida.

ARTÍCULO 27º

Las fichas o licencias tendrán validez por una temporada, que será aquella que indica el documento. No obstante, las Federaciones Insulares, de acuerdo con la Federación Canaria de Dominó podrán arbitrar la fórmula que permita la renovación de las fichas o licencias por el número de temporadas que determinen.

ARTÍCULO 28º

Los impresos de licencias serán confeccionados por la Federación Canaria de Dominó que podrá delegar en las Federaciones Insulares.

En cualquier caso, la licencia deberá contener el siguiente párrafo:

“LA PRESENTE LICENCIA HABILITA AL TITULAR PARA PARTICIPAR EN LAS COMPETICIONES QUE ORGANICE LA FEDERACIÓN CANARIA DE DOMINÓ Y SUS ENTIDADES ASOCIADAS. DICHO TITULAR ACEPTA LAS NORMAS Y REGLAMENTOS DE LA FEDERACIÓN CANARIA, ACATANDO LAS DECISIONES QUE DEL CUMPLIMIENTO DE LAS MISMAS SE DICTAMINEN, RENUNCIANDO A RECLAMAR ACCIONES FUERA DEL AMBITO EXTRICTAMENTE DEPORTIVO”.

Las Federaciones Insulares, previamente a la expedición de estos impresos, ingresarán en la Tesorería de la Federación Canaria de Dominó la cantidad que les corresponda abonar en concepto de cuota federativa por licencias.

CAPÍTULO V

DOCUMENTACIÓN PARA LA DISPUTA DE PARTIDAS Y ENCUENTROS EN COMPETICIONES OFICIALES

ARTÍCULO 29º

De toda partida de Dominó se extenderá la Hoja de Anotaciones correspondiente, con el número de copias necesario, en la que figurarán los siguientes datos:

- 29.1** Nombre, apellidos y número de licencia federativa de cada uno de los jugadores intervinientes.
- 29.2** Hora de comienzo y de finalización de la partida.
- 29.3** La puntuación total de cada una de las jugadas, las sumas parciales y la suma total. No podrá consignarse puntuación de las jugadas hasta que no se haya dado conformidad al recuento realizado por al menos uno de los componentes de cada pareja.
- 29.4** Las firmas de la totalidad de los jugadores que hayan competido.
- 29.5** En las partidas de equipos, deberá figurar la firma de los capitanes correspondientes.
- 29.6** Las Hojas de Anotaciones de las partidas estarán, en todo momento, a disposición de los cuatro jugadores y de los capitanes respectivos.
- 29.7** Si se observare que la duración de una partida es por tiempo superior al señalado por la competición de que se trate, se trasladará esta circunstancia al Acta del Encuentro, a los efectos procedentes.
- 29.8** En caso de competición por equipos, las Hojas de Anotaciones se revisarán y rubricarán al pie de la misma por los capitanes respectivos y el Juez-Arbitro, si lo hubiere...Una vez se llega a la cantidad de tantos establecida como finalización de la partida, el jugador anotador cantará el marcador final, que tendrá que ser aprobado por el jugador designado para el recuento. Una vez que se produce esta aprobación, que se reflejará con la firma de la hoja de anotación, la partida se da por concluida y el resultado no admite ningún recuento posterior. En caso de que el jugador designado para el recuento no aprobara el marcador final de la partida, se procederá a efectuar un nuevo recuento por parte del jugador anotador y jugador asignado para el recuento, en presencia de los capitanes de ambos equipos.
- 29.9** Si un jugador es detectado alterando la hoja de anotaciones, cambiando el resultado original obtenido, será, motivo de sanción. Toda modificación del Acta debe realizarse en presencia arbitral, quien evaluará la situación planteada.

ARTÍCULO 30º

En los encuentros por equipos se extenderá, además de la Hoja de Anotaciones de las partidas, los siguientes documentos:

- 30.1** La Hoja de Alineación, con las copias correspondientes.
Este documento será entregado al Juez-Arbitro antes del comienzo del encuentro, o en su defecto, se intercambiará, por los capitanes.
Dicha Hoja de Alineación expresará:
 - 30.1.1.1** Número de las licencias y nombres y apellidos de cada uno de los componentes de las parejas que formen el equipo titular, y la composición de éstas.
 - 30.1.1.2** Números de las licencias y nombre y apellidos de cada uno de los jugadores suplentes.
 - 30.1.1.3** Numero de las licencias y nombre y apellidos del capitán titular y capitanes suplentes, si los hubiere.
- 30.1.2** Las Hojas de Alineaciones serán suscritas, solamente, por los respectivos capitanes.
- 30.2** El Acta del Encuentro, redactada por el Juez-Arbitro, si lo hubiere, con las copias correspondientes.
 - 30.2.1** Este documento se extenderá una vez finalicen todas las partidas, y en el mismo se consignará el resultado final del encuentro y las incidencias que hayan podido producirse durante su desarrollo.
 - 30.2.2** Será suscrita el Acta del Encuentro, por el Juez-Árbitro, si lo hubiere, o en su defecto por los capitanes de ambos equipos, quienes harán constar la fecha de la celebración, la denominación de la Competición y el número de la jornada o eliminatoria, los nombres y apellidos y número de licencias de los capitanes y del Árbitro del encuentro, si lo hubiere.
 - 30.2.3** En caso de no tener el mismo criterio sobre la redacción del acta, cada capitán suscribirá una diligencia, por separado, que unirá a dicha acta, o enviará antes de las 72 horas al Comité de Competición correspondiente, con las alegaciones y versión que estimen conveniente.

ARTÍCULO 31º

En Campeonatos Oficiales de Dominó, los jugadores deberán usar el uniforme apropiado, prohibiéndose el uso de: mallas de ejercicio, pantalones deportivos, gorras, sombreros, viseras, bañadores, cholas de playa y gafas de sol.

Se autoriza el uso de pantalón corto de vestir así como de calzado de verano.

ARTÍCULO 32º

En las competiciones de equipos, el Juez-Arbitro, si lo hubiere, se ocupará de hacer llegar la documentación original del encuentro al Comité de Competición, en su defecto, será obligación del capitán del que actúe como local.

Una primera copia de dichos documentos quedará en poder del equipo local y la segunda copia para el equipo visitante.

ARTÍCULO 33º

Ante la Federación Insular u organización de las competiciones por equipos, solamente ostentarán la representación de los mismos quienes hayan sido designados para ello por los órganos directivos de cada equipo. Durante la disputa de las partidas y encuentros, representarán a los equipos el capitán que figure en la Hoja de Alineación correspondiente. Los capitanes harán uso de su condición para suscribir las actas y demás documentos relativos a ese encuentro. Durante los encuentros, no podrá ostentar la capitanía de equipo, todo jugador que no figure como tal en la hoja de Alineación, a excepción de equipos muy limitados de jugadores y previo permiso del equipo arbitral.

ARTÍCULO 34º

Los equipos que hayan de intervenir en competiciones cuyo ámbito rebase el territorio de la Federación correspondiente, como pueden ser interprovinciales, interregionales, nacionales o internacionales, podrán solicitar de la Federación a que pertenezcan que extienda fichas, hasta el límite de previamente determinado en favor de otros jugadores que, no perteneciendo a su plantilla, estime conveniente incorporar a los efectos exclusivos de disputa de las referidas competiciones.

Esta medida no se podrá aplicar para el Campeonato de Canarias por Equipos, salvo autorización expresa de la Federación Canaria de Dominó.

Las licencias que se extiendan al amparo de este artículo, tendrán validez únicamente a los efectos citados, y por el tiempo de duración de las referidas competiciones, y no se abonará cantidad alguna por la diligencia de esta licencia.

En caso de competiciones regionales, incluido el Campeonato de Canarias por Equipos, se aplicarán las normas de participación de que establezca la Federación Canaria de Dominó

CAPÍTULO VI

EQUIPOS DE DOMINÓ

1 – ENCUENTROS. 2 – COMPETICIONES.3 – OBLIGACIONES.

ARTÍCULO 35º

Los equipos de Dominó estarán integrados por 14 o más jugadores.

VI. 1 – ENCUENTROS

ARTÍCULO 36º

Se denomina “encuentro” al enfrentamiento entre dos equipos y que participan en un torneo. Uno actúa como local y el otro será visitante.

En los torneos de LIGA cada encuentro de dominó por equipos se compondrá de dos partes en las que se jugarán seis partidas en cada una de ellas y se disputarán a 400 tantos. Para otras competiciones Oficiales de la Federación Canaria de Dominó, ésta determinará la normativa expresa para la competición de que se trate.

ARTÍCULO 37º

La primera parte de los encuentros será disputada por seis parejas de cada equipo, quedando los demás jugadores reseñados en las Hojas de Alineaciones, en calidad de suplentes. Estos podrán sustituir a sus compañeros para la disputa de la segunda o posteriores partes del encuentro. Los cambios podrán afectar a cualesquiera de las parejas de su equipo, y lo podrán hacer, además, bien sustituyendo a un solo jugador o a la pareja en su integridad. Los jugadores sustituidos no podrán a su vez sustituir a otros compañeros.

Para la disputa de la segunda o posteriores partes de un encuentro, los integrantes de la pareja perdedora de la partida, intercambiarán su posición en la mesa, pero no los de la pareja ganadora.

En el caso de sustitución, en cualquier pareja, los sustitutos se sentarán, para la disputa de la partida de esa segunda parte en el mismo lugar de la mesa que correspondería ocupar al que hayan sustituido.

ARTÍCULO 38º

Para la designación de las parejas que disputarán un encuentro, se procederá de la forma siguiente:

- 38.1** Con antelación de cinco minutos de la hora fijada para el comienzo del encuentro, los capitanes de los equipos contendientes se entregarán las Hojas de Alineaciones de sus respectivos equipos.
- 38.2** Llegada la hora de comienzo del encuentro, el capitán del equipo visitante llamará a sus jugadores por el orden que estime, y éstos se colocarán en fila, en el lado frontal del salón de juegos.
- 38.3** Seguidamente, el capitán del equipo local llamará a sus jugadores, también por el orden que estime, y éstos se colocarán, siguiendo el orden de la fila anterior, pero al incorporarse a la misma, saludarán, mediante apretón de manos, asentimiento u otra forma, a los jugadores del equipo rival.
- 38.4** Acto seguido, cada capitán informará a sus jugadores titulares, de las mesas que les corresponde, y éstos se dirigirán a las mismas para proceder al sorteo de inicio.
- 38.5** Todas las partidas comenzarán a disputarse en un mismo instante, tanto respecto a la primera como a las posteriores partes de un encuentro. No podrá dar comienzo la siguiente parte hasta que hayan finalizado la totalidad de las partidas de la anterior.
- 38.6** Para el comienzo de la segunda o posteriores partes de los encuentros, los capitanes podrán acordar un receso de hasta 15 minutos de duración, desde que haya finalizado la última de las partidas de la parte en juego.
- 38.7** La documentación entregada en carpeta a cada equipo al iniciarse el Campeonato servirá como identificación del capitán. Los cambios de Capitán, han de realizarse siempre fuera de la zona de juego.
- 38.8** El capitán podrá hacer un recorrido por donde él estime oportuno, pero no

- 38.9 podrá quedarse de forma continuada presenciando una misma partida.
Los jugadores en caso de precisar información en referencia al marcador o situaciones del momento de juego, han de recurrir a su capitán, y siempre fuera de la zona de juego.

VI. 2 – COMPETICIONES

ARTÍCULO 39º

Se designa “competición por equipos” al enfrentamiento, en sucesivas jornadas, entre los equipos registrados en el torneo. Adquirirá el nombre de “liga” si cada equipo se enfrenta a todos los restantes.

La clasificación de las competiciones por equipos en las que se emplee el sistema de liga, sea a una o más vueltas, se determinará con arreglo a las siguientes reglas:

- 39.1** En cada encuentro, y por cada partida que gane un equipo, se otorgará un punto teórico. Si un equipo gana más de la mitad de los puntos en juego, será vencedor del encuentro; si gana menos, se le declarará perdedor, y si ambos equipos ganan los mismos, se proclamará la existencia de empate.
- 39.2** Por cada encuentro disputado con resultado de ganador, se asignará al equipo correspondiente TRES puntos reales en la clasificación; UN punto real por el resultado de empate, y CERO puntos a los equipos perdedores.
Cada Federación/Asociación, en sus competiciones, puede establecer su propia normativa al respecto.
- 39.3** Al realizar la clasificación, en caso de empate de dos o más equipos, a puntos reales, se procederá, para decidir su orden de clasificación, en la siguiente forma:
- 39.3.1** Se desecharán del cómputo los resultados habidos con equipos ajenos a los empatados, teniéndose en cuenta, únicamente, los relativos a los equipos implicados en el empate, como si se hubiera jugado una competición solamente entre ellos. Corresponderá el lugar más alto al que haya obtenido mejor resultado en sus enfrentamientos, es decir, a aquél que haya ganado más puntos reales entre ellos. De persistir el empate entre algunos, se acudirá al número de partidas ganadas y perdidas, en los enfrentamientos entre los equipos implicados en el empate, y se asignará el lugar más alto en la clasificación al equipo que resulte con mayor diferencia.
- 39.3.2** Si persistiera el empate entre algunos, se calculará la diferencia entre el total de las partidas ganadas por los equipos que continúen empatados y el total de las partidas perdidas por los mismos, contabilizando todos los resultados de la competición, y corresponderá el lugar de prevalencia al equipo de diferencia más alta.
- 39.3.3** Si a pesar de la aplicación de lo dispuesto en los apartados anteriores, continuara el empate entre algunos, se resolverá a favor de aquél que al calcular el cociente de todos los tantos a favor y todos los tantos en contra, que, obtenidos en toda la competición, obtenga el mayor resultado.

VI. 3 – OBLIGACIONES

ARTÍCULO 40°

Los equipos que actúen en calidad de locales, habrán de observar las siguientes obligaciones:

- 40.1** Comunicar a la federación o asociación correspondiente el lugar, fecha y hora de comienzo, ya sea por teléfono, fax ó e-mail, con antelación de 72 horas a la celebración del encuentro, en caso de modificación de sede, fecha u horario.
Comunicar por teléfono, fax o e-mail a la Secretaría de la Federación Insular correspondiente, el resultado de los encuentros que disputen, que efectuarán desde el momento en que finalicen, y hasta las 12,00 horas del día siguiente.
El incumplimiento de alguna de las obligaciones mencionadas en los dos párrafos anteriores de este artículo dará lugar a la imposición de la sanción económica que haya fijado la organización de la competición, que se duplicará o triplicará en su cuantía, en el caso de reiteración de esta falta; la reincidencia, podrá provocar, además, el acuerdo de baja del equipo en las competiciones, con las consecuencias recogidas en los artículos 44 y 45 de este Reglamento, y así mismo, con la pérdida de la categoría que ostente el equipo infractor.
- 40.2** Hacer entrega a la Secretaría de la Federación Insular u órgano de la competición encargado de ello, del original de las Actas de los Encuentros, al que adjuntarán las Hojas de Alineación y Hojas de Anotaciones correspondientes.
La recepción de estos documentos deberá tener lugar en la mañana del primer día hábil siguiente al de la fecha en que haya tenido lugar la disputa del encuentro.
Si el encuentro se ha disputado bajo la dirección de árbitro designado al efecto, éste será el responsable de hacer llegar las hojas originales, Acta del Encuentro, Hoja de Alineaciones y Hojas de Anotaciones al Comité de Competición u Órgano designado al efecto.

ARTÍCULO 41°

Son obligaciones de los equipos, las siguientes:

- A) Presentarse en los lugares donde se celebren los encuentros con una antelación de 15 minutos a la hora señalada para su comienzo.
- B) Salvo autorización excepcional del órgano competente de la competición de que se trate, efectuar la presentación del equipo con el mínimo de jugadores que permita la disputa de la totalidad de las partidas.
- C) Cumplir, con exactitud, las prescripciones en cuanto a horario de los encuentros, que habrán de contenerse en el calendario de la competición de que se trate.
- D) Observar, en todo momento, las disposiciones del presente Reglamento y a los acuerdos que, sin merma ni menoscabo de ellas, se dicten con respecto a una determinada competición por los órganos competentes de la organización de las mismas.

ARTÍCULO 42°

En caso de que un equipo sufra un retraso sobre la hora en que deba efectuar su comparecencia para la disputa de un encuentro, de treinta minutos sobre dicho horario, sin previo aviso o notificación, el Juez-Arbitro designado, o en su defecto el capitán del equipo que haya comparecido extenderá el Acta del Encuentro, haciendo constar esa circunstancia, y ordenará a sus jugadores que abandonen la sala de juegos, dando por suspendido el encuentro. Se entenderá que tal comparecencia no se realiza si el equipo correspondiente asiste con un número de jugadores inferior al exigido por el artículo 41, apartado B) de este Reglamento.

ARTÍCULO 43°

Ante la suspensión de un encuentro:

- 43.1** A la vista del Acta del Encuentro, suspendido por incomparecencia del contrario, el órgano competente de la Federación Insular correspondiente u organizador de la competición, una vez oído al representante de este equipo, y salvo causa justificada que aprecie, resolverá la incomparecencia declarando ganador del encuentro al equipo compareciente, por el resultado de la mitad de las partidas en disputa más una a cero partidas, y le otorgará los puntos en litigio.
- 43.2** Si apreciara la existencia de causa justificada. Que haya impedido la celebración de un encuentro, como accidente de tráfico, enfermedad de numerosos jugadores de un equipo o causa imprevista ocasionada por tempestad de lluvia o viento, falta de localización del lugar

de celebración del encuentro, que deberán quedar acreditadas fehacientemente, resolverá lo que estime conveniente en orden a la fijación de nueva fecha para su celebración.

Las resoluciones que adopte el órgano competente de la Federación Insular correspondiente u órgano organizador de la competición de que se trate, serán inmediatamente ejecutivas, y obligarán a ambos equipos, sin perjuicio de que, una vez cumplidas, puedan los mismos formular el recurso que proceda ante los órganos federativos competentes.

ARTÍCULO 44º

Si un equipo faltare a disputar dos encuentros, sin causa justificada para ello, apreciada en forma discrecional por el órgano competente de la Federación Insular u organizador de la competición, será sancionado de la forma que cada Federación Insular estime oportuno.

ARTÍCULO 45º

Como consecuencia de las bajas de equipos en las competiciones, se resolverá:

- 45.1** Si la baja se produce antes de la finalización de la primera vuelta de la competición, se considerará que tal equipo no ha disputado ningún encuentro, y se anularán sus resultados, y también los puntos obtenidos por los rivales.
- 45.2** Si la baja se produce una vez haya transcurrido la primera vuelta de la competición, se considerará que tal equipo continúa en la misma, por lo que todos sus resultados mantendrán su validez en el resto de encuentros que queden por disputar, se considerará a tal equipo como perdedor con el resultado que la Federación Insular estime oportuno.

CAPÍTULO VII

COMPETICIONES POR PAREJAS

ARTÍCULO 46º

Para la disputa de las partidas de las competiciones por parejas, se observarán las prescripciones del presente Reglamento.

Respecto a las diferentes competiciones, tanto sociales como de ámbito provincial, interprovincial, regional, nacional o internacional, se cumplirán las normas que para el caso concreto señale la organización de la competición, que a su vez nombrará el Comité de Competición del Torneo. A dicho Comité corresponde velar por el incumplimiento de las Normas específicas del Torneo y de las prescripciones del presente Reglamento.

En las competiciones por parejas que se juegan aplicando el Sistema Suizo, cuando una pareja haya conseguido su definitiva clasificación, dejará de competir.

CAPÍTULO VIII

CAMPEONATOS AUTONÓMICOS

ARTÍCULO 47º

La Federación Canaria de Dominó comunicará con un mínimo de tres meses de antelación, a todas las federaciones y asociaciones integradas en ella, la celebración de los campeonatos autonómicos, tanto por equipos como de parejas, indicando fecha, lugar y hora de comienzo, así como el sistema de competición, calendarios, clasificaciones y horarios que regirán en el torneo. Se procurará que cada año se dispute en lugar diferente de la geografía canaria.

En todas las competiciones de nivel regional, auspiciadas por la F.C.D., el arbitraje será competencia de quien determine la propia Federación Canaria de Domino, o en su defecto, por la Federación Insular o Asociación organizadora.

El Director Informático del Torneo será la persona encargada de las inscripciones, recopilación y procesamiento de resultados, los cuales deberá mostrar en lugar visible para todos los participantes.

El Árbitro Principal, será la persona encargada de coordinar a todos los árbitros de la Competición. Tiene como función directa velar por la aplicación del actual Reglamento. También participará en la imposición de sanciones a los jugadores participantes. Deberá presentar a la Junta Directiva de la F.E.D. un informe pormenorizado de todas las incidencias disciplinarias ocurridas en el Campeonato.

Los árbitros, serán las personas encargadas de mantener el orden durante las Competiciones, velar por el acatamiento de las normas legales y reglamentarias aplicables y sancionar a los jugadores por las infracciones cometidas. Han de ser personas que cumplan con los requisitos exigidos por la F.C.D. Corresponderá a la F.C.D. la formación del Cuerpo Arbitral, delineando el perfil que deben llenar los aspirantes a formar parte del mismo. Todos los aspirantes deberán cursar y aprobar un Curso de Arbitros, dictado por personal de la F.C.D. altamente cualificado.

El Régimen Disciplinario aplicables a los jugadores menores de edad, deberá ser de naturaleza esencialmente educativa y de reafirmación de los valores éticos y morales del deporte.

Queda terminantemente prohibido a todos los participantes y Autoridades del campeonato, sin excepción, portar cualquier tipo de arma.

Mientras un jugador permanezca sancionado no podrá acceder a la sala de juego. El jugador que de manera flagrante agrede verbal, gestual o físicamente a cualquiera de los jugadores participantes o autoridades del Campeonato, será sancionado según criterio de la Comisión Técnica Disciplinaria del Campeonato.

La presunción de señas o trampas ha de ser extensible a los dos jugadores que forman la pareja, ya que uno envía y el otro recibe.

Serán motivo de sanción, según criterio de la Comisión Técnica del Campeonato, todos

aquellos jugadores que promuevan, faciliten o participen en el amaño, del resultado de un encuentro en beneficio propio o en perjuicio de un tercero. Apostar dinero durante la celebración de las partidas de los campeonatos de domino, será penalizado, al jugador o jugadores implicados. La penalidad será según el caso y de cumplimiento inmediato. Los jugadores no afectados por decisiones arbitrales se abstendrán de hacer comentarios al respecto.

VIII. 1-CAMPEONATO POR PAREJAS

ARTÍCULO 48º

ARTÍCULO 48º

El torneo canario de parejas tiene rango de Campeonato Autonómico. Para esta competición el sistema de clasificación, puntuaciones, eliminatorias, etc., será el que señale el órgano competente de la Federación Canaria de Dominó.

ARTÍCULO 49º

Con ocasiones de las fases finales de los Campeonatos Autonómicos por Parejas, se constituirá la Mesa de Acreditación y Seguimiento, integrada por el Juez-Arbitro Principal, que actuará de Presidente, y dos de los Jueces-Árbitros actuantes. Una de las personas encargadas del Control Informático del Torneo actuará como Secretario sin derecho a voto en las decisiones arbitrales.

Se constituirá, en el inicio del Campeonato, el Comité de Competición del mismo, que será nombrado por la Junta Directiva de la F.C.D., y que estará compuesto por: 1º-Presidente 2º-Vocal (miembro de la Junta Directiva Territorial) 3º-Un miembro de la Junta Directiva de la Federación Insular donde se desarrolla el campeonato. Actuará de Secretario del Comité, sin derecho a voto, un representante de la Asamblea General de la F.C.D. elegido en cada caso. A dicho Comité corresponde velar por el cumplimiento de las normas específicas del Torneo y de las prescripciones del presente Reglamento, actuando por iniciativa propia o como consecuencia de las actuaciones arbitrales. Los miembros de este Comité deberán ser certificados como jueces ya que son parte de la Comisión Técnica del Campeonato.

ARTÍCULO 50º

Al inicio del campeonato se constituirá el Comité de Apelación que será nombrado por la Junta Directiva de la F.C.D. y que estará compuesto por: 1º-Presidente (Presidente territorial o en quién delegue) 2º-Vocal (miembro de la Junta Directiva Insular) 3º-Vocal (Presidente insular) que actuará como Secretario. Ante el Comité de Apelación del Campeonato de Canarias por Parejas podrán formularse las apelaciones, reclamaciones, sugerencias u observaciones que estime conveniente cualquier miembro de la Mesa de Control, el mismo Juez-Árbitro, árbitro actuante, jugadores u organización de la competición. Deberá oírse a los afectados previamente a la adopción de resoluciones, que se tomarán por mayoría simple. En caso de empate decide el voto de calidad del Presidente. Las resoluciones de este Comité serán inapelables y ejecutivas de inmediato, se trasladarán al Comité de Competición de la Federación Canaria de Dominó, a los efectos procedentes.

ARTÍCULO 51º

La reiteración de errores, a partir del tercero, las actitudes negativas con el compañero o contrarios, la desobediencia al árbitro o al capitán en los encuentros por equipos, el falseamiento u ocultación intencionada de datos que haya que facilitar obligatoriamente, las actividades fraudulentas de cualquier tipo a juicio del Juez Árbitro, y en general las acciones intencionadas, violentas o intimidatorias que pudieran acaecer durante el desarrollo de la Competición, conllevarán

la descalificación de la pareja o parejas cuyo integrante o integrantes hayan incurrido en dichas conductas, sin perjuicio de las acciones legales o reglamentarias que dichos actos pudieran generar.

Las sanciones que eventualmente se pudieran imponer a los jugadores más allá de la descalificación, se anotarán en los expedientes personales de los mismos.

ARTÍCULO 52º

La Federación Española de Dominó adoptará los acuerdos pertinentes a fin de garantizar y controlar, tanto el número como la calidad de los participantes en cada edición del Campeonato Autonómico. A estos efectos, fijará el número máximo de participantes y el cupo que para cubrirlo se asigne a cada Federación o Delegación Insular. No obstante, podrá cursar, de acuerdo con la organización del Torneo, las invitaciones de participación que estime conveniente. Asimismo podrá a través de la Federaciones Insulares, confeccionar una Relación de Méritos de jugadores federados, con el propósito de poder circunscribir la participación en la fase final del Torneo a los incluidos en la mencionada relación. De la misma forma, la Federación Canaria de Dominó podrá dictar normas específicas para este Torneo, en las que se garantizará la mayor objetividad en el proceso de clasificación de las parejas. También será competencia de la F.C.D. la supervisión de la cuota de inscripción, de manera que no suponga un lastre y garantice una equitativa participación.

ARTÍCULO 53º

Las presentes Normas serán de obligado cumplimiento en todas las competiciones y torneos por parejas organizados bajo el auspicio de la F.C.D. y, especialmente, el Campeonato Autonómico por Parejas, con independencia de cualquiera otros.

- 53.1** La pareja GANADORA será la responsable de hacer llegar el Acta de la partida a la Mesa de Control o entregarla al árbitro.
- 53.2** Los errores de anotaciones NO PODRÁN SER RECLAMADOS una vez se hayan procesado los datos de la partida y se encuentre comenzada la siguiente partida, salvo error de la propia Organización.
- 53.3** Finalizado el tiempo fijado para la partida, la Mesa de Control indicará: ÚLTIMA MANO. A partir de este momento se finalizará la mano en juego y se reclamará la presencia del árbitro que procederá, para jugar la última mano, como sigue: Marcará, subrayando, la última anotación de cada pareja, a partir de la cual solo se hará la anotación de la última mano. Caso de que esta última mano quedase empatada la partida terminará con el resultado preestablecido. Sólo en el caso de que al anotar la última mano se produjese el resultado de empate, se disputaría una siguiente mano de desempate.
- 53.4** En casos excepcionales se permitirá la actuación de un SUPLENTE, que será autorizado por el Comité de Competición del Torneo, a petición de la pareja afectada, previo análisis de las circunstancias que originan tal actuación.
- 53.5** Finalizada cada partida, los jugadores abandonarán la ZONA DE JUEGO a fin de facilitar el buen desarrollo del juego a los demás participantes que puedan quedar aún por finalizar. En el caso que la Organización o el Juez-Árbitro permitan el permanecer en dicha zona de juego, se hará con actitud totalmente respetuosa hacia los componentes de las partidas en juego y, en ningún caso y bajo ningún concepto, se efectuarán gestos o comentarios que pudiesen llegar a indicar alguna circunstancia del juego. De producirse alguna anormalidad por parte de uno o varios espectadores, a su vez jugadores, podrán ser amonestados y sancionados en ese momento.
- 53.6** Incomparecencia al inicio de la partida. Si al indicar la Mesa de Control el inicio de la partida con el comienzo del TIEMPO y en alguna mesa falta por llegar algún componente o incluso una pareja, se procederá como sigue:
- **53.6.1** La pareja presente llamará al árbitro para que tome nota de la incomparecencia.
 - **53.6.2** Transcurridos 5 minutos sin aparecer, se hará una anotación de 50 tantos a favor de la pareja presente.

- **53.6.3** Transcurridos 10 minutos sin aparecer, se hará una segunda anotación de 50 tantos a favor de la pareja presente.
- **53.6.4** Transcurridos 15 minutos sin aparecer, se hará una tercera anotación de 50 tantos a favor de la pareja presente.
- **53.6.5** Transcurridos 20 minutos sin aparecer, se le dará GANADA la partida a la pareja presente por 175 a 0.
- **53.6.6** Si la pareja NO PRESENTADA reincide en su incomparecencia, será DESCALIFICADA.
- **53.6.7** Una pareja que reiteradamente (4 partidas) NO CONCLUYA sus partidas en el tiempo estipulado, será PENALIZADA con la pérdida de la partida. Si fuese reincidente en su 5ª partida fuera de tiempo, se le dará por perdida dicha partida y además se le descontará UN PUNTO real de su clasificación general. Si reincidiera en una 6ª partida, será descalificada automáticamente.

VIII.2 – CAMPEONATO AUTONÓMICO POR EQUIPOS

ARTÍCULO 54º

Cada temporada el órgano competente de la F.C.D. fijará los equipos que optarán al Torneo regional, que tiene rango de Campeonato Autonómico por Equipos, y en el que, en todo caso, estarán representadas las Federaciones Insulares que cumplan los requisitos exigidos por la Federación Canaria de Dominó, con los equipos campeones de las mismas. La participación de los equipos y la composición de los mismos se regirá por las normas específicas que dicte la F.C.D.

ARTÍCULO 55º

Las Normas Específicas del Campeonato Autonómico por Equipos, en las que se regulará el calendario y la participación de los representantes de las Federaciones Insulares, se aprobarán y publicarán por la F.C.D. tres meses antes de la fecha de comienzo de la fase final.

ARTÍCULO 56º

Con ocasión de las fases finales de los Campeonatos Autonómicos por Equipos, se constituirá la Mesa de Acreditación y Seguimiento, integrada por dos de los Jueces-Árbitros actuantes y, además, por el Juez-Árbitro Principal, que actuará de Presidente, y de la que será Secretario una de las personas encargadas del control informático del Torneo.

Se constituirá en el inicio del Campeonato el Comité de Competición, que será nombrado por la Junta Directiva de la F.E.D., y estará compuesto por: 1º-Presidente 2º-Juez-Árbitro principal 3º-Un miembro de la Junta Directiva de la F.C.D. a designar en cada caso. Actuará de Secretario del Comité, sin derecho a voto, un representante de la Asamblea General de la F.C.D. elegido en cada caso. Dicho Comité de Competición tiene atribuidas, con respecto a este Torneo, todas las facultades que con relación a la organización y supervisión corresponden a la Junta Directiva de la F.C.D., por delegación de la cual proclamará la clasificación Final del Torneo que resulte por aplicación del presente Reglamento y Normas específicas del mismo que se hayan aprobado por la Junta Directiva de la F.C.D. Las decisiones las adoptará el Comité de Competición por mayoría simple, con el voto de calidad de su Presidente. Los miembros de este Comité deberán ser certificados como jueces ya que son parte de la Comisión Técnica del Campeonato.

ARTÍCULO 57º

Al inicio del Campeonato se constituirá el Comité de Apelación que será nombrado por la Junta Directiva de la F.C.D. y que estará compuesto por: 1º-Presidente (Presidente territorial o en quién delegue) 2º-Vocal (miembro de la Junta Directiva Insular) 3º-Vocal (Presidente insular) que actuará como Secretario. Ante el Comité de Apelación del Campeonato de España por Parejas podrán formularse las apelaciones, reclamaciones, sugerencias u observaciones que estime

conveniente cualquier miembro de la Mesa de Control, el Juez-Árbitro, árbitro actuante, jugadores u organización de la competición.

Deberá oírse a los afectados previamente a la adopción de resoluciones, que se tomarán por mayoría simple. En caso de empate decide el voto de calidad del Presidente. Las resoluciones de este Comité serán inapelables y ejecutivas de inmediato. Se trasladarán al Comité de Competición de la Federación Canaria de Dominó, a los efectos procedentes.

ARTÍCULO 58º

En las Competiciones por Equipos los cambios de capitán han de celebrarse siempre fuera de la zona de juego. El capitán podrá hacer un recorrido por donde el estime oportuno, pero nunca puede quedarse de forma continuada presenciando una misma partida.

En Competiciones por Equipos, los jugadores, en caso de precisar información en referencia al marcador o situaciones del momento de juego, han de recurrir a su capitán, siempre fuera de la zona de juego.

La reiteración de errores, a partir del tercero, las actitudes negativas con el compañero o contrarios, la desobediencia al árbitro o al capitán en los encuentros por equipos, el falseamiento u ocultación intencionada de datos que haya que facilitar obligatoriamente, las actividades fraudulentas de cualquier tipo a juicio del Juez-Árbitro, y en general las acciones intencionadas, violentas o intimidatorias que pudieran acaecer durante el desarrollo de la Competición, conllevarán la descalificación de la pareja o equipo cuyo integrante o integrantes hayan incurrido en dichas conductas, sin perjuicio de las acciones legales o reglamentarias que dichos actos pudieran generar en su contra. Las sanciones que eventualmente se pudieran imponer a los jugadores más allá de la descalificación, se anotarán en los expedientes personales de los mismos. Las sanciones a los equipos, tanto económicas como las deportivas, tendrán reflejo en el libro correspondiente.

CAPÍTULO IX

TROFEOS, PREMIOS, TÍTULOS Y DISTINCIONES

ARTÍCULO 59º

En las competiciones de carácter Insular, tanto si se trata de competiciones de parejas como de equipos, las Federaciones Organizadoras señalarán los trofeos, premios y títulos que habrán de disputarse. Las Federaciones Insulares, con sujeción a sus previsiones estatutarias y normas que aprueben al respecto, podrán otorgar, con ocasión de la disputa de Torneos por ellas organizados, otro tipo de distinciones. En las competiciones de carácter regional tanto de parejas como de equipos, la Federación Canaria. será el órgano competente para la concesión de otros premios, distinciones, títulos, recompensas o galardones, que otorgará a las personas o entidades que a su juicio se hayan hecho merecedoras por el espíritu deportivo, colaboración u otras circunstancias, que se acrediten durante el Torneo o temporada de competición correspondiente.

TODO JUGADOR QUE RECIBA TARJETA ROJA, NO TENDRÁ DERECHO A PREMIO ALGUNO.

CAPÍTULO X

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

ARTÍCULO 60º

Para la regulación del régimen disciplinario y, en concreto, la tipificación y sanción de los comportamientos que incumplan los preceptos contenidos en el presente Reglamento, normas y acuerdos de aplicación en las distintas competiciones, adoptados por el órgano competente de la Federación Canaria de Dominó, ya sean deportivos o extradeportivos, ya se realicen en competición o no, ya dentro o fuera del territorio nacional, será aplicable el Reglamento de Régimen Disciplinario de la Federación Canaria de Dominó.

Quedan sometidos a dicho régimen disciplinario:

- Las Federaciones Insulares, Asociaciones y Clubes que se integren en su estructura orgánica.
- Los deportistas, técnicos, árbitros, entrenadores y monitores que cuenten con una licencia federativa extendida por la Federación correspondiente.
- Cuantas personas físicas o jurídicas, órganos o colectivos formen parte de la Federación Canaria de Dominó.

ARTÍCULO 61º

Los comportamientos a que se refiere el artículo anterior, observados por las personas, órganos o colectivos que en el mismo se reseñan, constituyen falta disciplinaria en la Federación Canaria de Dominó. Tales faltas podrán ser LEVES, GRAVES o MUY GRAVES, en atención al perjuicio que causen, intencionalidad con que se cometan y frecuencia con que se produzcan, y, en todo caso, de acuerdo con la clasificación de las faltas contenidas en el Capítulo III del citado Reglamento de Régimen Disciplinario. Como regla general, la comisión de una falta conllevará la imposición de una sanción de la misma graduación.

ARTÍCULO 62º

- Las faltas enumeradas en los artículos del Reglamento de Régimen Disciplinario que se citan en el artículo anterior, serán corregidas con las sanciones que se describen en el Capítulo IV del mismo Reglamento.
- La imposición de sanción de privación de la licencia federativa conlleva, durante el mismo periodo, la suspensión de participación en encuentros y competiciones, y la inhabilitación para el ejercicio de los derechos que se adquiriesen con ella.
- Las sanciones impuestas figurarán en el Libro-Registro, abierto al efecto en la FEDERACION CANARIA DE DOMINO, en que se hará constar, por grupo deportivos, la identidad de la persona o colectivos sancionados, la sanción impuesta y la fecha de su imposición, será la base documental para el seguimiento y control de las reincidencias.
- Se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Disciplinario con respecto a la correspondencia entre sanciones y faltas; circunstancias atenuantes o agravantes de las mismas, así como para la suspensión, extinción y prescripción de la responsabilidad.

ARTÍCULO 63º

Además de las enumeradas en el Capítulo III del Reglamento de Régimen Disciplinario, se considerarán faltas de carácter leve, grave o muy grave, las siguientes:

FALTAS DE CARÁCTER LEVE:

- 1.- Retraso entre 0 y 10 minutos en el horario fijado para que los capitanes de los equipos hagan entrega de las hojas de alineaciones.
- 2.- Retraso entre 0 y 10 minutos en el horario fijado para que los jugadores tomen asiento ante las mesas correspondientes para la disputa de las partidas.
- 3.- Realizar la salida empleando un solo dedo para tirar la ficha del carro y luego depositarla en el centro de la mesa con la mano, o si esa fuera la forma personal de colocación de una ficha, la primera vez que lo haga de otro modo.
- 4.- Realizar la salida cuando no le corresponda hacerlo.
- 5.- Realizar la salida arrastrando la ficha y luego colocarla en el centro de la mesa, o si esa fuera la forma personal de colocación de una ficha, la primera vez que lo haga de otro modo.
- 6.- Realizar la salida alzando la ficha correspondiente en forma notoria, o si esa fuera la forma personal de colocación de las fichas, la primera vez que lo haga de otro modo.
- 7.- Realizar la salida y no colocar la ficha en el centro aproximado de la mesa.
- 8.- Realizar la salida dando un fuerte golpe en la mesa con la ficha.
- 9.- Realizar la salida NO colocando la ficha en posición transversal a la del salidor, caso de ser un doble, o mirando hacia el salidor el lado de la ficha de salida de mayor valor, caso de no corresponder a un doble.
- 10.- Separar las fichas del carro.
- 11.- Ordenar las fichas del carro.
- 12.- Decir paso y tener fichas por jugar.
- 13.- La primera jugada en que se piense sin tener fichas por jugar o teniendo solamente una.
- 14.- Caída de fichas por más de tres veces en la misma partida.
- 15.- Realizar comentarios con el compañero, después de finalizar la jugada, sin levantar la voz, por tiempo superior a 30 SEGUNDOS.
- 16.- La segunda vez en que se rebase el límite de horario fijado para la duración de la partida sin haber alcanzado al número de puntos fijado para la misma.
- 17.- Recibir una llamada durante el transcurso de la mano teniendo el móvil en su poder.

FALTAS DE CARÁCTER GRAVE:

- 1.- Mostrar desacuerdo verbal con la decisión arbitral de mostrar una tarjeta.
- 2.- La reiteración de la falta de decir paso y tener fichas por jugar.
- 3.- La reiteración de la falta de pensar y no tener sino una sola ficha para jugar.
- 4.- Retraso entre 10 y 20 minutos para sentarse en la mesa de juegos, después de la llamada correspondiente.
- 5.- La reiteración de cualquiera de las infracciones que haya realizado en el momento de la salida o de la colocación de las fichas en el tablero al jugarla.
- 6.- Comentarios con compañeros o contrarios, finalizadas las jugadas, en alta voz.
- 7.- La tercera vez en que rebase el límite horario fijado para la duración de una partida, sin alcanzar el número de tantos fijados para la misma.
- 8.- Amenaza, dirigida al compañero o contrarios, de abandonar la partida.
- 9.- Levantarse de la mesa de juegos, en medio de la partida, alegando necesidades fisiológicas a otra causa, sin autorización de la Organización.
- 10.- Tocar o coger una ficha para jugarla y en lugar de colocar esa ficha, hacerlo con otra o pretender colocar otra, siempre que aquella quepa en la jugada.
- 11.- Prolongar mediante una pensada excesiva, la duración de una jugada, en forma notoria e innecesaria, apreciada por el Juez-Árbitro.
- 12.- No obedecer las indicaciones del capitán del equipo correspondiente.
- 13.- Colocar fichas de forma desigual.
- 14.- Jugar con ambas manos.
- 15.- Desviar la mirada del centro de la mesa de juego en el transcurso de una mano, ya sea hacia los laterales de la mesa o hacia el compañero.
- 16.- Gesticular.
- 17.- Quebrantamiento de sanciones leves.
- 18.- Permanecer en la zona de juego una vez finalizada la partida sin permiso arbitral.
- 19.- Quedando una ficha por jugar, mirar las fichas del contrario.
- 20.- No utilizar uniforme adecuado.
- 21.- Desconsideración y provocación a jugadores, árbitros o directivos.
- 22.- Intentar tomar parte en una partida presentando síntomas evidentes de embriaguez o drogadicción.
- 23.- Colocar sobre la mesa objetos ajenos a la disputa de la partida, tales como: vasos, botellas, copas, móviles, etc.
- 24.- No llevar licencia de identificación en lugar visible.

FALTAS DE CARÁCTER MUY GRAVE.

- 1.- La reiteración, por dos veces, en infracción de carácter grave, de la misma naturaleza. Así como incurrir en tres faltas de carácter grave de distinta índole.
- 2.- Rebasar, en una cuarta partida, el límite horario establecido para la duración de una partida, sin alcanzar el número de puntos fijado para la misma.
- 3.- Abandono de una partida.
- 4.- Entablar discusión con respecto a cualquier aspecto de la jugada en el transcurso de la mano, con compañero o contrarios, en alta voz.
- 5.- Pronunciar palabras que supongan menosprecio para el compañero o contrarios.
- 6.- Alterar el desarrollo de las partidas como consecuencia de los comentarios que se realicen.
- 7.- No obedecer las indicaciones de los Jueces- Árbitros, en forma reiterada.
- 8.- Tomar parte en una partida presentando síntomas evidentes de embriaguez o de drogadicción.
- 9.- Toda actuación antideportiva, las conductas antisociales, las señas, trampas o fraudes, y el empleo de los malos modos en general.
- 10.- Negativa reiterada, en aceptar la anulación de una jugada, a petición del rival, por incurrir en una infracción en la que ellos mismos pueden decidir sobre la validez o anulación de la jugada, no aceptando la decisión que al respecto adopte el Juez-Árbitro.
- 11.- La reiteración en la desobediencia de las indicaciones del capitán correspondiente, en la segunda vez que éste le requiera su cumplimiento.
- 12.- Todo comentario dirigido a los señores Árbitros tendentes a la descalificación de éstos, y las actuaciones que supongan desobediencia a las instrucciones que los mismos puedan señalar.
- 13.- La suplantación de personalidad o alineación indebida.
- 14.- Actos de rebeldía contra los acuerdos de los órganos federativos.
- 15.- Arengas, manifestaciones o declaraciones, verbales o escritas, públicas o privadas, dentro o fuera de las competiciones, que inciten a la violencia.
- 16.- Todos aquellos jugadores que promuevan, faciliten o participen en el amaño del resultado de un encuentro en beneficio propio o en perjuicio de un tercero.
- 17.- Alterar la hoja de anotaciones, cambiando el resultado original obtenido.
- 18.- Cualquier tipo de conducta agresiva y/o violenta.
- 19.- Tomar parte en una partida con licencia caducada.
- 20.- Fumar y consumir bebidas alcohólicas, así como cualquier sustancia estupefaciente o psicotrópica.

ARTÍCULO 64°

En los casos no previstos en el artículo anterior, en que se aprecie la comisión de una falta, para su graduación y sanción se estará a lo siguiente:

- 64.1** Tendrán la consideración de infracción leve todas aquellas actuaciones de los jugadores que suponiendo vulneración al Reglamento y normas de aplicación en la competición concreta, sean debido a que su realización lo ocasione, al nerviosismo propios de los Torneos, o a la costumbre o forma de jugar fuera de las competiciones oficiales siempre que no sea reiterativo.

Las infracciones con carácter leve se corregirán mediante la muestra de la tarjeta de color AZUL por el Juez-Árbitro correspondiente.

La tarjeta azul, mostrada 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.

- 64.2** Tendrán la consideración de infracción grave la reiteración, por tercera vez, de infracción leve, y las actuaciones señaladas en el presente Reglamento y normas y acuerdos de aplicación, como infracciones de carácter grave.

Toda infracción de carácter grave dará lugar a que el Juez-Árbitro correspondiente muestre una tarjeta de color AMARILLO al que la cometió. La exhibición de una tarjeta de este color llevará consigo el apercibimiento verbal de no volver a incurrir en infracción de la misma naturaleza, ya que la exhibición de dos tarjetas de color amarillo comporta una tarjeta de color ROJO, que lleva aparejada la pérdida de la partida por parte del infractor y, si así lo decidiese el Juez-Árbitro, su expulsión de la sala de juegos.

- 64.3** Tendrán consideración de faltas de carácter **MUY GRAVE** el incurrir, por dos veces, en infracción de carácter grave, así como las conductas antideportivas de los jugadores que lleven consigo el empleo de los malos modos en general, con notoria falta de civismo, las trampas o fraudes y la reiteración en la falta del respeto debido hacia la Organización, cuerpo arbitral, el compañero, contrarios o público. Se considera infracción muy grave los estados notorios de alcoholismo o drogadicción.

Las infracciones muy graves darán lugar a la exhibición de una tarjeta ROJA. Los jugadores a quienes se les muestre tarjeta roja deben abandonar la partida en la que tomen parte en ese momento y salir de la sala de juegos, si así lo decidiese el Juez-Árbitro; asimismo abandonarán la sala de juegos, a requerimiento del Juez-Árbitro, aquellos otros jugadores que sin estar tomando parte activa en una partida, se les muestre una tarjeta de color rojo.

ARTÍCULO 65°

Aquellos jugadores a los que les haya sido mostrada una tarjeta de color amarillo, en 5 ocasiones, en diferentes partidas y competiciones en el ámbito territorial, se les impondrá una sanción por acumulación de tarjetas. Dicha sanción sería de una partida de suspensión, en caso de competiciones por parejas, o un encuentro en el caso de competiciones por equipos, que se cumplirá de acuerdo con la resolución del Comité de Competición.

Asimismo los jugadores a los que les haya sido exhibida una tarjeta de color rojo serán sancionados, como mínimo, con una partida de suspensión, en el caso de competiciones por parejas o de un encuentro en el caso de competiciones por equipos, que deberán ser, precisamente, aquél que deba disputar a continuación de la exhibición de la tarjeta. A estos jugadores podrán imponérseles también cualquier otra sanción que acuerde el Comité correspondiente.

Las partidas en las que a uno o varios de sus componentes les haya sido mostrada tarjeta roja, finalizarán con el resultado que en ese momento refleje el marcador, pero se declara ganador, en todo caso, a la pareja que no haya cometido la infracción y con el tanteo preestablecido para el ganador.

CAPÍTULO XI
LLAMAMIENTO

ARTÍCULO 66º

Se señala a todos los participantes en las distintas competiciones del Dominó federado canario, que el fin que se persigue con las mismas es el fomento y práctica del deporte del Dominó; las partidas habrán de desarrollarse con total deportividad, con el máximo respeto a compañeros y contrarios y con estricta observancia del presente Reglamento y de las normas específicas que puedan dictarse para la competición de que se trate, por lo que se hace un llamamiento especial a este respecto.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Autorizar de forma transitoria por esta temporada 2025/2026 a disputar los encuentros de liga y copa por equipos en la Isla de Tenerife con cinco mesas.

Las Palmas de Gran Canaria a 25 de julio de 2.025



VºBº

EL PRESIDENTE

Fdo.: D. Reinaldo Martínez Araque



VºBº

EL SECRETARIO GENERAL

Fdo.: D. Agustín León Suárez