



Deporte



# JUEGOS COMUNALES

## DOMINÓ

JUEGOS  
TRADICIONALES



El Director Técnico Nacional, en cumplimiento de la Carta Deportiva Fundamental de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes, emite y promueve el presente Reglamento Técnico de Dominó, con el propósito de regular, orientar y garantizar un desarrollo competitivo, equitativo y seguro de esta disciplina durante los Juegos, estableciendo las disposiciones necesarias para su correcta aplicación.

**ARTÍCULO 1°. CATEGORÍAS.** Las categorías, edades y sexos correspondientes para participar en este juego de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes, son las siguientes:

CATEGORÍA	SEXO	EDAD
ÚNICA	Mujer	18 años en adelante
ÚNICA	Hombre	18 años en adelante

**PARÁGRAFO:** Solo podrán inscribirse los jugadores que tengan 18 años cumplidos al momento de realizar la inscripción.

**ARTÍCULO 2°. MODALIDADES.** Las modalidades que se desarrollarán durante cada una de las fases establecidas para este juego son las siguientes:

MODALIDAD	PARTICIPACIÓN	MUJER	HOMBRE
Dos jugadores (1 vs. 1)	Individual	X	X
Cuatro jugadores (2 vs. 2)	Parejas	Mixto	

**PARÁGRAFO:** Participarán en la modalidad de parejas un (1) hombre y una (1) mujer de la misma delegación, de acuerdo con la programación establecida. La delegación que no cuente con alguno de los dos (2) jugadores inscritos para este juego tradicional no podrá competir en esta modalidad.

**ARTÍCULO 3°. INSCRIPCIÓN.** Los jugadores, responsables técnicos, delegados y demás participantes deberán realizar el proceso de inscripción conforme a lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental y al cuadro oficial de cupos.

**PARÁGRAFO 1:** Para las Fases Departamental y Final Nacional, las delegaciones deberán cumplir con los mínimos establecidos y serán promovidas de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

**PARÁGRAFO 2:** Podrán inscribirse las personas mayores de edad que hagan parte de la estructura comunal de los 32 departamentos del país y de Bogotá D. C., siempre que se encuentren debidamente certificadas.

**PARÁGRAFO 3:** Un jugador solo podrá inscribirse en un (1) deporte de conjunto o individual o en un (1) juego tradicional; de igual forma, solo podrá representar a un (1) barrio, una (1) comunidad, o un (1) municipio; por ende, solo podrá representar a un (1) departamento en la Final Nacional.

**PARÁGRAFO 4:** No se podrán inscribir los jugadores que se encuentren inhabilitados, según las condiciones y previsiones establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.

**ARTÍCULO 4°. CUPOS A FASE FINAL.** Los cupos establecidos para la Final Nacional de los Juegos en este juego son los siguientes:

SEXO	JUGADOR
HOMBRE	1
MUJER	1

**PARÁGRAFO 1:** Solo existirá un (1) cupo para delegado de juegos tradicionales, quien representará a los jugadores de dominó, rana y trompo.

**PARÁGRAFO 2:** Para la adjudicación de los cupos a la Final Nacional, todos los departamentos deberán entregar información del cronograma de realización de sus eventos, así como de los resultados de su final departamental en el formato establecido por el Ministerio del Deporte con el fin de realizar la correspondiente evaluación técnica. La delegación que no brinde la información mencionada en los plazos establecidos no tendrá cupos.

**ARTÍCULO 5°. PARTICIPACIÓN.** Podrán participar en la Final Nacional los jugadores promovidos por los entes departamentales y además que cumplan con los requisitos de la Carta Deportiva Fundamental.

**PARÁGRAFO 1:** Para participar en cada uno de los encuentros, los jugadores, cuerpo técnico, delegados y demás integrantes de la delegación deberán cumplir con lo señalado en la Carta Deportiva Fundamental.

**PARÁGRAFO 2:** Se considerará jugador habilitado aquel que cumpla con los criterios reglamentarios establecidos por la organización del evento. Para tal fin, el mecanismo de validación corresponderá a la planilla de juego, en la cual deberá encontrarse debidamente inscrito. Adicionalmente, el jugador no podrá registrar sanciones vigentes que restrinjan su participación, ni presentar concepto médico de lesiones que limiten o imposibiliten su intervención competitiva en el encuentro de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

**PARÁGRAFO 3:** Las inhabilidades para participar en la Final Nacional están descritas en la Carta Deportiva Fundamental.

**ARTÍCULO 6°. SISTEMA DE COMPETENCIA.** El sistema de competencia a realizarse en Dominó será determinado según el número de participantes promocionados en el mecanismo de inscripción definido por la organización para la Final Nacional y habrá evento siempre y cuando se cuente con el mínimo de jugadores establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

Para determinar la clasificación de los diferentes participantes se sumarán los puntos obtenidos de acuerdo con los resultados en cada partido:

ÍTEM	PUNTAJE
Partida ganada	3 puntos
Partida perdida jugada	1 punto
Partida perdida por abandono, incomparecencia o terminación anticipada (W.O.)	0 puntos

**PARÁGRAFO 1:** Cuando una partida se decreta por W.O. (abandono, incomparecencia o terminación anticipada), el jugador ganador recibirá tres (3) puntos y el perdedor cero (0).

**PARÁGRAFO 2:** Dos (2) partidas perdidas por W.O. (abandono o incomparecencia), no presentarán al jugador que incurra en esta falta

y éste será sancionado para participar de nuevo en la siguiente vigencia de estos Juegos.

## **ARTÍCULO 7º. ASPECTOS TÉCNICOS**

1. En la reunión informativa se acordarán las reglas a manejar durante las partidas de Dominó.
2. No habrá tiempo de espera para dar inicio a un encuentro o competencia, salvo en las excepciones establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.
3. Cuando un encuentro o competencia sea suspendido por fuerza mayor, no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperará 30 minutos de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.
4. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor están establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.
5. Cuando el desarrollo normal de un encuentro es interrumpido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el árbitro exigirá a los jugadores en materia de juicio, su efectiva colaboración para la correcta culminación del evento. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente, el árbitro suspenderá la competencia por falta de garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte del Comité Disciplinario.
6. No podrá participar el jugador que se encuentre bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.
7. El encuentro de Dominó se realizará de manera individual en cada sexo.
8. Será ganador del juego el participante que obtenga la mayor puntuación acumulada al finalizar todas las partidas. En caso de empate en la puntuación total, se declarará vencedor a quien haya ganado el mayor número de partidas. Si el empate persiste, se efectuará un sorteo, resultando ganador quien obtenga el número más alto.
9. El árbitro tomará las decisiones de acuerdo con las Reglas de Juego establecidas en el presente reglamento.

## **ARTÍCULO 8º. EL JUEGO**

1. Se jugará con un Dominó de 28 fichas único dispuesto por la organización del evento.
2. El juez deberá ir debidamente uniformado e identificado de manera correspondiente al juego del Dominó y será responsabilidad de los organizadores del grupo de juzgamiento.

- 3.** Se presentarán, saludarán los jugadores y el juez del Dominó el cual sacará el Dominó de su estuche respectivo, lo mostrará a los participantes, lo colocará en la mesa y moverá las fichas para entregar a cada jugador las fichas correspondientes.
- 4.** El juez entregará a cada jugador siete (7) fichas en cada partida o juego. Al momento de llegar a la mesa, los jugadores se ubicarán hacia el lado derecho conforme al número asignado en el sorteo. De igual manera, la entrega de las fichas se efectuará siguiendo el mismo orden hacia la derecha.
- 5.** La ubicación de cada jugador será uno al frente del otro. Las fichas restantes se guardan en el pozo.
- 6.** El jugador que inicia la ronda lleva la mano. Este es un concepto importante para la estrategia del Dominó; pues el que es "mano" normalmente es el que tiene ventaja durante la ronda.
- 7.** Ningún jugador podrá golpear la mesa con las fichas de juego ya sea en momento de iniciar, en el turno, al culminar y/o cerrar una partida o juego.
- 8.** Inicia la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble más alto. En caso de no tener dobles ninguno de los jugadores, comenzará el jugador que tenga la ficha más alta. A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, por turnos, siguiendo el orden inverso a las manecillas del reloj.
- 9.** En las partidas siguientes al inicio del juego, la salida corresponderá de manera descendente, iniciando con el doble seis (6) y continuando sucesivamente hasta el doble cero (0).
- 10.** En cada partida ganará quien termine de colocar su última ficha sobre la mesa, en caso de que el juego sea cerrado, ganará aquella persona que al sumar sus fichas haga el menor número de puntos.
- 11.** Una vez que el jugador ha colocado la ficha en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador.
- 12.** Cuando un jugador deba robar del pozo, solo podrá hacerlo una vez. En caso de que la ficha tomada no le permita continuar el juego, deberá declarar 'paso', cediendo el turno al siguiente jugador.
- 13.** Durante el juego, los participantes deben mantener las manos sobre la mesa. No se permite hablar, ni realizar gestos, mucho menos realizar movimientos desleales o impropios con el fin de crear ventaja sobre el o los demás jugadores.
- 14.** El jugador que coloque muestre y/o suelte la ficha en la mesa ya no podrá reemplazarla.

- 15.** Para tirar una ficha el jugador simplemente debe colocar en la base de la mesa la ficha y arrastrar entre las demás para llegar a la punta deseada.
- 16.** El tiempo por turno de cada jugador será de máximo de 60 segundos, si el tiempo concluye se le brindará el paso de turno al otro jugador.
- 17.** No se permitirán parlantes de sonido, celulares, manos libres, audífonos, ni cualquier otro artículo o artefacto diferente a los de la organización y juego del Dominó sobre la mesa y alrededores de la misma instalación durante el juego.
- 18.** En el momento que un jugador tenga más de cuatro (4) fichas dobles, mulas o escaleras serán de nuevo revueltas las fichas y se repartirán de nuevo a los jugadores.
- 19.** El incumplimiento de estas normas acarreará un llamado de atención. Al segundo llamado de atención, el jugador será retirado de la mano que se esté jugando y se decretará pérdida por W.O. (terminación anticipada).
- 20.** De la misma manera que se hizo la debida presentación y saludo se realizará el despido de los jugadores, levantamiento y verificación de las fichas por el juez del juego la cual diligenciará la planilla de cada juego, con su debido informe y firma del mismo.

**PARÁGRAFO 1:** Existen casos de cierre del juego de Dominó donde ninguno de los jugadores puede continuar la partida. Esto ocurre cuando los números de los extremos ya han sido jugados siete (7) veces. En ese momento se dice que la partida está cerrada. Los jugadores contarán los puntos de las fichas que les quede; el jugador con menos puntos es el ganador y suma los puntos de la manera habitual y de darse el caso de tener los mismos puntos ganaría el jugador que lleva la "mano".

**ARTÍCULO 9º. UNIFORMES E IMPLEMENTACIÓN.** Los uniformes de competencia y presentación de los jugadores serán responsabilidad de cada uno de los entes departamentales y deberán cumplir con las especificaciones técnicas contempladas en la Carta Deportiva Fundamental. Asimismo, los uniformes del grupo de juzgamiento será responsabilidad de este. Estos uniformes se portarán obligatoriamente en la Final Nacional, teniendo en cuenta:

- 1.** Los jugadores deberán presentarse al escenario de juego con uniforme acorde al juego.

2. Los delegados, jefes de misión, fisioterapeutas y médicos presentarse al campo de juego debidamente uniformados e identificados.
3. Los directores de campeonato, jueces y/o árbitros, tendrán la autoridad de no permitir el ingreso al recinto donde se estará desarrollando el juego tradicional y/o suspender la partida, si incumplen lo establecido en este artículo.
4. Los uniformes de presentación y de competencia no podrán llevar un logotipo de publicidad política, publicidad de bebidas alcohólicas, de cigarrillos y/o apuestas. Adicionalmente, no deberán tener mensajes ofensivos en ningún idioma.

#### **ARTÍCULO 10º. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO**

1. Los jugadores deberán presentarse mínimo 15 minutos antes de la hora citada en el escenario, como está estipulado en la Carta Deportiva Fundamental.
2. Para cada partido, cada jugador deberá presentarse con su documento de identidad y acreditación oficial de los Juegos ante los árbitros previo al inicio de cada encuentro para el registro en planilla y su plena identificación.

**ARTÍCULO 11º MEDALLERO.** En la Final Nacional de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes se otorgarán medallas así: tres (3) color dorado, tres (3) color plateado y tres (3) color bronce:

<b>MEDALLA</b>	<b>HOMBRE</b>	<b>MUJER</b>	<b>PAREJAS</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Color dorado</b>	1	1	1	3
<b>Color plateado</b>	1	1	1	3
<b>Color bronce</b>	1	1	1	3

**PARÁGRAFO 1:** Para la premiación, los jugadores deberán portar el uniforme oficial de presentación cumpliendo con los protocolos establecidos por la organización.

**PARÁGRAFO 2:** Para la premiación, los jugadores deberán estar oficialmente inscritos en la plataforma o mecanismo dispuesto por la organización y haber participado en los Juegos.

**PARÁGRAFO 3:** La premiación oficial se hará conforme con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental de los Juegos.

**ARTÍCULO 12º. DISPOSICIONES GENERALES.** Los aspectos de reglamento del juego en mención no contemplados en este documento serán resueltos de la siguiente manera:

- 1. De Orden General:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente y de acuerdo con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental.
- 2. De Orden Técnico:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente, quienes procederán de acuerdo con las normas y código disciplinario de Juegos y Eventos del Grupo Interno de Deporte Social Comunitario, vigentes a la fecha de inscripción del juego.

El presente reglamento de competencia es adoptado como oficial y será el encargado de orientar el proceso de participación, organización y realización del torneo de Dominó, en el marco de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes y hace parte integral de la Carta Deportiva Fundamental.

**Nota:** Las disposiciones contenidas en este documento se refieren igualmente a mujeres y hombres, sea cual fuere el género empleado en sus palabras o expresiones para simplificar su lectura. Asimismo, el uso del singular incluye también el plural o viceversa.



**OSCAR EDUARDO APONTE BOTERO**  
Director Técnico Nacional  
V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes

Revisó: Antonio Gabriel Calderón

Coordinador GIT Deporte Social  
Comunitario

Revisó: Yohana Patricia Chona Jiménez

GIT Deporte Social Comunitario



Revisó: Brayan Sneyder Antolínez Romero

GIT Deporte Social Comunitario



Elaboró: Oscar Eduardo Aponte Botero

GIT Deporte Social Comunitario



**JUEGOS  
COMUNALES**

