

**REAL Y FERVOROSA HERMANDAD SACRAMENTAL DEL SEÑOR  
SAN SEBASTIÁN Y NUESTRA SEÑORA DEL PRADO Y COFRADÍA DE  
NAZARENOS DE NUESTRO PADRE JESÚS DE LA VICTORIA  
Y MARIA SANTÍSIMA DE LA PAZ**

Parroquia de San Sebastián  
C/ San Salvador 1 -41013-Sevilla  
Teléfono-954.23.29.61-www.hermandaddelapaz.org



**REGLAMENTO I CAMPEONATO BENÉFICO  
BOLSA DE CARIDAD “NUESTRO PADRE JESÚS DE LA VICTORIA”**

*“Lo más importante de la liga es jugar y ayudar”*

*“No deben haber grandes dificultades donde abunda la buena voluntad”*

**Tendrá lugar el próximo 17 de noviembre en la casa hermandad, a partir de las 9,30h. Para concluir con un ambigú a precios muy económicos y entrega de diplomas.**

**DESARROLLO DEL CAMPEONATO**

El juego se desarrollara según el Reglamento de la Federación Sevillana de Dominó. El torneo tendrá una sola categoría. Los requisitos para participar son: ser mayores de 14 años.

**INSCRIPCION**

La ficha de inscripción puede encontrarla en la última página. El periodo de inscripción es entre el 11 y 30 de octubre ambos inclusive. El donativo por la participación en la fase preliminar es de 10 Euros por jugador que deberán abonarse en el momento de la inscripción en la Casa Hermandad, en horario de lunes a jueves de 19 a 21,30h, que serán destinados íntegramente a la Bolsa de Caridad “Nuestro Padre Jesús de la Victoria” de nuestra Hermandad. El correo para contactar con la organización es: bolsadecaridad@hermandaddelapaz.org.

**FECHA**

El torneo se celebrara el 17 de noviembre en la Casa Hermandad. Dará comienzo a las 9,30h.

**SISTEMA Y REGLAS DE JUEGO**

El torneo seguirá el Sistema SUIZO a un número de partidas a determinar por el juez-arbitro, de entre 300 tantos anotándose todas las fichas NO JUGADAS al término de la MANO. El TANTEO FINAL será de 300 sin tener en cuenta el excedido.

La última partida del Torneo, para las posiciones 1ª a 6ª, mesas 1, 2 y 3, serán FINALES DIRECTAS, es decir, en la Mesa 1 se juegan el 1º y 2º puestos, en la Mesa 2 el 3º y 4º puesto y en la Mesa 3 el 5º y 6º puesto. El resto de parejas disputarán la última partida siguiendo el Sistema Suizo para la disputa de la Clasificación Final.

Las partidas tendrán una DURACION de 55/45 minutos. Se dará un AVISO al cumplirse los 50/40 minutos. Finalizados los 55/45 minutos, se indicará ULTIMA MANO. Caso de que esta mano quedase

empatada la partida terminará con el resultado preestablecido. Solo en el caso de que al término de la ULTIMA MANO la pareja que va perdiendo lograse igualar el tanteo, es decir anotara los tantos suficientes para producirse un empate, se disputaría una siguiente mano de desempate. Se considera que la mano se inicia en el momento en que el jugador que le corresponda empieza los movimientos de mezcla de fichas.

Para iniciar las partidas se SORTEARA sacando fichas, tanto el JUGADOR QUE SALE como la POSICION en la mesa de los jugadores. El jugador que obtenga la ficha de más valor de puntos será el que efectúe la salida y el que elija posición en la mesa. A su derecha se sentará el jugador de la pareja contraria que haya obtenido la ficha de más valor de puntos. En caso de empate en el valor de los puntos ganará la salida y posición aquel que obtenga la ficha de palo superior. Ejemplo: entre el 3-3 (suma 6) y el 4-2 (suma 6) gana el 4-2.

Las fichas se moverán DOS VECES. Primero el jugador sentado a la izquierda del SALIENTE y después EL PROPIO SALIENTE.- Una vez movidas, irán cogiendo de derecha a izquierda hasta el jugador saliente que será el último en coger.- El compañero del jugador saliente NO PODRA LEVANTAR SUS FICHAS HASTA QUE SE HAYA PRODUCIDO LA SALIDA.

Las fichas, una vez LEVANTADAS NO PODRAN ORDENARSE NI TOCARSE MÁS QUE PARA SER JUGADAS. - Se jugaran siempre de la MISMA FORMA, SIN GOLPES NI GESTOS.

La SALIDA se efectuará como sigue: Si es UN DOBLE, este se colocará TRANSVERSAL al compañero en el CENTRO de la mesa. - Si es otra ficha, se colocará también en el CENTRO de la mesa, con el PALO MAYOR mirando hacia el compañero.

Determinadas INFRACCIONES leves darán DERECHO a la pareja contraria a ANULAR LA MANO GANANDO LA SALIDA O CONSERVÁNDOLA SI LA HUBIESEN TENIDO, o bien RECONSTRUIR LA JUGADA SI FUESE POSIBLE, con la presencia del ARBITRO: - DECIR PASO TENIENDO PARA JUGAR - PENSAR EN FALSO - CAERSE UNA FICHA

De producirse un CIERRE CON EMPATE, se PASA MANO y no se anota puntuación alguna.

## **NORMAS GENERALES**

Todos los jugadores al inscribirse en este campeonato, manifiestan conocer perfectamente el presente reglamento y la normativa a aplicar, citada anteriormente, lo cual aceptan, y renuncian a cualquier derecho de oposición a todos o algunos de los puntos incluidos en la misma. Así mismo, manifiestan conocer el sistema a aplicar en cuanto a la protección de datos personales, y consienten expresamente al tratamiento y a la difusión de los mismos, expresamente, el nº de teléfono móvil y dirección de correo electrónico.

Por último, RECORDAR a cuantos participamos en este evento que este nuestro DEPORTE se define como UNA MAQUINA DE HACER AMIGOS, no lo olvidemos y practiquémoslo con la MAXIMA CORRECCION Y EDUCACION, comenzando y terminando las partidas con un apretón de manos.

Y muy importante, los jugadores YA VETERANOS en nuestro Reglamento, AYUDAD a aquellos "nuevos jugadores" no familiarizados con las Normas y Reglamento.



**INCRIPCIÓN EN LA FASE PRELIMINAR DE DOMINO  
BOLSA DE CARIDAD "NUESTRO PADRE JESÚS DE LA VICTORIA"  
PARA EL CURSO 2012-2013**

Nombre y Apellidos

Tfno. Fijo

Tfno. Móvil

Correo electrónico

Fecha y Firma

Observaciones