



REGLAMENTO DEL JUEGO Y COMPETICIONES

Aprobado en Junta Directiva ANEDE Año 2022

PREAMBULO

ANEDE está y estará constituida por cuantas Asociaciones/Federaciones Territoriales y Entidades vinculadas al deporte del Dominó 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.

CAPÍTULO I

EL DOMINO

ARTÍCULO 1º

El dominó es un DEPORTE que se practica con veintiocho piezas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el dorso, 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, individual, chamele, garrafina, etc.

ANEDE 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 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, solo se saldrá una vez más. Entendiéndose como salida el momento en que el participante que tenga el turno asignado deposita la primera ficha en el tablero.

Gana la partida la pareja que alcanza la puntuación preestablecida.

ELEMENTOS PARA LA PRÁCTICA DEL DOMINÓ

ARTÍCULO 2º

Todos los elementos empleados en este deporte, locales, mesas, sillas, atriles, 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 (espacio mínimo aproximado por mesa 2x2 Mts.) y reunir las condiciones de luz y ventilación necesarias y, asimismo, estarán 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.

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 competencias por equipos, el local donde se desarrollarán los encuentros dispondrá de igual número de mesas aptas para la disputa de las partidas, como la mitad de los equipos participantes multiplicado por el número máximo de parejas habilitadas para el juego de cada equipo, un grupo de mesas auxiliares tantas como la mitad de los equipos participantes para uso de los representantes de los equipos actuantes (una para cada dos equipos) y otras tres restantes para los usos organizativos indicados en el párrafo anterior (equipo arbitral, control informático y organización).

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.

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.

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 los valores en forma de puntos, en bajorrelieve desde la blanca doble hasta el seis doble, y un clavo metálico en el centro, y 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 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 11 x 22 x 44 y 12,50 x 25 x 50 mm.

Y su peso, entre 15 y 20 gr. (+/- 1 gr.).

NORMAS PARA LA DISPUTA DE LAS PARTIDAS

ARTÍCULO 3º

Una vez asignada la mesa donde se 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 las Hojas 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. Una vez finalizado, el jugador anotador deberá obtener previamente la aprobación del jugador designado para el recuento.

Realizada la anotación, el jugador anotador cantará el marcador resultante.

A partir del visto bueno de la anotación, se podrán voltear las fichas.

ARTÍCULO 4º

Antes de tomar asiento los cuatro jugadores, se deberá verificar con la hoja de anotación la correcta identidad de las parejas intervinientes, 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:

4.1. En primer lugar, se voltearán y revolverán todas las fichas. Siempre se revolverán todas en sentido circular de ambas manos.

4.2. Seguidamente cada uno de los jugadores, a modo de sorteo levantará 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. El jugador GANADOR de dicho sorteo elige su posición en la mesa, para toda la partida; a su DERECHA se sentará el jugador de la pareja contraria que haya obtenido entre ellos la ficha más alta. Frente a ellos se sentarán sus respectivos compañeros. Esta posición se mantendrá a lo largo de toda la partida.

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 el situado a la izquierda del mano.

En competencias de equipos, para la disputa de una segunda partida (vuelta) de un encuentro, los componentes de la pareja que haya 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.

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

4.4. Si la partida se juega entre parejas no previamente asignadas, se anula la partida sin puntuación para ninguna de las dos parejas, con un resultado de menos 175 puntos para ambas.

4.5. Si la puntuación es colocada en el lugar equivocado y el error es detectado antes de terminar el tiempo reglamentario de juego y es imposible corregirlo por falta de acuerdo, se deberá reiniciar los marcadores a cero y seguir la partida hasta la finalización del tiempo.

4.6. Una vez entregada en la Mesa de Control la hoja de anotaciones, si se presenta reclamación por error en la misma, se actuará según la normativa siguiente:

4.6.1 – Si la reclamación se efectúa ANTES de CERRAR INFORMATICAMENTE la jornada (ronda), se procederá a su subsanación si se considera probado tal error.

4.6.2 – Si la reclamación se efectúa ANTES del comienzo de la siguiente jornada (ronda) (por ejemplo al informarse de la composición de Mesas para la siguiente jornada (ronda), se procederá a su subsanación si se considera probado el error.

4.6.3 – Una vez COMENZADA la siguiente jornada (ronda) NO se admitirán reclamaciones.

4.7. Se RECUERDA OBLIGATORIAMENTE a los JUGADORES, especialmente a miembros responsables de cada pareja (ANOTADOR y CONTROLADOR), la obligación de COMPROBAR y FIRMAR la hoja de anotaciones antes de ser Entregada a la Mesa de Control (o al árbitro correspondiente en su defecto).

4.8. El incumplimiento de esta normativa dará lugar a la imposición de sanción que corresponda.

ARTÍCULO 5º

Para efectuar la salida se procederá del siguiente modo:

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

5.2. Seguidamente las revolverá el jugador situado a la izquierda del mano o jugador número 1.

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

5.4. Seguidamente, se procederá a la cogida de las siete fichas por cada jugador, haciéndolo en primer lugar el situado a la derecha de la 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.

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

5.6. 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 de la mano. Una vez colocada la ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla de ese lugar.

5.7. Colocada la ficha de salida en el centro de la mesa, el compañero de la mano, esto es, el jugador número 3 en esa jugada, levantará sus siete fichas en la forma indicada en el punto 5.5.

5.8. El jugador número 2 colocará su ficha o pasará según proceda. Acto seguido el jugador número 4 levantará sus fichas como se indica en el punto 5.5.

5.9. Las fichas, en su integridad, una vez levantadas quedarán en posición vertical sin que se permita la recolocación. La separación entre las fichas será uniforme.

5.10. 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.

5.11. 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 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.

5.12. 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 90º y en el sentido contrario a las agujas del reloj, la

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.

5.13. 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.

5.14. 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.

5.15. Todo jugador deberá esperar su turno para jugar, excepto cuando el mismo jugador pueda colocar dos o más fichas consecutivas.

5.16. En caso de competición, cualquier vulneración de lo que se señala en este artículo deberá tener reflejo en el Acta del Encuentro.

ARTÍCULO 6º

Queda totalmente prohibida la colocación de **cualquier objeto sobre la mesa de juego**, tales como vasos, copas, botellas, etc. que deberán colocarse y permanecer en mesas auxiliares, **con la excepción de la Hoja de Anotaciones en los casos en que no exista mesa auxiliar.**

Queda **también** prohibido fumar y consumir bebidas alcohólicas durante el desarrollo de una partida de competición oficial.

ARTÍCULO 7º

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, actitud y posición que deberán mantener durante la totalidad de la mano, salvo para la colocación de fichas.

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 8º

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.

ARTÍCULO 9º

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 dirigirse nunca a los contrarios, y en ningún caso por un tiempo superior a QUINCE segundos.

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.

ARTÍCULO 10º

Si algún jugador, cuando le corresponda efectuar una jugada, toca a alguna de sus fichas, o más de una, sin colocarlas en su lugar correspondiente (Carro) del juego:

- Si la ficha ha sido vista por algún jugador:
 - Estará obligado a jugarla si ésta tiene cabida.
 - Si no tiene cabida, el jugador de su derecha decidirá qué hacer con esa mano si la ficha se devuelve a su lugar o se levantan fichas reiniciando la mano y pasando la mano a la pareja siguiente caso de que el salidor fuese el jugador infractor o el compañero del mismo.

- Si la ficha no ha sido vista, se entenderá como una mala acción, caso de reincidencia se deberá avisar al Árbitro para que anote esta incidencia; en el supuesto de que ocurra una tercera vez dentro de la misma partida, comportará la pérdida de la partida por parte de la pareja infractora.

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, si es posible, 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 11°

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 12°

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 misma o que ésta se reproduzca a partir del momento de la infracción, si es posible.

En ningún caso podrá utilizarse la pensada como pérdida de tiempo 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, bajo control arbitral.**

En competición, las infracciones por una pensada en falso, serán resueltas, con la intervención del Juez-Árbitro actuante 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 13°

Caso de que, por error, un jugador cuando le corresponda jugar, diga "paso" y que la realidad sea que tenga fichas por jugar, la pareja contraria, en el momento que lo detecte, podrá 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 o pronunciarse la palabra "PASO" queda entendido que el jugador ha consumido su turno a todos los efectos.

ARTÍCULO 14°

En competición, durante el desarrollo de una partida, no podrá ningún jugador interrumpirla por necesidades fisiológicas u otra causa, salvo autorización expresa del Juez-Árbitro o en su defecto del 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 al Juez-Árbitro.

Salvo por circunstancia excepcional imprevisible, no podrá interrumpirse una partida, ni tampoco suspenderse.

ARTÍCULO 15º

En cada jugada o mano, la pareja de que forme parte el jugador que haya ganado la misma, contabilizará el resultado de la suma de los tantos de las fichas que resten por jugar, incluidas las de su compañero y las de los contrarios. Si como consecuencia de la última jugada se rebasa el número de 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 16º

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:

16.1. Si la ficha se vuelve sobre su cara en el momento de revolver, se volteará y unida al resto de ellas, se revolverá nuevamente.

16.2. Si la ficha se cae antes del comienzo de la jugada, pero ya los jugadores 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.

16.3. 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.

16.4. 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.

16.5. 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), entendiéndose que tiene cabida por ambos lados o tiene puerta segura.

16.6. 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 avisará al árbitro para que tome 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 17º

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 ésta o con la anulación de la misma en cuyo caso pasara mano si la salida la efectuó la pareja infractora.

ARTÍCULO 18º

18.1. La Pareja GANADORA será la responsable de hacer llegar el Acta de la partida a la Mesa de Control o entregarla al Árbitro.

18.2. Finalizado el tiempo fijado para la partida, la Mesa de Control indicará: ULTIMA MANO. A partir de este momento se finalizará la mano en juego, efectuando solamente una nueva salida, entendiéndose como salida al hecho de colocar la primera ficha por parte del salidor.

Antes de efectuar la última salida se procederá como sigue:

El responsable de efectuar las anotaciones, 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. Solo en el caso de que al anotar el valor de los puntos de la mano final se produjese el resultado de empate, se disputaría una siguiente mano de desempate.

18.3. Finalizada cada partida, los jugadores abandonarán la ZONA DE JUEGO a fin de facilitar el buen desarrollo de la competición 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 anomalía por parte de uno o varios espectadores, a su vez jugadores, podrán ser amonestados y sancionados en ese momento.

18.4. Incomparecencias 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:

18.5. La pareja presente llamará al Árbitro para que tome nota de la incomparecencia.

18.6. Transcurridos 5 minutos sin aparecer, se hará una anotación de 50 tantos a favor de la pareja presente.

18.7. Transcurridos 10 minutos sin aparecer, se hará una segunda anotación de 50 tantos a favor de la pareja presente.

18.8. Transcurridos 15 minutos sin aparecer, se hará una tercera anotación de 50 tantos a favor de la pareja presente.

18.9. Transcurridos 20 minutos sin aparecer, se le dará GANADA la partida a la pareja presente por el tanteo de la mitad del valor total pre establecido para la partida a cero.

18.10. Si la pareja NO PRESENTADA reincide en su incomparecencia será DESCALIFICADA.

18.11. Una pareja que reiteradamente (4 partidas) NO CONCLUYA sus partidas en el tiempo estipulado, será PENALIZADA con la pérdida de un punto real en su clasificación general.

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.

18.12. 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.

En caso de interrupción de una partida por ausencia inexcusable de la misma por parte de un jugador, por causa justificada, el Juez-Árbitro 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 pertenezca el jugador que la abandonó; se sumarán los tantos necesarios a la pareja presente hasta llegar al total establecido en la partida mientras que la pareja perdedora quedará con la puntuación acumulada que presente en el momento de la suspensión.

LICENCIAS Y AUTORIZACIONES

ARTÍCULO 19º

Para que una persona pueda tomar parte en las competencias de Dominó que se desarrollen bajo el amparo de esta **Asociación o Asociaciones/Federación, Federaciones Territoriales** en ella integradas y las organizadas por Sociedades y Clubes autorizados por ANEDE, será preciso que disponga de licencia federativa.

Esta licencia será extendida por las Asociaciones/ Federaciones Territoriales de cada región o provincia, a petición de clubes integrados en la misma, o del propio interesado, según los casos y finalidad.

ANEDE 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 ANEDE, su registro de licencias. Las modificaciones que surjan con posterioridad a esta fecha serán comunicadas según disponga ANEDE

ARTÍCULO 20º

Para la **participación en cualquiera de las** competencias **que se organizan** la licencia deberá estar vigente .

En las competencias de equipos, los representantes de los mismos deberán presentar ante la Federación Territorial de la que dependan, con antelación a la fecha límite que a este efecto señale la misma, la relación de sus jugadores, con su número de licencia correspondiente a la que se unirán las 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 ANEDE o de sus Territoriales, que le servirá de acreditación.

El uso o alineación indebida, la suplantación de personalidad, tanto en competencias 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 21º

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

ARTÍCULO 22º

El formato, características y contenido de las licencias será el que para cada temporada en concreto señale ANEDE.

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

ARTÍCULO 23º

El canon por expedición de las licencias, será el que señale la Asociación/Federación Territorial que la extienda **ANEDE fijará la cuota que deberá ingresarse en la Tesorería de la misma por cada licencia que se expida.**

ARTÍCULO 24º

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

ARTÍCULO 25º

Los impresos de licencias serán confeccionados por ANEDE que podrá delegar en las Asociaciones/Federaciones Territoriales.

En cualquier caso, la licencia deberá contener el siguiente párrafo: “ **LA PRESENTE LICENCIA HABILITA AL TITULAR PARA PARTICIPAR EN LAS COMPETICIONES QUE ORGANICE (Asociación correspondiente u Organizaciones y Entidades en las que se encuentra integrada) . DICHO TITULAR ACEPTA LAS NORMAS Y REGLAMENTOS POR LOS QUE SE RIGEN DICHAS COMPETICIONES Y QUE ESTABLEZCAN LAS AUTORIDADES DEPORTIVAS COMPETENTES, ACATANDO LAS DECISIONES QUE DEL CUMPLIMIENTO DE LAS MISMAS SE DICTAMINEN, RENUNCIANDO A RECLAMAR ACCIONES FUERA DEL AMBITO ESTRICTAMENTE DEPORTIVO.**

Las Asociaciones/Federaciones Territoriales, previamente a la expedición de estos impresos, ingresarán en la Tesorería de ANEDE la cantidad que les corresponda abonar en concepto de cuota federativa por licencias.

DOCUMENTACION PARA LA DISPUTA DE PARTIDAS Y ENCUENTROS EN COMPETICIONES OFICIALES

ARTÍCULO 26°

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:

26.1. Nombre, apellidos y número de la licencia federativa de cada uno de los jugadores intervinientes.

26.2. Hora de comienzo y de finalización de la partida.

26.3. La puntuación total de cada una de las **manos** 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.

26.4. Las firmas de los jugadores que hayan competido. O en su defecto la del contador y la del anotador.

26.5. Las Hojas de Anotaciones de las partidas estarán, en todo momento, a disposición de los cuatro jugadores y de los capitanes respectivos.

26.6 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.

26.7 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-Árbitro, 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.

26.8 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 27°

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

27.1. La Hoja de Alineaciones, con las copias correspondientes.

Este documento será entregado al Juez-Árbitro antes del comienzo del encuentro, o en su defecto, se intercambiará, por los capitanes.

Dicha Hoja de Alineación expresará:

27.1.1. Números 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.

27.1.2. Números de las licencias y nombres y apellidos de cada uno de los jugadores suplentes.

27.1.3. Numero de las licencias y nombres y apellidos del capitán titular y capitanes suplentes, si los hubiera.

27.1.4. Las Hojas de Alineaciones serán suscritas, solamente, por los respectivos capitanes.

27.2. El Acta del Encuentro, redactada por el Juez-Árbitro, si lo hubiere, con las copias correspondientes.

27.2.1. 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.

27.2.2. 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.

27.2.3. 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 28º

En Campeonatos Oficiales de Domino, los jugadores deberán usar la vestimenta apropiada, prohibiéndose el uso de: mallas de ejercicio, shorts, gorras, sombreros, viseras, bañadores, gafas de sol,...; Salvo casos excepcionales y justificados.

ARTÍCULO 29º

En las competiciones de equipos, el Juez-Árbitro, 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 30º

Ante la Federación Territorial 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 Alineaciones correspondiente. Los capitanes harán uso de su condición para suscribir las actas y demás documentos relativos a ese encuentro.

ARTÍCULO 31º

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, pero nunca el Campeonato Nacional por equipos, salvo autorización expresa de ANEDE, podrán solicitar de la Federación a que pertenezcan, que extienda hasta el límite de fichas previamente determinado **por las Normas y Reglamentos específicos de la competición de que se trate**, a favor de otros jugadores que, no perteneciendo a su plantilla, estime conveniente incorporar a los exclusivos efectos de disputa de las referidas competiciones. 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 el diligenciamiento de la licencia.

En caso de competiciones nacionales, incluido el Campeonato de España por Equipos, a estos efectos, se aplicará las normas de participación de equipos que para cada competición establezca ANEDE.

EQUIPOS DE DOMINO

1-ENCUENTROS. 2 - COMPETICIONES. 3 - OBLIGACIONES

ARTÍCULO 32º

Los equipos de Dominó estarán integrados por un MAXIMO a determinar por cada Federación o Asociación para sus respectivas Competiciones con un límite mínimo de ocho jugadores.

Para las competencias Oficiales de ANEDE ésta determinará, en cada caso, dicho mínimo y máximo.

ENCUENTROS.

ARTÍCULO 33º

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

Cada encuentro de dominó por equipos se compone de una o más partes en las que se jugarán un determinado número de partidas, que se disputarán con arreglo a la normativa que para cada competición disponga la Federación o Asociación organizadora.

Para las competencias Oficiales de ANEDE, ésta determinará la normativa expresa para la Competición de que se trate.

ARTÍCULO 34º

Las Competiciones por EQUIPOS dependientes de cada Asociación/Federación se celebrarán según la Normativa que para cada una de ellas establezca la Asociación/Federación correspondiente.

Dicha Normativa determinará:

- a) El Sistema de Competición.
 - Eliminatorio (Copa) Liga (una vuelta/doble vuelta/otras)
 - Nº enfrentamientos (partidas) por encuentro.
 - Tanteo, puntuación, tiempo, etc.etc.
- b) Composición de Equipos.
- c) Premiación.

34.1. Las Competiciones Nacionales A.N.E.D.E. por EQUIPOS se disputarán según la Normativa que establezca ésta en cada caso.

ARTÍCULO 35º

PROTOCOLO ENCUENTROS POR EQUIPOS

35.1. 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.

35.2. 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.

35.3. 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.

35.4. 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.

35.5. Los cambios de capitán han de realizarse siempre fuera de la zona de juegos. COMUNICANDOLO al Juez-Árbitro de la Competición para su aprobación.

35.6. El capitán podrá hacer un recorrido por donde él estime oportuno, pero no podrá quedarse de forma continua presenciando una misma partida.

35.7. 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 juegos.

COMPETICIONES.

ARTÍCULO 36º

Se denomina “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 terminará con arreglo a las siguientes reglas:

36.1. En cada encuentro, y por cada partida que gane un equipo, se otorgará un punto. 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.

36.2. 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.

En caso de no poder existir empate debido a que el número de partidas disputadas sea impar, se asignará 1 punto al ganador y 0 al perdedor.

Cada Federación/Asociación, en sus competiciones, puede establecer su propia normativa al respecto.

36.3. 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:

36.3.1. 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 de los implicados en el análisis, se volverá a intentar a tener en cuenta los resultados obtenidos entre los implicados en dicho empate, como si hubieran 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.

36.3.2. 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.

36.3.3. 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.

36.3.4. 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, obtenidos en toda la competición, obtenga el mayor resultado.

OBLIGACIONES.

ARTÍCULO 37º

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

37.1. Comunicar a la federación o asociación correspondiente el lugar, fecha y hora de comienzo, ya sea por teléfono, whatsapp o e-mail, con antelación de 72 **HORAS** a la celebración del encuentro, en caso de modificación de sede, fecha u horario.

Comunicar por el método telemático más habitual a la Secretaría de la Asociación/Federación Territorial 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 asimismo, con la pérdida de la categoría que ostente el equipo infractor.

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 38º

Son obligaciones de los equipos, las siguientes:

38.1. Presentarse en los lugares donde se celebren los encuentros con una antelación de 15 minutos a la hora señalada para su comienzo.

38.2. 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.

38.3. 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.

38.4. Observar, en todo momento, las disposiciones del presente Reglamento y 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 39º

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

ARTÍCULO 40º

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

40.1. 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.

40.2. 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 solo se mantendrán los resultados de la primera vuelta, en caso de que esta baja supere la mitad de los encuentros disputados en la segunda vuelta, los encuentros faltantes se le computarán como perdedor, igual que en el caso de la no presentación a un encuentro.

COMPETICIONES POR PAREJAS

ARTÍCULO 41º

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

Respecto a las diferentes competencias, 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 cumplimiento de las Normas específicas del Torneo y de las prescripciones del presente Reglamento.

En las competencias por parejas que se juegan aplicando el Sistema Suizo, cuando una pareja haya conseguido su definitiva clasificación, dejará de competir a fin de no interferir en los demás resultados.

CAMPEONATOS NACIONALES

ARTICULO 42º

ANEDE comunicará con antelación suficiente, a todas las federaciones y asociaciones integradas en ella, la celebración de los campeonatos nacionales, tanto de equipos como de parejas, indicando fecha, lugar y hora de comienzo, así como el sistema de competición, calendarios, clasificaciones, horarios y premios que regirán en el torneo.

Se procurará que cada año se dispute en un lugar diferente de la geografía nacional.

Se constituirá, en el inicio del Campeonato Correspondiente, el Comité de Competición del mismo, que será nombrado por la Junta Directiva de ANEDE y que estará compuesto por:

1º Presidente.

2º Vocal (miembro de la Junta Directiva Territorial).

3º Un miembro de la Junta Directiva de ANEDE a designar en cada caso.

Actuará de Secretario del Comité, sin derecho a voto, un representante de la Asamblea General de ANEDE, 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.

En todas las competiciones de nivel nacional, auspiciadas por ANEDE, el arbitraje será competencia de quien determine la propia Federación, o en su defecto, por la Federación Territorial o Asociación organizadora.

Así mismo, se constituirá, en el inicio del Campeonato Correspondiente, el Comité de Apelación, que será nombrado por la Junta Directiva de ANEDE y que estará compuesto por:

1º Presidente. (Presidente nacional o quien él delegue).

2º Vocal. (Presidente del comité de apelación nacional, o quien él delegue).

3º Vocal. (Presidente territorial) que actuará como secretario.

Ante el Comité de Apelación del Campeonato, podrán formularse las apelaciones, reclamaciones, sugerencias u observaciones que estime conveniente cualquier miembro de la Mesa de Control del mismo, Juez-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, inapelables y ejecutivas de inmediato, se trasladarán al Comité de Competición de ANEDE, a los efectos procedentes.

42.1. La Dirección y Control Informático de las Competiciones será designada por ANEDE, y siendo la encargada de las inscripciones, recopilación y procesamiento de resultados, los cuales deberá mostrar en lugar visible para todos los participantes.

42.2. 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 Reglamento. También participará en la imposición de sanciones a los jugadores participantes.

Al término de la Competición presentará a la Junta Directiva de ANEDE un informe pormenorizado de todas las incidencias disciplinarias ocurridas en el Campeonato.

42.3. Los Árbitros, serán las personas encargadas de mantener **el cumplimiento del Reglamento** 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 ANEDE

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

42.5. Mientras un jugador permanezca sancionado no podrá acceder a la sala de juego.

42.6. El jugador que de manera flagrante agrede verbal, gestual o físicamente a cualquiera de los jugadores participantes o autoridades del Campeonato, será sancionado **IPSO FACTO con su EXPULSIÓN del Torneo y ABANDONO del local de juego. Posteriormente se abrirá el correspondiente expediente sancionador.**

42.7. 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.

42.8. 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.

42.9. Apostar dinero durante la celebración de las partidas de los campeonatos nacionales de domino, conllevará la correspondiente penalización al jugador o jugadores implicados.

42.10 Los jugadores no afectados por decisiones arbitrales se abstendrán de hacer comentarios al respecto.

42.11. La reiteración de errores, a partir del tercero, las actitudes negativas con el compañero o contrarios, la desobediencia al árbitro o al capitán en caso de encuentros por equipos, el falseamiento u ocultación intencionada de datos que se deba de facilitar obligatoriamente, las actividades fraudulentas de cualquier tipo y a juicio del Juez Arbitro, 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.

Las sanciones a los equipos, tanto las económicas como las deportivas, tendrán reflejo en el libro correspondiente.

CAMPEONATO NACIONAL POR PAREJAS

ARTÍCULO 43º

El Torneo Nacional de parejas tiene rango de Campeonato Nacional. Para esta competición el sistema de clasificación, puntuaciones, eliminatorias, etc., será el que señale el órgano competente de ANEDE.

ARTICULO 44º

ANEDE adoptará los acuerdos pertinentes a fin de garantizar y controlar, tanto el número como la calidad de los participantes en cada edición del **Campeonato Nacional por Parejas**.

A estos efectos, fijará el número máximo de participantes y el cupo que para cubrirlo se asigne a cada Federación / Asociaciones Territorial; no obstante, podrá cursar, de acuerdo con la organización del Torneo, las invitaciones de participación que estime conveniente.

Asimismo podrá a través de las Federaciones / Asociaciones Territoriales, 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, ANEDE podrá dictar normas específicas para esta Competición, en las que se garantizará la mayor objetividad en el proceso de clasificación de las parejas.

También será competencia de ANEDE la supervisión de la cuota de inscripción, de manera que no suponga un lastre y garantice una equitativa participación.

CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS.

ARTICULO 45º El Torneo Nacional de Equipos tiene rango de Campeonato Nacional. Para esta competición el sistema de clasificación, puntuaciones, eliminatorias, etc., será el que señale el órgano competente de ANEDE.

ARTICULO 46º

ANEDE adoptará los acuerdos pertinentes a fin de garantizar y controlar, tanto el número como la calidad de los participantes en cada edición del **Campeonato Nacional por Equipos**.

A estos efectos, fijará el número máximo de participantes y el cupo que para cubrirlo se asigne a cada Federación / Asociación Territorial; no obstante, podrá cursar, de acuerdo con la organización del Torneo, las invitaciones de participación que estime conveniente.

De la misma forma, ANEDE podrá dictar normas específicas para esta Competición, en las que se garantizará la mayor objetividad en el proceso de clasificación de los equipos.

También será competencia de ANEDE la supervisión de la cuota de inscripción, de manera que no suponga un lastre y garantice una equitativa participación.

COMITÉ TECNICO DE ARBITROS

ARTICULO 47º

Corresponderá a ANEDE la formación del Cuerpo Arbitral, delineando el perfil que deben cumplir los aspirantes a formar parte del mismo. Todos ellos deberán cursar y aprobar un Curso Nacional de Árbitros, dictado por personal de ANEDE altamente cualificado.

ARTICULO 48º.

Una vez constituido este Comité, se procederá a formalizar la estructura organizativa de C.T.A.

CAPÍTULO X

TROFEOS. PREMIOS, TÍTULOS Y DISTINCIONES

ARTÍCULO 49º

En las competencias de carácter territorial, tanto si se trata de competencias de parejas como de equipos, las Federaciones / Asociaciones organizadoras señalarán los trofeos, premios y títulos que habrán de disputarse.

Las Federaciones / Asociaciones Territoriales, 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 competencias de carácter nacional tanto de parejas como de equipos, ANEDE 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 competencias correspondiente.