

B. Instructivo Dominó en línea

1. Sala de Reunión

1.1 En el menú existen 4 opciones:

1.1.1 Mensajes del administrador

Si el jugador tiene notificaciones recibidas por parte del administrador, al iniciar sesión te presentará los mensajes que le ha enviado el administrador.

1.1.2 Estadística

Lo llevará al módulo donde podrás consultar tu estadística.

1.1.3 Cambiar contraseña

Te permitirá cambiar tu contraseña

1.1.4 Salir

1.2 Cuerpo de la pantalla

1.2.1 Jugadores en línea

Al ingresar, recibirás un mensaje de ¡Bienvenida!

A continuación, encontrarás una relación con los jugadores actualmente firmados en la plataforma. Los jugadores firmados en la plataforma son aquellos que no hayan sido identificados como ausentes y aquellos que no se encuentren integrados a alguna mesa, aun en estado de invitación.

Por cada uno de ellos mostrará su nombre y el quintil que se encuentra dentro de la clasificación de la plataforma.

El ordenamiento de la lista de jugadores será en base a la hora en la que el usuario se firmó en la plataforma.

Si un usuario permanece por más de 10 minutos inactivo en la plataforma, su elemento de autenticación será eliminado y el usuario regresará a la pantalla de ingreso.

1.2.2 Chat

A la derecha de la página encontrarás un chat donde podrás intercambiar mensajes de forma pública con los demás jugadores que se encuentren en línea y para que se pongan de acuerdo para jugar.

1.2.3 Tabla de armado

Cualquier jugador tendrá la opción de crear una mesa de juego y fungir como el organizador de dicho juego.

Amigos por el Dominó ofrece tres variantes para jugar en línea: 100 o 200 tantos y a Juegos ganados, llamadas metas.

Cuando la meta es a 100 o 200 tantos, se contabilizan y se van acumulando en cada mano los tantos a favor de cada pareja hasta llegar a 100 o 200 tantos, quien llegue primero a la meta gana la partida. Cuando la meta es a 100 tantos se cuentan a favor de los ganadores los tantos no jugados de la pareja perdedora. Cuando la meta es a 200 tantos se cuentan a favor de los ganadores los tantos de todas las fichas no jugadas. Para ambas metas, en caso de cierre, se cuentan las fichas de cada pareja, las que contabilicen menos es el ganador de la mano. En caso de cierre empatado, nadie gana la mano y se corre la salida.

Cuando la meta es a Juegos ganados se cuentan las manos ganadas por dominada, esto es, uno de los jugadores ganadores jugó sus 7 fichas. En caso de cierre nadie gana la mano y se corre la salida. Gana la partida la pareja que cuando menos gane cuatro manos con una diferencia mínima de dos con respecto a sus rivales. La puntuación se llevará de manera vigesimal hasta el número 60, posteriormente se anotará como ventaja al ganarse una mano.

La información necesaria para poder crear la mesa es la siguiente:

1.2.3.1 Nombre de la mesa. Identificador textual que el organizador quiera darle al juego.

1.2.3.2 Meta

1.2.3.2.1 100 tantos

1.2.3.2.2 200 tantos

1.2.3.2.3 Juegos ganados

1.2.3.3 Asignar lugar

El organizador será el encargado de asignarle su lugar en la mesa a cada jugador invitado, las posiciones disponibles son:

1.2.3.3.1 Arriba, que será pareja del organizador.

1.2.3.3.2 Izquierda

1.2.3.3.3 Derecha.

Cuando el organizador integre a los cuatro jugadores en la mesa, invitará a cada uno a jugar a través de un botón llamado Crear mesa. Los jugadores invitados recibirán una notificación y tendrán 30 segundos para aceptarla. Si acepta la invitación entonces será enviado a la mesa de juego, si rechaza la invitación o no la contesta en 30 segundos entonces el sistema le notificará al organizador que su invitación fue rechazada.

Si alguno de los jugadores ya se encontraba en la mesa, pero uno de los invitados rechazó la invitación o no contestó, todos los jugadores que se encontraban en la mesa serán llevados a la Sala de Reunión.

2. Mesa de juego

Una vez que cada uno de los cuatro jugadores hayan aceptado la invitación y se encuentren en la mesa, al organizador le aparecerá un recuadro con el nombre del juego, la meta y el botón para comenzar el juego:

2.1 Información en la pantalla de juego

2.1.1 Nombre del juego

2.1.2 La meta

2.1.3 Marcador. Mostrará los resultados acumulados hasta la mano anterior. Para la meta a 100 o 200 tantos la cantidad de tantos de cada pareja. Para la meta a Juegos Ganados los juegos ganados de cada pareja en expresión vigesimal.

2.1.4 Reloj de juego. Dependiendo de la situación del tiro disponible para el jugador, el contador comenzará su cuenta descendente a partir de uno de los siguientes números que representan los segundos:

2.1.4.1 Si hay una situación de cierre. 60.

2.1.4.2 Si el jugador tiene una sola opción que puede jugar. 5.

2.1.4.3 Si el jugador tiene más de una opción que pueda jugar. 20.

2.1.5 Tarjetas por jugador. Junto al nombre de cada jugador en la mesa, se colocará la cantidad de tarjetas acumuladas que lleva por color.

2.2 Inicio del juego

Cuando el organizador oprima el botón de comenzar el juego, el sistema repartirá las 28 fichas entre los 4 jugadores. La repartición se hará mediante un algoritmo que genera claves estadísticamente únicas que consisten en una clave hexadecimal de 36 posiciones, esto es con el fin de asegurar que la repartición es totalmente aleatoria.

El sistema elegirá de forma aleatoria al jugador que iniciará la partida. El jugador elegido será notificado mediante un emoticón sonriente y comenzará el conteo regresivo para que tire su primera ficha.

El salidor deberá elegir una de sus fichas y el sistema la colocará al centro de la mesa. La ficha inicial será colocada de manera horizontal si es una mula, y de manera vertical si es una ficha mixta.

2.3 Desarrollo

2.3.1 Si la primera ficha es una mula, la segunda ficha será colocada arriba de la mula. Las cadenas de las fichas tienen dos caminos hacia Arriba o hacia Abajo.

Cuando se requiere de espacio para tirar las fichas, entonces las cadenas girarán hacia la izquierda o derecha respectivamente. Se denomina Arriba o Izquierda a la primera. Se le denomina Abajo o Derecha a la segunda.

2.3.2 Emoticones

El turno siguiente va pasando hacia la derecha del que acaba de tirar. Al jugador en turno le aparecerá un emoticón sonriente para señalar que le corresponde jugar. Este emoticón desaparece en cuanto el jugador haga su tirada. Si el jugador no tiene ficha que pueda ser colocada en la mesa, el sistema le colocará un emoticón rojo enojado pasando su turno al jugador siguiente. Los emoticones desaparecen hasta que algún jugador haga una tirada. En caso de cierre los emoticones desaparecen cuando el sistema haga la contabilidad y determine al ganador de la mano o el empate. Todos los jugadores ven los emoticones.

2.4 Elección de la ficha a tirar, se tienen las siguientes opciones:

2.4.1 Teclado. Al oprimir la tecla Tabulador, el usuario irá eligiendo una ficha diferente y al oprimir la tecla Enter la ficha elegida será colocada en la mesa de juego.

2.4.2 Tap. Si el jugador se encuentra participando en un dispositivo touch, el tap sobre una ficha le permitirá colocarla sobre la mesa.

2.4.3 Mouse. Al dar doble clic sobre alguna ficha (que pueda jugarse en la mesa) la ficha será colocada sobre la mesa.

Si al terminar una mano no se ha alcanzado la meta configurada para el juego en desarrollo, el sistema volverá a repartir las 28 fichas de forma aleatoria entre los 4 jugadores y asignando como salidor al jugador que se encuentre a la derecha del jugador que fue salidor en la mano anterior.

2.5 Notificaciones

2.5.1 En caso de que las dos terminales tengan el mismo valor, la ficha tirada será colocada en la terminal ubicada a la derecha del jugador que inició la mano.

2.5.2 Si la ficha a tirar tiene cabida por ambas terminales, el sistema le preguntará al jugador de qué lado quiere tirar la ficha: Arriba o Izquierda ó Abajo o derecha.

2.5.3 Si un jugador intenta tirar una ficha, pero no es su turno, el sistema le mostrará un mensaje avisándole que por el momento no puede realizar el tiro porque no es su turno.

2.5.4 Si un jugador elige una ficha que no tiene cabida, el sistema le mostrará un mensaje avisándole que la ficha no tiene cabida.

2.5.5 El sistema notificará a los jugadores el término de cada mano desplegando la plantilla de anotación con la contabilidad actualizada hasta ese momento.

2.5.6 El sistema notificará a los jugadores el término de la partida desplegando la plantilla de anotación con el resultado final.

2.6 Plantilla de anotación

La plantilla de anotación es la herramienta del sistema para controlar y llevar la contabilidad del juego. Además, le permite al usuario conocer la situación del juego a través de los tantos o puntos que ha logrado cada pareja. Este elemento varía respecto a la meta del juego.

En la parte alta se mostrarán los nombres de los jugadores que conforman cada pareja. La pareja donde participe el organizador del juego aparecerá del lado izquierdo y la otra pareja aparecerá del lado derecho. Debajo de las parejas, la pantalla estará dividida a la mitad. En la parte baja de cada pareja el sistema mostrará la sumatoria de los tantos de todas las manos de la partida, más abajo mostrará los tantos que se han obtenido en cada mano.

2.6.1 Meta a 100 o 200 tantos

Los ganadores de una partida para la meta 100 o 200, serán precisamente 100 o 200 tantos a favor respectivamente, dependiendo de la meta, aunque la suma de los tantos de las manos jugadas y ganadas lo rebase. Los tantos en contra serán los obtenidos por la pareja perdedora.

2.6.2 Meta Juegos Ganados

Debajo de las parejas existirá una zona donde estarán anotados los juegos "Sin tanto". Se anotará una "C" para señalar que hubo un cierre y nadie ganó la mano. Debajo de la zona de "Sin tanto" la pantalla se dividirá en dos partes, anotando del lado de cada pareja el número que le corresponda según la secuencia de la puntuación a Juegos ganados.

2.7 Fin de la mano

2.7.1 Dominada

Si algún jugador ha tirado sus 7 fichas, se considera que la mano ha terminado por dominada y ha ganado la mano junto con su pareja.

2.7.1.1 Si la meta es a 100 tantos. Los tantos se obtienen de la suma de las fichas no jugadas de los perdedores y se cuentan a favor de la pareja ganadora de la mano.

2.7.1.2 Si la meta es a 200 tantos. Los tantos se obtienen de la suma de los tantos de todas las fichas no tiradas y se cuentan a favor de la pareja ganadora de la mano.

2.7.1.3 Si la meta es a Juegos Ganados. Los tantos de las fichas no se contabilizan. Se anotará un punto a la pareja ganadora en la plantilla de anotación.

2.7.2 Cierre

Si ningún jugador puede seguir tirando fichas, se considera que la mano ha terminado por cierre.

2.7.2.1 Si la meta es a 100 tantos. Se contabilizarán los tantos de las fichas que tenga cada pareja y la pareja que tenga menos tantos, será considerada como ganadora. Los tantos se obtienen de la suma de las fichas no jugadas de los perdedores y se cuentan a favor de la pareja ganadora de la mano. En caso de empate, no hay ganador de la mano, se anotará un cero en la plantilla de anotación del lado de la pareja que tenga al jugador que cerró el juego.

2.7.2.2 Si la meta es a 200 tantos. Se contabilizarán los tantos de las fichas que tenga cada pareja y la pareja que tenga menos tantos, será considerada como ganadora. Los tantos se obtienen de la suma de todas las fichas no tiradas y se cuentan a favor de la pareja ganadora de la mano. En caso de empate, no hay ganador de la mano, se anotará un cero en la plantilla de anotación del lado de la pareja que tenga al jugador que cerró el juego.

2.7.2.3 Si la meta es a Juegos Ganados. Los tantos de las fichas no se contabilizan. Se anotará una letra C en el espacio identificado como "Sin tanto" de la plantilla de anotación. Se corre la mano.

2.8 Chat

Se mostrará un chat donde los jugadores podrán escribir lo que deseen siempre y cuando no contravenga el reglamento del juego en línea y tampoco existan intentos de inyección de código remoto hacia los demás participantes.

2.9 Fin de la partida

2.9.1 De no llegarse a la meta de la partida se inicia otra mano.

2.9.2 Termina la partida cuando se logra la meta establecida.

2.9.3 Opciones al finalizar la partida

2.9.3.1 Comunicación. El sistema lo ubica en la Sala de Reunión.

2.9.3.2 Revancha. Inicia una nueva partida intercambiando las posiciones entre el organizador y su pareja.

2.9.3.3 Rotar. Inicia una nueva partida asignándose de la siguiente manera: el que estaba jugando de pareja con el organizador se ubicará a la izquierda del organizador; el que estaba a la izquierda del organizador se ubicará a la derecha del organizador; y el que estaba a la derecha del organizador será pareja del organizador.

Para que se pueda dar la Revancha o Rotar los cuatro jugadores deberán oprimir el mismo botón según lo que corresponda. A través del chat pueden

ponerse de acuerdo. Con un jugador que seleccione un botón diferente, el sistema los llevará a todos a la Sala de Reunión.

Otras formas de que una partida pueda finalizar:

2.9.4 Cuando uno de los jugadores abandonó la partida y no volvió.

2.9.5 Cuando uno de los jugadores acumuló las tarjetas necesarias para que su cuenta sea suspendida.

La partida y su desarrollo serán almacenados en el servidor únicamente cuando haya finalizado por la primera razón de las anteriores.

3. Sanciones

Las sanciones se clasifican por el color de la tarjeta que se recibe como resultado de una falta y se acumulan a lo largo de la partida.

3.1 Tarjeta amarilla. Falta leve.

3.1.1 El tiempo máximo para jugar cuando solo se tiene una opción de jugar será de 5 segundos.

3.1.1.1 Si el jugador tira antes de los 5 segundos, el sistema no informará al resto de los jugadores que era la única ficha que tenía para jugar.

3.1.1.2 Cuando solo tiene una opción que tirar y sobrepasa ese tiempo, el resto de los jugadores darán cuenta ya que el sistema le aplicará una Tarjeta Amarilla al jugador infractor en el momento y el sistema tirará la ficha a los 6 segundos.

3.1.2 El tiempo máximo para jugar, en situación de cierre, será de 60 segundos.

3.1.2.1 Pasados los 60 segundos con situación de cierre, por cada 5 segundos que pasen sin jugar, el sistema le aplicará en el momento una Tarjeta Amarilla al jugador infractor.

3.1.2.2 Si no hay situación de cierre, pasados 20 segundos se informará al resto de los jugadores que no hay situación de cierre. El sistema le aplicará en el momento una Tarjeta Amarilla al jugador infractor. Después de transcurrido el tiempo para jugar, por cada 5 segundos que pasen sin jugar, el sistema le aplicará en el momento una Tarjeta Amarilla al jugador infractor.

3.1.3 El tiempo para jugar en el resto de las situaciones es de 20 segundos.

3.1.3.1 Después de transcurrido el tiempo para jugar, por cada 5 segundos que pasen sin jugar, el sistema le aplicará en el momento una Tarjeta Amarilla al jugador infractor.

3.1.4 Cuando se sobrepase del tiempo estipulado en los tres casos anteriores se le considera Pensada en Falso.

3.1.5 El sistema calculará los tiempos. El conteo del tiempo inicia en cuanto se despliegue el emoticón sonriente al jugador que le corresponda tirar.

3.2 Tarjeta azul. Falta grave.

3.2.1 La plataforma tendrá un pequeño programa que se estará ejecutando en cada jugador, este programa será el encargado de estar notificando al servidor que se encuentra activo y servirá para saber que no ha perdido conexión o ha cerrado el navegador.

3.2.2 En caso de que el servidor no detecte al jugador como conectado, enviará una notificación a los demás jugadores de la mesa para hacerles saber que el jugador ha perdido conexión y se le darán 5 minutos para que reingrese al mismo. Los jugadores serán trasladados a la Sala de Reunión para que esperen a que el jugador regrese.

3.2.3 Si el jugador vuelve dentro de los siguientes 5 minutos, el sistema volverá a ingresar a los jugadores a la mesa de juego y comenzará a repetir jugada por jugada hasta llegar donde el juego se vio interrumpido.

3.2.4 Si el jugador no vuelve dentro de los siguientes 5 minutos, se hará acreedor a una tarjeta azul y se les enviará una notificación a los demás jugadores para darles a conocer la situación y puedan crear o participar en otro juego.

3.2.5 Los jugadores que estén esperando al jugador que abandonó no deberán salir de la plataforma, de lo contrario serán señalados como "Abandono" y tendrán 5 minutos para reingresar.

3.3 Tarjeta roja. Jugador Nocivo. Falta muy grave que causa la expulsión del jugador de la partida.

3.3.1 Si un jugador resulta agresivo, insultante o su actitud no es aceptable para algún jugador de la mesa o en la Academia de dominó, se le podrá señalar como jugador nocivo y el personal administrativo de "Amigos por el Dominó" deberá monitorear su actividad a través de la lectura del chat. La tarjeta roja se dará por decisión del personal administrativo de "Amigos por el Dominó".

3.3.2 El administrador recibirá las notificaciones de los reportes realizados por los jugadores. En cada notificación recibirá:

3.3.2.1 Jugador que notifica.

3.3.2.2 Jugador señalado.

3.3.2.3 Comentario capturado por el jugador que notifica.

3.3.2.4 En su caso, cantidad de ocasiones que ha sido reportado el jugador señalado.

3.3.2.5 La decisión para negarle el acceso al dominó en línea a un jugador que ha sido reportado, corresponderá en su totalidad al administrador de

la plataforma, toda vez que se requiere de una evaluación del reporte y en base a ello tomar la decisión de:

3.3.2.5.1 Ignorar el reporte.

3.3.2.5.2 Enviar una notificación de advertencia al jugador señalado.

3.3.2.5.3 Bloquear el acceso a dominó en línea al jugador señalado.

3.3.3 Equivalencias

Si un jugador acumula 28 tarjetas amarillas, su cuenta de “Amigos por el Dominó” será suspendida por 1 semana y si acumula 2 tarjetas azules su cuenta de Amigos por el Dominó será suspendida por 2 semanas.

Si un jugador recibe una tarjeta roja, su cuenta de Amigos por el Dominó será suspendida por 1 mes. Si durante el desarrollo de una partida un jugador acumula la cantidad de tarjetas necesarias para ser suspendido, la partida marcada como no finalizada y los jugadores (excepto el infractor) serán devueltos a la Sala de Reunión, mientras que al infractor se le eliminará su elemento de autenticación y será enviado a la pantalla de ingreso notificándole que su cuenta ha sido suspendida.

4. Estadísticas

Este módulo consiste en un listado con los resultados de las últimas 50 partidas en las que ha participado el jugador y su ranking en la plataforma.

4.1 La información que se presenta está clasificada en dos niveles:

4.1.1 Nivel Partida

4.1.1.1 Número de Partida

4.1.1.2 La fecha y hora de inicio

4.1.1.3 Nombre de la mesa.

4.1.1.4 La meta de la partida. 100 o 200 tantos o Juegos ganados.

4.1.1.5 Manos ganadas

4.1.1.6 Manos perdidas

4.1.1.7 Tantos a favor

4.1.1.8 Tantos en contra

4.1.1.9 Resultados

4.1.1.10 Zapatos (excluye meta Juegos Ganados)

4.1.2 Nivel Mano

4.1.2.1 Número de Partida

4.1.2.2 La meta de la partida. 100 o 200 tantos o Juegos ganados.

4.1.2.3 Número de mano

4.1.2.4 Ubicación en la mesa de cada jugador

4.1.2.5 Valor de las fichas de cada jugador

4.1.2.6 Cantidad de mulas.

4.1.2.7 Del mismo palo.

4.1.2.8 Cantidad de fallas.

4.1.2.9 Resultado

4.1.2.10 Tantos de diferencia.

Bajo los acumulados se mostrará una gráfica que le ayudará a conocer el comportamiento y el quintil en el que se ha ubicado durante las últimas 50 partidas.

4.2 Clasificación

La cantidad de puntos que tenga un jugador lo ubicará en uno de los quintiles en los que se dividen a todos los jugadores inscritos en la plataforma. Los puntos de un jugador se calculan de la siguiente manera:

$$PR(n) = PR(n - 1) + 1 + PP + PTContrario1 + PTContrario2$$

Donde:

PR(n) = Puntos Actuales

1. PR(n-1): Cantidad de puntos que tenía hasta la partida anterior.
2. PP: Puntos asignados por partida, aplica solo para partidas de Metas a 100 o 200 tantos:
 - a. -2 si se perdió por más de 50 tantos de diferencia.
 - b. -1 si perdió por más de 9 tantos pero menos de 51 de diferencia.
 - c. 0 si perdió por menos de 10 tantos de diferencia.
 - d. +1 si ganó por menos de 10 tantos de diferencia.
 - e. +2 si ganó por más de 9 tantos pero menos de 51 de diferencia.
 - f. +3 si ganó por más de 50 tantos de diferencia.
3. PTContrario1: Puntos que se le asignan por el resultado de la partida en base a la posición en la tabla del contrario 1.

4. PTContrario2: Puntos que se la signan por el resultado de la partida en base a la posición en la tabla de contrario 2. Los puntos PT que se asignan en base a la posición en la tabla del contrario se asignan de la siguiente manera:

1. +5 si Q5 le gana a Q1.
2. +4 si se le gana a un jugador que esté 3 quintiles arriba.
3. +3 si se le gana a un jugador que esté 2 quintiles arriba.
4. +2 si se le gana a un jugador que se encuentre en un quintil superior.
5. +1 si se le gana a un jugador que esté en el mismo quintil o inferior.
6. -1 si se pierde con un jugador que se encuentre en un quintil inferior.
7. -2 si se pierde con un jugador que se encuentre 2 quintiles abajo.
8. -3 si se pierde con un jugador que se encuentre 3 quintiles abajo.
9. -4 si Q1 pierde con Q5.

4.3 Grabaciones

El sistema almacenará el desarrollo completo de todas las partidas jugadas en dominó en línea con el objeto de:

1. Volver a ver cada una de sus partidas disponibles en el portal de repetición y así analizar el desarrollo de cada mano en la "Academia".
2. Realizar simulaciones de cada mano interviniendo en las fichas tiradas por cada jugador y así poder realizar un análisis de la mano. Si desea simular la partida completa, lo único que debe hacer es ir iniciando la simulación de cada mano que conformó a la partida.