

## A. Instructivo general

### 1. VALORES

- 1.1. Amigos por el Dominó tiene su estructura basada en los valores de Honestidad, Respeto, Justicia y Libertad.
- 1.2. Nuestra filosofía es practicar el juego de dominó con salud, paz, armonía, placer e integridad. Buscar jugar con cordialidad, cortesía, comodidad, humildad, sencillez y gentileza. Disponer de momentos con tranquilidad, descanso, calma, sosiego y serenidad. Contar con un ambiente de gozo, deleite, recreación, camaradería y satisfacción. Provocar el humorismo, optimismo, júbilo y euforia. Poner a prueba la suerte, la fortuna, el triunfo y la victoria. Pero sobre todo para hacer Amigos por el Dominó.
- 1.3. El objetivo de nuestros juegos es promover la seguridad, orden, certeza y convicción; fomentar el juego para construir y mantener el razonamiento lógico, las capacidades y aptitudes, el ingenio, la habilidad, el esmero y la sutileza,
- 1.4. Amigos por el Dominó prohíbe la discriminación de cualquier tipo, incluidas la de género, edad, discapacidad, religión, raza y nacionalidad.
- 1.5. Nuestra actitud comprende un freno, un rechazo y un repudio a todo tipo de trampas, subterfugios y engaños en el desarrollo del juego de Dominó.

### 2. Misión y Visión

- 2.1. Nuestra Misión es organizar eventos de dominó de calidad que promuevan el talento, el razonamiento lógico, el ingenio, la habilidad, la destreza, el esmero y la sutileza en un ambiente de camaradería y esparcimiento.
- 2.2. Nuestra Visión es ofrecer un espacio de entretenimiento con tecnología de punta, justo, seguro, ordenado, armonioso, integral, placentero y saludable.

### 3. Equipo de trabajo

- 3.1. Somos un equipo de personas humanistas, seguros de nosotros mismos: responsables, entusiastas, alegres, ordenados y eficientes.

### 4. Términos

- 4.1. **Partida** es cuando se fija una meta al juego de dominó.
- 4.2. **Mano** es una unidad de juego de dominó. La mano comienza cuando el salidor tira una primera ficha de dominó y termina cuando uno de los cuatro jugadores coloca su última ficha o se cierra el juego. Se juegan tantas manos sean necesarias para lograr una partida.
- 4.3. **Sopa** es la mezcla de las fichas con su vista exterior homogénea. El jugador que hace la sopa es el jugador sentado a la izquierda del jugador salidor.
- 4.4. **Salidor** es el jugador que iniciará tirando la primera ficha en la mesa.
- 4.5. **Mano rotada** El salidor de la segunda mano será el que está sentado a la derecha del que salió en la primera mano, el salidor de la tercera mano será el que está sentado a la derecha del que salió en la segunda mano, el salidor de la cuarta mano será el que está sentado a la derecha del que salió en la tercera mano, y en ese orden se va girando la salida hasta que finalice la partida.
- 4.6. **Valor de la ficha** es la suma de las marcas de los dos cuadrantes de la ficha.

- 4.7. **Tantos** es la suma del valor de las fichas no jugadas.
- 4.8. **Dominada**. Se dice que termina la mano por **dominada**, cuando uno de los cuatro jugadores coloca su última ficha.
- 4.9. **Cierre** Se dice que termina la mano por **cierre**, cuando ninguno de los cuatro jugadores pueda colocar una ficha en la mesa de juego.
- 4.10. **Pensada en falso** es cuando un jugador no tira dentro de su tiempo límite.
- 4.11. **Cadena** es la formación de fichas que se van tirando en la mesa.
- 4.12. **Terminales** son las marcas del cuadrante de las fichas que se encuentran en cada lado de la cadena.
- 4.13. **Del mismo palo** se denomina a las series numéricas de una misma marca.
- 4.14. **Sistema Suizo de Competencia** es un método consistente en *enfrentar* a cada competidor con un oponente de su misma puntuación o alguien que tenga la puntuación más cercana. Clasifica a todos los jugadores por modalidad según su puntuación, mediante un procedimiento de ordenamiento.

## 5. Nuestro Dominó

### 5.1. Fichas

5.1.1. El Dominó se juega con veintiocho fichas irrepetibles.

#### 5.1.2. Cuadrantes

5.1.2.1. Cada ficha tiene dos caras, una exterior, completamente homogénea y otra interior dividida en dos **cuadrantes**, de igual tamaño, separados entre sí por una línea recta a lo ancho. En cada cuadrante se expresa un número por medio de marcas o la ausencia de ellas.

5.1.2.2. Cada cuadrante muestra una **serie numérica**, que va desde el cero o ausencia de marca hasta el seis (con seis marcas). Las 28 fichas representan las combinaciones entre esos siete números.

5.1.2.3. Las fichas que tienen las mismas marcas en los dos cuadrantes se les llaman **mulas**. Hay siete mulas.

### 5.2. Mesa

5.2.1. Generalmente, el dominó se juega en una mesa cuadrada. Se debe cuidar que los 4 jugadores estén distribuidos a una distancia en la que no se puedan ver las fichas del otro y en la que cada uno pueda alcanzar el centro de la mesa. Algunas mesas tienen adaptaciones o hendiduras para acomodar las fichas de cada jugador.

### 5.3. Jugadores

#### 5.3.1. El dominó es un juego de parejas

5.3.2. Participan cuatro jugadores agrupados en dos parejas que se enfrentan entre sí.

5.3.3. Los jugadores de la misma pareja se sientan uno enfrente del otro, saltando a un contrario.

5.3.4. Cada jugador, al inicio del juego, tendrá siete fichas, que es el resultado de la división de las 28 fichas entre los cuatro jugadores.

5.3.5. Los jugadores evitarán que sus oponentes y sus parejas puedan ver las marcas de las fichas.

### 5.4. Plantilla de anotación

5.4.1. En la plantilla se van anotando los resultados conforme avanza el juego.

5.4.2. En la plantilla existen dos cuentas o apartados, uno para cada pareja. En cada cuenta se anotan los nombres de los jugadores.

## 6. Nuestros juegos

6.1. Amigos por la Cultura, el Deporte y la Recreación ofrece juegos de dominó en tres variantes: En Línea, Juegos Recreativos y Torneos Presenciales.

6.1.1. **En Línea**, es cuando los participantes en el juego de dominó están en lugares apartados y el medio para jugar dominó es a través del **internet**.

6.1.2. **Recreo**, cuando todos los participantes están reunidos en un mismo lugar para jugar dominó de **entretenimiento** y se utiliza el internet como una herramienta de enlace.

6.1.3. **Torneos Presenciales**, cuando todos los participantes están reunidos en un mismo lugar para jugar dominó de **competencia**, es presencial y de acuerdo al formato de juego se utilizan las mesas de juego o el intranet como herramientas de apoyo. En todos los torneos presenciales se aplicará el sistema suizo de competencia.

6.2. Amigos por la Cultura, el Deporte y la Recreación, ofrece además las siguientes metas, modalidades y formatos para jugar dominó.

6.2.1. Las metas son: a 100 tantos; a 200 tantos y a Juegos Ganados.

6.2.1.1. Cuando la meta es a **100 o 200 tantos**, se contabilizará el valor de las fichas. Los tantos se obtienen de la suma de las fichas no jugadas y se cuentan a favor de la pareja ganadora de la mano. Cuando el juego es a 100 tantos se contabilizan las fichas no jugadas de la pareja perdedora. Cuando el juego es a 200 tantos se contabilizan todas las fichas no jugadas. Se alcanza la meta del juego cuando alguna de las parejas, en una o después de varias **manos** logra sumar los 100 o 200 tantos como meta y gana la partida.

6.2.1.2. Cuando la meta es a **Juegos Ganados** no se contabiliza el valor de las fichas. Solamente se contabilizan las **manos** ganadas. Se alcanza la meta cuando una pareja gane cuando menos 4 manos con una diferencia de 2 o más con respecto a sus rivales. El valor de la mano ganada se expresa en el marcador en términos vigesimales desde el cero al sesenta. A partir del sesenta se expresa como ventaja hasta llegar a la meta.

6.2.2. La modalidad es un concepto de asociación de jugadores en función de la contabilización de metas. Las modalidades son: Individual, Parejas y Equipos.

6.2.2.1. La modalidad **Individual** solamente asocia al propio jugador a lo largo de un torneo, la contabilidad es personal.

6.2.2.2. La modalidad **Parejas** asocia la contabilidad a dos jugadores que estarán jugando en pareja a lo largo de un torneo, es una contabilidad para ambos jugadores.

6.2.2.3. La modalidad **Equipos** asocia a cuatro jugadores que estarán jugando en equipo a lo largo de un torneo presencial, es una contabilidad para los cuatro jugadores.

6.2.2.3.1. La combinación de los cuatro jugadores en el Equipo forma tres parejas para cada jugador. Cada combinación de parejas se irá alternando conforme avanzan las partidas, de tal suerte que cada tres partidas se reinicia la combinación de parejas. Para hacer más claro la combinación de parejas en Equipos se presenta lo siguiente:

6.2.2.3.2. La combinación de los cuatro jugadores en el Equipo forma tres parejas para cada jugador. Cada combinación de parejas se irá alternando conforme avanzan las partidas, de tal suerte que cada tres partidas se reinicia la combinación de parejas. Para hacer más claro la combinación de parejas en Equipos se presenta lo siguiente:

6.2.2.3.3. Primera partida, juegan los jugadores a y b; c y d del equipo 1; contra los jugadores h y j; k y m del equipo 2, respectivamente.

- 6.2.2.3.4. Segunda partida, juegan los jugadores a y c; b y d del equipo 1; contra los jugadores h y k; j y m del equipo 2, respectivamente.
- 6.2.2.3.5. Tercera partida, juegan los jugadores a y d; c y b del equipo 1; contra los jugadores h y m; k y j del equipo 2, respectivamente.
- 6.2.2.3.6. Y para la cuarta y subsiguientes partidas se sigue el mismo orden de cómo se inició.

El concepto de modalidad no debe influir en como jugar dominó. Como se mencionó anteriormente el dominó es un juego siempre de parejas.

6.2.3. Los formatos son: Ronda, Todos con Todos, Web, Maya, Azteca, Multibolsa a 2 o 3 bolsas, A Distancia e Intranet.

6.2.4.

- 6.2.4.1. El formato **Ronda** es para cuando están reunidos en un mismo lugar entre 4 y 7 personas. En este formato los jugadores jugarán de pareja entre ellos en una sola ocasión.
- 6.2.4.2. El formato **Todos con Todos** es para cuando están reunidos en un mismo lugar exactamente 8, 12 o 16 jugadores. En este formato cada jugador jugará de pareja con todos los demás jugadores en una sola ocasión.
- 6.2.4.3. El formato **Web** reúne a cuatro jugadores por internet. Significa que una pareja se enfrenta a otra en una sola ocasión.
- 6.2.4.4. Los formatos **Maya y Azteca** es para cuando están reunidos más de 7 jugadores en un torneo presencial. Se juega a un número de partidas previamente establecidas. La diferencia entre los dos formatos radica en el establecimiento de la meta.
- 6.2.4.5. El formato **Maya** tiene como meta los Juegos Ganados. Es el símbolo de equidad para jugar dominó. Cada jugador en una partida cuando menos sale en una ocasión. Gana la mano quien sea el primero en deshacerse de sus 7 fichas. En caso de que la mano se cierre, nadie gana y se corre la mano. Se alcanza la meta cuando una pareja gane cuando menos 4 manos con una diferencia de 2 o más con respecto a sus rivales.
- 6.2.4.6. El formato **Azteca** tiene como meta el jugar a tantos, ya sea 100 o 200. Es el símbolo ofensivo para jugar dominó. Gana la partida quien llegue a los tantos fijados como meta. Los jugadores buscan acumularlos ya sea ganando por dominada o por cierre. Con los cierres existen más fichas que contabilizar, por lo que los jugadores buscan cerrar los juegos para que de esa manera acumulen más tantos para llegar a la meta de la partida. En caso de cierre se contabilizan las fichas de las dos parejas y gana la mano la pareja que sume menos tantos. En caso de empate, nadie gana y se corre la mano.
- 6.2.4.7. El formato **Multibolsa** como su nombre lo indica está constituido por **dos o tres bolsas** de premio en un torneo presencial. El formato es para cuando están reunidos más de 32 jugadores. Se juega a un número de partidas en múltiplos de tres, mayor a ocho partidas previamente establecidas. Los jugadores se dividen en dos o tres grupos dependiendo de las bolsas. El juego se desarrolla en tres etapas. La característica primordial es dar premios a los que tuvieron una actuación de excelencia y a los que tuvieron un destacado desempeño y para cuando hay tres bolsas a los que tuvieron un mediano cumplimiento.
- 6.2.4.8. El formato **A Distancia** lleva la contabilidad de una pareja o un equipo, sin que necesariamente jueguen como pareja o equipo en un torneo presencial,

sumando únicamente los resultados individuales. Se determinan las parejas y equipos previo al torneo. El eje rector del formato es la tabla general de resultados de la modalidad Individual. El formato es para cuando están reunidos más de 32 jugadores. Se contabiliza al mismo número de partidas que se establecieron para la modalidad individual.

6.2.4.9. El formato **Intranet** y el formato **Intranet Multiplicado** aparta a los jugadores de sus parejas físicamente, pero juegan a través de dispositivos en el mismo lugar. Este formato busca establecer un freno, un rechazo y un repudio a todo tipo de trampas, subterfugios y engaños en el desarrollo del juego de Dominó. En el formato Internet Multiplicado todas las mesas tienen la misma distribución de fichas para los jugadores. El formato es para cuando están reunidos más de 32 jugadores. Se juega a un número de partidas previamente establecidas.

## 7. Procedimiento general del juego

7.1. Todos nuestros juegos se rigen por la aleatoriedad en la salida, la mano rotada, y en caso de cierre empatado no hay ganador y se corre la salida. De esta manera ofrecemos que nuestros juegos de dominó sean los más equitativos y justos en el mundo.

### 7.2. Procedimiento general

7.2.1. Se hace la sopa.

7.2.2. Se reparten las 28 fichas entre los 4 jugadores.

7.2.3. El salidor tira la primera ficha.

7.2.4. El turno para tirar sigue el sentido contrario a las manecillas del reloj.

7.2.5. El jugador en turno deberá tirar una ficha cuando tenga al menos una marca igual a las que están en las terminales de la cadena.

7.2.6. Cuando la cadena tenga en ambas terminales la misma marca, el jugador en turno deberá jugar la ficha en la terminal que esté a la derecha del jugador salidor,

7.2.7. Cuando un jugador no tenga ninguna ficha del mismo palo de las terminales de la cadena, cederá al siguiente jugador la oportunidad de colocar una ficha.

7.2.8. Las mulas se colocan de manera perpendicular al resto de las fichas.

7.2.9. La mano termina cuando algún jugador se quede sin fichas o ningún jugador pueda poner fichas en la mesa.

7.2.10. Se contabiliza.

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

7.2.12. Termina la partida cuando se logra la meta establecida.

### 7.3. Tiempo

7.3.1. Los jugadores tendrán un tiempo máximo para tirar su ficha.

7.3.1.1. En situación de cierre será de 60 segundos.

7.3.1.2. Para tirar cuando solo tiene una opción de jugar será de 5 segundos.

7.3.1.3. El tiempo para tirar en el resto de las situaciones es de 20 segundos.

## 8. Suscripción

8.1. Con la suscripción a Amigos por el Dominó podrás jugar **Dominó en línea** desde cualquier parte del mundo y desde cualquier dispositivo; con toda seguridad mejorarás tu nivel de juego con la **Academia**; disfrutarás más a tu familia y a tus amigos en el club, casa, en fin, desde su lugar preferido, la aplicación te guiará y te apoyará en la organización y desarrollo de los juegos de **Recreo**; recibirás invitaciones para participar en **Torneos Presenciales** de alto nivel competitivo.

8.2. El costo es de 20 dólares americanos por seis meses o 36 dólares al año.

## 9. Plataforma

La plataforma para jugar dominó en línea estará implementada en un lenguaje que le permita un alto nivel de portabilidad, la única limitación estará relacionada con la versión del navegador Web que utilice el jugador y que cuente con conexión a internet.

### 9.1.1. Versiones

9.1.1.1. Las versiones mínimas de navegadores soportadas son las siguientes:

- 9.1.1.1.1. Internet Explorer 11
- 9.1.1.1.2. Google Chrome 60
- 9.1.1.1.3. Mozilla Firefox 50
- 9.1.1.1.4. Opera 46

### 9.1.2. Ingreso

Solamente los jugadores que tengan una suscripción activa en “Amigos por el Dominó” podrán ingresar a jugar en línea, en caso de que la suscripción haya vencido el jugador ya no podrá hacer uso del dominó en línea.

La página de inicio de dominó en línea le pedirá al jugador las credenciales con las que se registró en la plataforma, las credenciales consisten en la combinación usuario – contraseña.

En caso que no recuerde su contraseña, podrá elegir la opción “Olvidé mi contraseña” para que el sistema restablezca la contraseña y se la haga llegar por correo electrónico.

Si un usuario restableció su contraseña, la primera vez que ingrese a dominó en línea le pedirá que la cambie por una nueva. El objetivo de esto es ofrecerle un mayor grado de seguridad en sus datos de acceso.

Una vez que el usuario haya ingresado los datos correctos de autenticación, el sistema le presentará el Portal de Comunicación y Tabla de armado.