

Guía Recreo

I. Información

El organizador tiene que estar suscrito a Amigos por el Dominó. Configuraré el juego recreativo que organiza. Determinará un ámbito, especificará de cuantos jugadores será el juego. Los jugadores deben ser exactos a 4, 5, 6, 7, 8, 12 o 16 jugadores. Así funciona el sistema.

A. Ámbito

1. Nombre del juego Recreativo
2. Procedencia
3. Fecha
4. Importe de la apuesta

B. Número de jugadores y formato

1. Rondas
 - a) 4 jugadores
 - b) 5 jugadores
 - c) 6 jugadores
 - d) 7 jugadores
2. Todos con Todos
 - e) 8 jugadores
 - f) 12 jugadores
 - g) 16 jugadores

C. El Organizador

1. Condiciones previas

El organizador deberá estar suscrito a Amigos por el Dominó.

Los suscritos a Amigos por el Dominó y los jugadores participantes solamente podrán estar registrados en un Juego Recreativo a la vez.

El sistema permitirá a los jugadores participantes en los Juegos Recreativos tener acceso a la plataforma para vigilar lo apuntado por el anotador y tener acceso a los reportes. Para ello, los participantes deberán registrarse y contar con un correo electrónico en el Juego Recreativo creado por el organizador. Incluso algunos tendrán perfil de anotadores, dependiendo del número asignado de jugador.

2. Ingreso

El organizador ingresará a <https://diversion.amigosporeldomino.com>.

El sistema le solicitará su correo electrónico.

El sistema valida la suscripción del organizador. En caso negativo le informa mediante un aviso que el correo electrónico no está suscrito a Amigos por el Dominó.

En caso positivo, el sistema lo lleva al Juego en que está registrado. Su perfil es solo de vigilancia en cuanto a lo apuntado por el anotador en la plantilla de anotación y consulta de reportes.

De no ser estar registrado en ningún Juego Recreativo el sistema lo lleva al Registro de Juegos Recreativos.

El sistema le da la bienvenida y solicita al organizador seleccionar un Juego Recreativo de conformidad al número de jugadores que participarán. El sistema solamente le permitirá una selección. Realizada la selección, el sistema solicita llenar una hoja con el nombre del Juego Recreativo y el origen y procedencia; el sistema internamente da de alta el juego.

3. Nombre y número de jugador

a) *Para ronda*

El sistema predetermina al organizador y coloca su nombre con el número uno asignado. El organizador llenará el resto de nombres conforme a los números asignados del 2 al 4, 5, 6 o 7. Además, determinará el importe de la apuesta y determinará si habrá pago extraordinario. El sistema dará la fecha y hora cuando el organizador inicie la partida.

b) *Para Todos con Todos*

El sistema predetermina al organizador y coloca su nombre con el número uno asignado. El organizador llenará el resto de nombres conforme a los números asignados del 2 al 8, 12 o 16.

Para el Juego Recreativo de 8 jugadores se requerirán cuando menos tres jugadores con acceso a la aplicación para anotar los marcadores. Los números que se les deben asignar a estos jugadores son: 1, 7 y 8.

Para el Juego Recreativo de 12 jugadores se requerirán cuando menos cinco jugadores con acceso a la aplicación para anotar los marcadores. Los números que se les deben asignar a estos jugadores son: 1, 2, 3, 7 y 11.

Para el Juego Recreativo de 16 jugadores se requerirán cuando menos siete jugadores con acceso a la aplicación para anotar los marcadores. Los números que se les deben asignar a estos jugadores son: 1, 2, 3, 4, 5, 9 y 13.

El sistema dará el perfil de anotador a los jugadores asignados con esos números. El organizador debe prever esa situación. En caso de no contar con las personas requeridas el sistema debe prever el uso de la plantilla de anotación en papel o que el organizador pueda enviar el marcador de las mesas desde su aplicación.

El sistema dará la fecha y hora cuando el organizador inicie la partida.

D. *Establecimiento de mesas, partidas y parejas*

Es importante mencionar que el principio básico del dominó, es que siempre se juega en parejas. De allí que cuando se mencione una pareja jugarán uno enfrente del otro en la mesa.

El sistema asignará y enviará al organizador la mesa y las parejas de jugadores que se enfrentan por partida. El sistema debe seguir el orden que se menciona a continuación.

1. Rondas

a) *4 jugadores*

Primera partida

1

3 4

2

Segunda partida 1
4 2
3

Amigos por el Dominó

Tercera partida 1
2 3
4

b) 5 jugadores.

Primera partida 1
Descansa 5 3 4
2

Segunda partida 1
Descansa 2 4 5
3

Tercera partida 1
Descansa 3 5 2
4

Cuarta partida 1
Descansa 4 2 3
5

Quinta partida 3
 Descansa 1 2 4
 5

c) 6 jugadores

Primera partida 1
 Descansan 2 y 6 3 5
 4

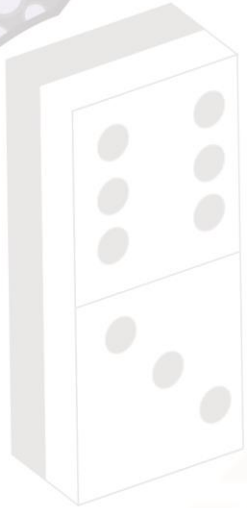
Segunda partida 1
 Descansan 3 y 4 5 6
 2

Tercera partida 1
 Descansan 2 y 5 4 3
 6

Cuarta partida 2
 Descansan 1 y 4 3 6
 5

Quinta partida 1
 Descansan 3 y 6 2 4
 5

Amigos por el Dominó



Sexta partida	1	
Descansan 2 y 5	6	4
	3	

Séptima partida	4	
Descansan 1 y 3	6	2
	5	

Octava partida	1	
Descansan 5 y 6	3	2
	4	

La pareja 2 y 3 estaba pendiente de jugar. Repiten los jugadores 1 y 4, ya que le corresponde descansar a los jugadores 5 y 6. El juego para los jugadores 1 y 4 **no sumarán a la puntuación.**

d) *7 jugadores*

Primera partida jugadores	1 y 3 VS 2 y 4. Descansan 5 6 y 7.
Segunda partida jugadores	4 y 6 VS 5 y 7. Descansan 1 2 y 3.
Tercera partida jugadores	1 y 2 VS 3 y 5. Descansan 4 6 y 7.
Cuarta partida jugadores	4 y 7 VS 5 y 6. Descansan 1 2 y 3.
Quinta partida jugadores	1 y 5 VS 2 y 6. Descansan 3 4 y 7.
Sexta partida jugadores	4 y 5 VS 3 y 7. Descansan 1 2 y 6.
Séptima partida jugadores	1 y 6 VS 3 y 4. Descansan 2 5 y 7.
Octava partida jugadores	2 y 5 VS 3 y 6. Descansan 1 4 y 7.
Novena partida jugadores	6 y 7 VS 2 y 3. Descansan 1 4 y 5.
Décima partida jugadores	1 y 4 VS 2 y 7. Descansan 3 5 y 6.
Onceava partida jugadores	1 y 7 VS 3 y 6. Descansan 2 4 y 5.

La pareja 1 y 7 estaba pendiente de jugar. Repiten los jugadores 3 y 6, ya que le corresponde descansar a los jugadores 2, 4 y 5. El juego para los jugadores 3 y 6 **no sumarán a la puntuación.**

2. Todos con Todos

a) Para 8 jugadores se requieren dos mesas.



	Mesa 1		Mesa 2			
Partida 1	1 y 2	vs	3 y 4	5 y 6	vs	7 y 8
Partida 2	1 y 3	vs	5 y 7	2 y 4	vs	6 y 8
Partida 3	1 y 4	vs	5 y 8	2 y 3	vs	6 y 7
Partida 4	1 y 5	vs	2 y 6	3 y 7	vs	4 y 8
Partida 5	1 y 6	vs	2 y 7	3 y 8	vs	4 y 5
Partida 6	1 y 7	vs	4 y 6	2 y 8	vs	3 y 5
Partida 7	1 y 8	vs	3 y 6	2 y 5	vs	4 y 7

b) Para 12 jugadores se requieren tres mesas.

	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3
Partida 1	1 y 2 vs 3 y 4	5 y 6 vs 7 y 8	9 y 10 vs 11 y 12
Partida 2	5 y 7 vs 2 y 4	1 y 3 vs 10 y 12	9 y 11 vs 6 y 8
Partida 3	1 y 4 vs 6 y 7	5 y 8 vs 10 y 11	9 y 12 vs 2 y 3
Partida 4	1 y 5 vs 2 y 6	3 y 9 vs 4 y 10	7 y 11 vs 8 y 12
Partida 5	1 y 6 vs 8 y 11	3 y 10 vs 2 y 5	7 y 12 vs 4 y 9
Partida 6	1 y 7 vs 4 y 12	3 y 11 vs 6 y 9	5 y 10 vs 2 y 8
Partida 7	1 y 8 vs 5 y 9	3 y 12 vs 6 y 10	2 y 7 vs 4 y 11
Partida 8	1 y 9 vs 5 y 11	3 y 7 vs 4 y 8	2 y 10 vs 6 y 12
Partida 9	1 y 10 vs 4 y 7	3 y 8 vs 6 y 11	5 y 12 vs 2 y 9
Partida 10	1 y 11 vs 8 y 10	3 y 5 vs 2 y 12	7 y 9 vs 4 y 6
Partida 11	1 y 12 vs 8 y 9	3 y 6 vs 2 y 11	7 y 10 vs 4 y 5

c) Para 16 jugadores se requieren cuatro mesas.

	Mesa 1				Mesa 2				Mesa 3				Mesa 4			
Partida 1	1 y 2	vs	3 y 4	5 y 6	vs	7 y 8	9 y 10	vs	11 y 12	13 y 14	vs	15 y 16				
Partida 2	1 y 3	vs	2 y 4	5 y 7	vs	6 y 8	9 y 11	vs	10 y 12	13 y 15	vs	14 y 16				
Partida 3	1 y 4	vs	2 y 3	5 y 8	vs	6 y 7	9 y 12	vs	10 y 11	13 y 16	vs	14 y 15				
Partida 4	1 y 5	vs	9 y 13	2 y 6	vs	10 y 14	3 y 7	vs	11 y 15	4 y 8	vs	12 y 16				
Partida 5	1 y 9	vs	5 y 13	2 y 10	vs	6 y 14	3 y 11	vs	7 y 15	4 y 12	vs	8 y 16				
Partida 6	1 y 13	vs	5 y 9	2 y 14	vs	6 y 10	3 y 15	vs	7 y 11	4 y 16	vs	8 y 12				
Partida 7	1 y 6	vs	11 y 16	2 y 5	vs	12 y 15	3 y 8	vs	9 y 14	4 y 7	vs	10 y 13				
Partida 8	1 y 11	vs	6 y 16	2 y 12	vs	5 y 15	3 y 9	vs	8 y 14	4 y 10	vs	7 y 13				
Partida 9	1 y 16	vs	6 y 11	2 y 15	vs	5 y 12	3 y 14	vs	8 y 9	4 y 13	vs	7 y 10				
Partida 10	1 y 7	vs	12 y 14	2 y 8	vs	11 y 13	3 y 5	vs	10 y 16	4 y 6	vs	9 y 15				

Partida

11 1 y 12 vs 7 y 14 2 y 11 vs 8 y 13 3 y 10 vs 5 y 16 4 y 9 vs 6 y 15

Partida

12 1 y 14 vs 7 y 12 2 y 13 vs 8 y 11 3 y 16 vs 5 y 10 4 y 15 vs 6 y 9

Partida

13 1 y 8 vs 10 y 15 2 y 7 vs 9 y 16 3 y 6 vs 12 y 13 4 y 5 vs 11 y 14

Partida

14 1 y 10 vs 8 y 15 2 y 9 vs 7 y 16 3 y 12 vs 6 y 13 4 y 11 vs 5 y 14

Partida

15 1 y 15 vs 8 y 10 2 y 16 vs 7 y 9 3 y 13 vs 6 y 12 4 y 14 vs 5 y 11

Amigos por el Dominó

E. Operación de las partidas

Las partidas son preestablecidas al registrar un juego. El sistema asignará el orden de partidas y parejas conforme se han establecido.

El sistema detectará que el juego ha terminado al llegar o rebasar los 100, 200 tantos o a juegos ganados. Aplica el marcador. El sistema debe controlar el final de cada partida. Lo anterior para calcular para cada jugador los puntos, juegos ganados, los tantos a favor, los tantos en contra, castigos, la eficiencia, apuesta, el pago extraordinario y los diferenciales entre los jugadores. Y publica la nueva partida y las parejas y la clasificación hasta el momento.

F. Operación de las Metas.

Las metas son a 100 o 200 tantos o a juegos ganados.

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.

El sistema debe distinguir que la meta prefijada es a 100 o 200 tantos o a juegos ganados para dar por terminada la partida.

II. Resultados

A. Operación de la puntuación.

1. Puntos No aplica para la meta de juegos ganados

Los perdedores obtienen cero puntos en todas las partidas

Se obtienen tres puntos a los que ganen la partida cuando: el ganador hizo o rebasó los 100 o 200 tantos; el perdedor hizo cero tantos (zapato).

Se obtienen dos puntos a los que ganen la partida cuando: el ganador hizo o rebasó los 100 tantos; el perdedor hizo entre 1 y 50 tantos; el ganador hizo o rebasó los 200 tantos; el perdedor hizo entre 1 y 100 tantos.

Se obtiene un punto a los que ganen la partida cuando: el ganador hizo o rebasó los 100 tantos; el perdedor hizo entre 51 y 99 tantos. el ganador hizo o rebasó los 200 tantos; el perdedor hizo entre 101 y 199 tantos.

2. Juegos ganados

Los que ganen la partida obtienen un juego ganado independientemente del resultado de los tantos.

Los que pierden la partida obtienen cero juegos ganados independientemente del resultado de los tantos.

3. Tantos a favor. No aplica para la meta de juegos ganados

Se obtienen 100 tantos a favor a los ganadores de la partida. Los tantos a favor de los perdedores son los que lleve a su favor en la plantilla de anotación.

4. Tantos en contra. No aplica para la meta de juegos ganados

5.

Los tantos en contra de ganadores serán los tantos a favor de los perdedores. Los tantos en contra de los perdedores serán los tantos a favor de los ganadores o sea 100. O si se pusieron reglas de tiempo, y no se terminó la dominada, los tantos a favor de los ganadores anotados en la plantilla. El resultado se confirma.

6. Efectividad. No aplica para la meta de juegos ganados

Se obtiene de la resta de los tantos a favor menos los tantos en contra de cada jugador.

Cuando se gana una partida la efectividad lograda por los ganadores tendrá signo positivo y se obtiene de la meta prefijada a la partida menos los tantos a favor de los perdedores.

Cuando se pierde una partida la efectividad lograda por los perdedores tendrá signo negativo y se obtiene de los tantos a favor de los perdedores menos la meta prefijada a la partida.

7. Castigos. No aplica para la meta de juegos ganados

El sistema debe estar configurado para recibir negativos por cometer faltas de algún jugador. El sistema tendrá una ventanilla para capturar los castigos. El sistema descuenta los datos negativos de la Eficiencia de cada jugador, dependerá del organizador su aplicación. En su caso, el organizador aplica el castigo en tantos sobre el jugador infractor.

8. Valor Fichas o Apuesta

Solo aplica para Rondas

El organizador fija un importe en dinero de lo que se apuesta.

El sistema tendrá una ventanilla para capturar el importe de la apuesta. Si el organizador desea ocuparla podrá hacerlo. En caso negativo anotará un cero en la ventanilla. La apuesta consiste en ganar o perder en una partida y cuánto dinero se gana o pierde. El sistema aplicará los siguientes valores:

- a) 3 cuando se ganó por zapato.
- b) -3 cuando se perdió por zapato
- c) 2 cuando se ganó y el perdedor hizo entre 1 y 50 tantos; o entre 1 y 100.
- d) -2 cuando se perdió entre 1 y 50 tantos o entre 1 y 100.
- e) 1 cuando se ganó entre 51 y 99 tantos o entre 101 y 199
- f) -1 cuando se perdió entre 51 y 99 tantos o entre 101 y 199.

Cuando el organizador decide suspender una partida por haberse alargado

- a) 1 cuando se ganó, pero no se llegó a los 100 o 200 tantos como meta.
- b) -1 cuando se perdió y el ganador no llegó a los 100 o 200 tantos.

El sistema multiplica estos valores por el importe en dinero que se fijó para apostar. El resultado es lo que cada jugador gana o pierde en la apuesta. Es lo que se denomina valor fichas. Lo que los jugadores ganan otros lo pierden. La suma del Valor Fichas es cero.

9. Pago Extraordinario

Solo aplica para Rondas

El sistema calcula el pago extra. Si el organizador desea ocuparlo podrá hacerlo. Este pago consiste en que al final de la ronda, el primer lugar gana el importe de un valor ficha a los demás jugadores con excepción del segundo lugar. El pago extra está asociado al valor ficha.

B. Operación plantilla de anotación.

1. Acumulación

El sistema debe reconocer el nombre del juego, lugar, fecha y número de jugadores.

El sistema, partida tras partida va acumulando la puntuación de todas las variables.

La plantilla de anotación tiene como objetivo que los jugadores sepan en que mesa y con quien deben jugar la partida, además, publicar cómo van en el juego.

Esta información debe difundirse en los móviles.

Los nombres y números de los contrarios.

Con la Plantilla de Anotación los jugadores deben conocer la acumulación de sus:

- a) Puntos
- b) Juegos ganados
- c) Eficiencia total
- d) Tantos a favor
- e) Tantos en contra
- f) Castigos para Ronda
- g) Valor fichas solo Ronda
- h) Pago extraordinario solo Ronda

Los jugadores podrán consultar la clasificación de resultados.

La plantilla de anotación tiene como segundo objetivo interactuar con el sistema.

Lo primero que se tiene que hacer es comunicar al servidor que jugador de la mesa, fungirá como anotador. Los demás jugadores podrán consultar el avance de la puntuación.

El sistema abrirá la opción para seleccionar al anotador.

El sistema solo confirma la asistencia de los que deban estar presentes en la mesa.

A continuación, el anotador comunicará al servidor el nombre de la persona que será el primer salidor.

El sistema abrirá la opción para seleccionar al primer salidor. Recordar que la salida es rotada.

El sistema indicará para cada mano el jugador saliente.

El anotador negará o aceptará la aplicación en el default.

En caso de negar, lo comunica al servidor y continua con las anotaciones.

En caso de aceptar, esperará al organizador para que éste aplique el default. El organizador al aplicar el default termina la partida e inhibe al anotador.

El anotador solicitará la presencia del organizador mediante la aplicación.

Cuando otros jugadores soliciten la presencia del organizador y el anotador se niega, la solicitud será verbal pero el organizador en su aplicativo podrá valerse para cumplir con confirmar una infracción.

Los anotadores a través de la aplicación comunican a los jugadores a quien le corresponde salir en cada mano.

El anotador comunicará al servidor los resultados de las manos jugadas.

El sistema abrirá la opción para anotar el resultado.

Cuando la mano concluyó en cierre y resultó un empate entonces el resultado se anotará con un cero en la plantilla a la pareja salidora.

El sistema permitirá hacer esta anotación. Este resultado es muy importante para que el sistema lleve el seguimiento de los salidores, saber a quién le corresponde salir.

El organizador y los jugadores con acceso a la aplicación enviarán el marcador de cada mano.

El sistema debe alertar sobre las mesas de las cuales no ha recibido las plantillas de anotación.

El sistema no podrá iniciar una partida nueva si no está la puntuación de todas las mesas capturadas.

El sistema debe distinguir cuando una partida termina por dominada.

Enviará un mensaje para confirmar el término de la partida.

Al confirmar, el sistema envía al organizador un mensaje para que apliquen la finalización de las partidas.

Al organizador se le despliega una relación de mesas.

El organizador abre la relación.

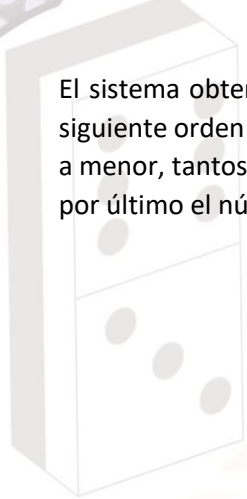
Al abrir la selección se despliegan los nombres de las parejas.

El organizador confirma el triunfo de la pareja.

Al confirmar el sistema da por terminada la partida e inhibe la aplicación del anotador.

2. Ordenación

El sistema obtendrá la clasificación partida a partida al ordenar los datos. La ordenación sigue el siguiente orden: puntos de mayor a menor, juegos ganados de mayor a menor, Eficiencia de mayor a menor, tantos a favor de mayor a menor, tantos en contra de menor a mayor. En caso de empate por último el número de jugador.



Amigos por el Dominó



3. Ganadores

a) Ronda

Gana el juego el jugador quien al final de la ronda acumule más Puntos.

En caso de empate, ganará el que logró más Juegos Ganados.

De persistir el empate, quien tenga mayor Eficiencia.

De continuar el empate, quien tenga mayor Tantos a favor.

De continuar el empate, quien tenga menor Tantos en contra.

Si sigue empatado, el que tenga mejor diferencial entre los empatados.

El diferencial se obtiene de los resultados entre los mismos jugadores empatados cuando se enfrentaron entre sí.

Desde el punto de vista de la apuesta se gana conforme a los resultados del Valor Ficha.

b) Todos con Todos

Gana el juego el jugador quien al final de la ronda acumule más Puntos.

En caso de empate, ganará el que logró más Juegos Ganados.

De persistir el empate, quien tenga mayor Eficiencia.

De continuar el empate, quien tenga mayor Tantos a favor.

De continuar el empate, quien tenga menor Tantos en contra.

Si sigue empatado, el que tenga mejor diferencial entre los empatados.

El diferencial se obtiene de los resultados entre los mismos jugadores empatados cuando se enfrentaron entre sí.

PROCEDIMIENTO DEL JUEGO

El organizador configura el juego: envía al servidor nombre del juego, origen, nombres, números de jugador, importe de la apuesta y número de jugadores que participan.

1.- Previo a la mezcla de las fichas, los jugadores se estrecharán las manos en señal de juego limpio.

El organizador inicia la partida.

El organizador y los jugadores con aplicación son los anotadores de la partida.

El procedimiento del juego es el siguiente:

- a) En primer lugar, se voltean las fichas, con las marcas hacia abajo.
- b) A continuación, un jugador mezclará todas las fichas y cada jugador levantará una. Corresponderá iniciar la partida al jugador que presente la ficha de mayor valor. En caso de existir empate, sea éste entre compañeros o contrarios, le tocará salir a la ficha que presente el cuadrante con más marcas.

En la plantilla de anotación se marcará el nombre al jugador que le correspondió salir primero. Los anotadores comunicarán al servidor quien es el salidor en cada mesa.

El saliente de la segunda mano será el que está sentado a la derecha del que salió en la primera mano, y así para la tercera mano y las demás, conformando lo que se denomina una **mano rotada**. El sistema debe controlar esta secuencia. Los anotadores a través de la aplicación comunican a los jugadores a quien le corresponde salir en cada mano.

- c) El jugador a la izquierda del que sale, mezclará las fichas y cada jugador procederá a escoger siete de ellas, haciéndolo en primer lugar el salidor de la mano, en segundo y tercer lugar, los situados a la derecha de éste y, por último, el jugador que mezcló las fichas. El salidor tendrá la opción de mezclar nuevamente las fichas y, de hacerlo, le tocará escoger de último, sin que pueda ningún otro jugador mezclar nuevamente. Si un jugador levanta más de siete fichas y ve alguna, se procederá a mezclar de nuevo todas las fichas y si, por el contrario, no ve ninguna, el jugador al que le falten fichas, procederá a tomar de las no vistas.

- d) Cuando los jugadores dispongan de sus siete fichas las levantarán, como máximo en dos acciones, haciéndolo en primer lugar sólo el salidor y el jugador situado a su derecha. El tercer jugador levantará posteriormente a la colocación en la mesa de la primera ficha y el cuarto jugador levantará después de la colocación en la mesa de la primera ficha del segundo jugador o su pase.

- e) Las fichas, al levantarlas, se dejarán en posición vertical, unidas y en el orden que caigan sobre la mesa o en un atril; es decir, las fichas no se podrán acomodar, ni cambiar de ubicación; además, ya iniciada la mano, tampoco se podrán tocar, ni correrlas para cerrar los espacios que quedan, solo se tocan para colocarlas en la mesa.

- f) A continuación, el salidor colocará la ficha de arranque en el centro de la mesa, con las marcas hacia arriba. Dicha ficha de salida se colocará en forma tal que, en caso de ser una mula, la parte larga de la ficha quede de frente a la posición del salidor y, de tratarse de ficha que no es mula, orientada con el cuadrante mayor valor hacia su compañero. Una vez colocada la ficha en el centro de la mesa, ningún jugador podrá desplazarla del lugar colocado.

2.- El turno va pasando de jugador a jugador siguiendo el sentido contrario a las manecillas del reloj.

3.- Cada jugador en su turno deberá jugar una ficha.

4.- Al irse tirando las fichas se va formando una cadena. La cadena tendrá dos terminales.

Un jugador deberá tirar una ficha cuando en su turno tenga un cuadrante igual a alguno de los que están en las terminales de la cadena.

Cuando la cadena tenga en sus terminales el mismo valor, entonces el jugador en turno deberá jugar la ficha en la terminal que esté a la derecha del jugador salidor.

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

6.-Está expresamente prohibido golpear las fichas sobre la mesa.

7.- Cuando un jugador en su turno de juego no posea fichas que puedan ser colocadas en la mesa, deberá manifestarlo de manera verbal, pronunciando únicamente la palabra **paso**, con voz fuerte, clara e inteligible.

Como excepción, cuando un jugador tenga todas las fichas de un mismo palo y las juega una tras otra, no será necesario que los demás jugadores mencionen la palabra paso.

8.- Esto es un proceso hasta que algún jugador se quede sin fichas o ningún jugador pueda poner fichas en la mesa.

9.- Termina la mano cuando algún jugador haya colocado sus siete fichas o ningún jugador pueda colocar fichas en la mesa. Se dice que termina el juego por **dominada**, cuando uno de los cuatro jugadores coloca su última ficha. Se dice que termina por **cierre**, cuando ninguno de los jugadores pueda colocar una ficha.

10.- En caso de que la mano termine por dominada, gana la pareja cuyo integrante fue el que tiró su última ficha y se quedó sin fichas. Se contabilizan las fichas de los perdedores. Se anotan en la plantilla de anotación a favor de los ganadores.

11.- En caso de que la mano termine por cierre, las fichas no jugadas se voltearán y se contabilizarán por pareja. La pareja con menos tantos es la que gana la mano. Se anotan en la plantilla de anotación. En caso de empate no hay ganador de la mano y se corre la mano, en la plantilla se contabiliza un cero anotándolo en el lado de la pareja que haya cerrado el juego.

El organizador envía al servidor el marcador de cada mano.

En su caso, envía los castigos.

12.- Las partidas terminan cuando una pareja acumule los tantos prefijados como meta.

13.- En toda partida debe haber una pareja ganadora, es decir no podrá concluir empatado en tantos.

El organizador confirma la finalización de la partida.

El organizador informa como se deben sentar para la siguiente partida.

El organizador informa la clasificación parcial.

Al finalizar el Juego Recreativo:

El organizador informa el resultado de la apuesta.

El organizador informa la clasificación final.

Personas con discapacidad

Visual

Singularidades que habrán de considerarse para personas con discapacidad y eventualidades que no serán sancionadas:

- a) Cuando le corresponda a la persona con discapacidad anotar en la plantilla de anotación entonces su pareja deberá hacer las anotaciones.
- b) Cuando le corresponda hacer la sopa a una persona con discapacidad, entonces su pareja hará la sopa por él.
- c) Las personas con discapacidad podrán tocar y cambiar de ubicación las fichas;
- d) Cuando le corresponda colocar las fichas a una persona con discapacidad, colocará la ficha en la mesa con las marcas hacia arriba y mencionará como habrán de quedar las terminales de la cadena posterior a su jugada, el jugador a la derecha colocará la ficha como corresponde en la mesa.
- e) Cada jugador, posterior a colocación de las fichas en la mesa, deberá mencionar con voz alta el valor de las dos terminales de la cadena.
- f) Las personas con discapacidad podrán preguntar cuántas fichas hay jugadas por palo, el jugador de la derecha deberá contestar.

Motriz

- g) Cuando le corresponda a la persona con discapacidad anotar en la plantilla de anotación entonces su pareja deberá hacer las anotaciones.
- h) Cuando le corresponda hacer la sopa a una persona con discapacidad, entonces su pareja hará la sopa por él.
- i) Cuando le corresponda levantar las fichas a una persona con discapacidad para llevarlas al atril o mesa, entonces el jugador de la derecha será el que las levante sin verlas o tocarlas en su cara interior, asimismo cuando finalice la mano deberá colocar las fichas sobre la mesa para su contabilización.
- j) Cuando le corresponda colocar las fichas a una persona con discapacidad, señalará la ficha que habrá de jugar y como habrá de colocarse, el jugador a la derecha colocará la ficha como corresponde en la mesa.

Auditiva

- k) Cuando le corresponda a la persona con discapacidad anotar en la plantilla de anotación entonces su pareja deberá hacer las anotaciones.
- l) Cuando la persona con discapacidad no tenga ficha para tirar tocará la mesa en dos ocasiones frente al jugador sentado a la derecha, en sustitución de la palabra *paso*, en su caso.
- m) Los jugadores cuando no tengan ficha que tirar, tocarán la mesa en dos ocasiones en lugar de la palabra *paso* en el centro de la mesa de manera que la persona con discapacidad lo vea.
- n) La persona que esté anotando en la plantilla de anotación le mostrará a la persona con discapacidad la plantilla para que tenga conocimiento del marcador cuando termine cada mano. Si la persona con discapacidad requiere de conocer el marcador durante el desarrollo de la partida tocará una vez en la mesa enfrente al que está anotando en la plantilla.