



JUNTA CENTRAL FALLERA
SECRETARÍA GENERAL

Nota Informativa núm. 026/2019-20	Fecha: 08/05/2019
Tipo: Instrucciones y Bases	
Delegación remitente: Festejos	
Asunto: X MARATÓN FALLERO DE DOMINÓ	

X MARATÓN FALLERO DE DOMINÓ

Con la colaboración de la Federación Valenciana de Dominó

La participación estará sujeta a las siguientes:

BASES

Art. 1.º- En este X Maratón, podrán participar en este Concurso todas las Comisiones Falleras que lo soliciten y que estén debidamente registradas en el censo de la Junta Central Fallera.

Para poder participar en el Maratón, se tendrá que aportar una fianza previa de 20 € que será retornada al finalizar su actuación.

Las diferentes comisiones participantes en el Concurso tendrán que aportar, junto con la hoja de inscripción, el resguardo acreditativo del ingreso o la transferencia de la fianza en la cuenta de Bankia expresamente abierta con este fin:

IBAN ES73 3058 2108 8127 3100 0037.

La no asistencia al Maratón supone la pérdida de la fianza.

La inscripción se hará por medio de escrito que entregarán en la Delegación de Festejos de la Junta Central Fallera, de lunes a jueves, o por e-mail a **festejos@fallas.com** hasta el **31 de mayo de 2019**, fecha en que acabará la inscripción.

Cada inscripción llevará el nombre de UNA PAREJA POR FALLA, y podrán participar tantas parejas como desee cada Comisión. Por cada pareja se hará un depósito de **20 euros**, que se devolverá al acabar el Maratón.

La organización técnica de este maratón se hará a cargo de la Junta Central Fallera.



JUNTA CENTRAL FALLERA

SECRETARÍA GENERAL

Art. 2.º- El maratón se jugará el **sábado 9 de junio** a las 09:00 h. en el casal de la Falla Gayano Lluch, en el número 21 de la calle de Domingo Gómez.

Se jugará con las **NORMAS resumidas a continuación**, y editadas por la Federación Valenciana de Dominó.

NORMAS GENERALES PARA LA DISPUTA DE PARTIDAS

Según la Normativa de la Federación Española de Dominó (FED)

PRIMERA. - Las partidas se disputarán a 300 o 350 puntos según se decida al principio del torneo. En cada mano se anotarán los puntos de todas las fichas que restan para colocar a favor de la pareja que domine o gane el cierre. En caso de empate en un cierre no se anotan los tantos y se corre la mano.

SEGUNDA.- Reunidos los jugadores que componen las dos parejas, acordarán quién anota los resultados y quién de los contrarios efectúa los recuentos. A continuación cada jugador elegirá una ficha, siendo el de mayor puntuación el que elegirá lugar y además efectuará la salida. A su derecha se situará el jugador contrario que haya levantado la ficha de menor puntuación.

TERCERA.- El jugador de la izquierda del que inicia el juego (de ahora en adelante "el mano") removerá las fichas, y a continuación las volverá a mover "el mano", quién será el último en coger las fichas. El compañero del "mano" no levantará sus fichas hasta que esté puesta la ficha que inicia la jugada que, si es un doble, el "mano" la pondrá en sentido horizontal y si fuera de dos valores en sentido vertical, poniendo el valor mayor hacia su compañero. Siempre que se necesite cambiar su dirección, las fichas se irán colocando en el sentido contrario de las agujas del reloj (hacia la derecha).

CUARTA.- Al levantar las fichas, estas se dejarán en la misma posición y orden sin poder alterarlas el jugador, quien al utilizarlas las colocará sin dudas, de una manera firme pero suave, teniendo presente que si se toca una ficha será obligatoria su colocación, aunque no sería la ficha deseada.

QUINTA.- Si ante un cierre un jugador desea cerrar, pero por equivocación coloca la ficha en el lado contrario, el juego quedará abierto y en ningún caso se podrá modificar la jugada, aunque anunciara verbalmente que deseaba cerrar. Al presentarse jugada de cierre, el compañero de quien analiza la jugada mantendrá una total inmovilidad con la mirada baja, así mismo el jugador que estudia el cierre no habrá, antes de ejecutar la jugada, de mirar la cara del compañero.



JUNTA CENTRAL FALLERA

SECRETARÍA GENERAL

SEXTA - Se consideran infracciones o vulneración de las normas:

- 1) Pensar, sin tener más de una ficha a poner, siempre que esta tenga cabida por un solo lado.
- 2) Cuando por error se llama “pase” teniendo ficha o fichas para jugar.
- 3) Dudar haciendo acción de elegir entre las fichas aun sin tocarlas.
- 4) Efectuar la salida un jugador sin corresponderle.
- 5) Cualquier ficha descubierta o caída, aun de forma involuntaria, una vez levantadas las fichas por los jugadores.
- 6) La realización de gestos, estridencias, cambios de postura, golpear la mesa y manifestaciones verbales. La partida tiene que jugarse de forma relajada y sólo al final de la jugada se podrán hacer breves comentarios. No se tiene que elevar el tono de voz con recriminaciones. Se procurará mantener la misma postura durante el desarrollo de la jugada.

SÉPTIMA.- Cualquier vulneración o infracción tendrá que reflejarse en la hoja de anotaciones, teniendo presente en todos los casos que sólo la pareja contraria será la que decida si se continúa o anula la jugada. En este último caso, si la infracción es cometida por algún componente de la pareja iniciadora del juego, correrá la mano. Caso que una misma pareja incurra en estas infracciones por más de dos veces, se tomará nota en el acta haciendo constar si se trata de segunda, tercera, cuarta vez, etc.

NOTA: La tolerancia tiene que ser un elemento básico cuando se disputan partidas de dominó con gente no habituada a las normas de la FED y los jugadores experimentados tienen que facilitar la normalidad en las partidas de juego.

Art. 3.º- La Junta Central Fallera nombrará los delegados necesarios para cada partida, que tendrán todas las competencias y la representación de la organización.

Art. 4.º- Si alguna comisión abandona la partida en la cual está jugando, se considerará como si no hubiera iniciado el maratón.

Corresponde al Comité de Competición la imposición de la sanción correspondiente si considera la retirada no justificada.



JUNTA CENTRAL FALLERA

SECRETARÍA GENERAL

Esta sanción podría llevar incluso a la inhabilitación de los jugadores y de la comisión a participar en futuras maratones.

La pareja que no esté en el momento de inicio del juego, quedará automáticamente descalificada.

Art. 5º.- Las reglas del juego de este maratón son las que se adjuntan en estas BASES, editadas por la Delegación de Festejos de la Junta Central Fallera.

Art. 6º.- Se considerará FALTA GRAVE, y por lo tanto motivo de descalificación, la no aceptación por parte de los participantes de las dichas reglas; como también la participación de jugadores no inscritos previamente.

Art. 7º.- El Comité de Competición estará formado por tres personas del área de Organización Festiva de Junta Central Fallera y sus decisiones serán inapelables.

Art. 8º.- La inscripción de este Maratón comporta la aceptación y el conocimiento por parte de las comisiones y de los jugadores de estas bases.

Ramon Estelles i Feliu
Secretario General