

SUBSECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIVISÃO DE PESSOAL
NÚCLEO DE QUALIDADE DE VIDA



REGULAMENTO

DOMINÓ

MANAUS - AMAZONAS

2023

REGULAMENTO DA MODALIDADE DE DOMINÓ

Art. 1º. – Os jogos da Modalidade Dominó serão regidos por este Regulamento e pelo Regulamento Geral.

Art. 2º. – A norma de disputa da modalidade de Dominó será definida no Congresso Técnico, de acordo com o número de inscritos.

Art. 3º - A inscrição da dupla será ABERTA, independente de categoria ou naipe, respeitando-se o critério que o servidor poderá inscrever e participar somente em uma dupla.

Art. 4º – O servidor deverá apresentar, na hora da partida, a seguinte documentação: Carteira de Identidade Civil (Secretaria de Segurança) ou Identidade Militar ou CNH, **obrigatoriamente** apresentar a original, contracheque ou crachá do setor.

Art. 5º – Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) partidas de 200 (duzentos) pontos cada partida. A dupla que vencer 02 (duas) partidas será a vencedora do jogo.

§ 1º – A partida só será encerrada quando uma das duplas completarem no mínimo de 200 pontos, e um dos competidores tenha sentado (jogado) todas as pedras, as pedras, a dupla que somar o maior número de pontos será a vencedora da partida.

§ 2º – Caso uma das duplas some 200 (duzentos) pontos ou mais, mas nenhum dos competidores tenha sentado (jogado) todas as pedras. A dupla vencedora da partida será a dupla que somar o maior número pontos.

§ 3º – Caso a partida termine empatada, ou seja, um dos competidores tenha sentado (jogado) todas as pedras e cada dupla some o mesmo número de pontos 200 ou mais, a partida terá prosseguimento reiniciando normalmente.

§ 4º – Quando o jogo for fechado e os competidores ficam com pedras na mão, mas não podem sentar (jogar) na mesa os pontos das pedras de posse de cada competidor da dupla serão somados e a dupla que somar o maior número de pontos transformados para múltiplo de 5 (cinco) mais próximo para baixo serão computados como pontos para dupla adversária, a que tinha o menor número de pontos quando a partida foi fechada. Caso após a partida ser fechada a soma dos pontos de posse de cada seja igual, nenhum ponto será somado para cada dupla e a partida terá prosseguimento reiniciando com a saída para o competidor de posse da carroça de sena.

Art. 6º – Será obedecida a seguinte tabela de pontuação:

a - Saída sem carroça = 20 pontos para dupla adversária.

b - Passe simples 20 pontos para dupla adversária.

c - Batida de carroça = 20 pontos para dupla que bater com a carroça.

d - Passe geral (GALO) = 50 pontos para dupla que aplicou.

e - Saída com 5 (cinco) carroças – devolve as pedras para que o árbitro as misture, não há pontuação.

Art. 7º – As partidas começarão com a pessoa que tiver a “Carroça de Sena”.

Parágrafo Único – No reinício da partida o jogador que bateu a anterior começará a partida com qualquer carroça, não tendo perderá a vez e será penalizado em 20 (vinte) pontos.

Art. 8º – As jogadas seguirão sempre pelo lado esquerdo de cada competidor do jogo.

Art. 9º – O início dos jogos será dado pelo árbitro, logo após o exame do material do jogo.

Art. 10 – Caberá ao árbitro a forma de misturar as pedras e dividi-las para os competidores.

Art. 11 – A partida só será encerrada quando a dupla completar 200 (duzentos) pontos e um competidor tiver sentado todas as pedras.

Parágrafo Único – Em caso de empate o árbitro misturará as pedras novamente e terá início uma nova jogada para que haja desempate, prevalecendo como vencedor a dupla que fizer mais pontos após a batida da jogada, ou seja, quando um jogador tiver sentado todas as pedras.

Art. 12 – Durante a disputa dos jogos aos competidores não será permitido:

- a- Usar óculos escuros ou espelhados;
- b- Usar chapéu ou boné;
- c- Mascar chicletes;
- d- Usar aparelho eletrônico;
- e- Bebida na mesa de qualquer tipo;
- f- Bolsa ou mochila no peito ou em cima das pernas;
- g- Disputar o jogo com o aparelho celular ligado;
- h- Fumar na mesa ou no ambiente da disputa dos jogos.

Parágrafo Único – Se for verificado pelo árbitro qualquer infração por parte de algum competidor antes do início da partida o mesmo será advertido e solicitado que cumpra o determinado item do artigo, persistindo na infração a dupla será declarada perdedora do jogo.

Art. 13 – Não será permitido bater as pedras sobre a mesa quando da realização das jogadas. Caso isso venha a ocorrer, serão marcados vinte pontos para a dupla adversária.

Art. 14 – Para a marcação dos pontos obtidos os componentes da dupla deverão contar os pontos a que tem direito até que o jogador adversário efetue sua jogada, sob pena dos pontos não serem computados.

Art. 15 – A dupla que contar de forma incorreta seus pontos, ou seja, contar pontos a mais ou que não existam será penalizada com 20 (vinte) pontos para dupla adversária, havendo pontos na mesa estes serão computados.

Art. 16 – A pedra vista na mesa terá de ser colocada na partida, não importando se a mesma caberá ou não no jogo. Em caso da pedra não encaixar no jogo a dupla será eliminada.

Art. 17 – A pedra direcionada para uma determinada posição do jogo deverá ficar aonde foi colocada, embora a mesma possa fazer mais pontos para dupla que não prestou atenção.

Art. 18 – O jogador não poderá passar com pedra na mão (dizer que não tem pra jogar tendo pedras que se encaixem ao jogo). Caso seja anotada essa infração, a dupla perderá a partida que está sendo disputada.

Art. 19 – Não será permitido cruzar os braços, fazer gestos, sinais, passar gato ou usar óculos escuros. Caso seja constatada qualquer dessas irregularidades a dupla infratora perderá a partida que está sendo disputada.

Art. 20 – As pedras deverão ficar deitadas sobre a mesa e só poderão ser vistas quando o competidor for efetuar sua jogada.

Parágrafo Único – Cada competidor terá o tempo de quinze segundos para efetuar a jogada.

Art. 21 – Será obedecida uma tolerância de 15 minutos somente para o início do primeiro jogo da rodada, conforme horário publicado no boletim dos jogos.

Art. 22 - Os casos omissos serão decididos pelo coordenador da modalidade ou coordenação técnica dos Jogos.

A Coordenação