

**Educação**

Secretaria Municipal



**Manaus**

Prefeitura Municipal

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

**JISS**

**JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS  
SERVIDORES DA SEMED**



## **REGULAMENTO**

## **DOMINÓ**

**MANAUS - AMAZONAS**

**2026**

## 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, 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 de 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 seja fechada, e 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 a 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 de a pedra não encaixar no jogo será considerado “gato” e a dupla infratora perderá a partida que está sendo disputada.

**Art. 17** – A pedra direcionada para uma determinada posição do jogo deverá ficar onde 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 para 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.

**Art. 21** – Cada competidor terá o tempo de 20 (vinte) segundos para efetuar a jogada.

**Art. 22** – No caso de infração do artigo anterior a dupla será advertida pelo arbitro, e em caso de reincidência da infração será penalizada com 20 (vinte) pontos para a dupla adversária.

**Art. 23** – Será obedecida uma tolerância de 15 (quinze) minutos somente para o início do primeiro jogo da rodada, conforme horário publicado no boletim dos jogos.

**Art. 24** – Os casos omissos serão decididos pelo coordenador da modalidade ou coordenação técnica dos Jogos.

## **A Coordenação**