

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO DOMINÓ

**Art. 1.** A Competição de Dominó Jogos dos Servidores da Prefeitura da Cidade do Recife – JSPCR 2023 será realizada de acordo com as regras estabelecidas neste Regulamento Específico.

**Art. 2. A equipe de arbitragem será formada por:**

- a) 01 (um) árbitro;
- b) 01 (um) anotador/cronometrista.

**Art. 3.** A competição será em duplas independente do sexo, podendo cada secretaria inscrever no máximo 02 duplas.

**Art. 4.** Cada dupla deverá apresentar-se e identificar-se à mesa de arbitragem com pelo menos 15 (quinze) minutos de antecedência ao horário previsto para início da partida.

**Art. 5.** Em caso do não comparecimento de uma dupla dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos (APENAS NA PRIMEIRA PARTIDA), será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da dupla presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 06x00.

5.1. Caso nenhuma das duas duplas se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a desclassificação de ambas as duplas.

**Art. 6.** O sistema de disputa será constituído de eliminatória simples. A dupla que for ganhando, vai seguindo na competição, quem for perdendo será eliminado;

**§1º.** A tabela da competição será elaborada após o encerramento da etapa de inscrições dos jogos (Os confrontos serão repassados no congresso técnico);

**Art. 7.** Cada partida será disputada com 28 (vinte e oito) pedras, de 7 (sete) naipes distintos, jogando cada atleta com 6 (seis) pedras.

**Art. 8. Cada partida adotará o seguinte procedimento:**

- a) As peças são "embaralhadas" na mesa e cada jogador pega 06 (seis) peças para jogar, ficando 4 (quatro) peças no "DORME";
- b) As partidas seguirão o sentido horário;

- c) Para iniciar a primeira partida, inicia-se a partir da maior pedra (Carroça) para a de menor valor (Carroça);
- d) Caso o jogador não tenha nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma (Passa a vez);
- e) A segunda partida inicia-se pela dupla vencedora e ela poderá utilizar de qualquer pedra ou naipe (estratégia da dupla);

8.1. Caso o participante tenha em mãos 05 (cinco) carroças, todas as peças serão embaralhadas novamente;

8.2. Caso o participante tenha em mãos 06 (seis) carroças, atribui-se ponto para a dupla na partida;

**Art. 9.** Se durante a mexida das pedras virar alguma, será feita nova mexida.

**Art. 10.** Ao tocar uma peça, o jogador deverá encaixá-la (regra “peça tocada é peça jogada”).

**Art. 11. A partida poderá terminar em duas circunstâncias:**

- a) Quando um jogador consegue bater o jogo.
- b) Quando o jogo fica fechado (Contagem de pontos - individual).
- c) Vence a partida fechada o jogador da dupla com menor número de pontos.
- d) Caso haja um empate na contagem de pontos, uma nova partida deverá ser disputada e a pontuação da batida será multiplicada por 2 (dois).

**Art. 12. A contagem de pontos de cada partida se dará da seguinte forma, caso algum jogador tenha batido o jogo:**

- Batida de carroça nas duas pontas (Cruzada) vale 4 pontos;
- Batida nas duas pontas (lá e lô) vale 3 pontos;
- Batida simples de carroça vale 2 pontos;
- Batida simples vale 1 ponto.

12.1. Os pontos conquistados são acumulados e a partida termina quando uma das duplas atingir a marca de 6 (seis) pontos;

**Art. 13.** O jogo pode ser fechado, não sendo permitido ao jogador qualquer tipo de consulta ao parceiro ou adversário.

**Art. 14.** Durante as partidas, os jogadores não poderão se comunicar (conversa, gestos etc.), podendo apenas fazê-lo logo após o término da partida, até que se inicie o outro.

**Art. 15.** Ao término das partidas, os jogadores deverão sair do local, para não se aproximar de quem está jogando e manter o silêncio necessário para não tirar a concentração das duplas que estão jogando.

**Art. 16. A dupla será penalizada, se cometer uma falta das relacionadas abaixo, com a perda de 1 ponto para cada falta cometida:**

- a) O jogador só pode tocar as pedras quando for sua vez de jogar;
- b) O jogador não pode jogar mais de uma pedra de cada vez mesmo que a partida esteja tecnicamente vencida, devendo esperar o sinal do adversário de “passe”;
- c) O jogador não pode jogar a pedra errada ou jogar antecipadamente, mesmo que seja a primeira jogada;
- d) O jogador não pode bater forte na mesa ou empurrar as pedras;
- e) O jogador não pode passar em falso e depois aparecer com a pedra “tocada”;
- f) O jogador não pode demorar mais do que 30 segundos para avisar que passou (Tocou);
- g) O jogador não pode demorar mais que 1 minuto para jogar;
- h) O jogador não pode fazer qualquer tipo de sinal ao parceiro, vibrar ou fazer algum gesto antes da última jogada;
- i) O jogador não pode beber, fumar, telefonar ou participar de qualquer atividade alheia ao jogo;
- j) O jogador não pode deixar a pedra sair do tabuleiro.

**Art. 17.** É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas, sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

17.1. Todas as reclamações deverão ser dirigidas ao árbitro do torneio.

**Art. 18.** Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso durante a partida.

**Art. 19.** Não haverá substituição de jogadores. Em caso de não comparecimento de um dos atletas inscritos no dia da competição, a dupla perderá a partida e estará automaticamente eliminada.

**Art. 20.** Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente o atleta que cometer atitude antidesportiva ou a critério da arbitragem:

**Parágrafo Único:** Para fins do disposto no item 20, entende-se por jogo subsequente o próximo jogo disputado pela equipe.

**Art. 21.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, ouvida a Coordenação Técnica, com a anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariarem as regras oficiais e o Regulamento Geral.

**RODRIGO COUTINHO**

Secretário de Esportes do Recife

**CARLOS ROMERO DA FONTE**

Secretário Executivo de Esportes

**GABRIEL MORAIS**

Gerente de Atividades Esportivas