



REGULAMENTO TÉCNICO DE **DOMINÓ** DOS XII JOGOS FENACEF VERSÃO 1 REVISÃO 0 – 01/02/2023

Art. 1º. O torneio de **Dominó** dos XII Jogos FENACEF será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FENACEF no Regulamento Geral dos XII Jogos FENACEF combinado com as determinações do presente regulamento.

Parágrafo único. Havendo conflito entre os regulamentos mencionados, prevalecerá o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º. A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela Comissão dos XII Jogos FENACEF, obedecendo ao disposto no art. 1º do presente regulamento.

Art. 3º. O sistema de disputa será constituído de uma fase de classificação por pontos obtidos e fase eliminatória (sistema de eliminatória simples), levando em conta:

- a) **Vitória** (jogo): 1 (um) ponto;
- b) **Derrota** (jogo): 0 (zero) ponto.

Parágrafo único. A tabela de competição será elaborada após o encerramento da etapa de inscrições dos jogos.

Art. 4º. Na **fase classificatória**, o sistema de disputa adotará o método de pontos, vencendo o jogo a dupla que atingir 100 (cem) pontos ou mais.

§1º Caso as duas duplas atinjam cem pontos ou mais na mesma rodada, será considerada vencedora aquela com a maior pontuação.

§2º Caso as pontuações das duplas referidas no §1º sejam idênticas, serão realizadas sucessivas rodadas de desempate até que uma delas supere a dupla adversária.

Art. 5º. Na **fase eliminatória**, o sistema de disputa adotará o método de pontos **em melhor de 3 (três)**, avançando no torneio a dupla que atingir 100 (cem) pontos ou mais em dois jogos.

§1º Caso as duas duplas atinjam cem pontos ou mais na mesma rodada de um dos jogos, será considerada vencedora daquele jogo a dupla com a maior pontuação.



§2º Caso as pontuações das duplas referidas no §1º sejam idênticas, serão realizadas sucessivas rodadas de desempate até que uma delas supere a dupla adversária.

Art. 6º. Cada raio adotará o seguinte procedimento:

- a) Para iniciar o primeiro raio de cada partida mexerão as pedras todos os jogadores e, nos raios subsequentes, mexerá o jogador que iniciou o raio anterior;
- b) As peças são "embaralhadas" na mesa e cada jogador pega 7 (sete) peças para jogar;
- c) O jogador que começa a partida é o que tem a peça 6-6. Ele inicia a partida colocando a peça no centro da mesa. A partir desse movimento, as próximas jogadas respeitarão o sentido anti-horário;
- d) Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez, sendo que, quando um jogador consegue encaixar uma peça, a vez é passada para o próximo jogador;
- e) Caso o jogador não tenha nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma;
- f) O primeiro jogador da vez será o jogador à direita do primeiro jogador do jogo anterior.

Parágrafo único. Mesmo que um jogador saia com os 7 dobles ou todas as peças do mesmo naipe, o raio prosseguirá normalmente.

Art. 7º. A partida pode terminar em duas circunstâncias:

- a) Quando um jogador consegue bater o jogo;
- b) Quando o jogo fica trancado.

Art. 8º. A contagem de pontos se dará da seguinte forma:

- a) Caso algum jogador tenha batido o jogo: sua dupla leva todos os pontos das peças que estão nas mãos dos adversários.
- b) Caso o jogo fique trancado: contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla, sendo a dupla que possuir menos pontos a vencedora, recebendo todos os pontos da dupla adversária.
- c) Caso haja um empate na contagem de pontos: uma nova partida (raio) deverá ser disputada.

§1º Os pontos conquistados são acumulados e o jogo termina quando pelo menos uma das duplas atinge a marca de 100 pontos ou mais, observado o disposto nos §§1º e 2º do art. 4º bem como nos §§1º e 2º do art. 5º.

§2º O valor em pontos de cada peça corresponde à soma de seus dois valores.

Art. 9º. Na fase classificatória serão classificadas as equipes com **maior número de vitórias de cada grupo** de acordo com a tabela estabelecida.



§1º Havendo empate entre equipes de **um mesmo grupo**, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, nessa ordem:

- a) Confronto direto.
- b) Maior Pontos *Average*;
- c) Sorteio.

§2º Havendo equipes **de grupos diferentes** em situação de empate, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior Pontos *Average*;
- b) Sorteio.

§3º O Pontos *Average* de cada equipe será calculado dividindo-se os **pontos a favor** pela quantidade de **pontos contra** de todas as partidas da fase classificatória.

§4º No cálculo do Pontos *Average* serão excluídas as partidas com ocorrência de WO.

Art. 10º. Para efeito da classificação geral das equipes na modalidade, serão aplicados os seguintes critérios:

- a) As equipes classificadas para fase eliminatória precederão aquelas eliminadas na fase classificatória;
- b) As equipes eliminadas na fase classificatória serão ordenadas com base em seus respectivos Pontos *Average*, conforme cálculo previsto nos §§1º a 4º do art. 9º;
- c) As equipes que passarem da fase classificatória serão ordenadas pelo avanço na fase eliminatória, sendo os casos de empate (eliminação na mesma rodada), resolvidos com base em seus respectivos GPA, conforme cálculo previsto nos §§1º a 4º do art. 9º.

Art. 11. O jogo será disputado com 28 pedras, de 7 naipes distintos, jogando cada atleta com 7 pedras.

Art. 12. Não será permitido aos jogadores segurar as pedras nas mãos, devendo colocá-las na mesa ou sobre o suporte apropriado caso seja disponibilizado pela organização.

Art. 13. As pedras, uma vez arrumadas, não poderão ser tocadas, exceto para executar uma jogada.

Art. 14. Na sua vez, o jogador somente deverá tocar apenas a pedra a ser jogada.

Art. 15. Ao tocar uma peça, o jogador deverá encaixá-la (regra “peça tocada é peça jogada”).

Parágrafo único. Caso o encaixe não seja possível, a dupla perderá 10 (dez) pontos.

Art. 16. Pegando a pedra errada ou jogando antecipadamente, mesmo que seja a primeira jogada, a dupla perderá 10 (dez) pontos.

Art. 17. Cada jogador terá 20 (vinte) segundos para realizar sua jogada, mesmo que não tenha pedra que encaixe no jogo (devendo anunciar o “passe”).

§1º Caso um dos jogadores ultrapasse o tempo permitido, o árbitro deverá ser acionado para controle do tempo.

§2º O desrespeito ao tempo máximo regulamentar para execução da jogada acarretará a perda de 20 (vinte) pontos.

Art. 18. O jogador deverá jogar uma pedra por vez, mesmo que o raio esteja tecnicamente vencido, devendo esperar o sinal do adversário de “passe”.

Parágrafo único. Caso haja descumprimento desta obrigação, a dupla infratora perderá 10 (dez) pontos.

Art. 19. Ao anunciar o “passe”, o jogador deverá fazê-lo em tom audível e voz clara, não deixando dúvidas para a equipe adversária.

Art. 20. Não é permitido acionar o relógio usando peça capturada, ou com a mão ocupada por ela.

Art. 21. É vedado ao jogador manter a mão sobre o relógio, segurá-lo ou derrubá-lo.

Art. 22. É terminantemente proibido fumar no recinto de jogo, usar telefone celular, mesmo sendo no silencioso ou qualquer outro aparelho de comunicação, valendo a mesma regra para os espectadores do evento.

Art. 23. Durante as partidas, os jogadores não poderão se comunicar (conversa, gestos etc.), podendo apenas fazê-lo logo após o término do raio, até que se inicie o outro.

Art. 24. Na ocorrência de WO, a equipe presente receberá placar de 100 pontos e a(s) equipe(s) ausente(s), 0.

Art. 25. Os jogos serão realizados em lugar próprio e com a participação dos atletas inscritos, coordenador, sendo permitida a presença de torcedores desde que seja respeitado o absoluto silêncio exigido pela modalidade.

Parágrafo único. É resguardada ao coordenador técnico da modalidade, à arbitragem e aos membros da organização, a prerrogativa de exigir silêncio no recinto das disputas, bem como para dali retirar pessoas que esses considerem estar prejudicando o bom andamento da modalidade.

Art. 26. Ao término das partidas, os jogadores poderão permanecer no recinto, mas deverão manter distância das demais duplas em disputa e permanecer em absoluto silêncio no local.



Art. 27. É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas, sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

Parágrafo único. Todas as reclamações deverão ser dirigidas ao árbitro do torneio.

Art. 28. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso.

Art. 29. Não haverá substituição de jogadores.

Art. 30. É responsabilidade dos jogadores e solidariamente do coordenador técnico da modalidade, garantir que a súmula de cada partida seja concluída em perfeita ordem, sem rasuras, emendas ou anotações ilegíveis.

§1º A súmula deverá ser conferida pelos atletas e assinada em seguida por ambos os jogadores de cada equipe.

§2º Após o completo preenchimento e assinatura pelos atletas, a súmula também será assinada pelo coordenador técnico da modalidade.

§3º Caso julgue necessário, em função de erros no preenchimento ou danos físicos, o coordenador técnico da modalidade poderá disponibilizar uma nova via para ser preenchida pelos atletas, sendo a anterior descartada.

Art. 31. Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela XII Jogos FENACEF

A COMISSÃO DOS XII JOGOS FENACEF