

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

### PARCERIA – APEA/SP E APCEF/SP

DATA / LOCAL: 24e 24/09/2017 / CECOM - APCEF/SP

#### REGULAMENTO TÉCNICO – DOMINÓ

**Art. 1º.** O torneio de Dominó do **VII JOGOS DOS APOSENTADOS**, será realizado de acordo com as regras estabelecidas pelo Regulamento Geral do **VII JOGOS DOS APOSENTADOS**, combinado com as determinações do presente Regulamento e ainda, pelas regras adotadas pela Confederação Brasileira de Dominó – Conbrad.

**§1º** Em havendo conflito entre os regulamentos mencionados, prevalecerá o previsto na seguinte ordem: Regulamento Geral, e em seguida o presente regulamento.

**Art. 2º.** A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela Comissão Organizadora, 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.

**§1º.** 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.

**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.

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

- a) Para iniciar o primeiro raio de cada partida mexerão as pedras todos os

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

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 peças para jogar;

c) O jogador que começa a partida é o que tem a peça 6-6, que inicia a partida colocando esta peça no centro da mesa, a partir daí, joga-se no 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.

**§1º.** Mesmo que um jogador saia com os 7 doubles 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 uma das duplas atinge a marca de 100 (cem) pontos ou mais.

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

**Art. 9º.** Caso haja, após a fase de classificação, duplas empatadas em

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

pontuação, serão aplicados os seguintes critérios, nesta ordem:

- a) Vitória no confronto direto;
- b) Maior número de jogos vencidos;
- c) Número de pontos acumulados;
- d) Maior número de raios vencidos;
- e) Sorteio.

**Art. 10.** O jogo será disputado com 28 pedras, de 7 naipes distintos, jogando cada atleta com 7 pedras.

**Art. 11.** Não será permitido aos jogadores segurar as pedras nas mãos, devendo colocá-las na mesa.

**Art. 12.** As pedras, uma vez arrumadas não poderão ser tocadas, exceto para executar uma jogada.

**Art. 13.** Na sua vez, o jogador somente deverá tocar apenas a pedra a ser jogada.

**Art. 14.** Ao tocar uma peça, o jogador deverá encaixá-la (regra "peça tocada é peça jogada").

**§1º.** Caso o encaixe não seja possível, a dupla perderá 10 (dez) pontos.

**Art. 15.** Pegando a pedra errada ou jogando antecipadamente, mesmo que seja a primeira jogada, a dupla perderá 10 (dez) pontos.

**Art. 16.** Cada jogador terá 60 (sessenta) 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. 17.** O jogador deverá jogar uma pedra por vez, mesmo que o raio esteja tecnicamente vencido, devendo esperar o sinal do adversário de "passe".

**§1º.** Caso haja descumprimento desta obrigação, a dupla infratora perderá 10 (dez) pontos.

**Art. 18.** Não é permitido acionar o relógio usando peça capturada, ou com a mão ocupada por ela.

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

**Art. 19.** É vedado ao jogador manter a mão sobre o relógio, segurá-lo ou derrubá-lo.

**Art. 20.** É terminantemente proibido fumar no recinto de jogo, usar telefone celular, mesmo sendo no silencioso ou qualquer outro aparelho de comunicação, valendo a regra para os espectadores do evento.

**Art. 21.** 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. 22.** Em caso de WO (without opponent) na fase classificatória, o jogador presente receberá pontuação de vitória e o faltante, de derrota, com placar de 100 x 0.

**Art. 23.** Em caso de WO (without opponent) na fase eliminatória, o jogador presente será continuado na competição e o faltante, eliminado.

**Art. 24.** 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. 25.** Cada competidor 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. 26.** É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas, sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

**§1º.** Todas as reclamações deverão ser dirigidas ao árbitro do torneio.

**Art. 27.** Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso.

**Art. 28.** Não haverá substituição de jogadores.

**Art. 29.** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**A Comissão Organizadora**