



# SINPOL/AC

## Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

### TORNEIO DE DOMINÓ DO SINPOL 2023

#### ETAPA REGIONAL JURUÁ

O **SINDICATO DOS POLICIAIS CIVIS DO ESTADO ACRE (SINPOL/AC)**, torna público a realização do **TORNEIO DE DOMINÓ DO SINPOL 2023**, que realizar-se-á mediante as condições definidas no teor deste regulamento e seus anexos.

#### 1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**1.1. O TORNEIO DE DOMINÓ 2023** será regido por este regulamento, e suas eventuais retificações, sendo executado pelo Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre (SINPOL/AC) por meio da Comissão Técnica Organizadora do ente sindical promovedor.

**1.2. Essa etapa será realizada, na regional Juruá, composta pelos municípios: Cruzeiro do Sul; Mâncio Lima; Marechal Thaumaturgo; Porto Walter; Rodrigues Alves.**

**1.3.** O torneio de Dominó do SINPOL/AC 2023, será realizado de acordo com as regras estabelecidas neste Regulamento.

**1.4.** A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela Comissão Organizadora, obedecendo ao disposto no presente regulamento.

**1.5.** Cada jogo será disputado em um total de 3 partidas, classificando a equipe que vencer 2 partidas na qual a dupla que fizer 200 (duzentos) pontos primeiro, será vencedora da partida.



# SINPOL/AC

**1.6.** A tabela de competição será elaborada após o encerramento da etapa de inscrições dos jogos.

## **2. DAS PARTIDAS**

**2.1.** Cada raio adotará o seguinte procedimento:

- I. As peças são "embaralhadas" na mesa e cada jogador pega 7 (sete) peças para jogar;
- II. 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;
- III. 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;
- IV. Caso o jogador não tenha nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma, pagando 10 pontos para a equipe adversária;
- V. O primeiro jogador da vez será o jogador à direita do primeiro jogador do jogo anterior.
- VI. Mesmo que um jogador saia com os 7 doubles ou todas as peças do mesmo naipe, o raio prosseguirá normalmente.
- VII. A partida pode terminar em duas circunstâncias: 1 - Quando um jogador consegue bater o jogo; 2 - Quando o jogo fica trancado.

## **3. DA PONTUAÇÃO E CRITÉRIO DE DESEMPATE**

**3.1.** A contagem de pontos se dará da seguinte forma:

- I. Caso algum jogador tenha batido o jogo: sua dupla leva todos os pontos das peças que estão nas mãos dos adversários.

## SINPOL/AC

- II. 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.
  - III. Caso haja um empate na contagem de pontos: uma nova partida (raio) deverá ser disputada.
  - IV. Os pontos conquistados são acumulados e o jogo termina quando uma das duplas atinge a marca de 200(duzentos) pontos ou mais.
- 
- 3.2 O valor em pontos de cada peça corresponde à soma de seus dois valores.
  - 3.3 O jogo será disputado com 28 pedras, de 7 naipes distintos, jogando cada atleta com 7 pedras
  - 3.4 Na sua vez, o jogador somente deverá tocar na mesa apenas a pedra a ser jogada.
  - 3.5 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.
  - 3.6 Pegando a pedra errada ou jogando antecipadamente, mesmo que seja a primeira jogada, a dupla perderá 10 (dez) pontos.
  - 3.7 Cada jogador terá 20 (vinte) segundos para realizar sua jogada, mesmo que não tenha pedra que encaixe no jogo (devendo anunciar o “passe”).
    - I. Caso um dos jogadores ultrapasse o tempo permitido, o árbitro deverá ser acionado para controle do tempo.
    - II. O desrespeito ao tempo máximo regulamentar para execução da jogada acarretará a perda de 20 (vinte) pontos.
  - 3.8 O jogador deverá jogar uma pedra por vez, mesmo que o raio esteja tecnicamente vencido, devendo esperar o sinal do adversário de “passe”. Caso haja descumprimento desta obrigação, a dupla infratora perderá 10 (dez) pontos.

# SINPOL/AC

3.9 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.

3.10 Os atletas deverão apresentar-se no local específico de realização da competição e identificar-se ao árbitro responsável pela mesa de controle, com antecedência mínima de 15 (quinze) minutos ao horário previsto para o início da mesma.

3.11 Os atletas que incidirem em WO a dupla presente receberá pontuação de vitória e a faltante, de derrota, com placar de 200 x 0.

## 4. DAS PENALIDADES

4.2 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.

4.3 É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas e, qualquer fonte de ruído na área de jogo. Todas as reclamações deverão ser dirigidas ao árbitro do torneio.

4.4 Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso, também não haverá substituição de jogadores. Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## 5. DA PREMIAÇÃO

5.1 Ficam instituídos os seguintes prêmios:

- I. 1º Lugar dupla - Troféu e medalhas
- II. 2º Lugar dupla – Troféu e medalhas
- III. 3º Lugar dupla – Troféu e medalhas

## 6. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**6.1** Por via de regra não será concedido o direito de RECURSOS para anular o resultado ou a penalidade ou interpretações feita pela arbitragem, às exceções ficarão a cargo da Comissão Técnica Organizadora.

**10.2.** As decisões da Comissão Técnica Organizadora serão irrevogáveis, não cabendo recurso.

**10.4.** Caberá à Comissão Técnica Organizadora indicar quaisquer jogos para fotos, flashes ou transmissões de televisão, rádio ou qualquer outro tipo de veículo de comunicação e divulgação, não cabendo às equipes nenhum tipo de direito de arena.

**10.5.** Caberá à Comissão Técnica Organizadora do torneio tomar todas as providências necessárias a realização da competição, bem como dirimir os casos omissos e a interpretação do presente Regulamento.

**10.6.** As regras utilizadas nas partidas serão aquelas contidas neste regulamento.

**10.7.** Em caso de situação não prevista em regra, a decisão final ficará a critério da Comissão Técnica Organizadora.

10.7 As inscrições das equipes serão realizadas através do site [sinpolacre@gmail.com](mailto:sinpolacre@gmail.com) a partir do dia 16 de agosto de 2023, encerrando no dia 01 de setembro de 2023.

### FICHA DE INSCRIÇÃO (DADOS PESSOAIS)

Nome da Dupla: \_\_\_\_\_

---

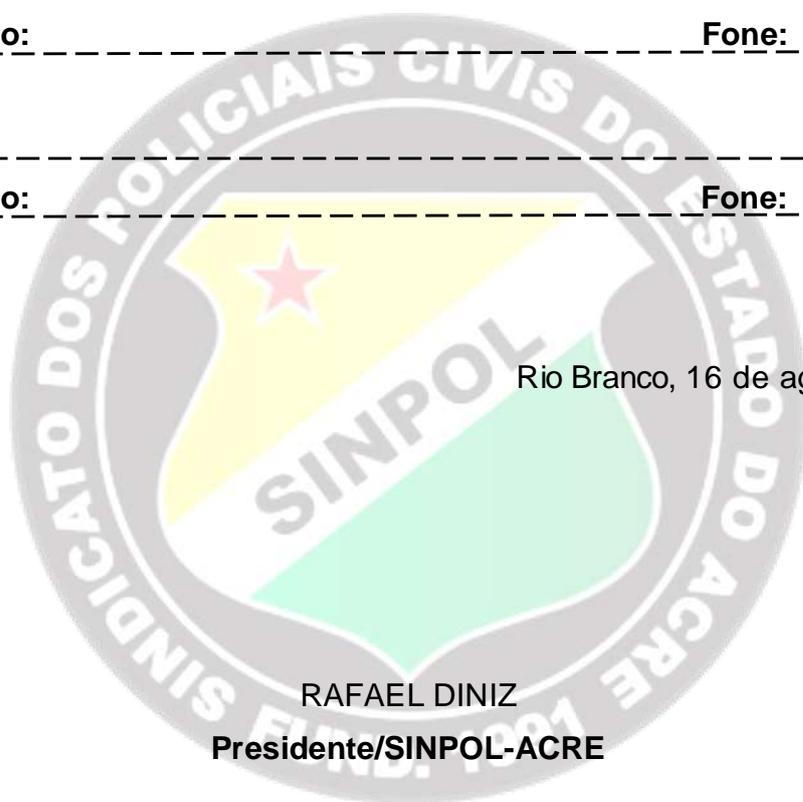
1. Nome: \_\_\_\_\_

Lotação: \_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_

2. Nome: \_\_\_\_\_

Lotação: \_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_

Rio Branco, 16 de agosto de 2023.



RAFAEL DINIZ  
**Presidente/SINPOL-ACRE**

SAMIR ALMEIDA  
**DIRETOR DE ESPORTES**