



SINPOL/AC

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

TORNEIO DE DOMINÓ DO SINPOL 2023

ETAPA REGIONAL TARAUCÁ-ENVIRA

Regulamento do torneio de dominó

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 Tarauacá-envira, composta pelos municípios: Feijó; Jordão; Tarauacá.

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.



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 adversaria;
- 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.

- 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.

- 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 a partir do dia 16 de agosto de 2023, encerrando no dia 01 de setembro de 2023.

Rio Branco, 16 de Agosto de 2023.

RAFAEL DINIZ
Presidente/SINPOL-ACRE

SAMIR ALMEIDA
DIRETOR DE ESPORTES

TORNEIO DE DOMINÓ DO SINPOL 2023

FICHA DE INSCRIÇÃO (DADOS PESSOAIS)

Nome da Dupla: _____

1. Nome: _____

Lotação: _____ Fone: _____

2. Nome: _____

Lotação: _____ Fone: _____

