



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE MODALIDADE DOMINÓ
III Jogos Internos Federais Pauxis - IFPA Campus Óbidos**

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - O torneio de dominó da terceira edição dos Jogos Internos Federais Pauxis será realizado no IFPA Campus Óbidos, de acordo com o disposto neste regulamento. Os competidores devem estar cientes do presente regulamento, programação e formato da competição e, ao prosseguirem no torneio, declaram que CONCORDAM com os termos do presente documento.

Art. 2º - Para participação no referido torneio, os competidores deverão:

- a. Apresentar-se no local de competição com, no máximo, 15 minutos de antecedência do início dos torneios;
- b. Estar trajando o uniforme de competidor, conforme especificado no regulamento principal dos JIFPs;
- c. Demonstrar conduta compatível com o regimento disciplinar discente e/ou código de ética do servidor federal;

Art. 3º - Para fins de entendimento do presente regulamento, serão adotados os seguintes termos:

- a. Carrão – peça do jogo que contém a mesma quantidade de pontos nas duas faces;
- b. Branco – peça que não contém nenhum ponto em alguma de sua face;
- c. Ás – peça que contém um ponto em alguma de sua face;
- d. Duque – peça que contém dois pontos em alguma de sua face;
- e. Terno – peça que contém três pontos em alguma de sua face;
- f. Quadra – peça que contém quatro pontos em alguma de sua face;
- g. Quina – peça que contém cinco pontos em alguma de sua face;
- h. Sena – peça que contém seis pontos em alguma de sua face;
- i. Barata – peça carrão que não contém pontos em sua face;
- j. Careta – conjunto de quatro vitórias, consecutivas ou não;
- k. Gato – peça colocada de maneira incorreta na formação do jogo.

Art. 4º - O competidor deve estar ciente dos termos empregados para facilitar a formulação de recursos e/ou comunicação durante o torneio.

DA ARBITRAGEM

Art. 5º - A arbitragem do torneio será exercida por um servidor integrante da comissão organizadora dos JIFPs.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

Art. 6º - Compete ao árbitro do torneio:

- a. Iniciar e encerrar as etapas do torneio;
- b. Averiguar e realizar a frequência dos participantes, sendo responsável por declarar W.O dos atletas que não se apresentaram no prazo determinado no presente regulamento;
- c. Fiscalizar os jogadores quanto à conduta e cumprimento das normas estabelecidas neste regulamento, aplicando a pena de desclassificação àqueles que cometerem as infrações especificadas neste regulamento e no regulamento geral dos JIFPs;
- d. Deliberar sobre conflitos que ocorrerem entre os atletas, aplicando às diligências necessárias;

DO TORNEIO E DINÂMICA DAS PARTIDAS

Art. 7º - O torneio de dominó será realizado da seguinte forma:

- a. As partidas serão organizadas conforme a programação a ser divulgada após o sorteio das duplas inscritas;
- b. Cada mesa será composta, obrigatoriamente, por 1 dupla de cada turma, conforme especificado na ficha de inscrição;
- c. As duplas devem sentar-se na mesa de forma que um fique de frente para o outro;
- d. Cada integrante da partida receberá 7 (sete) peças devidamente embaralhadas pelo árbitro da partida;
- e. No caso de um dos integrantes da dupla não comparecer no prazo determinado no regulamento e não houver substituto inscrito, a dupla perderá a careta em favor da dupla adversária;

Art. 8º - Na abertura da rodada, as duplas, após receberem o conjunto de 7 (sete) peças, deverão conferir suas mãos. Aquele que tirar o carrão de sena (peça com 6 pontos nas duas faces), iniciará o jogo. Nas demais partidas, a saída se dará pelo participante à esquerda, seguindo o sentido horário.

Art. 9º - A partida se encerra quando um dos membros da dupla consegue descartar todas as peças da mão. A rodada finaliza quando uma das duplas conquistam uma "carena".

§1 - A dupla que conseguir finalizar o jogo com a "barata" conquista a careta imediatamente.

§2 - A dupla que conseguir finalizar o jogo com um carrão ou com uma peça que encaixe nas duas extremidades do jogo, conquista o equivalente à 2 vitórias.

Art. 10º - As duplas que perderem uma careta poderão disputar uma repescagem caso haja possibilidade no número de inscritos.

Art. 11º - A repescagem, se houver, será disputada até uma das duplas conquistarem uma careta.

Art. 12º - As duplas que conquistarem uma careta receberão 2 (dois) pontos na classificação final.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

Art. 13º - No caso em que houver peças nas mãos de todos os jogadores, e não houver mais possibilidade de jogar uma peça, a partida é encerrada e:

- a. A dupla com menos peças na mão é declarada ganhadora da partida;
- b. No caso de haver empate no número de peças, ganhará a dupla cujas soma das peças seja a menor.
- c. As duplas que forem declaradas vitoriosas nesse caso receberão 1 (um) ponto na classificação

Art. 13º-A – Em caso de empate nas pontuações para classificação no grupo, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a. Maior número de vitórias com a barata.
- b. Maior número de vitórias com carrão.
- c. Maior número de vitórias com as peças nas duas pontas.
- d. Menor quantidade de infrações não desclassificadoras.
- e. Melhor desempenho no confronto direto.

DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 14º - Durante a partida, é vedado aos jogadores:

- a. Espiar as peças do jogador rival;
- b. Criar “gatos” durante a partida;
- c. Bater com força desnecessária as pedras na mesa de partida;
- d. Receber auxílio dos espectadores;
- e. Xingar, ofender, tratar com desrespeito e descortesia os outros jogadores, bem como o árbitro da partida;
- f. Danificar as peças, mesa e demais materiais que forem utilizados na partida.

Art. 15º - O(s) jogador(es) que praticar(em) as infrações estabelecidas nos itens “a”, “b” e “c” será(ão) advertido(s) verbalmente pelo árbitro da partida. Em reincidência, o jogador será desclassificado e, caso não seja possível sua substituição por competidor formalmente inscrito, a dupla será eliminada.

Art. 16º - O(s) jogador(es) que praticar(em) as infrações estabelecidas nos itens “d”, “e” e “f” será(ão) desclassificado(s) sumariamente, independente se estiver(em) em posição de vantagem.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 17º - Fica a comissão organizadora dos JIFPs responsável por dirimir e deliberar qualquer omissão do presente regulamento, bem como qualquer recurso contra o torneio, regulamento e procedimentos de arbitragem.