REGULAMENTO TÉCNICO
DOMINÓ
XI JOGOS FENACEF
VERSÃO 1.3 – 10/02/2020

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

§1º 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 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 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.

§1º. 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 uma das duplas atinge a marca de 100 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 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. 10º. 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 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. 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.

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. 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.

§1º Os atletas que incidirem em WO (*without opponent*) poderão continuar na competição e receberão a pontuação mínima nos jogos em questão, contudo, tanto os atletas quanto a modalidade estarão suspensos na próxima edição dos Jogos da FENACEF.

§2º Em caso de WO (*without opponent*) na fase classificatória, a dupla presente receberá pontuação de vitória e a faltante, de derrota, com placar de 100 x 0.

Art. 23. 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. 24. 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. 25. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso.

Art. 26. Não haverá substituição de jogadores.

Art. 27º. Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

A COMISSÃO ORGANIZADORA