



SINPOL/AC

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

REGULAMENTO GERAL DO TORNEIO DE DOMINÓ DO SINPOL – EDIÇÃO 2026

O **SINDICATO DOS POLICIAIS CIVIS DO ESTADO DO ACRE (SINPOL/AC)** torna pública a realização do **TORNEIO DE DOMINÓ DO SINPOL 2026**, o qual se regerá nos termos estipulados por este regulamento e seus respectivos anexos.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- **1.1.** O TORNEIO DE DOMINÓ 2026 será regido por este regulamento e por suas eventuais retificações, sendo executado diretamente pela Comissão Técnica Organizadora instituída pelo SINPOL/AC.
- **1.2.** O torneio obedecerá rigidamente às regras técnicas e disciplinares estabelecidas neste documento.
- **1.3.** A arbitragem das partidas ficará a cargo do Coordenador Técnico da modalidade, devidamente credenciado pela Comissão Organizadora.
- **1.4.** Cada confronto será disputado em formato de **melhor de 03 (três) raios**, sendo necessária a vitória em 02 (dois) raios para garantir o triunfo sobre a dupla adversária. A dupla que atingir primeiramente a marca de **200 (duzentos) pontos** vencerá a partida.
- **1.5.** A tabela oficial de jogos e os chaveamentos serão elaborados e divulgados imediatamente após o encerramento do período de inscrições.

2. DAS PARTIDAS

- **2.1.** Cada raio da partida adotará, obrigatoriamente, o seguinte procedimento sequencial:
 - **I.** As 28 peças serão misturadas e "embaralhadas" sobre a mesa com a face voltada para baixo, cabendo a cada jogador selecionar 7 (sete) peças para o seu jogo;
 - **II.** O atleta detentor do dobre de seis (**peça 6-6**) iniciará a partida, posicionando-a obrigatoriamente no centro da mesa, seguindo-se as jogadas subsequentes em sentido anti-horário;
 - **III.** Cada jogador deve, em sua vez, conectar uma de suas peças às extremidades abertas do jogo. Ao efetuar a jogada válida, a vez é passada ao jogador seguinte;
 - **IV.** Caso o atleta não possua peça compatível com nenhuma das extremidades, deverá obrigatoriamente "passar a vez" sem jogar, o que acarretará uma penalidade de **10 pontos** computados em favor da dupla adversária;



- **V.** O início do raio subsequente dar-se-á pelo jogador posicionado à direita daquele que iniciou o raio anterior;
- **VI.** O raio prosseguirá normalmente mesmo na eventualidade de um jogador receber 7 dobles ou todas as peças de um mesmo naipe no sorteio inicial;
- **VII.** O raio será considerado encerrado sob duas circunstâncias: 1) Quando um jogador consegue "bater" (ficar sem peças); 2) Quando o jogo fica "trancado" (impossibilidade de novas jogadas por falta de peças correspondentes na mesa).

3. DA PONTUAÇÃO E CRITÉRIO DE DESEMPATE

- **3.1.** A apuração e contagem dos pontos dar-se-á da seguinte forma:
 - **I. Batida simples:** A dupla do jogador que bater o jogo absorve a somatória total dos pontos das peças remanescentes nas mãos dos adversários;
 - **II. Jogo trancado:** Procede-se à contagem manual dos pontos das peças de cada dupla. A dupla que apresentar a menor soma de pontos será declarada vencedora do raio, acumulando para si os pontos da dupla adversária;
 - **III. Empate no trancamento:** Persistindo o empate absoluto na soma dos pontos em jogo trancado, o raio será anulado e um novo raio de desempate deverá ser imediatamente iniciado;
 - **IV. Encerramento do jogo:** Os pontos obtidos em cada raio são cumulativos. O confronto encerra-se no exato momento em que uma das duplas atingir ou ultrapassar o limite de **200 (duzentos) pontos**.
- **3.2.** O valor nominal de cada pedra corresponde à soma exata dos pontos de suas duas metades.
- **3.3.** A competição utilizará o conjunto padrão de 28 pedras, divididas em 7 naipes, jogando cada atleta com 7 pedras sob sua posse.
- **3.4.** No momento de efetuar sua jogada, o atleta poderá tocar estritamente na pedra que irá colocar em jogo na mesa.
- **3.5.** Vigora o princípio da "**peça tocada é peça jogada**". O atleta que tocar em uma de suas peças fica obrigado a jogá-la se houver encaixe legal.
 - § 1º Caso o encaixe da peça tocada seja fisicamente impossível, a dupla sofrerá a perda imediata de **10 (dez) pontos**.
- **3.6.** A manipulação de pedra errada ou a execução de jogada antecipada (fora da vez correspondente) penalizará a dupla infratora com a perda de **10 (dez) pontos**.
- **3.7.** Cada competidor terá o tempo estrito de **20 (vinte) segundos** para realizar o seu movimento ou para anunciar verbalmente o seu "passe", caso não possua peça de encaixe.
 - **I.** Constatado o excesso de tempo regulamentar, o árbitro de mesa deverá ser acionado para iniciar o controle cronometrado visual;
 - **II.** O desrespeito flagrante ao limite de tempo fixado ensejará a perda automática de **20 (vinte) pontos** para a dupla.
- **3.8.** O atleta deve jogar estritamente uma pedra por vez e aguardar a manifestação de "passe" ou jogada do adversário, mesmo em situações em que o raio já se encontre

matematicamente ganho. O descumprimento desta formalidade gerará perda de **10 (dez) pontos**.

- **3.9.** Fica terminantemente proibida qualquer comunicação verbal, gestual ou por sinais entre os parceiros de dupla durante a vigência do raio. Diálogos e comentários técnicos somente serão tolerados no intervalo entre o fechamento de um raio e o início do próximo.
- **3.10.** Os competidores deverão se apresentar uniformizados na mesa de jogo e identificar-se perante o árbitro com antecedência mínima de **15 (quinze) minutos** antes do horário oficial agendado para o início da partida.
- **3.11.** O não comparecimento no horário estipulado configurará derrota por **W.O.**, conferindo-se à dupla presente a vitória regulamentar pelo placar padrão de **200 x 0**.

4. DAS PENALIDADES E DISCIPLINA

- **4.1.** Ao encerramento de seus respectivos confrontos, os atletas devem retirar-se da área delimitada de jogos, resguardando o silêncio e o espaço necessários para as duplas que continuam em atividade.
- **4.2.** É vedada qualquer conduta que vise perturbar, desconcentrar ou provocar o oponente, incluindo manifestações ruidosas ou reclamações acintosas. Eventuais inconformidades devem ser reportadas formalmente e em tom respeitoso ao árbitro.
- **4.3.** Não serão tolerados pedidos de tempo para descanso (Timeout), tampouco a substituição de componentes da dupla após o início oficial do torneio. Casos fortuitos e omissos serão submetidos à deliberação exclusiva da Comissão Organizadora.

5. DA PREMIAÇÃO

- **5.1.** Fica instituída a seguinte premiação oficial para o torneio:
 - **I. 1º Lugar (Dupla Campeã):** Troféu oficial + Medalhas.
 - **II. 2º Lugar (Dupla Vice-Campeã):** Troféu oficial + Medalhas.
 - **II. 3º Lugar (Vencedor da disputa de semifinalistas):** Troféu oficial + Medalhas.

6. DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES

- **6.1.** As inscrições estarão abertas a partir da publicação deste edital até o prazo limite impreterível do dia **14 de julho de 2026**. A ficha de inscrição preenchida contendo os dados da dupla deverá ser protocolada na Sede Administrativa do SINPOL/AC ou enviada para o e-mail oficial: *sinpolacre@gmail.com*.
 - **6.2.** Não haverá prorrogação do prazo de inscrições, salvo por determinação expressa e fundamentada da Comissão Técnica Organizadora.
 - **6.3.** O torneio realizar-se-á integralmente no dia **18 de julho de 2026**, com início programado para as **14h00**, nas dependências da **Sede Campestre do SINPOL/AC**, localizada na capital.
 - **6.4.** Cada atleta poderá inscrever-se e atuar por apenas uma única equipe/dupla ao longo de toda a competição.
 - **6.5.** O texto integral deste regulamento permanecerá afixado em local visível na área de jogos e disponível para consulta física e digital durante todo o evento.
-

7. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E RECURSOS

- **7.1.** Em caráter regular, não caberá a interposição de recursos administrativos contra decisões, contagens de pontos ou interpretações de lances efetuadas pela arbitragem de mesa. Casos de flagrante ilegalidade serão analisados pela Comissão Organizadora.
- **7.2.** As decisões proferidas pela Comissão Técnica Organizadora possuem caráter soberano, definitivo e irrevogável.
- **7.3.** A Comissão Organizadora reserva-se o direito de indicar partidas para captação de imagens, fotografias ou transmissão por veículos de imprensa e redes sociais do sindicato, renunciando as equipes a qualquer direito de arena ou de imagem.
- **7.4.** Compete à Comissão Organizadora adotar as providências de infraestrutura necessárias para a competição, bem como sanar lacunas textuais deste regulamento com base nos princípios do esporte e da boa-fé.

Rio Branco – AC, 30 de junho de 2026.

IANIO MARCOS
Presidente do SINPOL/ACRE

FELIPE THOMAS
Diretor de Esportes do SINPOL/ACRE



SINPOL/AC

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

ANEXO I – FICHA DE INSCRIÇÃO OFICIAL

TORNEIO DE DOMINÓ SINPOL/AC – EDIÇÃO 2026

NOME DA EQUIPE / DUPLA: _____

DADOS DO COMPETIDOR 01:

Nome Completo: _____

Lotação / Setor: _____

Telefone/WhatsApp: (____) _____

DADOS DO COMPETIDOR 02:

Nome Completo: _____

Lotação / Setor: _____

Telefone/WhatsApp: (____) _____

Declaro estar ciente e de pleno acordo com todos os termos, deveres e penalidades constantes no Regulamento Geral do Torneio de Dominó do SINPOL 2026.

Rio Branco - AC, _____ de _____ de 2026.

Assinatura do Responsável pela Dupla

