

DOMINÓ

1. O Dominó será realizado de acordo com este Regulamento e com o Regulamento Geral do **XIV JUUFAM 2023**.

2. Cada Curso/Polo poderá inscrever até 02 (duas) duplas em cada naipe (feminino e masculino) e mais 01 (um) suplente para cada.

2.1. O suplente poderá substituir uma das duas pessoas da dupla original até o início da primeira partida da dupla.

2.2. A dupla formada para a primeira partida não poderá ser modificada posteriormente, em nenhuma hipótese.

2.3. Caso uma dupla seja considerada perdedora por WxO na sua primeira partida, o Curso/Polo que ela representa ficará suspenso da modalidade na edição seguinte.

3. Das partidas:

3.1. O Dominó será disputado em melhor de 01 (uma) partida de 200 (duzentos) pontos.

a) O árbitro deverá misturar as pedras antes de cada raio e distribuí-las aos jogadores;

b) Saída com 04 (quatro) carroças é obrigatória;

i. Se deitar todas, independente de passar ou não, a dupla ganha 40 (quarenta) pontos.

c) Saída com 05 (cinco) carroças é opcional;

i. Se deitar todas, independente de passar ou não, a dupla ganha 50 (cinquenta) pontos.

d) Para iniciar o raio de cada partida, sairá quem tiver o doble seis. Nos raios subsequentes continuará a sequência;

e) Caso um jogador deite a pedra errada (gato), sua dupla estará automaticamente eliminada;

f) A pedra que for mostrado pelo jogador na mesa deverá ser jogada. Caso a pedra mostrada não caiba, o jogador deverá recolher e jogar com a pedra correta, porém a dupla será penalizada com 20 (vinte) pontos computados para a dupla adversária. Em caso de pontuação, os pontos não serão computados;

g) É proibido bater a pedra na mesa quando da realização das jogadas;

i. Punição: 20 (vinte) pontos para a dupla adversária.

h) Caso o jogador peça ponto na mesa e não tenha ponto a ser dado (por exemplo, as pontas somando 9 (nove) pontos, e ele pede 10 (dez) equivocadamente), serão computados 20 (vinte) pontos para a dupla adversária;



- i) O jogador deverá jogar uma pedra por vez, mesmo que esteja com o jogo ganho e esperar o sinal do adversário, avisando que passou;
- j) Em caso de fechamento de jogo, seja ele natural ou provocado, o jogador deverá jogar uma pedra por vez, pois caso contrário perderá o raio;
- k) Mesmo que uma dupla alcance os 200 (duzentos) pontos antes do término do raio, o mesmo deverá terminar, sendo considerada a pontuação total ao final do raio jogado;
- l) Em caso de empate na contagem de pontos (fechamento), novo raio deverá ser disputado;
- m) É expressamente proibido fazer quaisquer gestos, sinais, ou ainda conversar. Caso isso seja constatado, a dupla perderá o raio;
- n) Cada jogador terá 30 (trinta) segundos, no máximo, para realizar a jogada.
 - i. Caso o jogador não realize a jogada dentro do prazo estabelecido, 20 (vinte) pontos serão computados para a dupla adversária.

3.1. Será obedecida a seguinte pontuação:

- a) Saída sem carroças: 20 (vinte) pontos;
- b) Passe simples: 20 (vinte) pontos;
- c) Batida com carroça: 20 (vinte) pontos;
- d) Passe geral: 50 (cinquenta) pontos.

4. Os estudantes-atletas deverão apresentar documento de identificação ou carteira de estudante da UFAM (dentro do prazo de validade) antes do início de sua partida, para conferência.

5. A modalidade será disputada no Sistema de ELIMINATÓRIA SIMPLES. Para a classificação das duplas será observado:

5.1. A dupla que vencer o jogo estará classificada para a próxima fase.

5.2. A dupla que vencer a disputa de terceiro lugar será considerada a terceira colocada da modalidade, enquanto a perdedora será considerada a quarta colocada.

5.3. A dupla que vencer a disputa da final será considerada a campeã da modalidade, enquanto a equipe perdedora será considerada a vice-campeã.

6. Os estudantes-atletas deverão se apresentar e utilizar uniforme conforme as especificações do Art. 42 do Regulamento Geral.

7. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação do Dominó, não podendo essas resoluções contrariarem as regras ou as determinações do Regulamento Geral do **XIV JUUFAM 2023**.

