



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) rodadas, sendo necessária a vitória em 02 (duas) rodadas 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 doubles 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.

III. 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 6 de agosto 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 mês de outubro 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.





SINPOL/AC

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

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, 20 de julho 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

