



Departamento de
esportes



Regulamento Geral

TORNEIO DE DOMINÓ DUPLAS

Categorias

- ▶ Sub 12
- ▶ Sub 15
- ▶ Adulto Livre
- ▶ Família

ERECHIM/RS

Município de Erechim/RS | Ano de Realização: 2026

DA ORGANIZAÇÃO E DOS OBJETIVOS

Artigo 1º – Este regulamento é o conjunto das disposições que regem o **1º Torneio Erechim de Dominó [Duplas] 2026**, do Município de Erechim/RS.

Artigo 2º – O **1º Torneio Erechim de Dominó 2026**, evento de caráter amador, é promovida e organizada pela **Prefeitura Municipal de Erechim**, por meio da **Secretaria de Cultura, Esporte e Economia Criativa**, através do **Departamento de Esportes**, com o apoio do **Conselho Municipal de Desporto (CMD)**.

Artigo 3º São finalidades desta competição:

- Organizar um torneio esportivo voltado ao público jovem e adulto, com o objetivo de fomentar a prática do **DOMINÓ** no município, utilizando o esporte como instrumento de educação e inclusão;
- Estimular e valorizar a prática esportiva entre os adeptos da modalidade;
- Contribuir para o desenvolvimento integral dos participantes, promovendo o esporte como ferramenta essencial para a formação da personalidade e revelação de novos talentos no cenário esportivo municipal;
- Promover o esporte como forma de recreação e lazer, de maneira orientada e dirigida;
- Possibilitar a identificação e o incentivo de novos talentos esportivos;
- Incentivar a observância dos princípios da ética, do espírito esportivo e da verdade desportiva.

Artigo 4º - O **1º Torneio Erechim de Dominó [duplas] 2026** será regido e disputado com a observância das **“Regras do Dominó”** aplicadas no que couberem, para cada prova e sistema de disputa, conforme as orientações técnicas do desporto.

As normas aqui previstas foram definidas pelo Departamento de Esportes e pelo Conselho Municipal de Desporto (CMD), e serão aplicáveis a todas as categorias participantes do evento, sendo elas: **Sub 12, Sub 15, Adulto Livre e Família**.

Artigo 5º – Da Ciência e Concordância com o Regulamento

Os responsáveis pelas equipes participantes desta competição declaram-se conhecedores do presente Regulamento e das Regras do **Dominó**, bem como reconhecem, concordam e se comprometem a acatar integralmente as medidas disciplinares previstas no **Código Municipal de Justiça Desportiva**.

Ao inscreverem-se no campeonato, submetem-se, **sem quaisquer reservas**, às decisões do **Departamento de Esportes** e do **Conselho Municipal de Desporto (CMD)**, reconhecendo essas instâncias como **únicas e definitivas** para dirimir quaisquer questões relacionadas à competição.

Fica, portanto, expressamente estabelecido que os responsáveis **renunciam ao direito de recorrer a órgãos da Justiça Desportiva ou Comum** para tratar de assuntos relacionados a este evento, aceitando todas as decisões proferidas, inclusive as deliberadas e aprovadas durante o **Congresso Técnico**.

INSCRIÇÃO DAS EQUIPES E DAS CATEGORIAS

Artigo 6º – Da Composição das Equipes e Inscrições

Este regulamento estabelece as normas que regerão o **1º Torneio Erechim de Dominó [duplas] 2026**. Os participantes (Duplas de Jogadores) deverá ser composta por jogador(a) **com idade igual ou superior a 09 (nove) anos (no ano que completar)**.

§1º – As **inscrições** deverão ser realizadas **até o dia 02/novembro/2026 (segunda-feira)** no site oficial: <https://www.pmerechim.rs.gov.br/campeonatos>, incluindo nome completo e demais dados solicitados na ficha de inscrição dos participantes (Dupla).

§2º - Para efetivar a inscrição é necessário entregar **no dia da competição 1 Litro de Leite UHT (caixinha)** dentro da validade, por dupla.

Artigo 7º - Da Validação da Inscrição e Entrega de Documentação

Para que a inscrição e participação no evento sejam validadas, as **equipes, agremiações ou instituições** (incluindo jogadores) devem estar devidamente **inscritas no site** da Prefeitura Municipal de Erechim dentro do período estipulado.



Artigo 8º - Da Apresentação de Documentação para Participação

Todos os **jogadores** deverão apresentar, no **dia de jogo**, a documentação necessária para participar da competição, a saber: **um documento de identificação com FOTO**. Sem a apresentação deste documento, o jogador **não estará apto a participar** da partida.

§1º – Em caso de **perda** do documento de identificação, o jogador deverá apresentar o **Boletim de Ocorrência (BO)** válido, no Departamento de Esportes, para obter o documento de condições de jogo, o qual poderá ser apresentado à arbitragem durante a partida.

§2º – Caso a solicitação de documento de identidade (RG) seja feita via **Instituto Geral de Perícias (IGP)** e o documento esteja dentro do prazo de validade (processo de feitura), o dirigente ou treinador da equipe deverá apresentar o **comprovante do IGP** no Departamento de Esportes para obter o **documento de condições de jogo**, que deverá ser apresentado à arbitragem nos jogos.

Artigo 9º - Somente poderão participar do **1º Torneio Erechim de Dominó [duplas] 2026**, **JOGADORES** que preencham as seguintes condições:

a) **Documento com foto**, opções:

- Carteira Nacional de Habilitação (CNH); Carteira de Identidade (RG); Carteira de Trabalho; Passaporte.

Artigo 10º - É vetada a participação de jogador em mais de uma categoria.

Artigo 11º - Poderão participar desta competição, jogadores amadores/profissionais e de outro Município.

Artigo 12º - Da Finalização das Inscrições e da Documentação

Após o fechamento das inscrições no site, somente será permitido trocar 01(um) integrante da Dupla, perante a inscrição oficial no site.

Artigo 13º – Da Composição e Faixas Etárias/Categorias – DUPLA:

As inscrições de jogadores são livres (01 jogador), podendo se inscrever jogadores de fora do Município de Erechim.

- Dupla Sub 12:** 09 a 12 anos, estudantes nascidos em 2014, 2015, 2016 e 2017;
- Dupla Sub 15:** 13 a 15 anos estudantes nascidos em 2013, 2012 e 2011;
- Dupla Adulto Livre:** 16 anos completos em diante (2010);
- Dupla Família:** Pai + Filho/Filha, Mãe + Filho/Filha (familiares próximos: Avô/Avó | Padrinho/Madrinha)

DOS JOGOS E LOCAL

Artigo 14º – Da Definição de Locais, Datas e Horários dos Jogos

➤ **8h:** Reunião Técnica Geral + CONFIRMAÇÃO DA INSCRIÇÃO

➤ **8h30:** Início dos jogos

➤ **Data:** **08/novembro/2026 - [Domingo]**, e as **inscrições irão até o dia 02 de novembro de 2026**.

➤ **Local:** **Ginásio Municipal Renan Carlos Agnolin**, R. Júlio Trombini, 634 - Koller, Erechim/RS

§1º – O **Departamento de Esportes** se reserva o direito de alterar as **datas, horários e jogos**, comunicando às equipes/responsáveis participantes com até **24 horas de antecedência**.

Artigo 15º – Da Tolerância de Início dos Jogos

Na tabela de jogos, constará o **horário de início** das partidas. **Somente o 1º jogo da tabela** terá uma **tolerância de 10 (cinco) minutos** para o início da partida.

Para as demais partidas, os jogos seguirão na sequência, logo após o término do jogo anterior.

Artigo 16º – Do Sistema de Disputa

O **sistema de disputa** será definido após a **inscrição dos participantes (Jogadores)** em suas respectivas categorias. A organização analisará o número de participantes registrados e, com base nessa análise, decidirá a melhor forma de conduzir a competição.

Artigo 17º - Competição será realizada: **DOMINÓ Básico** (regras no final).

DAS RESPONSABILIDADES DAS EQUIPES

Artigo 18º - É de responsabilidade do jogador participante, a apresentação de documento com foto, caso o mesário e/ou Departamento de Esportes fazer a solicitação.



Artigo 19º - Qualquer irregularidade na inscrição do jogador, o adversário terá o prazo de 30 minutos, após o término do jogo, para o protesto, perante apresentação de documentos e alegações ao Departamento de Esportes.

Artigo 20º - Da Responsabilidade pelas Informações e Inscrições
O Jogador é responsável pelas informações prestadas nas inscrições.

§1º – Todo jogador deverá comprovar as condições para a participação na competição no momento da inscrição, cumprindo todas as exigências do Departamento de Esportes de Erechim e deve estar de acordo com as exigências de inscrição, conforme o **Artigo 8º**.

§2º – Caso necessário, o Departamento de Esportes tem o direito de exigir documentação adicional para comprovação da inscrição, dentro dos critérios estabelecidos.

UNIFORME + WO (walkover)

Artigo 21º – O participante deverá se apresentar para os seus jogos:

Uniforme dos Jogadores:

- O jogador deve se apresentar com **uniforme de jogo**, ou seja, todo jogador precisa usar **roupa e calçado adequado para jogar o desporto**.

Artigo 22º – Uma vez definidos os horários de início das partidas, será concedida **uma tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o início da primeira partida da rodada**. As **demais partidas** ocorrerão em sequência.

§1º - Decorrido o tempo de tolerância estabelecido, o Jogador que não estiver presente na “mesa de jogo” será automaticamente declarada perdedora por **W.O.(walkover)**, sendo eliminada da competição. A equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de **1 x 0**.

§2º - Em caso de W.O.(walkover) os Jogadores irão a julgamento através do CMD.

§3º - Em caso de não comparecimento das duas equipes para a disputa, ambas serão consideradas perdedoras e eliminadas da competição.

§4º – Em caso de insuficiência de jogadores, a equipe/dupla estará automaticamente eliminada da competição.

§5º – No caso de efetivado o W.O(walkover), a equipe de arbitragem poderá, consultar os responsáveis das equipes participantes do jogo subsequente da tabela, em comum acordo, para antecipação da sua partida.

Artigo 23º - Da Suspensão do Jogo

Uma partida/jogo só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa pelo árbitro, quando houver um dos motivos abaixo relacionados, que impeçam a sua realização ou continuação:

1. Falta de garantia e/ou segurança;
2. Mau estado das mesas de jogos ou local da competição, que torne o torneio impraticável ou perigoso;
3. Falta de iluminação adequada;
4. Procedimentos contrários à disciplina por parte dos jogadores e suas torcidas quando houver;

DA PREMIAÇÃO

Artigo 24º – A premiação do **1º Torneio Erechim de Dominó [duplas] | 2026**, serão:

1º lugar: 02 medalhões

2º lugar: 02 medalhões

3º lugar: 02 medalhões

4º lugar: 02 medalhões

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 25º – Caso houver empate (quando a competição for por chave), seguem critérios desempate:

1º - Confronto Direto (somente entre duas equipes/duplas);

2º - Maior número de quedas vencidas em todos os jogos realizados (na Fase em disputa);

3º - Menor número de quedas perdidas/sofridas em todos os jogos realizados (na Fase em disputa);

4º - Disputa de uma queda extra entre os empatados;

5º - Sorteio.

DO SISTEMA DISCIPLINAR

Artigo 26º - Serão considerados **conhecedores** do Regulamento Geral todas as **pessoas físicas e jurídicas** vinculadas ao **1º Torneio Erechim de Dominó [duplas]|2026**, e assim se submeterão, sem reservas, a todas as suas disposições e as consequências que elas possam emanar.



Artigo 27º - Das Responsabilidades dos Participantes

Caberá ao Jogador participante resguardar as condições físicas e morais da equipe de arbitragem e fiscais, do Departamento de Esportes e do Conselho Municipal Desportivo.

§1º – Os promotores e realizadores do referido evento não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com jogadores participantes, tanto dentro quanto fora da quadra de jogo ou do local de realização do evento.

Artigo 28º – Da Conduta Desportiva e Punições

O jogador que, no ambiente esportivo (local dos jogos), se manifestar de forma grosseira ou injuriosa contra membros e decisões do Departamento de Esportes, do Conselho Municipal Desportivo (CMD), ou contra a equipe de arbitragem, ou que demonstrar má conduta desportiva, estará sujeito a punições, mesmo que não participe dos jogos da rodada vigente no dia da ocorrência.

Artigo 29º - Do Comportamento Antidesportivo e Sanções

Qualquer comportamento antidesportivo, animosidades, agressões tentadas ou consumadas, físicas ou verbais, brigas, arremesso de objetos ou líquidos de qualquer espécie, dentro da quadra, tumultos de qualquer natureza ou incidentes que venham a causar ou não a suspensão ou paralisação do jogo, contra a equipe de arbitragem, coordenação, integrante da outra equipe ou pessoas presentes, receberão punições de acordo com as disposições previstas neste Regulamento e/ou pelo Código Municipal de Justiça Desportiva.

Artigo 30º – Do Protesto e Recurso

A solicitação de protesto ou recurso por qualquer Jogador, somente será aceita dentro dos prazos estipulados no Código Municipal de Justiça Desportiva, devidamente protocolada, e se encaminhada no prazo máximo de 30 minutos após o término do jogo ou partida que originou o mesmo.

§1º – Protestos encaminhados fora do prazo citado ou que não atendam às exigências previstas serão sumariamente rejeitados e sem validade.

§2º – Passados os prazos estabelecidos nos artigos anteriores, sem que tenha ocorrido protesto ou recurso sobre decisões tomadas, o resultado dos jogos e decisões serão homologados definitivamente, não cabendo outros protestos ou recursos de qualquer natureza referentes ao mesmo.

§3º – Caberá exclusivamente ao Reclamante a apresentação das provas que alegar no protesto.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 31º – O Departamento de Esportes disponibilizará os jogos/tabuleiro para o evento.

Artigo 32º - Serão considerados conhecedores do regulamento todas as pessoas vinculadas ao evento e assim se submeterão sem reserva a todas as suas disposições e consequências que elas possam emanar.

Artigo 33º – Autorização para Uso de Imagem

No momento da inscrição do participante no evento, o mesmo está ciente de que está autorizando o uso de sua imagem ao Departamento de Esportes para eventos correlatos, com fins de divulgação, sem exigirem qualquer tipo de indenização.

Artigo 34º - A Prefeitura Municipal de Erechim, Secretaria Municipal de Cultura, Esporte e Economia Criativa, Departamento de Esportes e Conselho Municipal Desportivo consideram todo Jogador inscrito no presente evento **em perfeitas condições físicas e mentais** e os mesmos não se responsabilizam por acidentes, danos pessoais ou materiais, próprios ou a terceiros, antes, durante ou depois dos jogos.

Artigo 35º - As **medidas disciplinares e punitivas** previstas neste Regulamento e no Código Municipal de Justiça Desportiva englobam todos os incidentes que aconteçam **antes, durante ou depois** das partidas do tendo os organizadores o poder de admoestar, sancionar, punir, suspender jogadores, árbitros e tomar qualquer medida disciplinar de acordo com as prescrições deste regulamento a toda pessoa ou entidade esportiva que as tenha violado ou infringido as regras do jogo.

Artigo 36º – O Jogador participante é responsável pelos atos praticados, em quadra e no ambiente de jogo (Ginásio de Esportes), **mesmo não tendo jogos no momento**, não estará isento de punição. Caso o fato seja relatado pela **equipe de arbitragem** em súmula e/ou constatado pelo Departamento de Esportes e CMD, serão julgados de acordo com o Código Municipal de Justiça Desportiva e os artigos deste Regulamento.

Artigo 37º – O Departamento de Esportes orienta todas as equipes participantes deste evento a **não realizarem a soltura de fogos de artifício com estampido**, sob risco de **sofrerem sanções**, conforme determina a legislação municipal vigente.





A **Lei Municipal nº 201/2017** regulamenta o uso e a queima de fogos de artifício, **proibindo expressamente o manuseio, a utilização, a queima e a soltura de fogos que não sejam silenciosos.**

Contamos com a colaboração de todos para o cumprimento da norma e a manutenção da ordem durante o evento.

Artigo 38º - Os casos omissos serão resolvidos pelo **Departamento de Esportes de Erechim/RS** (Av. Pedro Pinto de Souza, Nº 100, Centro de Erechim - ao lado da Biblioteca Pública), junto a **Secretaria Municipal de Cultura, Esportes e Economia Criativa**, e acompanhado do **Conselho Municipal Desportivo (CMD)**.

Informações pelo fone: **(54) 3520.7042** ou **Whatsapp: (54) 9 93984235**.

Regramento Técnico:

a) Jogadores: O formato competitivo será de **4(quatro) jogadores** jogando em **duplas (2x2)**.

b) Peças: Jogo padrão com 28 peças, do branco ao sena (6x6).

c) Distribuição: Cada jogador recebe **5 (cinco) peças**. As peças deverão ficar postadas em pé, em linha(ou no suporte) sobre a mesa.

d) Mistura das peças: Antes de iniciar a partida/rodada, as peças deverão ser “embaralhadas/misturadas”.

e) Início de jogo: O primeiro a comprar no início de cada jogo, será aquele que pescar a peça de maior valor;

f) Nas partidas seguintes, as pedras serão embaralhadas pelo jogador saído das demais partidas findas, sendo este último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado na sua direita(joga qualquer pedra);

g) Quedas/Partidas: O jogo será disputado pelo sistema **melhor de 5(cinco) quedas/partidas** – Vence o jogo quem bater 3x antes;

h) Início: Começa partida, jogador a quem tiver a peça mais alta, duplo 6/seis dobre;

i) Lados de jogo: Poderá ser utilizado, “os dois lados da peça” para iniciar da colocação das peças/jogar.

j) Sentido: Anti-horário, a partir do vencedor da rodada anterior.

k) Os jogadores deverão colocar as **pedras obrigatoriamente sobre a mesa** no suporte, arrumar as pedras e somente poderá tocar nas pedras quando for jogar (exceto para arrumar as pedras quando necessário), ainda braços deverão permanecer fora da mesa (juntar as pedras após a jogada/sempre).

l) Não é permitido que o jogador faça o “**passo**” tendo as pedras em condições de jogo, caso se confirme pelo fiscal “o passo” a punição será a perda da partida/queda.

m) Os atletas farão as anotações das partidas/quedas vencidas, sendo supervisionados pelos fiscais.

n) O jogador que gesticular (atitudes, gestos ou sinais) para seu companheiro caracterizando vantagem, será punido com a perda da partida/queda.

o) O jogador que cometer o “gato”, ou seja, mostrar a pedra será punido com a perda da partida/queda. Salvo na compra das pedras.

p) No caso de qualquer jogador fechar o jogo, serão somados os pontos das duas duplas e será considerada perdedora da partida/queda a dupla que somar maior número de pontos, se houver empate na soma dos pontos, a equipe perdedora da partida/queda será a que provocou o “fecha”.

q) Verificando-se empate na contagem geral de pontos provenientes de uma fecha seja obrigatório ou não, perderá a dupla que fechou.

r) Vitória: Vence a equipe, em que integrante da dupla colocar todas as peças na mesa primeiro.

I) Caso o jogo terminar, “trancado”:

a) Vence a dupla, que somadas as peças, tiver menos peças na mão.

II) Caso as duplas tiverem o mesmo número de peças:

b) Vence a dupla que, somando os pontos nas peças, tiver a menor soma.

III) Caso de empate nos itens I e II, o “round” será repetido.





s) **Peça errada:** Caso algum jogador posicionar no jogo, e a mesma estiver ERRADA, a equipe oponente, chama o árbitro e comunica do acontecido. **Punição:** Jogador perde a vez na próxima rodada.

t) **Posicionamento da peça:** após o jogador posicionar a peça no local e na mesa, não mais poderá ter acesso à mesma ou retirá-la.

u) **Carroças (Dobres):** Peças como 6x6, 5x5, etc., devem ser colocadas na transversal.

m) **Passar a vez:** Se não tiver a peça correspondente, existe “a compra de peças do monte”(caso for o tiver “cemitério”) se o jogador não tiver o que jogar, senão tiver mais peças no monte, o jogador passa a vez.

v) Durante a disputa dos jogos, os atletas deverão observar rigorosamente a **disciplina**, sendo proibido praticar atos que menosprezem o adversário, assim como também não poderão falar na mesa durante a disputa dos pontos.

