

FEDERAÇÃO
AMAZONENSE
DE DOMINÓ

DOMINÓ AMAZONENSE

4 PONTAS – PONTOS CORRIDOS – MÚLTIPLOS DE 5

REGRAS OFICIAIS

01 – O tipo dominó adotado oficialmente pela FAD – FEDERAÇÃO AMAZONENSE DE DOMINÓ é aquele composto por 28 peças (pedras) divididas em 7 naipes: sena (6 pontos), quina (5 pontos), quadra (4 pontos), terno (3 pontos), duque (2 pontos), ás (1 ponto) e branco (0 ponto).

02 – O sistema de jogo adotado oficialmente pela FAD é o sistema que tradicionalmente se joga no Estado do Amazonas, popularmente chamado de **dominó amazonense**, com:

- a) 4 (quatro) jogadores à mesa, jogando em duplas ou individualmente;
- b) 7 peças (pedras) para cada um dos 4 jogadores à mesa, misturadas (embaralhadas) e distribuídas pelo árbitro do confronto;
- c) fluxo de jogo no sentido horário, ou seja, da direita para a esquerda;
- d) jogadas em 4 pontas (extremidades e laterais);
- e) início de partida exclusivamente com a pedra sena/sena (carroça de sena), feito pelo jogador que estiver de posse desta carroça;
- f) início de cada rodada subsequente à rodada inicial do jogo é com uma carroça, de qualquer naipe, feito pelo jogador que jogou (bateu) sua última pedra antes dos demais na rodada anterior;
- g) não tendo tirado nenhuma carroça, o jogador com direito à saída perde a vez e sua dupla paga o devido passe à dupla adversária, transferindo-se o direito à saída para o jogador imediatamente à esquerda do jogador que “passou”;
- h) Não tendo carroça para sair, o jogador que herda a saída também perde a vez e a saída passa ao jogador seguinte, mas sem que isso implique em pagamento de pontos porque, nesse caso, o passe ocorre “de graça” por ter acontecido “nas costas”, ou seja, já sobre o passe de um adversário;
- i) os pontos são “corridos”, conquistados ao longo das rodadas e contados somente em 5 e seus múltiplos (10, 15, 20, 25, 30 e 35); e
- j) pontos extras conquistados ao longo das rodadas com passes simples, passes gerais,

FEDERAÇÃO
AMAZONENSE
DE DOMINÓ

batidas com carroças e também com a soma de pontos das pedras restantes (garagem) nas mãos das duplas após a batida e/ou fechamento (trancamento) do jogo.

03 – Cada confronto de uma competição oficial da FAD será sempre mediado por um árbitro da entidade, responsável por conferir a identificação dos jogadores, embaralhar e distribuir as pedras

entre os competidores, conferir e anotar os pontos, preencher as súmulas, esclarecer eventuais dúvidas junto à Coordenação Técnica, cumprir e fazer cumprir o Regulamento e as Regras do Jogo.

04 – É de responsabilidade exclusiva do árbitro a mistura (embaralhamento) das pedras, mas cabe a cada jogador retirar as suas 7 (sete), não sendo permitida troca ou devolução e devendo o jogador jogar com quantas carroças lhe couberem, sem que isso implique em qualquer ponto extra.

05 – Todos os confrontos de competições oficiais da FAD serão de 200 pontos ou mais, mas com limitação de tempo de partida em 15 minutos ou 20 minutos, de acordo com as diretrizes técnicas estabelecidas para cada competição.

06 – Chegando ao limite do tempo sem que nenhuma das duplas tenha alcançado ou passado dos 200 pontos, a partida será imediatamente dada por concluída e vencerá a dupla que estiver com o maior número de pontos feitos.

07 – Havendo empate ainda dentro do tempo normal de jogo, a partida terá mais uma rodada (prorrogação) para o desempate.

08 – Acabando o tempo da partida antes do término da rodada de jogo, vencerá a dupla que tiver feito o maior número de pontos até então.

09 – Permanecendo o empate ao fim do tempo da partida, serão contadas as “garagens” (pedras restantes às mãos dos jogadores), vencendo a dupla que somar o maior números de pontos com suas pedras remanescentes.

10 – Por fim, havendo novo empate, o árbitro embaralhará (misturará) as pedras e cada jogador escolherá uma pedra aleatoriamente, vencendo a dupla cujas pedras resultarem na maior soma de pontos.

11 – O passe normal vale 20 pontos, o passe geral (galo) vale 50 pontos e a batida com carroça vale 20 pontos.

12 – Caso um jogador coloque (assente) a pedra no local e deixe de anunciar seus pontos, isso poderá ser feito pelo seu parceiro de jogo, desde que antes do jogador adversário colocar (assentar) a sua pedra na mesa.

FEDERAÇÃO
AMAZONENSE
DE DOMINÓ

13 – Caso um jogador anuncie seus pontos em um VALOR MAIOR ao que realmente exista na mesa, somente os valores reais na mesa serão considerados para sua pontuação e como penalidade o pagamento de 20 pontos à dupla adversária.

14 – Caso um jogador anuncie seus pontos em um VALOR MENOR ao que realmente exista na mesa, somente os valores reais na mesa serão considerados para sua pontuação e receberá uma advertência como penalidade. Na reincidência será advertido novamente pela arbitragem. A terceira advertência implicará na perda da partida para a dupla à qual pertence o jogador advertido.

15 – A pedra “arrependida”, ou pedra “com elástico”, aquela que o jogador faz que leva à mesa, mas recolhe imediatamente, é terminantemente proibida. Caso isso ocorra, o jogador é obrigado a mostrar a pedra e, não se encaixando a mesma em nenhuma das pontas, será considerada pedra falsa (**gato**), infração gravíssima e que enseja a perda da partida.

16 – Caso o jogador chegue a mostrar uma pedra não poderá mais recolhê-la, tendo que colocá-la (assentá-la) na ponta onde demonstrou que a colocaria ou, se isso não for possível, em qualquer outra ponta onde a mesma se encaixe.

17 – A pedra direcionada para uma determinada ponta deverá ficar onde foi colocada, se couber, embora possa render pontos a mais para a dupla numa outra posição. Não cabendo na ponta para a qual foi direcionada, a pedra deverá ser colocada em outra ponta na qual se encaixe.

18 – A pedra levada à mesa indevidamente pelo jogador, que não se encaixar em nenhuma das 4 pontas, será considerada infração gravíssima (**gato**) e inapelável, ensejando a imediata perda da partida pela dupla que cometeu a infração.

19 – Quando ocorrer jogo fechado, ou seja, quando nenhum dos jogadores tiver uma pedra que se encaixe em qualquer das pontas, o árbitro somará os valores das pedras restantes (garagem) nas mãos de cada uma das duplas e a dupla que tiver a menor pontuação ganhará os pontos da dupla adversária, sempre arredondados para menor em valores múltiplos de 5.

Exemplo: quina e sena (11) + quadra e terno (7) + duque e branco (2) resultam em 19, que serão arredondados para 15 pontos.

20 – Os jogadores deverão manter atitude e postura uniformes, durante o curso da partida, com ambas as mãos debaixo da mesa e permanecer em completo silêncio, sem fazer quaisquer movimentos, gestos ou sinais anormais, que sejam presumidos como comunicações não permitidas.

21 – O uso de gestos ou quaisquer outros sinais que indiquem tentativa de obter vantagem indevida no jogo resultará em advertência verbal imediata do árbitro; na reincidência, a dupla será automaticamente eliminada.

22 – Passar com pedra na mão, ou seja, tendo pedra para jogar e não o fazendo, resulta na perda

FEDERAÇÃO
AMAZONENSE
DE DOMINÓ

imediate da partida para a dupla infratora.

23 – O tempo-limite para que cada jogador efetue sua jogada será de 15 segundos. O competidor que ultrapassar esse tempo-limite será advertido pela arbitragem até o limite de duas advertências por partida. A terceira advertência implicará na perda da partida para a dupla à qual pertence o jogador advertido.

24 – A lisa, o capote e a rolha podem, eventualmente, ser consideradas para efeitos de pontuação extra e critério de desempate nas competições oficiais.

- a) LISA – Quando a dupla perdedora não consegue efetuar nenhum ponto na partida.
- b) CAPOTE – Quando a dupla perdedora não consegue passar dos 95 pontos na partida.
- c) ROLHA – Quando a dupla perdedora faz exatamente 100 pontos.

25 – É terminantemente proibido ao jogador falar por telefone celular ou outro instrumento similar, durante o desenvolvimento da partida. Os participantes devem tomar as precauções correspondentes nos casos em que, pela natureza do seu trabalho ou atividade pessoal, devam estar permanentemente em comunicação. O infrator será advertido previamente pelo árbitro e, em caso de reincidência, será penalizado com o pagamento de 20 pontos à dupla adversária.

26 – Nenhum jogador poderá recriminar diretamente as condutas de seus adversários, nem as posições físicas que adotem. Qualquer reclamação deverá ser feita ao árbitro da partida, que deve garantir o rigoroso cumprimento das **Regras do Jogo**.

27 – É expressamente proibido qualquer conversa entre os jogadores de ambas as duplas durante o desenvolvimento da mão. Todos os comentários deverão ser efetuados ao se finalizar a mão e nunca por muito tempo superior a 1 (um) minuto, sem se alterar a voz e nem se referir aos adversários. Se o árbitro constatar essa irregularidade, a dupla será advertida pela arbitragem até o limite de duas advertências por fase na competição. A terceira advertência implicará na perda da partida para a dupla à qual pertence o jogador advertido.

28 – Os casos não previstos neste conjunto de **Regras do Jogo** serão sempre esclarecidos e decididos pelas coordenações técnica e geral de cada competição e, das eventuais decisões dessas coordenações, não deverá caber qualquer recurso.

Manaus – Amazonas – Julho de 2026.

FEDERAÇÃO
AMAZONENSE
DE DOMINÓ