



CAMPEONAT O DE CANASTRA

SINDISERV

REGULAMENTO

Art. 1º - A modalidade de canastra será disputada de acordo com o que dispuser esta regulamentação;

Art. 2º - Cada equipe poderá inscrever até 03 (três) participantes na equipe, sendo 01 (um) reserva, todos deverão ser sócios desta entidade;

Art. 3º - Será constituído de 13 cartas para cada jogador;

Art. 4º - Começará o jogo, o jogador subsequente ao que distribuiu as cartas, este iniciará efetuando a “compra”;

Art. 5º - O jogo chegará ao termino quando um das equipes somar o mínimo de 2.000 (dois) mil pontos;

Art. 6º - O buraco se dá aos 1000 (um) mil pontos;

Art. 7º - Uma vez no buraco, a dupla deverá somar um mínimo de 100 (cem) pontos para começar a baixar o jogo, em caso de erro na soma dos pontos necessários, de qualquer dos jogadores da dupla, essa quantidade sobe em 10 (dez) pontos, a cada tentativa errada;

Art. 8º - Uma canastra, suja ou limpa, por ter valor superior ao necessário, permite que o jogador saia do buraco;

Art. 9º - O jogo será na forma de mesa fechada, somente poderá ser recolhido o descarte com a finalidade de começar um novo jogo, inclusive para cartas colocadas;

Art. 10º - O coringa, representado pela carta de número 02 (dois), se descartado, não tranca a mesa, podendo o jogador subsequente junta-lo conforme o art. 7º;

Art. 11º - Será permitido somete trincas de reis (K), ases (A) e coringas (2);

Art. 12º - Valores das canastras:

A – Limpa: 200 pontos

B – Suja: 100 pontos

C – Curinga: 500 pontos;

Art. 13º - A canastra será considerada limpa, quando o coringa estiver no seu local numérico e for do mesmo naipe, ou quando não possuir coringa;

Art. 14º - Somente será possível limpar uma canastra quando, além de ser do mesmo naipe, o coringa não estiver acima da carta número 8, sendo realocado em seu local numérico;

Art. 15º - Para um dos jogadores bater o jogo, deverá possuir o mínimo de uma canastra, suja ou limpa;

Art. 16º - Ao final de cada jogo, batida, os pontos restantes na mão dos jogadores, deverá ser repassado para os adversários;

Art. 17º - A batida computará automaticamente 50 (cinquenta) pontos para dupla;

Art. 18º - O jogador que ficar com apenas uma carta na mão, não poderá recolher cartas da mesa;

Art. 19º - O jogador deverá manter as cartas sobre a mesa;

Art. 20º - Se as cartas a serem compradas terminar, e ninguém tiver batido a partida, o jogo se dará como finalizado após o descarte do jogador que comprou a última carta;

Art. 21º - No caso de ninguém bater, os pontos restantes na mão, não serão contabilizados;

Art. 22º - Os pontos serão contados pela dupla adversária em voz alta, podendo ser recontado pela dupla detentora dos pontos;

Art. 23º - Será respeitado o seguinte critério para contagem dos pontos:

a - cartas do 3 ao 6, valerão 5 (cinco) pontos

b – cartas do 7 ao rei (K), valerão 10 (dez) pontos

c – ases e coringas (2), valerão 15 (quinze) pontos;

Art. 24º - Será permitido o uso de apenas 01 (um) coringa em cada jogo, porém quando o mesmo estiver no seu local numérico e for do mesmo naipe, não será considerado coringa;

Art. 25º - Durante a partida, o lixo não poderá ser mexido ou revirado;

Art. 26º - Antes do início de cada partida, deve ser conferido as cartas dadas, caso não tenha a quantidade correta, 13 cartas, deverá ser distribuídas novamente;

Art. 27º - O jogador subsequente, só poderá efetuar a compra, quando o jogador anterior realizar o descarte;

Art. 28º - Uma vez realizado o descarte, a dupla não poderá ter qualquer tipo de ação no jogo;

Art. 29º - Uma vez que a contagem dos pontos terminar em meio ponto, será arredondado para cima, completando o ponto;

DAS PENALIDADES

Art. 1º - Será tolerado atraso de no máximo 15 (quinze) minutos, após, será considerado derrota por W.O, neste caso, a pontuação equivalente a vitória, 03 (três) pontos, passará para a dupla adversária, bem como a soma de 2.000 (dois mil) pontos;

Art. 2º - Se ambas as duplas não comparecerem, não haverá pontuação;

Art. 3º - Se for observado um jogador fazendo qualquer tipo de sinal, ou algum tipo de fala, que indique melhor estratégia de jogo para sua dupla, ou mesmo para seus adversários, será penalizada sua dupla com a retirada de 100 (cem) pontos;

Art. 4º - A dupla do jogador que revirar, mexer, nas cartas depositadas na mesa, lixo, será penalizada com 50 (cinquenta) pontos;

Art. 5º - A dupla do jogador que for pego roubando, será desclassificada, na partida em andamento, os pontos serão automaticamente computados para a dupla adversária;

Art. 6º - As cartas descidas erradas, ou seja, que estejam excedentes no jogo já baixado, serão descartadas e somadas a pontuação da dupla adversária, somente podendo ser utilizada se for colocada, sendo a dupla penalizada em 50 pontos;

Art. 7º - Norma Disciplinar – Qualquer jogador que desrespeitar a comissão organizadora ou julgadora, fiscais, ou qualquer dos participantes do torneio, com palavras, gestos ou agressões, terá o time desclassificado, sendo o

agressor, suspenso de qualquer atividade esportiva realizada pelo SINDISERV, pelo período de 24 meses.

DA FORMA DO CAMPEONATO

Art. 1º - O campeonato será disputado na forma de todos contra todos;

Art. 2º - A vitória valerá para dupla, 03 (três) pontos;

Art. 3º - Sairá campeã a dupla que obtiver maior pontuação ao final do campeonato, assim sucessivamente;

Art. 4º - Se houver empate entre duas duplas, será jogada uma partida para desempatar;

Art. 5º - Se o empate for entre mais de duas duplas, será utilizado a soma dos pontos dos jogos para desempatar, definindo as duplas pela maior pontuação, assim, separadas as duplas para partida final;

Art. 6º - Os confrontos que resultarão nas duplas que disputarão 1º, 2º, 3º lugar, será definido conforme artigo anterior.

DEPARTAMENTO DE ESPORTES

SINDISERV