

CAMPEONATO DE CANASTRA SINDISERV

REGULAMENTO

- 1- A modalidade de canastra será disputada conforme dispuser este regulamento;
- 2- Cada equipe poderá inscrever até 3 jogadores na equipe, sendo 1 reserva, todos deverão ser sócios desta entidade;
- 3- O jogo será constituído de 13 cartas para cada jogador;
- 4- Começará o jogo (compra), o jogador subsequente ao que efetuou a distribuição das cartas;
- 5- A partida termina quando uma das duplas chegar em 2.000 pontos;
- 6- O buraco se dá aos 1.000 pontos;
- 7- Uma vez no buraco a dupla deverá somar o mínimo de 100 pontos na mão para começar a baixar o jogo, em caso de erro na soma da pontuação mínima esta quantidade sobe 10 pontos a cada tentativa errada, exceto se o companheiro da dupla tiver, na mesma rodada, a pontuação necessária para baixar o jogo;
- 8- Uma canastra suja ou limpa, por ter valor suficiente, é válida para sair do buraco;
- 9- O jogo será na forma de mesa fechada, somente poderá ser recolhido o descarte com a finalidade de iniciar um novo jogo, inclusive para cartas ditas colocadas;
- 10- O coringa, representado pela carta número 2, se descartado não tranca a mesa, podendo o jogador subsequente junta-lo conforme artigo número 9;
- 11- Será permitido somente trinca da reis e azes;
- 12- Valores das canastras:
 - A- Limpa: 200 pontos
 - B- Suja: 100 pontos
- 13- A canastra será considerada limpa quando o coringa estiver no seu local numérico e for do mesmo naipe, ou quando não possuir coringa;

- 14-Será possível limpar uma canastra quando o coringa, além de ser do mesmo naipe, não tiver sido colocado acima da carta número 8 e sendo recolocado no seu local numérico;
- 15-Para que um dos jogadores bata o jogo, deverá possuir no mínimo uma canastra, suja ou limpa;
- 16-Ao final de cada jogo, os pontos nas mãos deverão ser repassados para a dupla adversária para contagem;
- 17-A batida somará automaticamente 50 pontos para dupla;
- 18-O jogador que ficar com apenas uma carta na mão não poderá recolher o descarte;
- 19-O jogador deverá manter as cartas sobre a mesa;
- 20-Se as cartas terminarem e ninguém tiver batido a partida, o jogo se dará como finalizado após o descarte do jogador que comprou a última carta;
- 21-No caso de ninguém bater o jogo, os pontos restantes na mão não serão contados;
- 22-Os pontos deverão ser contados em voz alta;
- 23-Será respeitado o seguinte critério para contagem dos pontos:
 - A- Cartas do 3 ao 6: valerão 5 pontos;
 - B- Cartas do 7 ao rei (K): valerão 10 pontos;
 - C- Azes e coringas: valerão 15 pontos;
- 24-Será permitido o uso de apenas um coringa por jogo;
- 25-Durante a partida o descarte não poderá ser mexido ou revirado;
- 26-Antes do início de cada partida o número de cartas distribuídas deverá ser conferido, caso não esteja correto, deverá ser distribuído novamente;
- 27-O jogador subsequente só poderá efetuar a compra quando o jogador anterior realizar o descarte;
- 28-Uma vez realizado o descarte a dupla não poderá ter qualquer tipo de ação no jogo;
- 29-Uma vez que a contagem terminar em meio ponto o valor deverá ser arredondado para cima;

DAS PENALIDADES

- 1- Será tolerado atraso de no máximo 15 minutos, após, a dupla será considerada derrotada por W.O, neste caso, a pontuação equivalente de 03 pontos passará para dupla adversária, bem como a soma de 2000 pontos na tabela;
- 2- Se ambas as duplas não comparecerem não haverá vencedor nem pontuação;
- 3- Se for observado algum jogador fazendo algum tipo de sinal ou fala que indique melhor estratégia, será penalizada sua dupla com a retirada de 100 pontos;
- 4- A dupla do jogador que revirar ou mexer no descarte, ou mesmo efetuar a compra antes do descarte do jogador anterior, será penalizada com a perda de 50 pontos;
- 5- A dupla do jogador que for pego roubando será desclassificada, sendo computado 3 pontos na classificação e 2000 pontos na tabela para dupla adversária;
- 6- Norma disciplinar - qualquer jogador que desrespeitar a comissão organizadora, fiscais, ou qualquer participante do torneio, com palavras, gestos ou agressões, terá a dupla desclassificada e o agressor será suspenso de qualquer atividade realizada pelo SINDISERV por um período de 2 anos.

Da Forma do Campeonato

- 1- O campeonato será disputado na forma de todos contra todos;
- 2- A vitória valerá 3 pontos;
- 3- Sairá campeã a dupla que somar mais pontos ao final do campeonato, assim sucessivamente para segundo e terceiro colocado;
- 4- Havendo empate entre as duplas, será utilizada a soma dos pontos dos jogos como critério de desempate;
- 5- Persistindo o empate será disputada uma partida entre as duplas empatadas para definir a dupla vencedora.

OBS: todos participantes deverão apresentar carteira de vacinação contra covid-19.