

CAMPEONATO DE CANASTRA SINDISERV - 2026

06, 13, 20, 27 de agosto e 03 de setembro (Quintas Feiras)
nas dependências da Sede Centro do Sindiserv.

REGULAMENTO - 2026

1- A modalidade de canastra será disputada conforme dispuser este regulamento. Os rodadas serão realizadas nos dias 07, 14, 21 e 28 de Agosto e 04 de Setembro, nas dependências da Sede Centro do Sindiserv. A primeira partida de cada rodada terá início às 19h. Será tolerado atraso de no máximo 15 minutos, após este tempo, a dupla ausente será considerada derrotada por W.O. Neste caso, a pontuação equivalente a uma vitória (3 pontos) passará para dupla adversária, bem como a soma de 2000 pontos na tabela;

2- Os jogos serão disputados em duplas. Cada dupla/equipe poderá inscrever até 3 jogadores, havendo, neste caso, 1 reserva. Todos os integrantes da equipe deverão ser sócios desta entidade e estar em dia com o financeiro. A entrada do reserva poderá ser feita ao finalizar uma partida.

3- Para iniciar uma partida, as duplas irão tirar uma carta do baralho. Quem tirar a carta maior fará a distribuição das cartas. Serão distribuídas 13 cartas para cada jogador por um dos jogadores da dupla que tirou a carta maior. (Ver item 20).

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 ou mais. Ao atingir 1.000 pontos, a dupla entra no "BURACO". Uma vez no buraco a dupla, para começar a "baixar o jogo", um dos seus integrantes deverá somar o mínimo de 90 pontos na mão. Em caso de erro na soma da pontuação mínima para baixar o jogo, quando no "buraco", a quantidade de pontos necessários para baixar sobe 10 pontos a cada tentativa errada, exceto se o companheiro da dupla tiver, na mesma rodada, a pontuação necessária para baixar o jogo (ver artigo 18 para contagem dos pontos);

6- Uma canastra suja ou limpa, por ter valor suficiente, é válida para sair do buraco;

7- O jogo será na forma de mesa fechada. Somente poderá ser recolhido o descarte com a finalidade de iniciar um novo jogo. Caso uma carta "colocada" seja descartada, ela não pode ser recolhida para o jogo já baixado. O jogador que ficar com apenas uma carta na mão não poderá recolher o descarte. Durante a partida o descarte não poderá ser mexido ou revirado;

8- O coringa, representado pela carta número 2, se descartado NÃO tranca a mesa, podendo o jogador subsequente junta-lo conforme artigo número 9 (abrindo um novo jogo com o coringa);

9- Serão permitidas somente trincas de Reis (K) e Azes (A);

10- Valores das canastras: Limpa: 200 pontos e
Suja: 100 pontos.

11- A canastra será considerada limpa quando não usar coringas ou quando o coringa estiver no seu local numérico (2) e for do mesmo naipe. 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. Ex: 7 + coringa + 9 ou 6 + coringa + 8;

12- **Para** que um dos jogadores bata o **jogo**, a dupla **deverá possuir no mínimo uma canastra** (suja ou limpa). Batido o jogo, as **duplas conferem as canastras** que houverem e sua pontuação se suja ou limpa. **Em seguida, os pontos deverão ser contados em voz alta;**

13- **Ao final de cada jogada/parada, os pontos nas mãos deverão ser repassados** para a dupla adversária para contagem. **A batida** somará automaticamente **50 pontos** para dupla que bateu a jogada/parada. Quando a contagem terminar em **meio ponto o valor deverá ser arredondado para cima;**

14- O jogador deverá manter as cartas sobre a mesa. **Se as cartas do monte (compra) terminarem e ninguém tiver batido a jogada/parada, o jogo será finalizado após o descarte do jogador que comprou a última carta.** Neste caso, de ninguém bater o jogo, **os pontos restantes nas mãos não serão contados;**

15- Será respeitado o seguinte critério para contagem dos pontos:

- A- Cartas do 3 ao 6: valem 5 pontos;
- B- Cartas do 7 ao rei (K): valem 10 pontos;
- C- Azes e coringas: valem 15 pontos;

16- **Será permitido o uso de apenas um coringa por jogo** (o coringa, quando do mesmo naipe das demais cartas, e **no seu lugar numérico – 2 – não é considerado coringa);**

17- Antes do início de cada partida o número de cartas distribuídas deverá ser conferido, caso não esteja correto, deverá ser distribuído novamente; .

18- O jogador da vez só poderá efetuar a compra quando o jogador anterior realizar o descarte;

19- Uma vez realizado o descarte a dupla não poderá ter qualquer tipo de ação no jogo;

DAS PENALIDADES

20- Será tolerado atraso de no máximo 15 minutos, após, a dupla será considerada derrotada por W.O, e, neste caso, a pontuação equivalente de 03 pontos passará para dupla adversária, bem como a soma de 2000 pontos na tabela;

21- Se ambas as duplas não comparecerem (WO duplo), não haverá vencedor nem pontuação;

22- Se for observado algum jogador fazendo algum tipo de sinal ou fala que indique melhor estratégia, a sua dupla será penalizada com a retirada de 100 pontos;

23- 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;

24- A dupla do jogador que for pego “roubando” será desclassificada, sendo computado 3 pontos na classificação e 2000 pontos na tabela para dupla adversária;

25- 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

26- O campeonato será disputado na forma de todos contra todos;

27- Cada vitória valerá 3 pontos;

28- Sairá campeã a dupla que somar mais pontos ao final do campeonato, assim sucessivamente para segundo e terceiro colocado;

29- Havendo empate na pontuação entre duas ou mais duplas, será utilizada a soma dos pontos obtidos em cada um dos jogos como critério de desempate;

30- Persistindo o empate será disputada uma partida entre as duplas empatadas para definir a dupla vencedora.

OBS *PARA PARTICIPAR, OS JOGADORES INSCRITOS, MESMO QUE COMO RESERVA, DEVEM ESTAR EM DIA COM AS MENSALIDADES OU OUTROS COMPROMISSOS FINANCEIROS JUNTO AO SINDISERV.