

## **CAMPEONATO DE CANASTRA 2024**

Vem aí o Campeonato de Canastra Sindiserv, para os associados(as) que querem se aventurar nas cartas. As inscrições iniciam dia 29 de julho de 2024 e encerram no dia 16 de agosto de 2024. Os jogos acontecerão às quintas-feiras, às 19h na Sede da entidade. Haverá premiação para 1º, 2º e 3º colocados.

Cada equipe poderá inscrever até três participantes, por meio do fone 3228.1160, sendo um reserva, todos deverão ser sócios do Sindicato. Será tolerado atraso de no máximo 15 minutos, após, será considerado derrota por W.O, neste caso, a pontuação equivalente a vitória, três pontos, passará para a dupla adversária, bem como a soma de 2.000 mil pontos.

Veja o regulamento!

### **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 de 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.

### **6- \*PARA PARTICIPAR É IMPRESCINDÍVEL ESTAR EM DIA COM AS MENSALIDADES\***