

CANASTRA SINDISERV

CAMPEONATO DE VERÃO – 30 de MARÇO de 2025
SEDE CAMPESTRE

REGULAMENTO

1- A modalidade de canastra será disputada conforme dispuser este regulamento. A primeira rodada iniciará às 9h e 30 min do dia 30 de março de 2025. Será tolerado atraso de no máximo 15 minutos, para jogos desta primeira rodada. Após este tempo, a dupla ausente será considerada derrotada por W.O. (Neste caso ver o item 22 deste regulamento).

2- A inscrição da dupla (ou trio caso tenha um reserva), deve ser encaminhada por e-mail ou whats para a Secretaria do Sindiserv. Cada dupla poderá inscrever até 3 jogadores, caso tenha 1 reserva. Todos os integrantes da dupla/trio/ deverão ser sócios e estar em dia com suas mensalidades e obrigações com o Sindiserv (ART 32); A entrada do reserva poderá ser feita ao finalizar uma partida.

3- Para iniciar uma partida/parada, 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. Antes do início de cada partida o número de cartas distribuídas deverá ser conferido, caso não esteja correto, deverá ser distribuído novamente;

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”, deverá somar o mínimo de 100 pontos na mão. Em caso de erro na soma da pontuação mínima, 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;

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 em jogos jáabertos. 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;

10- O coringa, representado pela carta número 2, se descartado, NÃO tranca a mesa, podendo o jogador subsequente junta-lo conforme artigo número 9 deste regulamento (abrindo um novo jogo com o coringa). Será permitido o uso de apenas um coringa por jogo **(a carta de número “2”, quando do mesmo naipe do jogo e no seu lugar numérico, entre o Ás e o 3, não é coringa).**

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

12- Valores das canastras: A - Limpa: 200 pontos e;
B - Suja: 100 pontos.

13- A canastra será considerada limpa quando quando não possuir coringa 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;

15- 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, sua pontuação se suja ou limpa. Em seguida, os pontos deverão ser contados em voz alta;

16- Ao final de cada jogo, os pontos nas mãos deverão ser repassados para a dupla adversária para contagem. A batida somará automaticamente 50 pontos para dupla que bateu o jogo/parada;

17- O jogador deverá manter as cartas sobre a mesa. Se as cartas terminarem e ninguém tiver batido, 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;

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

- 1- Cartas do 3 ao 6: valerão 5 pontos;
- 2- Cartas do 7 ao Rei (K): valerão 10 pontos;
- 3- Azes e coringas: valerão 15 pontos;

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

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

21- Uma vez que a contagem terminar em meio ponto o valor deverá ser arredondado para cima;

DAS PENALIDADES

22- Será tolerado atraso de no máximo 10 minutos. Após este tempo a dupla ausente será considerada derrotada por W.O, e a pontuação equivalente de 03 pontos passará para dupla adversária. A dupla que vencer por WO terá somado a sua contagem de pontos na partida a média da pontuação marcada nos jogos anteriores. Caso esta média seja inferior aos 2000 pontos necessários para vencer, terá creditado os 2000 pontos na tabela;

23- Se ambas as duplas não comparecerem não haverá vencedor nem pontuação;

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

25- 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;

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

27- Norma disciplinar - qualquer jogador que desrespeitar a comissão organizadora, fiscal, ou outro 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 E PREMIAÇÃO

28- O campeonato será disputado na forma de todos contra todos. Cada vitória valerá 3 pontos;

29- Sairá campeã a dupla que somar mais pontos ao final do campeonato, e assim sucessivamente para segundo e terceiro colocado. A premiação consistirá em medalhas e troféus do campeonato.

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

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

32- Para participar, os jogadores inscritos, mesmo que como reserva, devem estar em dia com as mensalidades ou outros compromissos financeiros junto ao sindiserv.