

## REGULAMENTO TORNEIO DE CANASTRA

- Art. 1º** - A competição de Canastra será realizada de acordo com as regras estabelecidas por esta Comissão.
- Art. 2º** - As partidas serão disputadas em DUPLAS.
- Art. 3º** - As duplas disputarão partidas de 2.000 (dois mil) pontos, no Sistema melhor de 03 (três).
- Art. 4º** - Dos baralhos deverão ser retirados os Coringões. Se necessário, ou convencionado ambas as duplas poderão embaralhar as cartas. Cada participante deverá retirar 01 (uma) carta do baralho e aquele que obter a carta maior distribuirá as cartas para início do jogo. O jogador à esquerda do distribuidor dividirá o baralho em 02 (duas) partes, sendo que uma destas será distribuída, fazendo outras duas partes (“o morto”) de 11 cartas cada. A outra parte será distribuída. A distribuição será de uma a uma da direita para a esquerda, da parte de cima do baralho. Após distribuídas as 11 (onze) cartas sucessivamente, o resto será colocado em cima das cartas que sobraram do “morto”. Caso não seja dado o número de cartas iguais aos participantes, será embaralhado e feito na mesma sequência a distribuição. O (a) saídor (a) compra uma carta (sem colocá-la entre as suas), se não servir, terá direito a comprar outra do monte.
- Art. 5º** - As canastras poderão ser LIMPAS e SUJAS.
- Art. 6º** - Para que a canastra SUJA se torne LIMPA é necessário que o CORINGA seja do mesmo naipe, e que oportunamente ocupe o lugar do 02 (dois).
- Art. 7º** - Para utilizar 02 (dois) CORINGAS em uma canastra, é necessário que um seja do mesmo naipe, ocupando o lugar do 02 (dois).
- Art. 8º** - Os jogos poderão ser do tipo TRINCAS e SEGUIDAS.
- Art. 9º** - O (a) jogador(a) não poderá baixar dois CORINGAS e uma carta, a não ser que um dos CORINGAS esteja no lugar do 02 (dois).
- Art. 10** - O (a) jogador (a) com uma carta na mão (PICA-PAU), não poderá pegar carta do LIXO que se encontra na mesa.
- Art. 11** - Para bater o jogo é necessário que a dupla tenha pelo menos uma CANASTRA SUJA.
- Art. 12** - Penalidades:

- a) Quando a dupla alcançar 1.000 (mil) pontos, ficará obrigado a baixar o jogo com 70 (setenta) pontos. Ficarà penalizada no caso de erro, passando para 90 (noventa), 100 (cem) e assim sucessivamente. No caso valerá para ambos (as) jogadores (as) da dupla. Se possuir uma CANASTRA, que valerá conforme o que determina abaixo, poderá baixar o jogo.
- b) Se uma das duplas não baixar o MORTO, perderá 100 (cem) pontos. E se não baixar nenhum jogo, perderá 300 (trezentos) pontos.
- c) Em caso de alguma equipe baixar o jogo irregular na mesa, a mesma será punida com 50 (cinquenta) pontos.
- d) O correndo irregularidade no “BATE FINAL” a mesa será encerrada e o infrator punido com 300 (trezentos) pontos e não poderá contar os pontos baixados de seu jogo contando-se, porém os pontos de seus adversários.
- e) Os pontos provenientes de penalidades dos itens c e d terão que ser creditados à equipe não infratora.

**Art. 13 -** Se qualquer penalidade for aplicada ao jogador (a) em caso de conversa, sinal, roubo, etc..., esta atingirá sempre o débito de 500 (quinhentos) pontos para a dupla.

**Art. 14 -** A CANASTRA LIMPA valerá 300 (trezentos) pontos, a SUJA 200 (duzentos) pontos e a BATIDA FINAL 100 (cem) pontos.

**Art. 15 -** Todas as cartas valerão 10 (dez) pontos.

**Art. 16 -** Em caso de EMPATE na contagem de pontos em uma partida, deverá ter mais uma rodada (uma rodada de cartas) para conhecer o vencedor.

**Art. 17 -** Terminando as cartas de mesa (de compra) observar o seguinte:

a) As cartas do MORTO já estão em poder dos (as) jogadores (as), apurar os pontos de cada jogador (a) na mesa, debitando os pontos que os (as) mesmos (as) tem nas mãos;

b) Caso ainda haja 02 (dois) MORTOS ou apenas 01 (um) este irá para o centro da mesa, substituindo as cartas de compra. Terminando as citadas cartas proceder conforme o item 01 (um) acima.

**Art. 18 -** A conferência e a anotação na súmula deverão ser feita pelas duplas.

**Art. 19 -** Após completar 02 (duas) horas de partida, cada jogador terá no máximo 01 (um) minuto para efetuar sua jogada.

**Parágrafo Único -** A equipe que não respeitar o que determina acima poderá ser desclassificada do torneio

**Art. 20 -** Durante as partidas não será permitido ao participante fumar e ingerir bebida alcoólica.

**Art. 21 -** Caso ocorra “W x O” em uma partida, na fase de classificação, o resultado final favorável para a equipe vencedora será:

NÚMERO DE PARTIDAS - 02 X 00  
NÚMERO DE PONTOS - 4.000 X 00

**Parágrafo Único –** Caso ocorra o segundo (2º) “W x O” a equipe infratora será excluída do torneio, e todos os jogos já realizados ou a serem realizados envolvendo a equipe infratora, o resultado final será:

NÚMERO DE PARTIDAS - 02 X 00  
NÚMERO DE PONTOS - 4.000 X 00

**Art. 22 -** Para o uso do Critério de Desempate, todos os pontos que ultrapassarem a marca dos 2.000 (dois mil) pontos, deverão ser levados em consideração (anotados).

**Art. 23-** Poderão participar do referido Torneio, somente Associados (aposentados, pensionistas, PDVs), desde que estejam adimplentes com a associação. As duplas poderão ser formadas entre: associados/cônjuges/companheiros(as) e dependentes maiores de 18 anos.

**Art.24 -** Premiação:  
As três equipes melhor classificadas, receberão TROFEUS E MEDALHAS

**Art.25 -** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora (C.C.O) do Torneio.

**COMISSÃO ORGANIZADORA**