

## REGULAMENTO TÉCNICO CANASTRA

- Artigo. 01º - O Campeonato será disputado com um baralho com 08 (oito) coringas e 04 (quatro) coringões.
- Artigo. 02º - Cada jogador receberá para o início da partida **13 cartas, dadas uma a uma**.
- Artigo. 03º - As **substituições** somente poderão ser feitas de uma jogada para outra, dentro de cada jogo.
- Artigo. 04º - A **escolha do 03 (três)** positivo será feita no início da partida, através de uma carta vermelha ou preta, a ser virada no corte do baralho.
- Artigo. 05º - O 03 (três) positivo será substituído por ordem, antes do início da 1ª jogada.
- Artigo. 06º - O **03 (três) jogado no lixo**, por descuido, continuará no lixo contando pontos para quem o adquirir posteriormente.
- Artigo. 07º - Não será permitido **baixar ou bater** com trinca de coringas e ou de 02 (dois) coringas e uma carta.
- Artigo. 08º - Cada jogo será disputado em **uma única partida até 4000 pontos**.
- Artigo. 09º - **Obrigada dos 2000 pontos**: baixar com 150 pontos, não valendo a canastra pela obrigada.
- Artigo. 10º - Na **obrigada**, caso baixe com **menos de 150 pontos**, o infrator, e não a dupla, só poderá baixar com 50 pontos de acréscimo no 1º caso, e com 100 pontos na reincidência na mesma rodada.
- Artigo. 11º - O **mão** só poderá lidar com a última carta da mesa, se conseguir baixar jogo com cartas que estivessem na mão ou se for colocada.
- Artigo. 12º - Será permitido **bater com o lixo** desde que continue uma carta na mesa.
- Artigo. 13º - Coringão, coringas ou três, impedem o mão de pegar o lixo.
- Artigo. 14º - No início de cada rodada, ao iniciante do jogo será permitida a compra da 2ª carta, caso a 1ª não lhe sirva.
- Artigo. 15º - Só poderão **bater** após ter constituído pelo menos uma canastra.
- Artigo. 16º - O **mão vez**, joga 1º com a carta da mesa, depois com as cartas que estiverem na mão.
- Artigo. 17º - As **trincas** poderão ser feitas a vontade.
- Artigo. 18º - Não será permitido **ciscar**.
- Artigo. 19º - Não será permitido durante o jogo **conversas, sinais e infrações** que influenciem na jogada do parceiro. Caso isso aconteça a dupla infratora poderá ser penalizada com 100 pontos negativos, a partir da confirmação da infração pela responsável do evento.
- Artigo. 20º - Se ocorrer **erros** na **distribuição das 13 cartas**, serão dadas novamente pelo infrator.
- Artigo. 21º - Caso **acabe o baralho**, a rodada será encerrada quando for comprada a última carta do monte, o mão vez comprará a carta, fará os seus jogos e ao descartar as duplas trocarão as cartas da mão para efetuar a contagem (inclusive os três negativos).
- Artigo. 22º - A **contagem dos pontos** será procedida por um elemento da dupla, e fiscalizado por um elemento da dupla adversária.
- Artigo. 23º - **Os três** que, porventura, a dupla adquira, só terão validade mediante a constituição de pelo menos uma canastra.
- Artigo. 24º - **A canastra suja** ou de sete cartas ou mais, valerá 100 pontos.
- Artigo. 25º - Não será permitido tirar coringas da canastra suja.
- Artigo. 26º - A **Canastra REAL** de sete cartas valerá 200 pontos e cada carta acrescida em seqüência a esta, valerá 100 pontos.
- Artigo. 27º - A contagem de pontos quanto às cartas valerá o seguinte:
- Do 04 ao Rei..... 10 pontos;
  - Às..... 20 pontos;
  - Coringas e coringões..... 50 pontos;
  - Três positivos e negativos..... 100 pontos;
  - Batida..... 100 pontos;
- Artigo. 28º - **Critérios de desempate:**  
ENTRE 02 (DUAS) EQUIPES:  
\* Confronto Direto  
ENTRE 03 (TRÊS) OU MAIS EQUIPES:  
\* Saldo de pontos entre as empatadas na fase;  
\* Saldo de pontos em todos os jogos na fase;  
\* Sorteio;

**Departamento de Esportes**

## REGULAMENTO TÉCNICO CACHETA

- Artigo. 01º - O Campeonato será disputado com dois baralhos (104 cartas), sem coringões.
- Artigo. 02º - Cada jogador receberá para o início da partida **09 cartas**, dadas de três em três, alternadamente entre os participantes.
- Artigo. 03º - O Objetivo do Jogo é formar trincas e/ou seqüências.
- Artigo. 04º - O Jogo é individual, não havendo reserva.
- Artigo. 05º - Uma Carta do maço será virada para determinar o curinga, que será sempre a carta acima da que foi virada, obedecendo-se a naípe. Ex: virando o 9 de Copas, os curingas serão as 10 de Copas.
- Artigo. 06º - Todos os jogadores iniciam o jogo com 10 pontos.
- Artigo. 07º - A jogada é obrigatória, o jogador que bater o jogo com as 9 cartas, continuará com os pontos e seus adversários perderão 1 (um) ponto, se o jogador que bateu, tiver batido com as 10 cartas seus adversários perderão 2 (dois) pontos.
- Artigo. 08º - Para bater com as 10 cartas, se for seqüência deverá ser a 4 carta da seqüência para cima ou para baixo, se for na trinca deverá ser dobrando uma das naipes da trinca.
- Artigo. 09º - A partida acaba quando um jogador bater, e deixar todos os outros jogadores sem pontos.
- Artigo. 10º - Quando um dos jogadores perder todos os seus pontos, será eliminado, ou seja, não poderá mais jogar (entrar).
- Artigo. 11º - O jogador que estiver “pifado”, poderá bater com a carta descartada de qualquer jogador.
- Artigo. 12º - Não será permitido durante o Jogo conversas e sinais que influenciem a jogado do outro.
- Artigo. 13º - Se ocorrer erros na distribuição das 09 cartas, serão dadas novamente pelo infrator, se repetir a infração perderá o direito do carteadado.
- Artigo. 14º - Caso acabe o baralho, o lixo deverá ser embaralhado pelo jogador que deu as cartas.
- Artigo. 15º - O Campeonato será disputado em grupos de 6,5 ou 4 pessoas, dependendo do número de escritos.
- Artigo. 16º - O sorteio dos grupos será realizado no início da 1º rodada de cada noite de disputa, as 19:15, com somente 15 min de tolerância. Se o jogado não estiver presente no início da 1º rodada, estará automaticamente eliminado do Torneio.
- Artigo. 17º - Os jogadores sorteados na mesa para a noite de disputa, deverão permanecer os mesmos durante as 4 (quatro) rodadas da noite.
- Artigo. 18º - Serão realizadas 3 noites de disputas. Sendo que a 1º e a 2º noite serão fases classificatórias e a 3º será realizada a fase final.
- Artigo. 19º - Critério de classificação será o número de vitórias. Cada vitória irá valer 1 pontos, sendo somados os pontos da 1º e da 2º noite. Para a fase final serão classificados os 5 melhores pontuadores das rodadas.
- Artigo. 20º - A Final irá acontecer com os 5 melhores colocados, onde os pontos da Fase classificatória, serão zerados. Serão 4 jogadas na noite, os 3 melhores pontuadores serão classificados em 1º, 2º e 3º lugar. Caso houver empate, iremos para os critérios de Desempate
- Artigo. 21º - Para os Jogadores não classificados para a Final, haverá uma repescagem. Serão sorteadas as mesas, os vencedores da 1º rodada de cada mesa formarão uma nova mesa, e acontecerá uma nova rodada para decidir o vencedor da repescagem.

### Critérios de desempate: ( entre os jogadores empatados)

1º- Jogador que bateu mais vezes com as 10 cartas

2º- Jogador que bateu mais vezes com as 9 cartas.

3º- Diferença de pontos que o vencedor deixou em relação aos seus adversários, de todas as rodadas.

Departamento de Esporte