



CAMPEONATO DE CANASTRA / 1º SEMESTRE / 2018

CALENDÁRIO

| Canastra do Teuto - Calendário I Semestre de 2018 | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|
| Março | | | | | | |
| D | S | T | Q | Q | S | S |
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 29 Quinta Santa, 30 Paixão | | | | | | |
| Abril | | | | | | |
| D | S | T | Q | Q | S | S |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |
| 21 Tiradentes | | | | | | |
| Mai | | | | | | |
| D | S | T | Q | Q | S | S |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |
| 1 Dia do Trabalhador, 31 Corpus Christi | | | | | | |
| Junho | | | | | | |
| D | S | T | Q | Q | S | S |
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| Início | | | | | | |
| Julho | | | | | | |
| D | S | T | Q | Q | S | S |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |
| 16 - Nossa Senhora do Carmo | | | | | | |
| Término | | | | | | |
| | | | | | | |

REGULAMENTO

DO INÍCIO DO CAMPEONATO E DO HORÁRIO DE INÍCIO DAS PARTIDAS

Art. 1º O início do Campeonato de Canastra dar-se-á a partir do dia 6/3/2018, quando todas as duplas jogarão entre si de acordo com a tabela proposta pela Comissão Organizadora.

§1º O valor das inscrições serão de R\$45,00 (quarenta e cinco reais) para sócios (descontados no boleto do condomínio no mês seguinte) e de R\$55,00 (cinquenta e cinco reais) para não sócios (pagos até do dia 6 de março de 2018 na secretaria do clube).

§2º O horário da realização das partidas terá início às 19h30, nas terças e quintas, com tolerância de 30 (trinta) minutos, até às 20 horas, salvo quando combinado entre as duplas previamente.

Art. 2º Antes do início de cada partida as duplas deverão conferir os baralhos.

DAS REGRAS DO JOGO

Art. 3º As partidas somente serão realizadas com a presença de quatro jogadores, divididos em duas duplas, que jogarão entre si, podendo, entretanto, qualquer jogador titular ser substituído ou representado pelo regra três, nos termos do Art. 23, do presente Regulamento.

§1º Os jogadores das duplas sentarão alternadamente e não poderão mudar de posição durante a queda.

§2º O jogador que tiver a vez de distribuir as cartas para a realização de cada disputa, deverá observar o sentido anti-horário.

§3º Cada jogador receberá o número exato de 13 (treze) cartas, que serão distribuídas na ordem sequencial, podendo ser distribuídas de uma a uma, duas a duas, três a três, ou alternando estes números. O jogo só será iniciado após todas as cartas estiverem distribuídas e conferidas.



§4º A cada nova partida deverá ser trocado o jogador que distribui as cartas, passando deste para o primeiro colocado à sua direita.

§5º Todos os jogadores que receberem 3(três) vermelhos deverão abaixá-los e substituí-los por outra carta, antes que o mão do baralho comece a partida.

§6º Durante a realização da partida todas às vezes em que um ou outro jogador comprar uma carta e esta se tratar de um (3) três vermelho, deverá baixa-lo à mesa e comprar novamente outra carta para substituição.

§7º O “mão” poderá rejeitar a primeira carta desde que não a junte às outras cartas da mão.

§8º A carta de número 2 (dois) é considerada curinga, podendo entrar em qualquer posição de sequência ou da trinca.

§9º Todo jogador terá que aguardar sua vez de jogar para manifestar-se.

§10. Será permitido trinca de qualquer carta.

§11. Durante a realização das rodadas do Campeonato de Canastra, serão observados:

I - atos de sua vez, que quer dizer o momento do jogador jogar;

II - jogada, que corresponde a volta completa entre os participantes;

III - partida, que significa a realização de jogadas, após distribuídas as cartas, até haver uma batida;

IV - queda, que corresponde a somatória das partidas, totalizando o número mínimo de 5.000 (cinco mil) pontos.

DA CANASTRA

Art. 4º Para que se considere a formação de uma canastra deverá ser observado se a mesma se constitui de no mínimo 7 (sete) cartas.

§1º Será considerado a feitura de uma canastra limpa/real se a mesma for constituída de cartas do mesmo naipe e estiverem em sequência ou serem idênticas às das trincas, como por exemplo Azes, Reis, Damas, Valetes, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4.

§2º Poderá ocorrer a feitura de um canastra suja/furada, quando a mesma for composta de 6 (seis) cartas do mesmo naipe em sequência ou idênticas, mais um curinga.

§3º O curinga poderá ser de qualquer naipe. Se ocorrer que o curinga seja do mesmo naipe, ela poderá ser limpa quando o curinga estiver ou passar para sua posição normal (de nº 2).

§4º Não serão permitidos dois curingas no mesmo jogo, a não ser para bater a partida, sendo que a canastra perde seu valor, dessa forma, a dupla terá que possuir outra canastra para validar a batida.

§5º Será permitido também o uso de uma carta com dois curingas para bater o jogo. Sendo, portanto proibido o uso de três curingas com a finalidade de bater o jogo.

§6º A canastra de curinga só é válida se for descido 7 (sete) curingas de uma vez e a mesma será limpa.

DO LIXO

Art. 5º São todas as cartas descartadas por cada jogador, que são desprezadas do jogo que se encontra em suas mãos, sendo depositadas sobre à mesa e formarão um único monte de cartas.

§1º Não se pode olhar as cartas que estejam abaixo da última jogada.

§2º Ele estará fechado e o próximo jogador não poderá apanhá-lo quando for descartado um 3 (três) preto ou um curinga.

§3º Para apanhá-lo é necessário que a carta descartada sirva no jogo já descido, ou então que a carta descartada seja apanhada com o auxílio de mais duas cartas que formarão uma sequência, uma trinca ou então com a ajuda de uma só carta que dê sequência ao jogo já descido.

DA BATIDA

Art. 6º Para acontecer o lance de batida de uma partida será necessário que o jogador da dupla da qual pertence, para bater, possua canastra, mesmo que suja.

§1º Somente será considerado batido se o jogador que bater não ficar com nenhuma carta nas mãos.

§2º Havendo apenas uma carta ao lixo essa não poderá ser utilizada para batida se o jogador tiver apenas uma carta na mão.

§3º Poderá ocorrer a batida por método Lobão, que ocorrerá quando o mão for o primeiro a jogar e conseguir bater, mesmo após a segunda compra da sua primeira vez.



§4º Ocorrerá a batida pelo método do Relancinho, quando o jogador não tiver descido anteriormente nenhuma carta, independentemente de quantas vezes já tenha jogado.

§5º Quando ocorrer o final das cartas a serem compradas ou não houver a possibilidade de o lixo ser apanhado, não haverá batida. Se a dupla possuir canastra as cartas das mãos não serão descontadas. Se verificar que uma das duplas não possui canastra serão descontadas todas as cartas em poder da mesma.

§6º Não será permitida, qualquer jogada, após o jogador já ter descartado, mesmo para batida.

§7º Manter os 2 curingas em uma sequência.

DOS PONTOS

Art. 7º Para que a dupla tenha acesso ao direito de pontuar, será necessário que haja pelo mesmo uma canastra real ou suja, o que lhe permitirá a contagem de todos os pontos constituídos das cartas descidas.

Parágrafo único. Se a dupla não tiver canastra real ou suja, serão contados como pontos negativos todas as cartas das mãos e jogos descidos, ainda que o baralho tenha acabado.

DA DESCIDA

Art. 8º Para que cada dupla tenha direito de descer os jogos, deverá observar a exigência de pontuação.

§1º Quando um jogador descer um jogo deverá observar em que escala de pontos necessita para tornar válida sua descida. O jogador deverá estar consciente do que irá fazer pois descer cartas ou descarta-las ao lixo não tem retorno e a descida é a seguinte:

I - placar de negativo a 1.495 pontos, descer no mínimo 50 (cinquenta) pontos.

II - placar de 1.500 a 2.995 pontos, descer no mínimo 75 (setenta e cinco) pontos.

III - placar de 3.000 ou mais pontos descer no mínimo 120 (cento e vinte) pontos.

§2º Caso ocorra o erro de pontuação na primeira descida, o jogador será penalizado a descer um número maior de pontos, que será observado na seguinte escala:

I - 50 (cinquenta) pontos passarão para 75 (setenta e cinco) pontos.

II - 75 (setenta e cinco) pontos para 90 (noventa) pontos.

III - 120 (cento e vinte) pontos para 150 (cento e cinquenta).

§3º A penalidade somente recairá sobre o jogador que cometer o erro de pontuação.

§4º Caso o erro de descida tenha acontecido em relação à carta do lixo o jogador poderá comprar do monte e completado a pontuação necessária, será permitido sua descida, desde que seja naquela única vez.

§5º O jogador ao tomar a decisão de descartar uma carta no lixo, deverá observar que mesmo que não tenha desprendida de suas mãos, mas mostrada para os demais jogadores, terá que descartá-la assim mesmo, não podendo mudar o seu descarte.

Art. 9º Para descer um jogo o jogador deverá observar que será necessário, no mínimo, 3 (três) cartas em sequência, trinca ou então uma canastra suja ou real.

DOS VALORES DAS CARTAS

Art. 10. Os valores das cartas são os seguintes:

I - de 3 a 7 valem 5 (cinco) pontos cada;

II - de 8 a Rei valem 10 (dez) pontos cada;

III - "AS" vale 15 (quinze) pontos;

IV - Curinga vale 30 (trinta) pontos.

Parágrafo único. Não será permitido o arredondamento de pontuação, nem para baixo e nem para cima.

DOS VALORES DAS CANASTRAS

Art. 11. As canastras terão os seguintes valores:

I - canastra limpa vale 500 (quinhentos) pontos;

II - canastra suja vale 200 (duzentos) pontos;

III - canastra de As à As (14 cartas e curinga do mesmo naipe) vale 1000 (mil) pontos.



DOS VALORES DE CADA BATIDA

Art. 12. As batidas terão os seguintes valores:

- I - comum vale 100 (cem) pontos;
- II - relancinho vale 500 (quinhentos) pontos;
- III - lobão vale 1.000 (mil) pontos.

DOS VALORES DOS TRÊS VERMELHOS

Art. 13. Cada três vermelho alcançado pela dupla valerá 100 (cem) pontos. Se a dupla alcançar os quatro três vermelhos 500 (quinhentos) pontos.

Parágrafo único. Serão contados positivamente se a dupla possuir canastra, caso contrário serão contados negativamente.

DA CONFERÊNCIA DA TOTALIZAÇÃO DE PONTOS

Art. 14. As duplas terão que conferir a contagem de pontos e respectivo placar no ato das anotações para correções pontuais e, terminada a partida, antes de assiná-lo, as duplas deverão ficar atentas pois o mesmo não será alterado depois de entregue. Depois de assinado o placar, a Comissão Organizadora não julgará casos com contagem errada.

DO TÉRMINO DA QUEDA

Art. 15. O final da queda se dará no momento em que uma das duplas que jogarem entre si obtiver a somatória de 5.000 (cinco mil) pontos ou mais.

§1º Caso ocorra empate de 5.000 (cinco mil) pontos ou mais na última partida disputada entre as duplas que jogarem entre si, será imediatamente disputada outra partida ou mais até que ocorra o desempate que declare a dupla vencedora.

§2º Caso o jogo não seja finalizado, a vitória será dada à dupla com maior pontuação, sendo que esta passará para 5.000 e a outra dupla permanecerá com os pontos obtidos.

DO PLACAR

Art. 16. Terminada a queda, a dupla vencedora se encarregará de fotografar o placar, de forma nítida, disponibilizá-lo no grupo de Canastra do *Whatsapp* e entregar o placar original para a comissão ou no restaurante no mesmo dia ou no primeiro dia subsequente conforme calendário de partidas.

DAS PROIBIÇÕES

Art. 17. É proibido qualquer tipo de sinal que proporcione a manipulação de uma jogada entre os parceiros.

Art. 18. É proibido a contagem de pontos que induza ao erro que possa prejudicar a dupla adversária, bem como esconder carta ou qualquer outra atitude que caracterize um comportamento aético.

DAS PENALIDADES

Art. 19. Caso haja incidência com relação às proibições previstas nos arts. 17 e 18, do presente Regulamento, a Comissão Organizadora, após decisão da maioria de seus membros, terá todo o direito de decidir pela anulação ou não da partida, determinando-se que no caso de anulação, será em seguida disputada nova partida.

DA PONTUAÇÃO POR WO

Art. 20. Quando ocorrer a ausência de uma das duplas que jogariam entre si, que não tenha avisado anteriormente sua ausência, ou mesmo que chegar fora do horário permitido sem também ter avisado com antecedência, provocará o resultado vitorioso para a dupla presente, por **WO**.



§1º A vitória por **WO** será considerada pelo placar de 5.000 (cinco mil) pontos a 0 (zero), para a dupla presente.

§2º Caso alguma dupla desista ou seja eliminada do campeonato por comportamento aético, todos os jogos realizados por ela serão invalidados, ficando todas as outras duplas vencedoras em relação a esta pelo placar de **WO**, previsto no parágrafo anterior.

DA AUSÊNCIA DA DUPLA

Art. 21. Será permitido que uma ou mais duplas se ausentem do dia marcado para a disputa, conforme calendário previsto na Tabela de Jogos..

§1º Os jogos só poderão ser realizados nos dias previstos pelo calendário e no prazo máximo de 20 (vinte) dias, sob pena de ser considerado WO em desfavor da dupla que não pode estar presente no dia proposto pelo calendário.

§2º A nova partida será de responsabilidade da dupla que não pode comparecer no dia marcado. Caso a dupla que não pode estar presente tente remarcar a partida por três vezes e não obtiver êxito, o ônus de marcar a nova data passará a recair sobre a outra dupla, assim como as penalidades previstas.

§3º A partida de reposição somente poderá ser realizada nas dependências do Teuto Esporte Clube, nas terças ou quintas, à partir das 18h.

Art. 22. Somente será permitido a cada dupla participante do Campeonato de Canastra o adiamento de quatro partidas, salvo motivo de força maior, que será deliberado pela Comissão Organizadora.

DO SUBSTITUTO OU REGRA TRÊS

Art. 23. Será permitido o regra três de qualquer jogador que esteja disputando o Campeonato de Canastra. Só será permitido 1 (um) regra três por dupla e o jogador obrigatoriamente deve estar ausente.

§1º Não será necessário que o substituto ou regra três efetue qualquer tipo de pagamento para a disputa da partida em substituição. Somente pagará caso decida pela participação da confraternização de encerramento do campeonato.

§ 2º O jogador considerado regra três, será indicado pela dupla, não sendo necessária exclusividade e nem estar inscrito previamente.

§ 3º A Comissão Organizadora não intermediará a negociação entre jogador e regra três.

§ 4º O regra três não sócio deverá ser cadastrado junto à secretaria do clube com aval da Comissão Organizadora. Informado à Comissão Organizadora a data de sua participação, a sua entrada só será liberada (catraca) no dia do jogo com meia hora de antecedência.

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 24. O Campeonato de Canastra do primeiro semestre de 2018, promovido pelo Teuto Esporte Clube, será pelo método de todas as duplas jogarem entre si.

DA FORMA DE CLASSIFICAÇÃO

Art. 25. A forma de classificação será pelo número de vitórias e, no caso de empate, por pontuação.

DA PREMIAÇÃO

Art. 26. A premiação será feita através de troféus para a dupla campeã e medalhas para os três primeiros colocados.

DA CONFRATERNIZAÇÃO

Art. 27. A confraternização, Jantar Dançante, se dará no dia 6/7/2018, à partir das 21h, os convites avulsos custarão R\$60,00 (sessenta reais) e este valor deverá ser repassado para a Comissão Organizadora até o dia 3/7/2018. A Comissão Organizadora, juntamente com a Diretoria do Teuto Esporte Clube, ficará responsável pelo detalhamento do evento.



CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 28. Os casos omissos nesse Regulamento serão deliberados pela Comissão Organizadora.

Betim, 4 de março de 2018.

Comissão Organizadora

Ana Paula Souza Silva
Ângela Maria de Fátima Marega Anversa
Lessandra Alves Rodrigues
Maria Carmem de Freitas
Margareth Melo Rezende Butori
Diretor Administrativo: Alexandre de Almeida
Diretora Feminino: Rosana Santos Oliveira

Diretoria

Diretor Presidente: Eduardo Martini Lopes
Vice-Presidente: Sidney de Melo Castro