



Regulamento
Geral e Técnico
ASPMB



REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

I - DA ORGANIZAÇÃO

Art.1º O Torneio de canastra será organizado e coordenado pela ASPMB e tem como objetivo a confraternização entres os associados e convidados.

Art.2º Todos os participantes inscritos no torneio estarão condicionados a este regulamento, submetendo-se e aceitando as suas condições, com o propósito de torná-lo o mais agradável, seguro, organizado e fraterno possível.

Art. 3º O congresso técnico será realizado dia 06 de junho, às 19h00, no Espaço Mix.

II - DA PARTICIPAÇÃO

Art.4º Poderão participar do evento servidores e convidados com idade igual ou superior a 18 anos.

III - DA INSCRIÇÃO

Art. 5º Para formalizar a participação o responsável da dupla deverá enviar os nomes completos por e-mail (eventos.aspmb@outlook.com), diretamente na secretaria da Sede Campestre ou pelo telefone: (47) 3323-3673.

Parágrafo único. O pagamento da taxa de inscrição, no valor de R\$20,00 por dupla, deverá ser feito até antes de iniciar o torneio.

Art.6º Durante o torneio, caso um integrante da dupla não possa comparecer poderá ser substituído por outro jogador não inscrito.

Parágrafo único. A substituição poderá ocorrer duas vezes no máximo.

IV - DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 7º O torneio será realizado com no mínimo 8 (oito) duplas inscritas, divididas em chaves e jogando todos contra todos dentro da respectiva chave, classificando-se duas duplas de cada chave.

§1º As partidas iniciarão às 19:30 horas e haverá tolerância de 15 (quinze) minutos na primeira partida da rodada.

§2º As duplas jogarão partida única, que finalizará quando uma das duplas somar 2.000 (dois mil) pontos ou atingir uma hora de jogo, controlada pela organização.

§3º Quando a partida for encerrada pelo transcurso do tempo de jogo sem que haja batedor, nenhuma das duplas somará ponto na rodada, valendo para efeito de resultado o placar já lançado na súmula.



§4º A carta do rei (K) será a mais alta para efeito de sorteio do jogador que iniciará a partida.

V - DO SORTEIO DAS DUPLAS

Art. 8º O sorteio das chaves será realizado no congresso técnico.

§1º Na primeira fase, as partidas poderão ser realizadas aleatoriamente na respectiva chave, vez que todos jogarão contra todos.

§2º As fases seguintes serão pré-definidas pela organização, conforme a quantidade de chaves.

VI – CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 9º Para a classificação final “Premiação”, primeiro critério será o maior número de vitórias das duplas.

Art. 10. Critérios de desempate:

I – Entre duas equipes:

- Confronto direto

II – Entre três ou mais equipes:

- Maior número de pontos positivos
- Menor número de pontos negativos
- Sorteio

VII – DA PARTIDA

Art. 11. As cartas serão embaralhadas e um jogador de cada dupla tirará uma carta. A maior carta, para esse fim a carta do rei (K), iniciará o jogo. O jogador da outra dupla que estiver a sua esquerda embaralhará as cartas e fará a distribuição das mesmas após o corte do baralho pelo parceiro do jogador que iniciará a partida, cabendo a este distribuir os dois mortos com 11 cartas.

Art. 12. O jogador iniciante da partida poderá rejeitar a primeira carta comprada, comprar outra e descartará uma.

Art.13. As cartas deverão ficar obrigatoriamente nas mãos ou sobre a mesa.

Art.14. A dupla que bater o jogo sem ter canastra será punida com 100 pontos a menos no saldo já marcado. O jogo seguirá até que uma dupla faça canastra e bata.

Art. 15. Quando um dos jogadores bater o jogo, as cartas dos adversários serão descontadas do saldo de pontos na súmula.



Art.16.O descarte de jogo deverá ser comunicado em tom audível ao parceiro e indicando onde coloca-las.

Art. 17. A dupla cujo jogador mostrar carta ao parceiro, voluntária ou involuntariamente, será penalizada com a perda de 30 pontos.

Art.18. O jogador da vez poderá mexer no “lixo” para verificar se as cartas servem, porém não poderá pegá-lo e depois devolvê-lo à mesa.

Art.19. O jogador não poderá pedir uma carta, comentar ou incentivar uma jogada durante o jogo. Caso isso ocorra, a dupla será penalizada com perda de 30 pontos;

Art.20. A dupla que não baixar nenhum jogo na batida da equipe adversária será penalizada com a perda de 200 pontos, mais os 100 pontos do morto.

Art.21. O jogador com uma carta na mão (pica-pau) só poderá comprar do baralho.

Art.22. Terminando o baralho na mesa, o último a jogar será aquele que comprar a última carta e descartar. Se este jogador não bater, nenhuma das duplas somará os pontos da batida.

Art.23. A dupla que não pegar o “morto” por qualquer motivo perderá 100 pontos.

Art.24. Canastra suja poderá ser limpa.

Art.25. É permitido usar dois coringas em uma sequência quando um deles representar o dois e for do mesmo naipe da sequência.

Art.26. Todas as cartas valem 10 (dez) pontos.

Art. 27. A contagem de pontos será:

- * Batida Final – 100 pontos
- * Canastra Suja – 100 pontos
- * Canastra Limpa – 200 pontos
- * Canastra de Coringa – 1000 pontos

Art. 28. A substituição de jogador somente poderá ocorrer antes do início da partida.

VIII – DAS INFRAÇÕES

Art. 29. O envolvimento do jogador em brigas, tumultos, agressões ou desacato à Comissão Organizadora, parceiros, adversários ou terceiros sujeitará o infrator ao sumário afastamento da competição.



IX – DA FISCALIZAÇÃO DAS PARTIDAS

Art. 30. A fiscalização das partidas ficará a cargo da equipe da ASPMB

X - DA PREMIAÇÃO

Art. 31.- Serão premiados:

1º lugar: Troféu + 10 kg de frango

2º lugar: Medalha + 6 kg frango

3º lugar: Medalhas + 4 kg de frango

4º lugar: Medalhas e brinde.

XI - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32. É proibido fumar e atender ou ligar celular no espaço físico das partidas.

Art. 33. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela coordenação do torneio.