



XII.3 - MODALIDADE: CANASTRA

Artigo 31º – Disposições que regem a modalidade de canastra.

Primeira Fase: Havendo pelo menos um sindicato com número, máximo, de inscrições 4 (quatro) equipes, obrigatoriamente cada equipe inscrita será cabeça de chave e as demais inferiores serão sorteadas e distribuídas proporcionalmente entre as chaves e jogarão entre si, classificando-se as duas melhores colocadas por chaves.

Segunda Fase: As equipes classificadas serão divididas observando, no que for possível, o critério adotado na primeira fase, ou por sorteio, em chaves e jogarão entre si, classificando-se as 4 (quatro) melhores equipes; os primeiros lugares ou o(s) melhor(es) segundos lugares, se precisar.

Terceira Fase: As duas melhores equipes serão consideradas primeiros lugares e as outras duas equipes serão os segundos lugares. Jogarão os primeiros lugares contra os segundos lugares, por sorteio serão definidas as equipes a se enfrentar.

Quarta Fase: As duas equipes vencedoras da fase anterior disputarão o primeiro lugar e as outras duas equipes perdedoras disputarão o terceiro lugar. A partida final jogada até 3.000 pontos.

A Comissão Organizadora reserva-se o direito de formar a estrutura das chaves de acordo com o número de equipes participantes podendo, se necessário, até eliminar uma das fases.

Qualquer alteração nas fases deverá ser colocada aos participantes no dia, antes de iniciar os jogos.

Artigo 32º – Regulamento da Canastra

1. Participantes: As equipes de canastra deverão ser formadas por duplas sendo sua formação de acordo com o descrito na modalidade do Artigo 26º.

2. Regras do Jogo:

2.1 Início: Serão distribuídas 13 (treze) cartas, uma a uma, para cada jogador não contemplando morto.

2.2 Contagem dos Pontos:

a) Do 3 (três) ao 7 (sete): 5 pontos;

b) Do 8 (oito) ao Rei: 10 pontos;

c) O ÁS: 15 pontos;

d) Coringas: 20 pontos (utiliza-se além dos 2 (dois) os 4 (quatro) coringões).



2.3 **Trincas:** Só serão permitidas trincas de ÁS sendo estas sem coringa.

2.4 O Jogo:

a) Pontuação para abertura:

a.1) Abertura 45 (quarenta e cinco) pontos:

a.1-1) Primeira queimada sobe para 60 (sessenta) pontos;

a.1-2) Segunda queimada sobe para 75 (setenta e cinco) pontos; podendo fazer abertura com uma canastra independente do número de pontos.

a.2) Mil (1.000) ou mais pontos: Abertura com 75 (setenta e cinco) pontos:

a.2-1) Primeira queimada sobe para 90 (noventa) pontos; podendo fazer abertura com uma canastra independente do número de pontos;

a.2-2) Segunda queimada sobe para 105 (cento e cinco) pontos.

a.3) Caso haja queimada, a nova pontuação vale para a dupla.

a.4) Para completar a pontuação necessária, no caso de levar o bolo (sobras da mesa), considera-se a última carta jogada.

b) Para pegar o bolo (sobras na mesa) o jogador deverá ter, no mínimo, 2 (duas) cartas na mão e estas deverão formar trinca ou sequência com a última carta jogada ou a carta jogada deverá ser colocada diretamente e, no caso de carta pré-colocada (retida na mão), deverá – se levar – abrir jogo novo. O jogador que ficar com somente 1 (uma) carta na mão não poderá levar o bolo (sobras na mesa) mesmo que a última carta jogada seja colocada diretamente.

c) Quando não houver opção para descarte, ou mesmo por motivo estratégico, poderá ser jogado o coringa que fecha a mesa para o próximo jogador em qualquer situação, mesmo que o coringa seja uma carta colocada, ou seja, entre no lugar dele mesmo, como 2 (dois).

3. Tipos de Canastra:

3.1 Natural ou Limpa: formada sem coringas ou com o coringa 2 (dois) no lugar dele mesmo (como dois): **vale 200 (duzentos) pontos.**

3.2 Suja: formada com coringa de naipe diferente ou do mesmo naipe quando não estiver no lugar dele: **vale 100 (cem) pontos.**

3.3 Canastra de ÁS a ÁS (ÁS, 1, 2, 3,... Q, K, ÁS): **vale 500 (quinhentos) pontos.**

3.4 W.O: **vale 2.000 (dois mil) pontos.**

4. Batida:



4.1 Para bater, a dupla deverá ter no mínimo uma canastra fechada. **Vale 100 (cem) pontos.**

4.2 As cartas não descartadas passarão para os adversários.

4.3 Caso nenhuma das duplas conseguir bater/terminar o jogo, as cartas não descartadas não passarão para os adversários, não pontuando, por consequência, para nenhuma das duplas.

5. Desempate:

Caso haja empate no número de vitórias, ao final de uma fase, serão utilizados os seguintes critérios para desempate:

5.1) Confronto direto;

5.2) Saldo de pontos (de todas as partidas);

5.3) Sorteio.

6. Proibições:

6.1 Não será permitido, às pessoas que não participarem dos jogos, o acesso ao recinto incluindo-se os participantes dos jogos encerrados;

6.2 Não será permitido fumar durante a realização dos jogos, na mesa de jogos ou no recinto onde estiverem ocorrendo os mesmos.