5° TORNEIO MUNICIPAL DE CANASTRA EM DUPLA DO MUNICÍPIO DE JABORÁ.

ARTIGO 1º - O Torneio de Canastra será disputado no dia 07 de setembro de 2026, no Centro de Eventos de Jaborá, com início previsto para as 13:30 horas.

ARTIGO 2º - O torneio será disputado em sistemas de dupla masculino e feminino livre.

*Não é permitida dupla mista (feminino e masculino).

ARTIGO 3º - Será realizado um sorteio no dia do evento com a presença de todos os participantes inscritos, a fim de se conhecer os respectivos confrontos na forma de mata-mata.

ARTIGO 4º - Por se tratar de evento comemorativo em virtude dos 63 anos do município de Jaborá e visando uma ação beneficente, a taxa de inscrição será de 01 (um) quilo de alimento não perecível por competidor, que serão destinadas a entidades do Município de Jaborá. As Inscrições deverão ser feitas Ginásio Municipal de Esportes Mário Alcides Coradi. Para mais informações, o telefone para contato: Mane (49) 99186-9363, Juliana (49) 99922-9319, Renan (49) 99103-1196.

ARTIGO 5° - A premiação para as duplas, masculino e feminino consiste em:

1º Lugar: Medalha de Ouro (2 medalhas)

2º Lugar: Medalha de Prata (2 medalhas)

3º Lugar: Medalha de Bronze (2 medalhas)

ARTIGO 6º - Do torneio:

5.1. O torneio será disputado em fase eliminatória, em partida única, sendo eliminada da competição a dupla que perder o confronto.

5.2. Cada confronto será disputado em uma única partida, valendo 2.000 (dois mil) pontos, sendo declarada vencedora a dupla que atingir a pontuação estabelecida primeiro.

ARTIGO 7º - A modalidade de Canastra será regida por este regulamento e suas especificações.

ARTIGO 8° - Da formação da equipe:

As equipes serão formadas por 2 (dois) jogadores titulares e 1 (um) reserva, com direito a uma substituição por partida, em qualquer momento do jogo. O atleta substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

ARTIGO 9º - Será considerada vencedora a dupla que atingir 2.000 (Dois mil) pontos, em única partida.

§1º Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória ..... 2 pontos;

derrota ..... 1 ponto;

ausência ..... 0 ponto;

§ 2º Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto;

2 – Entre três ou mais equipes:

a) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;

c) maior saldo de pontos nas partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) sorteio.

ARTIGO 10º - O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado CANASTRA, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral. O jogo será realizado com 2 (dois) baralhos completos, com as cartas ÀS, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, VALETE, DAMA, REI e CORINGÃO.

Parágrafo único: Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

ARTIGO 11º - Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte, e após, dará as cartas “dos MORTOS” compostos de 11 (onze) cartas cada, o carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda uma a uma em sequência. Se o carteador errar a distribuição das cartas, ele deverá repetir a distribuição das mesmas, sem punição.

Parágrafo único - Não poderá ser mostrada a última carta do baralho após o corte, no final da entrega das cartas e nem a última carta do baralho quando contar para dar o morto.

ARTIGO 12º – Distribuídas as cartas, o primeiro jogador a direita do carteador, inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando

comprar do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode abaixar nenhuma carta ou jogo.

Parágrafo único: Durante a partida não poderá falar línguas estrangeiras.

ARTIGO 13º - Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

ARTIGO 14º - Após a lixada, deverá permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

Parágrafo único: Após a lixada e na mesma jogada ocorrer a batida, o jogador poderá ou não deixar uma carta sobre a mesa.

ARTIGO 15º - O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla(s) que não o pegou.

§1º O jogador que ao bater (1ª batida) e descartar a última carta na mesa e pegando assim o morto, este deverá aguardar a sua vez (volta) para jogar.

§2º Se o jogador que ao bater (1ª batida) com todas as cartas e pegando assim o morto, poderá continuar a jogar.

§3º Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes pegaram o morto, fica determinado que após a compra da última carta do baralho o jogador fará sua jogada e quando descartar a carta o jogo estará encerrado. As cartas que estão nas mãos dos jogadores serão descontadas e não haverá a contagem da batida final.

§4º Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes NÃO pegaram os mortos e não houver a batida final, será descontado as cartas que os jogadores possuem nas mãos e os 100 (cem) pontos por não pegar o morto.

ARTIGO 16º - Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

ARTIGO 17º - Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

ARTIGO 18º - Além do coringão, os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

Parágrafo único: No mesmo jogo poderão ser utilizados 2 (duas) cartas de número 2 (dois), desde que 1 (um) deles esteja no lugar da carta número 2 (dois) ou seja, do mesmo naipe das demais cartas.

ARTIGO 19º - Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como, as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

Parágrafo único: Batida final: O jogador que tiver somente 1 (uma) carta na mão, este não poderá bater com a mesa, não pode pegar cartas da mesa. Porém, se este mesmo jogador tiver 2 (duas) ou mais cartas, poderá usar todas as cartas da mesa e realizar a batida final, usando todas as cartas ou descartando 1 (uma).

ARTIGO 20º - Para a contagem dos pontos:

10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;

200 (duzentos) pontos - canastra real;

100 (cem) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);

100 (cem) pontos – batida final;

100 (cem) pontos – morto perdido – contagem negativa;

100 (cem) pontos – não abaixar nada – contagem negativa.

Parágrafo único: Da contagem de pontos: após a batida os capitães das equipes deverão contar seus pontos acompanhados pelo jogador adversário.

ARTIGO 21º - Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 2.000 x 00.

Parágrafo único: Caso a equipe perdedora por WO seja eliminada da competição, todos os seus resultados serão desconsiderados para efeito de apuração e classificação.

ARTIGO 22º - Não será permitida interferência de outras pessoas estranhas ao jogo, durante as partidas.

Parágrafo único: Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, Advertência;

2. Trocar de carta com o companheiro e/ou mostrar sua(s) cartas, perda de 50 pontos;

3. Comprar 2 vezes seguidas, perda de 50 pontos, sendo que, será obrigatório a devolução da carta ao monte de compra.

4. Batida furada, perda de 50 pontos, recolhe-se as cartas e continua o jogo.

ARTIGO 23º - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

ARTIGO 24º - Os casos que não tiverem previstos neste regulamento serão resolvidos exclusivamente pela comissão da CME Jaborá.

Jaborá (SC), 10 de agosto de 2026.

FICHA DE INSCRIÇÃO DUPLA DE CANASTRA

_____

NOME DA DUPLA

( ) FEMININO

( ) MASCULINO

Responsável pela dupla: _____.

Integrante 1: _____.

Integrante 2: _____.

Telefone: (___)_____.

Endereço:_____.

Alimento não perecível: ( ) SIM para todos os integrantes. ( ) NÃO.

Data: Jaborá (SC), _____ de _____ de 2026.

_____
Assinatura do responsável pela inscrição.

_____
Assinatura do responsável pelo recebimento da inscrição.