

Buraco

1 - Será disputado pelo sistema de duplas, permitindo-se a inscrição de 2 (dois) atletas por equipe, de ambos os sexos.

2 - A dupla que chegar ao local de jogo com mais de 15 (quinze) minutos de atraso, após o início dos jogos será considerada perdedora.

3 - O clube fornecerá os baralhos para a jornada, caso os participantes queiram, poderão utilizar baralhos pessoais, desde que aprovados pelas duplas em disputa.

4 - Os jogadores obedecerão às seguintes regras:

4.1 - Cada partida será disputada em melhor de 3 (três) quedas.

4.2 - Será vencedora da queda a dupla que obtiver maior número de pontos, obtendo no mínimo 2.000 pontos = vulnerável com 1.000 pontos.

5 - Em caso de WxO, será atribuído o placar de 2x0, com parciais de 2.000 pontos para a dupla que compareceu ao local do jogo.

5.1 - No caso de WxO na fase classificatória (grupos), todos os jogos dos quais a dupla infratora participou terão como resultado o placar de 2x0, com parciais de 2.000 pontos, para o adversário. A dupla infratora fica automaticamente eliminada da competição. Se o WxO ocorrer em outras fases eliminatórias (exemplo: quartas de final, semifinal ou final), os resultados da fase classificatória (grupos) não serão revertidos.

6 - Serão adotados os seguintes critérios para pontuação, em função de resultados de jogos:

Vitória	Um ponto
Derrota	Zero ponto

6.1 - Se ocorrer empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios para desempate, em ordem de prioridade:

- a) maior número de vitórias;
- b) saldo de partidas;
- c) saldo de pontos;
- d) confronto direto (somente entre duas equipes);
- e) sorteio.

REGRAS

1-Será disputado pelo sistema de duplas, permitindo-se a inscrição de 02 atletas por equipe, de ambos os sexos.

2-No horário estabelecido pela Comissão Organizadora para início de cada rodada, o árbitro dará autorização aos jogadores, concedendo 15 (quinze) minutos de tolerância aos faltosos.

3-A dupla que chegar ao local de jogo com mais de 15 (quinze) minutos de atraso, após o início dos jogos será considerada perdedora por "AUSÊNCIA" (W.O).

4-Se as duas duplas de um mesmo confronto chegar ao local de jogo com mais de 15 (quinze) minutos de atraso, após o início dos jogos, a partida será considerada perdida para ambos.

5-As justificativas sobre atraso ou ausências das duplas, deverão constar em súmula, para apreciação da COMISSÃO ORGANIZADORA.

6-As súmulas de anotações de pontos das partidas deverão ser preenchidas e assinadas por representantes de cada dupla e obrigatoriamente entregues ao árbitro do torneio ou partida.

7-Será desclassificada a dupla que se recusar a obedecer as regra e normas deste regulamento.

8-Fica expressamente proibidos as palestras ou apartes de assistentes ou jogadores que possam perturbar ou inferir nos jogos em curso, inclusive "pitacos", sob pena de advertência, ressalvando o direito do árbitro de solicitar a retirada do recinto dos infratores.

9-Qualquer dúvida ou divergência entre os jogadores será resolvida pelo árbitro que terá autonomia de decisão, inclusive para os casos omissos, anotando qualquer irregularidade e/ou decisão no verso da súmula.

10-Para o jogo propriamente dito, serão observados as regras deste regulamento.

11- Será permitida a inscrição de um reserva, que poderá se revezar durante o Campeonato, mas, em nenhuma hipótese, durante o transcorrer de um único jogo.

12- O clube Fornecerá os baralhos para a jornada, caso os participantes queiram poderão utilizar baralhos pessoais, desde que aprovados pelas duplas em disputa.

13- Quanto aos posicionamentos das duplas na mesa ficará a critério dos participantes não havendo acordo o árbitro fará o sorteio. Fica determinado que as duplas quando posicionadas na mesa, não poderão inverter a posição, o árbitro de partidas poderá autorizar a inversão de posição desde que haja concordância das duplas participantes.

REGRAS

Os jogadores obedecerão às seguintes regras:

1º- Cada partida será disputada em melhor de 03 (três) quedas.

2º- Será vencedora da queda a dupla que obtiver maior número de pontos, obtendo no mínimo 2.000 pontos = vulnerável com 1000 pontos.

3º- A contagem dos pontos da partida será:

A- Vitória de 2 x 0, a dupla marcará 01 ponto

B- Vitória de 2 x 1 a dupla marcará 01 ponto

C- Vitória por w X O dupla marcará 01 ponto, computando 4.000 pontos para a vencedora.

D- Em caso de empate na contagem de pontos, para efeito de classificação, serão adotados os seguintes critérios, pela ordem:

1. Confronto direto entre duas equipes;
2. Maior número de vitórias;
3. Maior saldo de partidas;
4. Sorteio.

4º- os pontos do baralho serão contados a partir da seguinte tabela:

A	CANASTRA REAL	200 PONTOS
B	CANASTRA CONGADA (SUJA)	100 PONTOS
C	AS	15 PONTOS
D	CONGA, CARTA N. 2	10 PONTOS
E	CARTA N. 8 AO REI (INCLUSIVE)	10 PONTOS
F	CARTA N. 3 OU 7 (INCLUSIVE)	05 PONTOS
G	BATIDA DA PARTIDA	100 PONTOS

Obs.: O coringão não entra no jogo

5º- CANASTRAS

“REAL” Considera-se canastra “REAL” aquela que tiver no mínimo 07 (sete) cartas em seqüência e do mesmo naipe. O acréscimo de mais cartas não alterará o valor nominal da canastra.

“FURADA” É aquela que tiver no mínimo 07 (sete) cartas em seqüência sendo uma delas substituída pelo coringa carta 02 (dois) de naipe diferente ou de mesmo naipe em posição diferente.

§ 1º A canastra “FURADA” com coringa (carta 2) do mesmo naipe, poderá se transformar em canastra “REAL” desde que o coringa volte para o lugar da carta 2, independente da posição ocupada anteriormente

§ 2º Quando a carta nº 2 estiver no seu devido lugar e do respectivo naipe, o mesmo não será considerado como coringa.

§ 3º Para bater poderá voltar à carta nº 2 a ser coringa desde que tenha outra canastra real

6º Em nenhuma hipótese será permitido fazer trincas.

7º No início de cada jogo, o primeiro comprador poderá comprar 02 (duas) cartas desde que descarte a primeira antes de envolvê-la com as demais de sua mão.

8º Os jogadores deverão manter as mão sobre a mesa.

9º Para definir quem iniciará o jogo, distribuindo as cartas, será através de sorteio pelo árbitro da partida. A partir daí o baralho será distribuído rodando pela direita.

10º A mão será anulada se o morto não for tirado e deverá dar os cortes novamente.

11º O jogador que der as cartas ou o morto não poderá olhar o fundo do baralho, sob pena de ser multado em 100 pontos negativos.

12º O jogador “distribuidor de cartas” deverá tomar o cuidado de não virá-las ao distribuí-las, caso isso aconteça, a dupla adversária poderá exigir que esta carta seja trocada por outra, mesmo que a carta virada seja destinada ao parceiro do distribuidor;

13º Antes de o adversário jogar, o jogador que levar a mão ao baralho deverá obrigatoriamente comprar, e se levar a mão ao lixo deverá obrigatoriamente tirar, não podendo mudar de alternativa.

14º Qualquer carta comprada não poderá ser mostrada a ninguém, caso isso aconteça à mesma terá que ser descartada ou descida.

15º O jogador não poderá empurrar o lixo do monte para o lado do parceiro, induzindo-o a trocar ou comprar carta do baralho.

16º O jogador que no momento do descarte liberar a carta para o lixo, ou simplesmente mostrar a carta que pretendia descartar não poderá refugá-las, ou seja, trocar a carta.

17º Durante o jogo todos os jogadores deverão permanecer em absolutamente silêncio e sem emissão de sinais. O juiz poderá findar a queda, proclamando a derrota da dupla faltosa.

18º Qualquer comentário será permitido após o encerramento de cada rodada e não de uma partida não sendo valido o pretexto de que “a jogada já passou”.

19º A batida final só será possível quando a dupla tenha pelo menos uma “canastra real”.

20º Para pegar o morto não se fará necessário ter qualquer tipo de canastra real ou suja.

21º Quando um jogador pegar o morto com a última carta do monte, deverá descartar para o adversário que poderá descer seu jogo e finalizar a partida, ficando determinado que não houve “BATIDA” de mão.

1º Neste caso não se faz necessário obedecer ao disposto no item nº19 destas regras, ou seja, mesmo para terminar o jogo a dupla terá que ter “Canastra real”.

22º O jogador de posse de uma carta poderá fazer o uso do lixo para pegar o morto, mas não para bater e fechar a partida.

23º A dupla que não pegar o morto perderá o equivalente a uma canastra furada, ou seja, 100 pontos.

24º Acabando as cartas a serem compradas será colocado um dos mortos na mesa, para dar seqüência do jogo. Se necessário outro morto também irá para a mesa.

25º Abatida final valerá 100 pontos.

26º Acabando as cartas da mesa o último comprador se não bater, descarta uma carta e o próximo joga com o lixo. Como foi com lixo não haverá batida de mão.

27º Poderá ser feito o arredondamento de pontos no final de cada contagem com múltiplos de 10.

28º A dupla que atingir 1.000 pontos só poderá iniciar a descida de cartas com no mínimo 75 pontos de acordo com a valorização das cartas.

29º Na descida das cartas caso haja algum engano com relação à soma dos pontos mínimo de 75, observado pela dupla adversária antes da primeira comprada a dupla que estiver descendo será penalizada e o valor da descida passará para 90, 120, 150 respectivamente.

30º Uma carta colocada na mesa não poderá em hipótese alguma retornar a mão.

31º Quando um dos participantes de posse de três ou mais cartas se enganar e furar a única canastra real existente perderá 100 pontos.

32º Quando um dos participantes se enganar e furar a única canastra real e bater para fechar a partida deverá levantar a(s) carta (s) e será penalizado com a perda de 100 pontos como castigo.

33º Em quaisquer circunstâncias as cartas que sobraem nas mãos deverão ser pagas.

34º O jogo poderá ser batido com as cartas de lixo.

35º Pode pegar o lixo independente de fazer jogo ou não.