



CANASTRA DUPLA (Livre)

Art. 1º - A MODALIDADE DE CANASTRA DUPLA LIVRE será disputada de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art. 2º - Cada cooperativa poderá inscrever 1 (uma) equipe formada por até 4 (quatro) atletas, sendo que 2 (dois) serão reservas.

Art. 3º - O jogo:

- a) Será constituído de 13 (treze) cartas para cada jogador;
- b) O jogo será decidido quando a dupla atingir 3.000 (três mil pontos);
- c) O baralho terá 108 cartas. Depois de embaralhadas pelo fiscal, será sorteada e a carta maior será quem distribuirá de uma a uma, da direita para a esquerda;
- d) O baralho deve ser embaralhado pelo carteiro;
- e) A primeira carta a ser distribuída será a do jogador mão;
- f) O jogo chegará ao término quando uma das equipes conquistarem 3.000 (três mil) pontos, obtendo um saldo maior que a equipe adversária, sendo que a pontuação acima de 3.000 (três mil) será contabilizada.

Art. 4º - Dados a serem observados na contagem dos pontos:

a) Canastra:

- **Canastra limpa somente com cartas:** 300 (trezentos) pontos;
- **Canastra limpa com coringa (pinguim):** 200 (duzentos) pontos;
- **Canastra “suja” (com coringinha, carta dois):** 100 (cem) pontos.

b) Valor de cada carta: Cada carta valerá 10 (dez) pontos, curinga e coringinha valerão 50 (cinquenta) pontos cada.

c) Batida: 100 (cem) pontos.

d) Carta 3 (três) vermelho (copa, ouro): conta 100 pontos a mais se a equipe fizer canastra (essa carta não joga na canastra, tem que separar e pescar outra no baralho);

e) Carta 3 (três) preto (paus, espada): tranca a mesa e a equipe que perder na mão perde 100 pontos (esta carta não joga na canastra).

Art. 5º - Somente será permitido trinca de “ÁS” e “QUATRO”.

Art. 6º - Detalhes do jogo:

- a) Para o bate final, é necessário ter pelo menos 1 (uma) canastra;
- b) O jogador que ficar com uma só carta (pica-pau) não poderá juntar cartas do lixo;
- c) O jogador deverá manter as cartas na mão e sobre a mesa, ou, simplesmente, sobre a mesa;
- d) Quando terminarem as cartas vivas (mesa), o jogo será encerrado após o descarte do jogador que comprou a última carta viva (mesa), passando-se em seguida à contagem de pontos, como manda o regulamento;
- e) A contagem de pontos, após o bate final, poderá ser conferida pela dupla adversária;





- f) Se alguém da dupla baixar as cartas e a dupla adversária bater, as demais cartas que não foram baixadas na mesa, serão contadas e somadas para a dupla adversária;
- g) Todo jogador que ficar com uma só carta na mão, não poderá bater com uma ou mais cartas que fiquem na mesa;
- h) Quando a dupla alcançar 1.500 (mil e quinhentos) pontos, será obrigada a baixar com 150 pontos. Ficará penalizada, em caso de erro, passando para 200 pontos.
- i) Será permitido o uso de um coringa em cada jogo, podendo este ser colocado em qualquer posição.

Art. 7º - Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

Vitória (Inclusive W.O.): 3 pontos;

Derrota: 0 ponto.

Art. 8º - Quando duas ou mais equipes terminarem uma fase ou etapa em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de pontos nas partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- c) Maior número de pontos nas partidas da fase;
- d) Persistindo o empate a classificação será definida por sorteio.

Art. 9º - Penalidades:

- a) No caso de uma equipe não baixar jogo (não baixou nada), e a outra equipe bater o jogo, a dupla perderá 200 (duzentos) pontos e suas cartas serão descartadas no baralho;
- b) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, uma vez comprovados pelo fiscal, caracterizam penalização de 50 (cinquenta) pontos;
- c) Os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente à equipe não-infratora.
- d) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

Art. 10º - Apenas na primeira partida, a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento será caracterizado W.O.

Art. 11º - Nesta modalidade deverão ser inscritos somente funcionários.

É proibido consumir bebidas alcoólicas e fumar durante as partidas.

