REGULAMENTO DA CANASTRA

DAS REGRAS GERAIS.

Devido a grande variedade de canastras jogadas, a seguir convencionamos alguns itens a serem observados neste torneio.

1. **Número de cartas em jogo.**
   Serão usados 2 (dois) baralhos comuns, com 52 (cinquenta e duas) cartas cada, mais 4 (quatro) curingas.

2. **Composição da mesa.**
   Os 4 (quatro) jogadores sorteiam uma carta cada, e o que sorteou a carta mais alta é o primeiro a distribuir as cartas e os integrantes da dupla adversária escolhem seus lugares em primeiro lugar.

3. **Número de cartas por "mão".**
   Serão distribuídos 13 (treze) cartas a cada jogador, em cada "mão", de no máximo 2 (duas) em 2 (duas).

4. **Início da partida.**
   O jogador que estiver sentado á direita do distribuidor iniciará o jogo e, na primeira vez da "mão" poderá "comprar" uma segunda carta, se a primeira não lhe interessar.

5. **Compra do "bagaço".**
   Será permitido somente se a carta superior for combinada com no mínimo 2 (duas) já de posse do jogador, independente de ser formado ou não um novo jogo, ou quando a mesma for diretamente colocada em jogo já formado.

6. **Jogos admitidos.**
   Serão admitidas trincas e sequências.

7. **Descarte de jogos.**
   a) por livre iniciativa dos jogadores, quando de sua vez.
   b) obrigatoriamente, quando da "compra" do bagaço e
   c) com soma de pontos igual a 75 (setenta e cinco), quando a dupla na "mão" anterior tiver totalizado 1000 (mil) ou mais pontos. Caso o descarte tenha sido com valor inferior a 75 (setenta e cinco), devem ser recolhidos os jogos e o mínimo passa a ser mais 15 (quinze) pontos, e assim sucessivamente.

8. **Número de curingas e / ou "2" por jogo.**
   Será admitida apenas uma das duas por jogo, a não ser quando o "2" estiver em sua posição natural, quando será admitida mais uma neste jogo.

9. **Movimentação de curingas e "2".**
   É livre dentro do próprio jogo, inclusive podendo "limpar" uma canastra, quando o "2" for deslocado para sua posição natural.

10. **"Batida".**
    Somente quando a dupla tiver descartado uma canastra, no mínimo.

11. Valor dos pontos.

Curinga - 20 pontos
A - 15 pontos
K, Q, J, 10, 9, 8 - 10 pontos
7, 6, 5,4 e 3 - 5 pontos
Canastra "limpa"- 200 pontos
Canastra "suja- 100 "
"Batida"- 50 "
(Devendo ser adicionados 5 (cinco) pontos, sempre que a soma dos pontos da dupla não for múltiplo de 10 (dez.

12. Término das cartas a "comprar".

Após a compra da última carta o distribuidor embaralhará o "bagaço", que deverá ser "cortado". Caso ninguém conseguir jogar, chegando ao final do baralho novamente, será terminada a "mão" e contados os pontos, excetuando-se os referentes a "batida".

13. Vencedor.

Será considerada vencedora a dupla que primeiro atingir 2000 (dois mil) pontos ou se, na mesma mão, ambas o conseguir, aquela que fizer o maior número de pontos. Caso ainda persistir o empate, serão jogadas tantas "mãos" quantas se fizer necessário até que ocorra o desempate.

14. Sinais.

Os jogadores e assistentes não poderão dar sugestões, indicações, etc. aos parceiros, sob pena de desclassificação do jogo.

15. Das equipes.

Será permitida a inscrição de até duas equipes por unidade ou fusão de unidades, podendo participar quaisquer dos associados inscritos por aquelas, sendo apenas vedado a participação do mesmo associado em duas equipes.
A substituição dos jogadores é vedada somente durante a realização de um jogo.

16. Casos omissos.

Serão resolvidos pela organização da modalidade.

17. Torneio.

Será realizado em duas fases, sendo a primeira em..... chaves de ..... equipes cada, jogando entre si, ficando classificadas para a segunda fase as ..... equipes campeãs de cada chave mais a melhor vice-campeã dentre todas as ..... A segunda fase é jogada no sistema de eliminatória simples, sendo considerada campeã a vencedora do jogo.

18. Critérios para classificação.

a) Maior número de vitórias.
b) Maior saldo de pontos.
c) Maior ponto "average"
d) Maior número de pontos feitos e
e) Sorteio.