



REGULAMENTO

TORNEIO DE CANASTRA EM COMEMORAÇÃO AOS 75 ANOS DA COOPEROQUE

LOCAL: Sede da Afucoper

DATA: 04/07/2026

QUEM PODE SE INSCREVER: Titular da inscrição tem de ser associado. A dupla pode ser outro associado, cônjuge, pai, mãe ou filho(a).

INSCRIÇÃO GRATUITA

DAS PARTIDAS

1. As partidas serão disputadas em duplas, com sistema de sorteio simples e justo: no ato da inscrição recebe um número, e os confrontos da primeira rodada ficam definidos como 1x2, 3x4, 5x6 e assim por diante. Depois, na rodada seguinte, a ordem é invertida para dar mais dinamismo. O formato será no modelo mata-mata (perdeu está desclassificado).
2. Não será permitido pessoas ao redor das mesas com o jogo em andamento, comentando, conversando e fazendo gestos/sinais.
3. As datas e horários das partidas já estão definidos pela comissão organizadora do campeonato. Torneio será em dia único 04/07 (dependendo de quantas duplas)
4. Há dupla que não estiver no horário de início será eliminado por WO, com tolerância de 15 minutos.
5. Cada partida vai até 4.000 pontos, iniciando-se a obrigação em 2.000 pontos. Obrigação é abrir no mínimo 150 pontos em uma única vez, ou canastra feita na mão.
6. Caso errar a contagem dos 150 pontos e não possuir pontuação mínima, o próximo jogador da dupla ainda tem a chance de abrir 150 pontos na mesma volta. Caso não conseguir, a obrigação passa a valer 180 pontos para a dupla até o final da rodada.
7. Pontuação de cartas para obrigação e para contagem ao fim de cada batida: Ás – 20 pontos, Coringa (2) 50 pontos, demais cartas 10 pontos. A batida contará 50 pontos para a equipe batidora.



- 8.** Ao fim de cada rodada, será realizada a contagem dos pontos, sendo as cartas que restaram na mão de cada jogador repassadas ao adversário para incluir no somatório.
- 9.** A contagem ao fim de cada rodada será realizada pelas duplas em voz alta. Se ainda houver dúvidas, a dupla poderá pedir recontagem dos pontos. Os pontos serão anotados pelas duplas na súmula, para efetuar o somatório.
- 10.** No caso de abertura de obrigação, o próximo jogador deverá aguardar a confirmação da pontuação necessária na mesa antes de efetuar a compra. Caso for abrir com o lixo, deverá só pegar a primeira carta do mesmo, e efetuar a abertura. Após comprovada a pontuação necessária, poderá puxar o resto do lixo.
- 11.** Batida: só é permitida com pelo menos uma canastra feita para a dupla. Caso houver batida sem canastra, a equipe pagará 300 pontos para a equipe adversária, e o jogo retorna para a mão de falso batedor.
- 12.** É permitido bater descartando 3 preto e coringa.
- 14.** Para levar o lixo, o jogador deverá utilizar a última carta jogada anteriormente para abrir um jogo na mesa ou colocá-la diretamente em algum jogo já existente na mesa.
- 15.** Se um jogador descartar no lixo um coringa (2), o lixo estará bloqueado para o próximo jogador.
- 16.** Será permitido abrir trincas de todas as cartas, com exceção de trinca de coringas (2) e três (3).
- 17.** Caso o jogador for abrir algum jogo na mesa e incluir alguma carta que não se encaixe no jogo em si, por equívoco ou não, esta carta poderá pegar de volta.
- 18.** Caso algum jogador mostre qualquer carta de forma proposital para seu companheiro ou para seu adversário, deverá jogar para o lixo durante a sua vez, como forma de descarte. Também pagará ao seu adversário 300 pontos ao fim da batida.
- 19.** Não é permitido mexer em jogos abertos na mesa se não for colocar nenhuma carta no mesmo. O jogo aberto pelo companheiro só poderá ser alterado se for colocada alguma carta no mesmo.
- 20.** Se caso o jogador pedir indevidamente para mover o coringa, pagará 100 pontos para a equipe adversária.
- 21.** No caso de desprender o coringa de algum jogo, o jogador da vez poderá sinalizar/falar se quer o coringa para baixo ou para cima.



- 22.** A canastra limpa é considerada 7 cartas em sequência, ou 7 cartas do mesmo número, sem utilização de coringa. Ela vale 200 pontos na contagem e, cada carta contada acima da quantidade 7, valerá 100 pontos a mais. Ex: canastra limpa com 9 cartas em sequência vale 400 pontos.
- 23.** A canastra suja são 7 cartas em sequência ou 7 cartas do mesmo número com a utilização do coringa (2). Ela vale 100 pontos, independente de quantas cartas forem colocadas.
- 24.** Não serão aceitos pinguins (cingão) nos jogos.
- 25.** Cada jogador receberá 13 cartas no início de cada partida.
- 26.** O jogador que der as cartas erradas pagará, ao fim da rodada, 100 pontos para a equipe adversária ao fim da batida. As cartas deverão ser conferidas por cada jogador. Havendo erro, deverá imediatamente ser anunciado e comprovado, fazendo com que todas as cartas sejam devolvidas e embaralhadas novamente para uma nova dada de cartas pelo mesmo jogador.
- 27.** As cartas serão dadas pela direita. Os jogadores deverão dar as cartas uma por uma.
- 28.** Para decidir quem será o primeiro que dará as cartas na partida, serão retiradas cartas do baralho por cada integrante do jogo, sendo o que tirar a carta maior o responsável pela primeira dada de cartas. Deverá ser escrito o nome do primeiro jogador a dar cartas para não haver discussões.
- 29.** O jogador posicionado anterior ao jogador que dará cartas deverá efetuar o corte do baralho da forma que escolher após o mesmo ser embaralhado.
- 30.** Os 3 (três) vermelhos são considerados bons e valem 100 pontos cada um, se a equipe que os possuir fizer canastra no jogo.
- 31.** Os 3 (três) pretos são considerados ruins e valem 100 pontos cada um, se algum jogador ficar com eles na mão. Os pontos serão creditados à equipe adversária para a contagem.
- 32.** Se não trocar o 3 vermelho no início da partida (antes da primeira compra), ou imediatamente na compra do mesmo, não poderá trocá-lo por outra carta posteriormente.
- 33.** Se a última carta a ser comprada no baralho for um 3 vermelho, não é permitido o jogador descartar uma carta de sua mão. O jogador pode baixar cartas antes de finalizar a jogada.



- 34.** Caso terminar o baralho de compras, os jogadores pagam todas as cartas que tem na mão para o adversário.
- 35.** Se houver empate ao fim do jogo (após os 4.000 pontos), o desempate se dará pela primeira dupla que fez a obrigação (mais pontos). Em caso de novo empate, valerá a dupla que fez mais pontos na última rodada.
- 36.** No caso que durante o decorrer da partida for constatada uma carta virada no meio do baralho de jogo, mantêm-se a ordem de compra, ou seja, o comprador deverá comprar aquela carta virada.
- 37.** Não é permitido conversas sobre os jogos entre as duplas durante as partidas. Somente assuntos diversos, se assim for necessário.
- 38.** Não é permitido os dois integrantes da mesma dupla irem ao banheiro ao mesmo tempo. Um dos integrantes deverá permanecer na mesa. O integrante que for no banheiro deverá deixar as cartas em cima da mesa.
- 39.** Salvo casos de urgência, procurar se dirigir ao banheiro no intervalo entre as partidas.
- 40.** Qualquer reclamação durante as partidas deverá ser feita imediatamente aos fiscais presentes (um da equipe sede), que deverão analisar o fato e tomar a decisão em conjunto.
- 41.** Procurar manter o respeito com os organizadores, companheiros e adversários.

DAS PREMIAÇÕES

- 1º prêmio - vale-compras de R\$ 1.000,00 reais para a dupla
- 2º prêmio - vale-compras de R\$ 800,00 reais para a dupla
- 3º prêmio - vale-compras de R\$ 600,00 reais para a dupla
- 4º prêmio - vale-compras de R\$ 400,00 reais para a dupla