



CAMPEONATO DE CANASTRA REGULAMENTO – 2026

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - O campeonato de canastra será realizado no Salão de Jogos do Clube de Campo Beira Rio, para seus sócios e dependentes – “Campeonato Interno”, que estiverem em dia com suas obrigações com o clube;

Art. 2º - Os participantes deverão ter, no mínimo, 18 anos de idade;

Art. 3º - A inscrição na competição se consolidará com o pagamento de taxa de inscrição no valor de R\$ 70,00 (Setenta reais) por cada jogador;

Art. 4º - os jogos serão realizados aos sábados e quartas feiras;

§1º - depois de confeccionada e divulgada a tabela dos jogos, esta só poderá ser alterada a critério da comissão organizadora e em comum acordo entre as duplas envolvidas;

§ 2º - os jogos poderão ser antecipados e realizados em outros dias da semana; ou seja, o jogo não poderá ser adiado, poderá ser antecipado.

§ 3º - é de inteira responsabilidade da dupla que não puder jogar no dia marcado, combinar com a dupla adversária o dia e horário para a realização do jogo não podendo prejudicar os horários normais dos jogos marcados.

§ 4º - se um dos jogadores da dupla não puder jogar, a dupla poderá fazer uso do jogador reserva durante todo o campeonato. É de inteira responsabilidade da dupla convidar o jogador reserva para o jogo; Começando o jogo com o titular ou o reserva, não poderá mudar o jogador durante a partida, sobe pena de perder a mesma.

DAS REGRAS GERAIS

Art. 5º - Do valor das cartas:

A - as cartas de 4 a 7, valem 05 pontos;

B - as cartas de 8 ao Rei, valem 10 pontos;

C - os ASES valem 15 pontos;

D - o CORINGÃO vale 20 pontos;

E - o CORINGUINHA vale 10 pontos;

F - Os TRÊS PRETO E VERMELHO, valem 05 pontos.

Art. 6º - Da distribuição das cartas

A - As cartas serão embaralhadas;

B - É feito o corte do baralho, caso desejado pelo jogador que estiver colocado anteriormente ao que estiver embaralhando;

C - As cartas serão distribuídas uma a uma para cada jogador, até completar 15 cartas para cada um;

D – Durante a distribuição das cartas na rodada, os jogadores só poderão virar as cartas após a distribuição das 15 cartas para cada jogador.

E - No final da distribuição o jogador que tiver três Vermelhos deve trocá-los por outra carta, sempre obedecendo a preferência de quem recebe as cartas primeiramente;

F - Após a troca dos Três Vermelhos, faz-se a conferência das cartas distribuídas para conferir se todos os jogadores possuem 15 cartas;

G – Após o início da mão não pode mais o jogador reclamar do número de cartas e o jogo que prosseguirá normalmente.

Art. 7 °- Das compras

A - o primeiro a comprar, ou MÃO, é o jogador imediatamente seguinte ao que distribuiu as cartas;

B - o MÃO poderá comprar novamente se a primeira carta não lhe servir, para isso não poderá colocá-la juntamente com suas cartas, devendo descartá-la imediatamente à compra;

C - a seguir todos os jogadores só comprarão uma única vez, com exceção de quem comprar Três Vermelhos, que será trocado por outra carta;

D - o jogador que colocar a mão no baralho para fazer a compra de uma carta, não poderá mais pegar o descarte (lixo), e terá que obrigatoriamente comprar;

Art. 8° - Da descida do jogo

A - até atingirem 2500 pontos no placar, a primeira descida de cartas da dupla deve somar pelo menos 80 pontos, após atingirem 2500 pontos, só é permitida a descida com, no mínimo 120 pontos;

A1- o mesmo ao descer de 80 ou 120 pontos, se uma das cartas for à errada, automaticamente ele retornará as cartas para sua mão. Exceto se o último jogo descido constar o erro, ele poderá descartar e dar continuidade à jogada.

A2- o jogador ao cair, deverá pegar apenas a carta do descarte. Não podendo arrastar o lixo para si, sob pena de siquitar.

B - o jogador que estiver descendo o seu jogo, estando com menos de 2500 pontos e por ventura não somar os 80 pontos necessários para descer o jogo, a dupla passará automaticamente para 120 pontos;

C - o jogador que estiver descendo o seu jogo estando com 2500 pontos ou mais, e por ventura não atingir os 120 pontos necessários, passará automaticamente para 150 pontos;

D - a dupla que cometer o erro na descida de 150 pontos, só poderá descer o seu jogo com uma canastra, seja ela real ou suja;

E - poderá o jogador descer o jogo, obedecendo às regras acima, com o descarte do adversário, pegando o lixo, ou com a compra de sua carta;

F - os jogadores deverão prestar muita atenção ao descer seu jogo, pois o jogo descido não poderá mais ser modificado;

G - os adversários deverão conferir os pontos descidos, para detectarem possíveis erros, antes de prosseguirem no jogo, pois após derem sequência ao jogo, comprando sua carta, não poderá mais reclamar, devendo o jogo prosseguir normalmente;

Art. 9º - Dos pontos e demais regras

A - a canastra real, ou LIMPA, será formada por, no mínimo 07 cartas, contendo coringão ou não, e valerá 500 pontos;

B - a canastra mista, ou SUJA, com no mínimo 07 cartas poderá conter conranguinha de qualquer naipe e valera 300 pontos;

C - será permitido fazer canastra de 4 (quatro) E ÀS (ases);

D - será permitido fazer canastra de coringas, contendo Coringão e Coringuinhas, no mínimo 07, valendo 1000 pontos, devendo descê-los de uma só vez;

E - a canastra de coringas, mencionada no item anterior, servira para bater a mão;

F - cada Três Vermelho 100 pontos, sendo que os quatro Três vermelhos juntos valerão 500 pontos;

G - o Três Preto é denominado breque, ou seja, não permite que o adversário pegue o lixo;

H - o LIXO é o produto do descarte das cartas. Dever estar sempre arrumado na mesa, mostrando apenas a ultima carta descartada. Não é permitido abrir o Lixo;

I - o jogador não poderá pegar a carta do lixo para fins de contagem de pontos, ou seja, não pode encostar a mão na carta do lixo, a não ser para pega-la para descer o jogo; uma vez que pegou a carta do lixo, deverá descer com ela, sob pena de descer de 120 ou 150 pontos, conforme regras do art. 7º.

J - Os jogadores só poderão pegar a carta descartada no lixo se a mesma servir para fazer uma sequência ou canastra, ou, no mínimo, trinca de Quatro ou Azes, a atualização ou não dos coringas. Poderá, ainda, o jogador pegar a carta do lixo e continuar a sequência das cartas de seu jogo já descido na mesa, acrescentando ao seu jogo a carta do Lixo e, no mínimo, mais duas cartas que estiverem em sua mão;

L - o jogador deverá descer o jogo com a carta que pegou no lixo, ou seja, não poderá descer o jogo com a mesma carta de sua mão, ficando com a do lixo em seu poder; se descer o jogo com a carta que já estava em sua mão, perderá o direito de pegar o lixo ;

M - a dupla que não conseguir fazer uma canastra, limpa ou suja, até que a dupla adversária bata a mão, tomará RÉ de 300 pontos;

Se tiver Três Vermelhos perderá os seguintes pontos:

01 Três Vermelho - perde 400 pontos

02 Três Vermelhos - perde 500 pontos

03 Três Vermelhos - perde 600 pontos

04 Três Vermelhos - perde 800 pontos

N - o coringuinha, de qualquer naipe, será sempre preso caso esteja encaixado entre duas cartas;

Art. 10 - Do comportamento dos jogadores

A - o jogador não poderá de forma alguma comunicar com seu parceiro depois que as cartas forem distribuídas para os quatro jogadores;

B - o jogador que estiver marcando os pontos deverá informar o placar do jogo para as duplas;

C - as comunicações, tais como: “o Lixo está grande, estou muito ruim, não desço nunca, pega o Lixo” e outras desse gênero, são terminantemente proibidas, acarretando para o infrator que a cometer a perda de 100 pontos para a dupla;

D - O SILENCIO FAZ PARTE DO JOGO

Art. 11 - Da Batida

A - para bater a mão é preciso ter canastra Limpa; a canastra Suja, não permite bater a mão;

B - para bater o jogador deverá encartar todas suas cartas ou sobra apenas a carta para descartar no Lixo;

C - ao bater conta-se positivamente os pontos das cartas descidas na mesa negativamente os pontos das cartas que sobrarem na mão dos demais jogadores

D - ao bater, se um dos jogadores estiver com todas as suas cartas, ou seja, não encartou nenhuma carta no jogo descido, perderá 150 pontos;

E - para bater poderá o jogador descer, de uma só vez, sem descarte, três ou mais coringas;

F - se acabar com o baralho sem acontecer o bate, quem tiver canastra conta os pontos descidos da mesa e os pontos da mão serão desprezados;

G - vence a partida a dupla que atingir 5.000 pontos ou mais. Caso haja empate serão jogadas tantas mãos que forem necessárias para o desempate;

Art. 12 - Da forma de disputa

A - na 1º **fase** as duplas serão divididas em 04 chaves (A,B,C e D), contendo 06 (Seis) duplas cada. As duplas de cada chave jogarão entre si, classificando as 04 (Quatro) primeiras colocadas de cada chave;

B - os jogos serão realizados em melhor de três partidas, vencendo aquela que conseguir duas vitórias;

C - a vitória, seja ela por 2 x 0, 2 x 1 ou Wx0 , dará á dupla vencedora 03 (pontos);

D - a derrota pelo placar de 2x1, dará á dupla perdedora 01 (um) ponto;

E - a derrota pelo placar de 2x0 ou Wx0, não dará ponto á dupla perdedora;

F - a dupla que não comparecer para jogar perderá por Wx0 **Haverá tolerância de 15 minutos no horário marcado para o jogo;**

G –O primeiro critério de desempate é o confronto direto. Se houver mais de duas duplas na chave com mesmo número de pontos e empatadas no confronto direto, o critério de desempate será a soma da pontuação obtida seguindo o seguinte critério:

- vitória por 2x0, vale 3 pontos;

- vitória por 2x1, vale 2 pontos;

- vitória por Wx0, vale 1ponto.

Se persistir o empate, será realizado SORTEIO entre as duplas empatadas;

H - os jogos seguirão as tabelas anexas a este regulamento;

I - na segunda 2º **fase**, as 16 duplas se enfrentarão em mata-mata, oitava, quarta, semi e final;

Os jogos realizados no sistema mata-mata serão em melhor de 03 partidas, cada partida serão de 3 jogos.

FINAL

As 02 duplas perdedoras dos jogos da fase semi-final, disputarão o terceiro lugar em melhor de 5 jogos.

As duplas vencedoras nos jogos da semi-final farão a Grande Final em melhor de 5 jogos.

Parágrafo Único: No caso de 02(duas) ou mais duplas terminarem empatadas na soma dos pontos ganhos, o desempate será feito na seguinte ordem:

- A)- CONFRONTO;

- B)- VITÓRIA;

- C)- SALDO DE QUEDAS;

- D)- QUEDAS GANHAS;

- E)- SORTEIO;

Art. 13 - A Comissão Organizadora será formada pelos seguintes membros:

- Ricardo Filsner
- Everton Izidoro (Beijo)
- Cleidson

Parágrafo único- todo caso omissa porventura acontecer será julgado pela comissão organizadora.

BOA SORTE A TODOS E LEMBRANDO QUE AQUI É UM CLUBE ONDE
IMPERA A PAZ A HERMONIA ENTRE OS ASSOCIADOS.

Ituiutaba, MG, 17 de Março de 2026