

TORNEIO DE BURACO - 2019**REGULAMENTO GERAL**

ARTIGO 1º - Cada equipe poderá inscrever no mínimo 2 (dois) e no máximo 3 (três) jogadores.

§ PRIMEIRO - Poderão inscrever no torneio associados, dependentes (maiores de 16 anos) e convidados, sendo que o 3º jogador poderá ser incluído com o prazo de 24 horas antes de qualquer jogo da dupla.

§ SEGUNDO – A taxa de inscrição será de **R\$ 35,00 (trinta e cinco reais)** por participante.

ARTIGO 2º - As partidas serão jogadas numa melhor de 3 (três) sets, sendo cada set equivalente a 3.000 pontos.

ARTIGO 3º - O jogo de Buraco será realizado entre 4 (quatro) pessoas que formarão 2 (duas) parcerias.

§ PRIMEIRO - O posicionamento na mesa só poderá ser mudado após o término de um set.

§ SEGUNDO - O terceiro integrante de cada equipe funcionará como reserva.

§ TERCEIRO - As substituições só poderão ser feitas quando concluído um set.

ARTIGO 4º - O critério de pontuação será determinado pelo número de sets vencidos pela equipe. Se uma das equipes vencer os dois primeiros sets, computará 03 (três) pontos e a perdedora nenhum ponto. Se o placar terminar 2 sets a 1, a equipe vencedora computará 02 (dois) pontos e a perdedora 01 (um) ponto.

ARTIGO 5º - Em caso de desistência de uma equipe, por qualquer motivo, antes de completar os 3.000 pontos, a outra equipe será considerada vencedora pelo placar de 3.000 x 0 no set.

ARTIGO 6º - Quando a soma de pontos das duas equipes ultrapassar simultaneamente os 3.000 pontos, vencerá a dupla que estiver com maior número de pontos.

ARTIGO 7º - O set em que ocorrer empate com pontuação igual ou superior a 3.000 pontos, deverá ser disputada quantas mãos forem necessárias para o desempate.

ARTIGO 8º - A distribuição/movimentação das cartas deverá obedecer o sentido anti-horário.

ARTIGO 9º - O representante da equipe que tirar a maior carta iniciará o jogo.

ARTIGO 10º - O primeiro jogador a comprar carta no baralho, terá direito de comprar pela 2ª vez, desde que não use a primeira carta comprada.

ARTIGO 11º - Todo acompanhamento do jogo deverá ser anotado no verso da súmula.

ARTIGO 12º - Os “DOIS” de qualquer naipe serão considerados “CORINGA”.

ARTIGO 13º - Quando uma canastra estiver com um “CORINGA” de outro naipe, será considerada suja, e com “CORINGA” do mesmo naipe, será considerada limpa, se esse estiver na ordem seqüencial da canastra.

§ PRIMEIRO - A canastra suja pode tornar-se limpa quando o “CORINGA” do mesmo naipe passar para a ordem seqüencial, caso esteja fora dela.

§ SEGUNDO – Não será permitido dois CORINGAS em uma mesma canastra ou jogo.

ARTIGO 14º - Não será permitido descer jogo de trincas.

ARTIGO 15º - Haverão dois “MORTOS”, podendo cada equipe pegar um.

- § PRIMEIRO - A batida para pegar o morto será realizada sem a exigência de que a equipe tenha feito uma canastra “REAL”.
- § SEGUNDO - A equipe que não pegar o morto, ou pegar e não usá-lo perderá 100 pontos.
- § TERCEIRO - Quando acabarem as cartas, será colocado um dos “MORTOS” na mesa para a seqüência do jogo, e se necessário, o outro também.

ARTIGO 16º - Será permitido bater utilizando as cartas do lixo somente para pegar o morto.

- § PRIMEIRO - O integrante de uma equipe que ficar com uma única carta na mão, só poderá pegar o lixo se nele existir mais de uma carta.
- § SEGUNDO - Quando o lixo estiver com uma única carta, o jogador não poderá pegar esta carta e descartar outra igual.

ARTIGO 17º - Ao optar tocando a carta (compra no “LIXO” ou no baralho) o jogador não mais poderá voltar atrás na escolha.

ARTIGO 18º - O jogador após colocar a carta na mesa, não poderá retornar com a mesma para a mão, em uma situação de descarte.

ARTIGO 19º - O jogador após descartar uma carta, não poderá descer mais jogos ou cartas.

§ ÚNICO - O jogador só poderá descer cartas do seu jogo após comprar no lixo ou no baralho.

ARTIGO 20º - A batida final somente poderá ser feita pela equipe que tiver a “CANASTRA REAL” (limpa).

- § PRIMEIRO - Os pontos das cartas nas mãos dos jogadores deverão ser descontados das equipes.
- § SEGUNDO - A batida final vale 100 pontos.

ARTIGO 21º - Após a compra da última carta do baralho ou do morto que foi para a mesa, se não houver batida final, o jogador da frente não poderá utilizar as cartas que se encontram no lixo.

- § ÚNICO - Os pontos das cartas que se encontram na mão de cada jogador será descontado antes de iniciar a contagem dos pontos dos jogos sobre a mesa.

ARTIGO 22º - Quando qualquer uma das equipes atingir 1.500 pontos, será considerada vulnerável, só podendo descer as cartas se o somatório dos pontos das mesmas for 75 pontos.

- § ÚNICO - Caso o jogador desça errado na primeira vez, será necessário 90 pontos para proceder a nova descida, se persistir no erro será computado de 15 em 15 pontos para cada descida.

ARTIGO 23º - As cartas terão os seguintes valores: Às = 15 pontos; 2 = 10 pontos; 3 a 7 = 5 pontos; Figuras e cartas de 8 a 10 = 10 pontos.

ARTIGO 24º - As canastras terão os seguintes valores: REAL = 200 pontos; SUJA = 100 pontos.

ARTIGO 25º - A contagem de pontos deverá prosseguir da seguinte forma:

- a) Cada equipe contará com seus próprios pontos;
- b) Cada equipe contará os pontos do seu adversário, caso assim o desejar;
- c) Em caso de dúvida deverá ser solicitada a presença do fiscal para a recontagem.

ARTIGO 26º - As equipes que não comparecerem no local da partida, ou se apresentarem após o prazo de 30 minutos de tolerância, serão declaradas perdedoras por W x 0 pelo placar de 2 x 0 (10 x 0 / 10 x 0).

- § PRIMEIRO - A equipe que for penalizada com o segundo W x 0 será eliminada do Torneio, tendo assim todos os seus resultados anulados.

ARTIGO 27º - Critérios de desempate:

- a) Pontos ganhos (conforme Artigo 4º);
- b) Confronto direto (entre duas equipes);
- c) Saldo sets;
- d) Saldo pontos;
- e) Maior número pontos a favor;
- f) Sorteio.

ARTIGO 28º - As normas que não infrigirem essas regras ou que permitam o bom andamento da partida, poderão ser discutidas pelos jogadores e aplicadas, caso concordem.

ARTIGO 29º - Será proibido qualquer tipo de sinal acintoso ou comentários durante o transcorrer da partida.

ARTIGO 30º - Será proibido ao terceiro componente da equipe, quando for o caso, a presença junto a mesa em que seus parceiros estiverem jogando.

ARTIGO 31º - O fiscal ficará a disposição para esclarecimentos de dúvidas e dirimir possíveis divergências entre os componentes de cada equipe.

§ PRIMEIRO - As decisões tomadas pelos fiscais são definitivas e não cabem recursos.

§ SEGUNDO - O fiscal poderá aplicar as seguintes punições:

- a) Advertência verbal;
- b) Perda 100 pontos;
- c) Perda set disputado por 3.000 x 0;
- d) Perda da partida.

OBS.: As punições previstas nas letras b a d só ocorrerão no caso de reincidência.

ARTIGO 32º - Serão aceitas solicitações para adiamento ou antecipação de jogos, desde que seja entregue à GREMIG com pelo menos 24 horas de antecedência um ofício esclarecendo o(s) motivo(s) e assinado pelos representantes das duplas envolvidas.

§ ÚNICO - A comissão organizadora fará uma avaliação de acordo com a disponibilidade de datas para o evento.

ARTIGO 33º - Pede-se a todos os participantes que mantenham uma postura ética na mesa.

ARTIGO 34º - Os casos omissos serão resolvidos pelo Setor de Esportes da GREMIG e suas decisões serão irrevogáveis e inapeláveis.

ARTIGO 35º - **FORMA DE DISPUTA** – Todos contra todos, dentro da chave única. Classificarão as quatro melhores equipes para as próximas fases (semifinal e final).

CHAVE - ENI/PEDRO, MARCIA/CLETO/CELIO, EUSTÁQUIO/DILTON, MARLY/ELIANE,
RUY/ROSILENE/DENERSON, CARLOS/JUAREZ/PAULO.

ARTIGO 36º - **PREMIAÇÃO** - Serão oferecidos troféus ao 1º, 2º e 3º lugares.

SETOR DE ESPORTES
10 de outubro/2019