



MUNICÍPIO DE VICTOR GRAEFF  
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA, DESPORTO E TURISMO  
Av. João Amann, 690 – Centro  
Victor Graeff – RS 99350-000  
(54) 3338- 1244  
sec.educ.prefeitura@gmail.com



# CAMPEONATO MUNICIPAL DE CANASTRA DE VICTOR GRAEFF/2019

## DOS OBJETIVOS

Proporcionar as Agremiações a prática Esportiva Organizada, Integração Social, Lazer e Saúde, despertando nos atletas participantes, bem como nos torcedores o Espírito Básico do Respeito Mútuo entre os Vencidos e Vencedores, tendo em primeiro lugar que o mais importante que a vitória é a Disciplina e a Lealdade.

## EXIGÊNCIAS DO CMD COM OS PARTICIPANTES

Art 1º- Ter local adequado para realizar os jogos, como mesas, cadeiras, bancos para colocar súmulas e bebidas e lanches, boa iluminação e banheiros. Nos dias da rodada dos jogos poderá ser vendido bebidas, lanches e até jantar a combinar .

Nenhuma pessoa poderá circular entre as mesas de jogo, a não ser o Diretor de Esporte e o Garçom ou ecônomo do estabelecimento.

## DATA DA REALIZAÇÃO DO EVENTO E HORÁRIOS E DÍSCIPLINA

Art 2º- O Campeonato de Canastra terá seu início dia 13 de Setembro de 2019 e contará com um carnê elaborado pelo CMD e as rodadas serão sempre realizadas em dias de semana, nos bares e comunidades do município, sendo que para ter rodadas os mesmos terão que colocar equipes para jogar o campeonato, quanto mais equipes mais rodadas no comércio credenciado. O horário dos jogos será as 19 hrs com 30 min de tolerância, após custará 2,00 reais cada minuto até as 20 hrs e 15 min, após esse horário WO . Caso a equipe não comparecer na data do jogo, os atletas serão excluídos do campeonato, suspenso por 1 ano de qualquer evento esportivo do município organizado pelo CMD e multados e a equipe vencedora será marcado 3 pontos e 6000 x 0 . Se alguma equipe entregar algum KOPP, será penalizado e punido pelo CMD .

OBS –Somente poderá ser consumido bebidas alcoólicas socialmente e lanches .

## DA PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS

Art 3º- Somente poderá participar do Campeonato, atletas que tenha vínculo com o município ;

- Titulo de eleitor no Município com mais de 6 meses .

- Bloco Produtor Rural no Município de Victor Graeff, por mais de 6 meses.

- Bens , Movéis ou Imovéis que resultam em impostos , com mais de 6 meses .

- Atletas que participaram de eventos esportivos no município, como atletas locais .

OBS-Filhos dependentes destes poderão participar do Campeonato .

Cada equipe poderá inscrever no máximo 4 atletas e no mínimo de 3 atletas .

#### VALOR DA INSCRIÇÃO E PRAZO

Art 4º - O valor da taxa de inscrição será de 50,00 reais por equipes, pago ao CMD do Município na Secretaria de Educação. O prazo pra entregar a ficha de inscrição dos atletas e pagamento da taxa de inscrição será até o dia 5 de Setembro 2019 na Secretaria de Educação .

#### DOS JOGOS

Art 5º - As equipes jogarão 3 Canastras por rodada, e a pontuação será a seguinte ;

a)Cada Kopp vencido 1 ponto

b)Cada Kopp perdido 0 ponto

OBS – Para critério de desempate valerá o somatório dos pontos do Kopp .

Os jogos serão entre as equipes, jogando sempre 2 atletas de cada equipe. Os reservas só poderão jogar no término de cada Kopp, o atleta substituído não poderá mais atuar .

OBS-Somente terá substituição no decorrer do KOPP, se o atleta tiver ato de indisciplina ou questão de mal estar .

## DAS DETERMINAÇÕES

Art 6º - Serão jogados 3 Kopp por mesa e cada Kopp vai até 2000 pontos ou mais conforme a soma referente . Para a abertura será ;

- a)Abaixo de 1000 pontos abertura com 50 pontos .
- b)De 1000 pontos ou acima, abertura de 100 pontos .
- c)Canastra vale abertura .

Art 7º - A contagem das cartas será ;

- a)Coringa (2) = 10 pontos
- b)Até a carta de nº 7 inclusive = 5 pontos
- c)A carta AS (AIS) 15 pontos e as demais 10 pontos
- d)O três preto vale 100 pontos (Negativos)
- e)O três vermelho vale 100 pontos caso a equipe tenha canastra .
- f) A batida vale 50 pontos .
- g)O Coringão vale 20 pontos

Art 8º - A Canastra Limpa Natural (Sem Coringa) valerá 200 pontos, enquanto a suja (Com Coringa) valerá 100 pontos, importante lembrar que não poderá mexer o coringa após feito a abertura na mesa. Ficou estabelecido que não vale canastra de coringa ou seja 7 coringas no mesmo jogo. Vale canastra como abertura = 100 pontos.

Art 9º - As cartas poderão ser dadas de uma a uma ou de duas como o jogador achar necessário no sentido horário.

OBS- Se o jogador tiver mais que 13 cartas na mão, quando está recebendo as cartas no início da canastra, e for comprovado terá que dar as cartas novamente .

Art 10º -No início de jogo o MÃO poderá pescar apenas uma vez, após iniciado a partida não poderá mais mexer no bagaço(sob pena da equipe for penalizada com 50 ou 100 pontos), ao pegar o bagaço para abertura e não conseguir abertura a dupla perderá 50 ou 100 pontos dependendo da necessidade da abertura, e se misturar as cartas junto com as da mão, e não conseguir abertura perderá o Kopp(Canastra), sendo o adversário creditado em 2000 pontos e a dupla infratora zero ponto, toda vez que pegar o bagaço para abrir um jogo, terá que abrir com a carta que o adversário largou na mesa(Bagaço) .Se cair 3 preto no bagaço tranca a mesa, quando algum jogador bater o jogo e o restante dos jogadores tiver ficado com cartas na mão, essas cartas terão que ser descontadas na contagem. Se o jogador largar 3 vermelho na mesa (bagaço), por engano o adversário não poderá levar, somente se for outra carta, ai podendo contar 100 pontos se tiver canastra. Qualquer jogador na mesa poderá, se necessário, bater com o bagaço, caso o jogador largar mais de uma carta na mesa (bagaço) perde o KOPP. Fazer abertura errado ou colocar carta errado no jogo também perde o KOPP ou caso o jogador colocou a carta no jogo, mas viu que não era a certa pode jogar no bagaço.

#### DA PREMIAÇÃO

Art 11º - O CMD ofertará de premiação;

Troféu e medalhas para a equipe campeão

Troféu e medalhas para a equipe vice campeão

Troféu e medalhas para a equipe 3º colocado

Troféu e medalhas para equipe 4º colocado

OBS – O dinheiro arrecadado com as inscrições das equipes, 50 % será distribuído com as equipes do 1º ao 4º colocado.

## CLASSIFICAÇÃO E FINAL

Art 12º - Para a realização do Campeonato, deverá ter no mínimo de 12 equipes inscritas .A fórmula de disputa será anexada ao carnê dos jogos após a confirmação das equipes .

Os baralhos, súmulas e canetas para os jogos será disponibilizado pelo CMD .

## SÚMULAS

Art 13º - Haverá uma súmula em 3 vias, a original fica com o CMD e a 2º e 3º vias vai para as equipes .Os pontos devem ser contados em voz alta pelo jogador , um de cada vez, as súmulas e caneta deverão ficar no banco ao lado da mesa, de acesso visível a todos os jogadores possam conferir .Todos os participantes do jogo deverão assinar a súmula antes do início da partida . Para a marcação da súmula os jogadores entrarão em comum acordo , quem marca não poderá fazer a contagem das cartas .

Art 14º - Durante os jogos os jogadores não poderão falar (não tenho coringa, não pegar o bagaço ou pegar bagaço, pode bater) e outras

palavras que podem influenciar no jogo e nem fazer sinal . As equipes NÃO poderão jogar valendo dinheiro ou bebidas, somente valendo a pontuação do campeonato .

OBS – Não será permitido fumar durante as partidas .

Art 15º -As dúvidas do presente regulamento deverão ser esclarecidos junto ao CMD, quanto a aplicação deste regulamento fica assim aprovado que a partir do início do Campeonato, passa a vigorar revogando as disposições em contrário .

Art 16º -O CMD e a LIGA, se reserva no direito de poder julgar a qualquer fato que venha ocorrer durante a competição .

Victor Graeff , 12 de Agosto 2019

EVANDRO ROSSI

DIRETOR DE ESPORTE

