

XVIII JOGOS AFFEMG
Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais 2018
REGULAMENTO BURACO

1 - DAS INSCRIÇÕES

1.1 - As inscrições deverão ser feitas em duplas, podendo ter um reserva.

1.2- As inscrições serão conferidas e conciliadas pela coordenação dos Jogos. **O sorteio das equipes nas chaves e a elaboração de todas as rodadas a serem disputadas acontecerão na primeira rodada de jogos, marcada inicialmente para o dia 07 de agosto de 2018 (terça feira) às 19h.**

1.3 - A data de início do Torneio de Buraco poderá ser antecipada de acordo com o número de inscritos. Caso ocorra, todos os inscritos serão avisados pela coordenação dos Jogos.

2 - DO BARALHO

2.1 - Os baralhos serão fornecidos pela AFFEMG.

3 - DO TORNEIO

3.1 - O torneio se subdividirá em fases distintas: Metropolitana/Regional e Estadual, conforme tabelas a serem divulgadas no Boletim dos Jogos e no site da AFFEMG.

3.2 - A primeira fase dos jogos será realizada em Belo Horizonte e nas sedes das Diretorias Regionais da AFFEMG, dependendo do número de inscritos por localidade.

3.3 - A Fase Metropolitana e Regional também terá premiação para os campeões, segundos e terceiros colocados, além de classificar as melhores duplas para à fase Estadual.

3.4 - Conforme o Regulamento Geral, caso haja apenas uma equipe inscrita em sua Região, a mesma estará classificada para representá-la na etapa da fase Estadual.

4 - DO OBJETIVO DE JOGO

4.1 - O objetivo do jogo em duplas será fazer o maior número possível de pontos em cada mão até atingir o número mínimo de pontos estipulado de 2.000 (dois mil).

5 - DAS PRELIMINARES

5.1 - Proceder-se-á o embaralhamento das cartas e o sorteio para definição do primeiro carteador (quem tirar a carta mais alta terá esta incumbência).

5.2 - O carteador, se for o caso, poderá escolher onde quer se sentar (as duplas devem se sentar em lugares alternados).

5.3 - O carteador, após embaralhar as cartas, as oferecerá ao jogador imediatamente à sua esquerda que procederá ao corte.

5.4 - O carteador distribuirá, a partir do jogador colocado à sua direita, onze cartas, uma a uma. Enquanto isto, o jogador à sua esquerda separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um. Estes dois montes serão colocados à parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de “morto”.

5.5 - As cartas que sobrarem após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de “monte para compras”.

5.6 - As cartas deverão permanecer intocáveis até a conferência da exatidão da distribuição, podendo ser completadas em caso de número inferior a 11 (onze) ou cancelando a distribuição, em caso superior a 11 cartas.

5.7 - Quem começar comprando, terá direito a comprar 2 (duas) cartas, desde que a primeira carta comprada não lhe sirva e que não tenha sido levada ao jogo em poder do comprador.

5.8 - As cartas descartadas, com a face virada para cima, passarão a formar um monte no centro da mesa, paralelo ao monte de compras. O nome do monte de cartas descartadas será “lixo” ou “bagaço”.

5.9 - Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras, poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir, o jogador poderá comprar uma carta do “lixo” (ou “bagaço”), deixando de comprar no monte de compras, mas, se assim proceder, deverá comprar todas as cartas que compõem o “lixo” (ou “bagaço”) e descartará uma carta.

6 - DAS REGRAS

6.1 - A formação dos jogos receberão nomes e obedecerão às regras, que são:

I - As sequências – grupos de cartas de um mesmo naipe, cuja formação obrigatoriamente terá, no mínimo, três cartas e, no máximo, seis cartas, por exemplo: 04, 05 e 06 de espadas. Quando passarem a ter mais de seis cartas, as sequências

receberão o nome de canastras. Uma sequência poderá começar com um Ás ou terminará com ele; se começar com o Ás, poderá ser colocado o 02, 03, 04 e assim por diante. Se terminar com o Ás colocado após o Rei, não haverá possibilidade de se colocar novas cartas.

II - As canastras – grupos de cartas com, no mínimo, sete cartas de um mesmo naipe, por exemplo: 06, 07, 08, 09, 10, Valete, Dama de Copas. As canastras poderão ser: Simples ou Sujas e Canastra Real.

Uma canastra será chamada de Simples ou Suja quando, entre as sete cartas estiverem um curinga; por exemplo: 06, 07, 08, 02, 10, Valete, Dama de Copas; no entanto, esta canastra poderá se tornar Real caso sejam colocadas no jogo as cartas 03, 04, 05 e 09 de copas passando o 02 para o início da formação. Porém, se o 02 for de naipe diferente, ela continuará sendo uma canastra Simples ou Suja.

A Canastra Real será composta de sete cartas de um mesmo naipe e não terá curingas; por exemplo: 06, 07, 08, 09, 10, Valete e Dama de Copas. No entanto, se for colocado um 02 para que possam ser colocadas outras cartas, mesmo que o 02 seja do mesmo naipe, a canastra tornar-se-á Simples ou Suja, podendo retornar à condição de Real se o 02, no decorrer do jogo, for parar na sua posição original, ou seja, antes do 03 de Copas. Uma canastra deixará de ser canastra se nela forem incluídas duas cartas 02. Os curingas terão movimentação livre dentro da canastra.

III - Trincas - Não será permitido trinca.

6.2 - O jogador, parceiro de quem desceu jogos na mesa, poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar, contanto que antes compre uma carta do monte de compras ou o “lixo” e desça os jogos e, posteriormente, descarte uma carta para seguir o jogo.

6.3 - O jogador que conseguir descer todas as suas cartas pegará o “morto” e continuará no jogo. Caso, para pegar o “morto”, ele desça todas as suas cartas e se não houver feito o descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte; porém, se para pegar o “morto” houver feito descarte, deverá esperar até a sua nova vez de jogar para usá-lo.

6.4 - Quando uma dupla conseguir descer todas as cartas, inclusive a do “morto”, e tiver pelo menos uma Canastra Real, a partida estará terminada e proceder-se-á a contagem dos pontos.

6.5 - Não serão permitidos conversas, insinuações ou gestos entre parceiros, assistentes ou participantes do jogo, considerando-se sinal, qualquer gesto, o qual não é permitido.

6.6 - Os assistentes não poderão interferir durante a realização da partida.

6.7 - As cartas obrigatoriamente deverão permanecer sobre a mesa de jogo, evitando-se mal entendido.

6.8 - O encerramento da jogada se verificará no exato momento do descarte, não podendo carta descartada, mesmo que erradamente, voltar à mão do parceiro.

6.9 - O fato de um parceiro optar pelo “lixo”, trazendo-o para o seu local de jogo ou sua mão, impede que ele desista do jogo do lixo e vá ao baralho, sendo ele obrigado a jogar com o “lixo”. Caso um parceiro coloque a mão no baralho, terá que comprar e não poderá lixar.

6.10 - Caso exista mais de um jogo do mesmo naipe, o arrumador das cartas deverá perguntar em qual jogo a carta ou cartas deverão ser colocadas.

6.11 - O jogador não poderá pegar carta do lixo e descartar a mesma ou outra carta igual.

6.12 - Depois de descartar, o jogador não poderá descer mais jogo ou carta.

6.13 - Qualquer carta comprada não poderá ser mostrada a ninguém; caso isso aconteça, a mesma será descartada ou descida.

7 - DAS PARTIDAS

7.1 - A dupla que primeiro fizer 2.000 (dois mil) ou mais pontos ganhará a partida.

7.2 - A dupla que acumular 1.000 (hum mil) ou mais pontos, ficará, a partir de então, em situação de vulnerabilidade para o início da próxima rodada de jogo.

7.3 - Os jogos serão disputados em melhor de 3 partidas.

7.4 - **Somente na Fase Estadual, em jogos eliminatórios, dependendo do número de participantes inscritos, poderá ocorrer uma das duas situações a seguir:**

I - caso o jogo esteja empatado no número de partidas em 1 a 1, a terceira partida “negra” será realizada em queda única.

II - o jogo poderá ser realizado em partida única de 3.000 (três mil pontos).

7.5 - Não será permitida a presença de pessoas estranhas ao campeonato no recinto em que os jogos estiverem sendo realizados.

8 - DOS VALORES DAS CARTAS

8.1 - Todas as cartas em poder do jogador ou da dupla valerão pontos.

A contagem dos pontos deverá ser feita da seguinte forma:

a - Ás = 15 (quinze) pontos cada.

b - Rei, Dama, Valete, 10, 09 e 08 = 10 (dez) pontos cada.

c - 07, 06, 05, 04, 03 = 05 (cinco) pontos cada.

d - 02 (que serão os curingas) = 10 (dez) pontos cada; mesmo quando usado numa sequência como se não fosse o curinga o seu valor é de 10 (dez) pontos.

8.2 - Na contagem de pontos de cada rodada, pontuações terminadas em 5 serão arredondadas para cima.

9 - DA CONTAGEM DOS PONTOS

9.1 - Os pontos que deverão ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:

a - A batida (após a compra do morto) = 100 (cem) pontos.

b - Canastra Real (cada uma) = 200 (duzentos) pontos.

c - Canastra Simples ou Suja (cada uma) = 100 (cem) pontos.

9.2 - Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, em caso de batida, deverão ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

a - Ás (cada) = 15 (quinze) pontos.

b - 08, 09, 10, Valete, Dama, Rei (cada) = 10 (dez) pontos.

c - 03, 04, 05, 06, 07 (cada) = 05 (cinco) pontos.

d - 02 (cada) = 10 (dez) pontos.

9.3 - As cartas que permanecerem nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também deverão ser contadas e somadas só que de forma negativa, e os pontos deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa.

9.4 - Caso uma dupla pegue o morto, não conseguindo utilizá-lo ou descartá-lo e havendo a batida final, perderá 100 pontos.

9.5 - Um adversário deverá sempre conferir a contagem de pontos do outro, não cabendo reclamação posterior.

10 - DO "MORTO"

10.1 - Se no momento da distribuição for esquecido de separar os "mortos", não invalidará a mão, retirando do fundo do baralho as cartas correspondentes do mesmo.

10.2 - Não será necessário ter Canastra Real para pegar o "morto" e poderá pegá-lo usando o lixo.

10.3 - A dupla (ou ambas) que não utilizar o “morto” perderá 100 (cem) pontos.

11 - DA BATIDA FINAL

11.1 - Para a batida final terá que ter pelo menos uma Canastra Real, só podendo bater comprando no baralho.

12 - ENCERRAMENTO DAS CARTAS

12.1 - Terminadas as cartas do baralho, um “morto” deverá ir para ao centro da mesa e, na reincidência, o outro “morto”.

12.2 - **Não havendo mais cartas do baralho, o jogador à frente somente fará uso das cartas da mesa (“lixo”) numa única hipótese descrita no item 12.3.**

12.3 - Após a última carta de mesa for comprada e não houver mais morto para ir à mesa, o jogo só terá prosseguimento se a carta descartada servir de encaixe no jogo de mesa da dupla adversária. Sendo assim, a dupla posterior poderá utilizar todo o lixo. Mas caso a última carta descartada não for de encaixe de mesa da dupla adversária, mesmo que outras cartas do lixo forem de encaixe ou a carta descartada servir no jogo de mão dos adversários, a partida está encerrada.

12.4 - **Caso termine as cartas do monte, sem que nenhum jogador tenha conseguido a batida final, não serão descontados os pontos referentes às cartas das mãos de nenhum dos jogadores.**

13 - DO EMPATE

13.1 - Em caso de empate com 2000 (dois mil) pontos ou mais, os jogadores jogarão mais uma rodada até que se dê o desempate.

14 - DAS PENALIDADES

14.1 - Quando houver transgressão a qualquer artigo regulamentar, poderá a dupla adversária, julgando-se prejudicada, solicitar a intervenção da comissão organizadora, que poderá aplicar as seguintes penalidades:

a - Advertência.

b - Perda de pontos – no mínimo de 100 (cem) pontos.

c - Desclassificação da dupla faltosa.

15 - DA FISCALIZAÇÃO

15.1 - As rodadas serão acompanhadas por um fiscal, designado pela Comissão Organizadora.

16 - DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

16.1 - As partidas da Fase Metropolitana e Regional serão disputadas no sistema “Melhor de Três”.

16.2 - As partidas da Fase Estadual serão disputadas no sistema de partida única de 3.000 (três mil) pontos ou “Melhor de Três”, dependendo do número de duplas inscritas, de acordo com o item **7.4** desse regulamento.

16.2 - Os jogos com resultados finais por WO serão considerados valor máximo de pontos a dupla vencedora, ou seja, 2.000 a 0. Esses resultados serão válidos para classificação de equipes dentro da mesma chave. Porém, esse resultado não será levado em consideração quando compararmos com duplas de outras chaves para efeito de classificação para fase eliminatória.

16.3 - **As partidas finais da fase Estadual serão realizadas entre os vencedores de cada fase Metropolitana e Regional, no dia 25 de agosto de 2018.**

17 - DISPOSIÇÕES GERAIS

17.1 - A inscrição do atleta na prova implica a aceitação deste regulamento e seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização por meio do endereço eletrônico eventos@affemg.com.br ou do telefone (31) 3289-5709.

17.2 - A organização é soberana e decidirá sobre os casos omissos deste regulamento e possíveis recursos impetrados e, inclusive, poderá promover alterações que se fizerem necessárias para a manutenção dos Jogos.