

# Modalidades: Canastra Dupla, Dominó Dupla e Xadrez

Nas modalidades Canastra Dupla, Dominó Dupla e Xadrez (Local Câmpus Jaraguá do Sul, sala: C1, C2, C3) as inscrições serão no dia 24/05/14 (no dia dos jogos) das 8h30min às 9h15min. Início do jogo de Canastra às 9h30min. Não será cobrada taxa de inscrição. Dos critérios para participarem do Dominó Dupla, Canastra Dupla e Xadrez: servidores, alunos, ex-alunos e familiares.

Canastra Dupla: Responsável Kely( Câmpus JS)

Dominó Dupla: Responsáveis :Janete e Luciane ( Câmpus JS)  
Afonso(câmpus GW)

Xadrez: Responsáveis: Roberto e Paulo Medeiros (Câmpus JS)  
Vanessa ( Câmpus GW)

## Regulamento DOMINÓ Dupla

**01.** Poderão inscrever-se: **Servidores, alunos, ex-alunos, e familiares**, sendo obrigatório em cada dupla ter um ex-aluno, aluno ou servidor , as duplas poderão ser masculinas, femininas ou mistas; os jogadores que participarem do dominó dupla poderão participar de outras modalidades disputadas nos jogos, mas não será alterada a programação de nenhuma das modalidades para aguardar tais jogadores. portanto deverá optar em participar somente por uma modalidade (xadrez, dominó dupla ou canastra dupla).

**02.** O jogo será decidido em 01(uma) partida vencedora de 100(cem) pontos. Quem ganhar continua de acordo com a tabela de cruzamentos.

**03.** Para início da partida, as pedras serão embaralhadas pelo fiscal cabendo a saída para quem tiver o doble seis. Nas demais jogadas, as pedras serão embaralhadas pelo jogador “saidor” da jogada anterior, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado a sua direita.

- 04.** As pedras deverão ficar obrigatoriamente sobre a mesa, dispostas em uma fileira.
- 05.** A pedra terá validade como jogada a partir do momento em que for deitada na mesa e solta pelo jogador.
- 06.** Se uma pedra não servir em nenhuma das pontas, quando jogada , então comprovado pelo fiscal a dupla que errou perderá 30 pontos, sendo embaralhado todas as peças e inicia nova partida, o mesmo ocorre para um gato ( que é um erro de posição descoberto depois de alguma rodada )
- 07.** Joga-se com qualquer número de doubles ou pedras do mesmo naipe.
- 08.** Verificando-se empate na contagem de pontos provenientes de um fecha, seja obrigatório ou não, perderá os pontos a dupla que fechou.
- 09. Após cada bate, somente serão computados os pontos da equipe adversária.**
- 10.** As infrações ocorridas deverão ser anotadas em favor do adversário, assim que a jogada seja concluída.
- 11.** Não poderá haver conversa entre os parceiros durante o jogo.
- 12.** Se um jogador “passar” com pedras na mão, ignorando tê-las, fará a dupla perder 20(vinte) pontos em favor do adversário e a jogada será anulada.
- 13.** Os atletas ficam impedidos de fumar e consumir bebidas alcoólicas na área de **competição durante as partidas.**

## **Regulamento CANASTRA Dupla**

- 01** Poderão inscrever-se: **Servidores, alunos, ex-alunos, e familiares**, sendo obrigatório em cada dupla ter um ex-aluno, aluno ou servidor , as duplas poderão ser masculinas, femininas ou mistas; os jogadores que participarem da canastra dupla poderão participar de outras modalidades disputadas nos jogos, mas não será alterada a programação de nenhuma das modalidades para aguardar tais jogadores. Portanto deverá optar em participar somente por uma modalidade (xadrez, dominó dupla ou canastra dupla).
- 02.** As disputas serão decididas em 01(uma) partida até 2.000(dois mil) pontos. Quem ganhar continua de acordo com a tabela de cruzamentos. Caso haja muitas duplas inscritas a partida encerra-se em 1.500 pontos (mil e quinhentos pontos).

**03.** O sentido será Anti-horário.

**04.** Os baralhos serão embaralhados por ambas as duplas, sendo que em seguida um elemento de cada dupla tirará uma carta. A maior carta começará o jogo, dando 11(onze) cartas para cada um. O componente da outra dupla que estiver a sua esquerda fará o corte do baralho e distribuirá dois mortos com 11(onze) cartas cada.

**05.** O “saidor” poderá rejeitar a primeira carta comprada sem trocá-la junto com as outras cartas que se encontrarem em suas mãos, tendo o direito de comprar outra carta, descartando esta ou outra do monte.

**06.** Só poderão ser feitas trincas com ÁS , REI e TRÊS .

**07.** As canastras poderão ser SUJAS ou LIMPAS.

**08.** As canastras sujas poderão ser limpas a qualquer momento, se o curinga usado for do mesmo naipe do jogo em que foi utilizado. Porém, o coringa colocado no jogo não pode ser trocado por outro.

**09.** Para utilizar 02(dois) coringas em um mesmo jogo é necessário que um deles seja do mesmo naipe do jogo e se encontre na ordem do mesmo.

**10.** Não serão utilizados os “cingões”.

**11.** Para pegar o morto pode-se bater com descarte e sem canastra.

**12.** Para o bate final é necessário que a dupla tenha uma canastra (limpa ou suja).

**13-** Para efeito de contagem de pontos fica estabelecido:

Canastra Limpa	200 pontos
Canastra Suja	100 pontos
Batida	100 pontos
Ré do Morto	- 100 pontos
Todas as cartas	10 pontos

**14.** A dupla que quiser bater o jogo poderá fazê-lo comprando as cartas vivas (mesa) ou as mortas (lixo), salvo o exposto no item 20.

**15.** Entende-se “Ré do Morto”, quando uma das duplas não consegue pegar o morto antes que a outra realize o bate final (como punição terá uma perda de 100(cem) pontos no seu placar). Salvo no caso do Item 18 que nenhuma dupla perderá pontos.

**16.** Após a batida cada dupla fará a sua própria contagem, no caso de dúvida ou necessidade o fiscal de mesa processará também a contagem dos pontos.

**17.** No caso da necessidade do fiscal realizar nova contagem, e alguma das duplas se negar a permitir ou algum integrante das mesmas, esta dupla será declarada perdedora, indiferente do placar da partida, sendo também desclassificada da competição.

**18.** Se o baralho do monte de compra chegar ao final, o último a jogar será aquele que comprar a última carta, sendo que este terá o direito ao descarte, mesmo se não for bater.

**Parágrafo Único** – Se este jogador não bater, nenhuma das duplas somará os pontos da batida, ao contrário, pagarão as cartas que tiverem nas mãos.

**19.** A dupla que chegar a 1.000(mil) pontos (buraco), só poderá abrir o jogo com 08(oito) cartas (oitenta pontos). Se a dupla que estiver no buraco baixar com menos de 08(oito) cartas deverá recolher o jogo e só poderá baixar as cartas novamente com 10(dez) cartas (cem pontos).

**20.** Todo jogador que ficar com apenas 01(uma) carta na mão (PICA – PAU), antes ou depois de pegarem o morto, somente poderá pegar cartas do baralho (monte de compra) e não do descarte.

**21.** Não será permitido qualquer tipo de algazarra por parte das duplas, quando estiverem em disputa, sentadas às mesas.

**22.** Os atletas ficam impedidos de fumar e consumir bebidas alcoólicas na área de competição durante as partidas.

**23.** Só será permitida a conversa paralela ao jogo, depois que for encerrada a jogada ou partida.

**24.** O jogador que por motivo qualquer, agredir ou tentar agredir física ou moralmente o companheiro, fiscal de mesa, o adversário, ou qualquer outra pessoa, será automaticamente desclassificado junto com seu parceiro de dupla.