

## REGULAMENTO DO TORNEIO “BURACO”

### I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**ART. 1º** Este Regulamento é o conjunto das disposições que rege a competição do TORNEIO DE BURACO - ROSAS DE ABRIL 2018, promovido pela ASSUFEMG – Associação dos Servidores da UFMG.

**ART. 2º** São de competência da ASSUFEMG e da Comissão Organizadora a realização, promoção e organização do Torneio.

### II Do Local, Data e Hora

**Art. 3º** O torneio de buraco será realizado no Espaço Cultural “Francisco de Assis Mota (Chicão)” - Assufemg, no mês de abril, em data e horário a serem definidos no Congresso Técnico.

**§1º** A data do congresso técnico será definida pela Comissão Organizadora e comunicada aos representantes de cada equipe.

### III Da Participação

**Art. 4º** Poderão participar do torneio de buraco servidores do quadro, associados, filhos de associados (maior de 18 anos) e terceirizados.

**§1º** É gratuita a inscrição no torneio.

**§2º** Pelo menos 1 (um) jogador da dupla tem que ser sócio da Assufemg ou servidor do quadro.

**ART. 5º** Objetiva-se por meio do torneio, o estímulo à prática de jogos de mesa e também de lazer e entretenimento na Universidade, promovendo a confraternização das equipes e jogadores participantes, contribuindo assim para o desenvolvimento e envolvimento dos servidores da Comunidade Universitária.

**ART. 6º** Os participantes serão considerados conhecedores deste regulamento, e assim se submeterão a todas as consequências que dele possa emanar.

**ART. 7º** Compete a ASSUFEMG, por meio da Comissão Organizadora:

- a) Interpretar este regulamento e zelar pela sua perfeita execução;
- b) Elaborar, observar e fazer cumprir a tabela dos jogos;
- c) Designar oficiais de arbitragem e delegados dos jogos, não sendo admitida qualquer impugnação ou veto dos indicados;

- d) Aprovar ou impugnar os resultados dos jogos, após exame das súmulas e respectivos relatórios;
- e) Determinar a perda dos pontos quando qualquer equipe utilizar jogador sem condições de jogo;
- f) Examinar os documentos dos jogadores inscritos, de acordo com o estabelecido neste regulamento.

#### IV – DAS CATEGORIAS

**ART. 8º** Será disputada a seguinte categoria:

Categoria Adulto: A partir de 18 anos.

1 Será disputado pelo sistema de duplas, permitindo-se a inscrição de 2 (dois) jogadores por equipe.

#### V DO SISTEMA DE DISPUTA

**ART.9º** A disputa será por duplas e em forma de eliminatória em todos os jogos, ou seja, depois da primeira rodada de jogos, as duplas que vencerem vão para a próxima fase e assim por diante até chegar à partida final onde a dupla vencedora será considerada a campeã.

**9.1** Sistema de Disputa:

#### A FASE CLASSIFICATÓRIA:

- a) As equipes, até 10 (dez) minutos antes da hora marcada para o início das partidas, deverão se identificar perante a equipe de arbitragem munidas da relação de atletas e suas identificações;
- b) As equipes jogarão no sistema de “mata-mata”, cada partida será disputada em 3 (três) quedas;
- c) Será vencedora da queda a dupla que obtiver maior número de pontos, obtendo no mínimo 2.000 pontos = vulnerável com 1.000 pontos;
- d) Terão o direito de disputar as fases sucessivas, as equipes que vencerem forem vencendo os seus jogos;
- e) A contagem de pontos da partida será:
  - 1- Vitória de 2 x 0, a dupla marcará 2 pontos;
  - 2- Vitória de 2x1 a dupla marcará 1 ponto;
  - 3- Vitória por WxO a dupla marcará 2 pontos.
- f) Os pontos do baralho serão contados a partir da seguinte tabela:

A	CANASTRA REAL	200 PONTOS
B	CANASTRA CONGADA (SUJA)	100 PONTOS
C	AS	15 PONTOS
D	CONGA, CARTA N. 2	10 PONTOS
E	CARTA N. 8 AO REI (INCLUSIVE)	10 PONTOS
F	CARTA N. 3 OU 7 (INCLUSIVE)	05 PONTOS
G	BATIDA DA PARTIDA	100 PONTOS

**Obs.: O coringão não entra no jogo**

## VI REGRAS GERAIS

**ART. 10º** Seguem abaixo as demais regras que serão utilizados no torneio:

- 1- No horário estabelecido pela Comissão Organizadora para início de cada rodada, o árbitro dará autorização aos jogadores, concedendo 15 (quinze) minutos de tolerância para a equipe atrasada;
- 2- A dupla que chegar ao local de jogo com mais de 15 (quinze) minutos de atraso, após o início dos jogos será considerada perdedora por “AUSÊNCIA” (W.O);
- 3- Se as duas duplas de um mesmo confronto chegar ao local de jogo com mais de 15 (quinze) minutos de atraso, após o início dos jogos, a partida será considerada perdida por ambos;
- 4- As súmulas de anotações de pontos das partidas deverão ser preenchidas e assinadas pelos representantes de cada dupla e obrigatoriamente entregues ao árbitro do torneio ou partida;
- 5- Será desclassificada a dupla que se recusar a obedecer às regras e normas deste regulamento;
- 6- Qualquer dúvida ou divergência entre os jogadores será resolvida pelo árbitro que terá autonomia de decisão, inclusive para os casos omissos, anotando qualquer irregularidade e/ou decisão no verso da súmula;
- 7- Para o jogo propriamente dito serão observadas as regras deste regulamento;
- 8- A ASSUFEMG fornecerá os baralhos para a jornada, caso os participantes queiram poderão utilizar baralhos pessoais, desde que aprovados pelas duplas em disputa;
- 9- Em nenhuma hipótese será permitido fazer trincas;
- 10- No início de cada jogo, o primeiro comprador poderá comprar 2 (duas) cartas desde que descarte a primeira antes de envolvê-la com as demais de sua mão;
- 11- Os jogadores deverão manter as mãos sobre a mesa;
- 12- Para definir quem iniciará o jogo, distribuindo as cartas, será por meio de sorteio pelo árbitro da partida. A partir daí o baralho será distribuído rodando pela direita;
- 13- Qualquer carta comprada não poderá ser mostrada a ninguém, caso isso aconteça à mesma terá que ser descartada ou descida;
- 14- O jogador que no momento do descarte liberar a carta para o lixo, ou simplesmente mostrar a carta que pretendia descartar não poderá refugá-las, ou seja, trocar a carta;
- 15- Durante o jogo todos os jogadores deverão permanecer em absolutamente silêncio e sem emissão de sinais. O juiz poderá findar a queda, proclamando a derrota da dupla faltosa;
- 16- A batida final só será possível quando a dupla tenha pelo menos uma “canastra real”;
- 17- Para pegar o morto não se fará necessário ter qualquer tipo de canastra real ou suja;
- 18- Quando um jogador pegar o morto com a última carta do monte, deverá descartar para o adversário que poderá descer seu jogo e finalizar a partida, ficando determinado que não houve “BATIDA” de mão;
- 19- A dupla que não pegar o morto perderá o equivalente a uma canastra furada, ou seja, 100 pontos;
- 20- Acabando as cartas a serem compradas será colocado um dos mortos na mesa, para dar sequência do jogo. Se necessário outro morto também irá para a mesa;
- 21- A batida final valerá 100 pontos;

- 22- Acabando as cartas da mesa o último comprador se não bater, descarta uma carta e o próximo joga com o lixo. Como foi com lixo não haverá batida de mão;
- 23- Poderá ser feito o arredondamento de pontos no final de cada contagem com múltiplos de 10;
- 24- A dupla que atingir 1.000 pontos só poderá iniciar a descida de cartas com no mínimo 75 pontos de acordo com a valorização das cartas;
- 25- Na descida das cartas caso haja algum engano com relação à soma dos pontos mínimo de 75, observado pela dupla adversária antes da primeira comprada a dupla que estiver descendo será penalizada e o valor da descida passará para 90, 120, 150 respectivamente;
- 26- Uma carta colocada na mesa não poderá em hipótese alguma retornar a mão;
- 27- Quando um dos participantes de posse de três ou mais cartas se enganar e furar a única canastra real existente perderá 100 pontos;
- 28- Em quaisquer circunstâncias as cartas que sobrem nas mãos deverão ser pagas;
- 29- O jogo poderá ser batido com as cartas de lixo;
- 30- Pode pegar o lixo independente de fazer jogo ou não.

Comissão Organizadora  
Marcelo Lima e José Tiago