

TORNEIO DE BURACO ABERTO

Serão 4 RODADAS DE 45 minutos CADA, sem limite de pontuação.

A 1ª Rodada tem caráter classificatória, com contagem dos pontos - As duplas vencedoras da 1ª rodada serão inscritas no grupo "A" e as perdedoras no grupo "B"

A partir da 2ª rodada quem caiu no grupo "A" vai competir com quem caiu no grupo "B", e irá para a próxima fase a metade das duplas melhores ranqueadas na pontuação de todo o torneio (se o número de duplas que cair for ímpar, será metade +1)

Na 3ª e 4ª rodada a combinação das chaves será feita de modo aleatório e seguirá o critério de eliminação. Irá para a próxima fase a metade das duplas melhores ranqueadas na pontuação de todo o torneio (se o número de duplas que cair for ímpar, será metade +1)

Ao final da 4ª rodada, iremos anunciar o vencedor, que será a dupla que realizar mais pontos durante todo o torneio.

1ª Critério de desempate: Dupla que tiver a maior diferença de idade entre elas.

2ª Critério de desempate: Dupla que tiver o jogador mais velho.

*Caso a dupla chegar atrasada e já tenha sido iniciada a 1ª rodada, a dupla deverá aguardar e entrar na 2ª rodada, e após o início da 2ª rodada não serão aceitas a entrada de duplas atrasadas.

REGRAS GERAIS

1. A organização irá indicar o local (mesa e cadeira) e posição onde cada dupla irá se sentar
2. Caso as duplas estejam em número ímpar na primeira rodada, iremos sortear uma dupla para não jogar a 1ª rodada, indo direto para a segunda rodada no grupo como vencedora e receberá a pontuação de 2000. Na segunda rodada será desclassificada a dupla perdedora que fizer menos pontos
3. Ao sinal da organização, o cronômetro será iniciado e a jogo começa
4. Ao término de cada rodada haverá um intervalo de 15 minutos. Nesse período serão consolidados os dados e os resultados apresentados, informando quais jogadores estarão classificados para próxima rodada, as novas duplas formadas e os confrontos
5. Ao final da 4ª rodada será informado o ranking (total de pontos em todo o torneio) das duplas. Em caso de empate na pontuação final, o critério de desempate será a idade do participante, indicando que o jogador com maior idade terá vantagem
6. Ao final será realizado a premiação e encerramento do torneio

CONDUTA

7. Durante a partida não será permitida comunicação entre os participantes a respeito de toda e qualquer jogada
8. A marcação dos pontos será feita pela dupla de menor número de registro. Após a marcação, as duas duplas deverão conferir e assinar, ficando cientes sobre o resultado do jogo e não podendo questionar futuramente
9. Após conferir, um representante da mesa deverá entregar para a mesa coordenadora para consolidação dos pontos e do Ranking
10. Quando a mesa de controle anunciar o término do tempo, nenhuma ação a mais será permitida, serão contabilizadas as cartas da mesa, sem considerar os pontos da mão, batida e morto.
11. Os jogadores deverão seguir rigorosamente o tempo determinado para cada partida, para não prejudicar os demais participantes e apuração do resultado. Após término de cada partida, a mesa apuradora deverá ser imediatamente informada do resultado
12. Os baralhos deverão ser conferidos antes de começar a partida
13. É proibido perguntar quantas cartas os parceiros têm durante o jogo
14. Não será permitido permanecer ao lado da mesa de controle durante a chamada das duplas e na apuração dos resultados, apenas membros da organização. Favor aguardar na área no salão de jogos
15. O descumprimento das regras implicará na desclassificação da dupla infratora
16. A participação no torneio expressa que o jogador leu e concordou com estas regras
17. Qualquer dúvida dirigir-se à direção do Torneio para saná-las

DINÂMICA

18. A partida é jogada no sentido horário
19. Cada mesa é composta por 2 duplas
20. É definido quem vai ser o jogador que vai começar. O jogador à direita (anterior) embaralha, o da direita do embaralhador corta, o embaralhador distribui as cartas, 4 montes de 11, o que cortou distribui os mortos, 2 montes de 11
21. O jogador pode trocar a primeira carta caso não sirva, desde que o jogador não misture com as demais cartas da mão.

REGRAS DE BURACO ABERTO

OBJETIVO

O objetivo do jogo é fazer o máximo de pontos que são os valores somados das cartas "baixadas" por cada dupla, e das "canastras" (sequência de sete ou mais cartas de mesmo naipe). Vencerá a dupla que fizer mais pontos em 45 minutos.

Para chegar ao máximo de pontos são jogadas várias partidas, sendo que em cada rodada os dois maços (baralhos - 52 cartas) são embaralhados e a cada rodada uma pessoa diferente dá as cartas e outra, também diferente, inicia.

CANASTRA

Considera-se "canastra limpa" um conjunto de sete cartas do mesmo naipe, em sequência contínua, sem uso de curinga. A carta 2 pode estar presente contanto que esteja em seu lugar de costume (entre o ás e o 3).

A canastra suja que usar o curinga 2, no caso de ser do mesmo naipe, pode tornar-se limpa durante a partida, desde que seja limpa antes de se tornar canastra (7 cartas). Depois que formou canastra suja não limpa mais, no entanto pode continuar colocando cartas no jogo e tentar colocar o dois no lugar dele e completar uma canastra de 500 ou de 1000.

Trinca/Lavadeira são liberadas - A trinca, também conhecida como lavadeira, é formada por 3 ou mais cartas do mesmo valor, independente do naipe. Se conseguir juntar 7 cartas se faz uma canastra (limpa se não tiver curinga e suja se tiver curinga).

- Canastra limpa – Sem curinga



- Canastra suja – Com curinga



- Canastra de quinhentos – De Ás a 2, sem curinga



- Canastra Real (mil pontos) – De Ás a Ás, sem curinga



BAIXAR / FORMAR UM JOGO

Para valer pontos, as cartas devem ser baixadas, isto é, colocadas sobre a mesa, com a face para cima, em grupos de, ao menos, três cartas sequenciais, formando um "jogo". Após um jogo iniciado, pode-se então acrescentar mais cartas, de uma em uma ou mais. Se a sequência atingir sete cartas, torna-se uma canastra. Podem-se usar curingas (2) para substituir as cartas que estiverem faltando, mas apenas um por sequência ou trinca/lavadeira.

Ambos os jogadores podem baixar jogos, os quais, uma vez baixados, podem ser complementados por qualquer um dos jogadores da dupla em sua respectiva vez. É costume que todos os jogos baixados por uma dupla sejam dispostos sobre a mesa à frente de apenas um dos parceiros.

COMPRAR CARTAS

O primeiro jogador compra uma carta do monte ou do lixo, verifica quais são as combinações que pode fazer com essa carta e joga fora uma que não lhe interesse. Essa carta vai para a lixeira. Após o descarte, é a vez do jogador à esquerda daquele que começou a rodada, e assim por diante. Do segundo jogador em diante, existe a opção de comprar uma carta do monte ou todas as cartas da lixeira.

Após cada compra, o jogador poderá baixar um jogo antes de descartar uma carta da sua mão. O descarte significa que ele terminou sua jogada e está passando a vez para o próximo jogador. Uma vez feito o descarte, não é possível alterar a carta descartada ou modificar o seu jogo.

BATIDA

É quando acabam as cartas de um jogador, sendo que este ou sua dupla já tenha pego o morto. No caso de um jogo em que nenhum jogador tenha pegado o morto, só é possível bater quando os dois mortos virarem monte e as cartas da mão do jogador tenham acabado.

Batida Direta – É aquela em que o jogador acaba com as cartas da mão sem jogar nenhuma fora, ou seja, todas as cartas vão para jogos na mesa. Caso haja morto, o jogador irá pegá-lo e então continuará a jogar, sem comprar carta.

Batida Indireta – Ocorre quando o jogador termina as cartas da mão, tendo descartado alguma outra durante o jogo. Havendo morto, o jogador deverá pegá-lo, podendo jogar apenas na próxima rodada, quando chegar a sua vez de jogar.

MORTO

É o montante de 11 cartas que um jogador recebe quando acabam todas as cartas da mão. Cada morto corresponde a uma dupla. Só pode pegar o morto o primeiro jogador da dupla a acabar com as cartas da própria mão. Não é possível que a mesma dupla, ou o mesmo jogador, pegue os dois mortos. Caso as cartas do monte acabem, e haja algum morto na mesa, este será automaticamente utilizado como o monte.

CONTAGEM DOS PONTOS

Antes de se iniciar a contagem específica dos pontos, deve-se apurar de quanto cada dupla "sai". Houve batida final ou o monte acabou? Algum lado deixou de pegar o morto? Na mesa conta-se quantas canastras a dupla tem, somando-se os pontos. Os jogos com menos de sete ficam apenas para contagem posterior. A soma dos pontos das canastras, com a batida (se houve), descontado o morto que não foi pego (se o caso), e desconta o valor de "mão a pagar", é o total da saída.

Juntam-se todas as cartas dos jogos da mesa, canastras ou não, e conta-se por valor individual. Soma-se, então, este total com o da saída, anotando o valor para calcular o acumulado da partida.

É permitido, e não raro acontece, contabilizar pontuações finais negativas numa rodada.

Se a rodada acabou pelo esgotamento do monte, não há pontos de batida para ninguém e não desconta as cartas que estão na mão.

Detalhe: Se um jogador comprar o morto por batida indireta e o adversário terminar a partida antes que chegue sua vez de jogar, o morto deverá ser pago, como se não o tivesse sido comprado: pagará o morto (100 pontos negativos).

PONTUAÇÃO

Batida: 100 pontos

Não pegar o morto: -100 pontos

Valor das cartas:

Cartas de 3 ao 7 - Valem 5 pontos cada carta

O 2 e do 8 ao K - Valem 10 pontos cada carta

O Ás - Vale 15 pontos cada

Valor das canastras:

Canastra suja: 100 pontos

Canastra limpa: 200 pontos

Canastra de quinhentos: 500 pontos

Canastra real: 1000 pontos

Observações:

***Lixo Aberto**

***Canastra de A até A (1000 pontos) Permitido**

***Necessário ter canastra limpa para a batida final**

***Trinca/lavadeira são liberadas**

***Coringão não está no baralho**