



GRÊMIO INDUSTRIAL PATOBРАНQUENSE
www.gremioindustrial.com.br

CAMPEONATO INTERNO

DE

CANASTRA/TRANCA

REALIZAÇÃO: DEPARTAMENTO DE ESPORTES DO G.I.P.

SETEMBRO / 2009

REGULAMENTO ÚNICO

OBJETIVO DA COMPETIÇÃO

Através da prática desportiva promover o gosto pela modalidade e proporcionar ao associado uma situação entre amizade e a competição, visando unicamente o respeito esportivo entre ambos.

ART. 1º PARTICIPAÇÃO

Poderão participar do Campeonato de Tranca/Canastra, todas as equipes devidamente inscritas através do Departamento de Esportes até o dia 26/08/2009

ART. 2º ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

A competição será organizada e administrada pelo Departamento de Esportes e os casos omissos a este Departamento serão julgados pela Comissão Disciplinar Esportiva do Grêmio Industrial Patobranquense.

ART.3º JUSTIÇA E DISCIPLINA DESPORTIVA

A justiça e a disciplina desportiva serão julgados durante os jogos desta competição em todas as suas fases pela Comissão Disciplinar Esportiva, que terá as seguintes atribuições:

Havendo qualquer irregularidade por parte de atleta, árbitro, dirigente e publico em geral, caberá a **CDE**, analisar e emitir pareceres/relatórios e punições, quando julgar necessário; mesmo que o fato em questão não tenha sido relatado pelos árbitros da partida. Também é atribuição desta comissão aplicar as penalidades previstas neste regulamento sobre situações que contrariam os princípios norteadores da entidade ou regulamento do Campeonato Interno de Tranca.

PARÁGRAFO ÚNICO: Todos os fatos apresentados à **CDE**, em qualquer fase da competição deverão ser comunicados aos envolvidos, que por sua vez, em caso de sessão de julgamento, deverão comparecer ao julgamento na data e local estabelecido pela mesma comissão, para que sejam julgados antes do término da competição, exceto nas finais. Caso algum dos envolvidos não possa comparecer ao julgamento, este poderá enviar sua defesa por escrito e não poderá pedir novo julgamento .

ART.4º DOS ATLETAS E RESERVAS

Poderá a dupla ter jogador reserva, onde no caso quando algum dos parceiros não puder comparecer poderá atuar o companheiro reserva, mas este não poderá atuar na competição com outra dupla, e nem ocorrer trocas durante a partida iniciada, salvo por motivo de força maior. Caso ocorra será considerado jogador irregular (perdendo os pontos do jogo) e responderá por seus atos perante Comissão Disciplinar de Esportes do Clube.

ART. 5º DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO

Somente poderão participar dos jogos da modalidade, os associados rigorosamente em dia com as obrigações do clube. A equipe que utilizar atleta irregular será punida com a perda dos pontos da partida em questão e o associado será julgado pela CDE. Nos locais de jogos (sala de carteados), só poderão permanecer as duplas que estarão jogando em data e horário marcado, sendo vedada a interferência de terceiros, mesmo que seja o integrante reserva da equipe.

ART.6º SISTEMA DE DISPUTA

PRIMEIRA FASE – As 20 duplas serão divididas em 2 grupos com 10 participantes cada, todos contra todos em seu grupo, em turno único, classificando-se para as Quartas de Final os seis primeiros colocados de cada grupo.

Grupo "A":

Liliane/Luidile/Izidoro
Euzébio/Luiz Carlos Alves
João Altair/Carlos Vilmar Lins
Ligeirinho/João Leonardo/Genuíno
Maranoski/Itamar/José Bassani
Nilda Picolo/Vidal do Nascimento
Idones/Cirlei Souza
Gelson Costa/Marcos dos Santos
Luiz Carlos/Joel/Paulo B.
Ivan Moser/Armando

Grupo "B":

Edio/Kiko
Valentin/Milton
Onelio Longo/França
Pessato/Ivair
Tuiui/Joel U. de Araujo
Luiz Alberto Vieira/Pedro/Nilce
Ivete Pereira/Elmo
Elton/Valmir
Idone/Bianca
Antonio/Anor

PARAGRAFO ÚNICO: para efeito de desempate, no caso da 1ª (primeira) fase, serão observados os seguintes critérios:

Empate entre duas equipes;

- a) Confronto direto;

Empate entre três equipes:

- a) Saldo de partidas nos jogos entre as equipes empatadas em numero de pontos;
- b) Maior numero de jogos vencidos pelo resultado de 2x0;
- c) Equipe que tomou menos W.O.;
- d) Sorteio.

OITAVAS DE FINAL – os confrontos serão os seguintes: 1º "A" colocado x 6º "B" colocado (jogo 1); 2º "A" colocado x 5º "B" colocado (jogo 3); 3º "A" colocado x 4º "B" colocado (jogo 2); 4º "A" colocado x 3º "B" colocado (jogo 6); 5º "A" colocado x 2º "B" colocado (jogo 4); 6º "A" colocado x 1º "B" colocado (jogo 5);

QUARTAS DE FINAL – os confrontos serão os seguintes: vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 2 (**jogo 5**), vencedor do jogo 3 x vencedor 4 (**jogo 6**) vencedor do jogo 5 x vencedor 6 (**jogo 7**).

SEMI FINAL – os confrontos serão os seguintes: vencedor do jogo 5 x melhor perdedor (**jogo 8**), vencedor do jogo 6 x vencedor 7 (**jogo 9**).

FINAL – os confrontos serão os seguintes: vencedor do jogo 8 x vencedor do jogo 9 disputarão 1º e 2º lugar e perdedor do jogo 8 x perdedor jogo 9 disputarão 3º e 4º lugares.

W X O

ART.7º A DUPLA que não comparecer em data e horário marcado de jogo será considerada perdedora dos pontos da partida no **1º(primeiro) WO** e no **2º (segundo) WO**, no **3º(terceiro) WO** a DUPLA será eliminada da competição, sendo o WO consecutivo ou não, e todos os resultados dos jogos que envolverem a referida DUPLA, serão zerados e os jogadores da dupla que não comparecerem serão julgados e passíveis de punição pela CDE.

PARAGRAFO ÚNICO: No caso de ambas as duplas não comparecerem no horário determinado de jogo, nenhuma pontuará e as duas duplas serão punidas com a perda dos pontos da partida e caso seja o 3º WO as duplas serão eliminadas.

DO REGULAMENTO TÉCNICO

ART.8º O CAMPEONATO DE TRANCA/ CANASTRA REGULAR-SE-Á PELAS REGRAS REGIDAS PELA PRATICA COMUM E USUAL DO CLUBE, OBEDECENDO AS NORMAS CONTIDAS NESTE REGULAMENTO.

ART. 9º. REGULAMENTO DO JOGO

1.1- Será realizado pelo Departamento de Esportes do Grêmio Industrial Patobranquense no sistema de todos contra todos, em melhor de três partidas.

- DO JOGO

2.1- Cada jogador da dupla receberá 11 cartas.

2.2- O jogador que cortar o baralho, dará dois mortos de 11 cartas

2.3- O jogo será sempre no senti anti – horário

2.4- O jogador não poderá comprar (pescar) duas vezes se a primeira comprada servir.

2.5- O jogador só poderá juntar a mesa com a carta do descarte do seu adversário (do lado) e se ele tiver duas cartas na mão que sirvam com aquela que foi jogada na mesa, ou uma carta e o coringa. Carta colocada junta a mesa.

2.6- O coringa é o número dois, este jogado na mesa, tranca o jogo.

2.7- Se o jogador nas onze cartas tiver um três vermelho ou no andamento do jogo comprar um poderá abaixá-la e comprar outra carta na vez, cada três vermelho vale 100 pontos se for registrado (fazer canastra).

2.8- se ele tiver um três preto deverá jogá-lo fora, se segurá-lo na mão e alguém bater, perderá 100 pontos por três preto que tiver na mão.

2.8.1- O três preto e o coringa trancam a mesa

2.9- O jogador poderá abaixar as cartas tanto em seqüência (4, 5, 6), como na trinca (7, 7, 7).

2.10- Para registrar o três vermelho, precisa fazer canastra, que compreende uma seqüência de 7 cartas no mesmo jogo, caso não seja registrado perde 100 pontos por cada três vermelho.

2.11- Cada carta vale 10 pontos

Cada canastra suja (com coringa) vale 100 pontos

Cada canastra limpa (sem coringa) vale 200 pontos

Cada três vermelho vale 100 pontos

A equipe que bater a rodada marca 100 pontos.

2.12- Se a dupla não pegar o morto perde 100 pontos

2.13- Se acabar o baralho, o carteadado acaba mas não com aquele que comprou a última carta, mais sim com aquele que receber a última carta, podendo utilizá-la em seu jogo.

2.14- As cartas que cada um perder na mão, deverá ser paga, antes da contagem final da rodada.

2.15- Cada partida é dada como encerrada quando uma das duplas alcançarem três mil (3000) pontos, sendo em melhor de três partidas.

2.16- As cartas da mesa serão sobrepostas na mesa, não podendo ser mexidas.

2.17- os jogadores não poderão alertar seus companheiros, falar, ou dar sinal com a intenção de orientar seu companheiro para ter vantagens no jogo. As jogadas ou atos irregulares que acontecerem durante a partida serão punidas com a perda de

200 pontos, na rodada. O adversário que se sentir prejudicado, deverá comunicar ao responsável pelo campeonato.

2.18- O jogador, quando estiver somente com uma carta (pique) não poderá juntar a mesa, mesmo que a carta jogada seja colocada;

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de alguma partida ser interrompida e a mesma não tiver condições de prosseguir, será determinado pelo Departamento de Esportes o seguinte:

- Se houver transcorrido os 75% jogo, o placar atual será considerado como resultado final.
- Se não houver transcorrido os 75% do jogo, será realizado novo jogo.

ART.10º Os jogos serão realizados as quartas feira no restaurante da sede campestre do clube, com horário de início para os jogos estipulados pelo Departamento de Esportes a partir das 19 horas e 50 minutos, observando-se uma **tolerância de 15 minutos** para o comparecimento das duplas de jogo de cada rodada e passado este tempo regulamentar a equipe será punida com WO e o Departamento de Esportes se reserva o direito de antecipar ou transferir rodadas desde que ache necessário.

PARÁGRAFO ÚNICO: Os pedidos de transferência de jogos deverão ser encaminhados ao Departamento de Esportes com no mínimo 72 horas de antecedência para apreciação do Departamento de Esportes e aprovação ou não do pedido. Só serão aceito pedidos de transferências até a **3ª rodada** do Campeonato.

ART.11º PONTUAÇÃO – Cada Partida terá a pontuação de acordo com o numero de partidas vencidas.

Placar de 02x00: 03 pontos para equipe vencedora e nenhum para a perdedora.

Placar de 02x01: 02 pontos para a equipe vencedora e 01 ponto para equipe perdedora.

ART.12º - Os jogadores deverão apresentar ao responsável pela competição a carteirinha de associado sempre antes do início de cada partida.

ART.13º - Não será permitido jogar sem camisa.

LEIA-SE E CUMPRA-SE

Luiz C. da Silva Filho
Coordenador de Esportes

Edio Neimar B. de Souza
Diretor de Esportes