

CAMPEONATO DE BURACO DA AABB/BH/2016 - SEDE CAMPESTRE

REGULAMENTO

1- DA ORGANIZAÇÃO:

A organização do campeonato, promovido pela **AABB/BH**, será realizada pela Comissão de Esportes formada por **JOARESTES** e **THIAGO**, nomeada pela Diretoria de Esportes.

2- DAS REGRAS:

Buraco é um jogo de baralho para quatro pessoas em duas duplas.. Usam-se dois baralhos completos de 52 cartas (sem joker).

O objetivo do jogo é fazer 3.000 **pontos de jogo**. Os pontos são os valores somados das cartas "baixadas" por cada dupla, e das "canastras" (seqüência de sete ou mais cartas de mesmo naipe).

Convenções

- Tem morto.
- A batida final somente poderá ocorrer com canastra limpa.
- As cartas "2" podem ser usadas como coringa.
- Após a batida final o perdedor tem os pontos da mão deduzidos de sua pontuação.

O jogo:

Antes do início da partida, deve-se decidir entre os quatro participantes, através da carta maior, quem será o carteador e assim a sequencia de inicio do jogo..

Após definição, o carteador deverá embaralhar as cartas e permitir ao jogador à sua direita fazer o corte do baralho.

Após corte, o carteador deverá distribuir, uma a uma, as cartas, em sentido horário, até totalizar 11 cartas para cada jogador do buraco. Enquanto o carteador distribui as cartas, o jogador à sua esquerda deverá separar 22 cartas, sendo dois montes de 11 cartas cada, com as faces voltadas para baixo. Esses dois montes são chamados de "morto".

As cartas que sobraram ao término da distribuição deverão ficar ao centro da mesa, com a face voltada para baixo. Essas cartas recebem o nome de "monte de compras".

Iniciando a partida, o primeiro jogador, e somente o primeiro jogador, poderá, em sua primeira rodada, comprar uma carta e, caso ela não seja útil para seu jogo, descartá-la e comprar uma segunda carta. As cartas descartadas devem ficar ao lado do monte de compras e recebem o nome de "lixo".

Após a primeira jogada do primeiro jogador, as rodadas seguem um padrão:

Os jogadores seguintes, ordenadamente, decidem se vão pegar a carta do topo do monte de compras, ou se pegarão a carta do lixo. Caso escolham pegar a carta do lixo, deverão pegar todas as cartas que lá estiverem.

Após a compra da carta (ou recolhimento do lixo), o jogador poderá abaixar jogos. Os jogos iniciais devem ser abaixados sempre no mínimo com 3 cartas, todas em seqüência, e do mesmo naipe, com as faces voltadas para cima. Os jogos baixados podem ser utilizados para complementar jogos já presentes na mesa.

Quando um jogo tem mais de 6 cartas, é chamado de “canastra”.

Chama-se bater quando o jogador baixa todas as suas cartas, não ficando com nenhuma na mão. Nesse processo ele pode usar ou não sua última carta como descarte.

Entretanto, há dois bates para cada dupla. Na primeira vez, não é necessário ter canastras: o jogador simplesmente pega as onze cartas do morto que foram separadas no início e o jogo continua. Entretanto, se ele ou seu parceiro já pegaram o "morto" anteriormente, o jogo acaba, mesmo que haja outro morto ainda na mesa, pois cada dupla só pode pegar um morto. Para bater da segunda vez, é preciso ter ao menos uma canastra limpa.

Valor em pontos de jogo

- Batida = 100 pontos
- Do 7 ao 3 = 5 pontos cada carta
- Do Rei ao 8 = 10 pontos cada carta
- Ases = 15 pontos cada carta
- Curinga (dois) = 10 pontos
- Canastra Suja = 100 pontos
- Canastra Limpa = 200 pontos
- Não pegar o morto terá a pontuação da dupla deduzida de 100 (cem pontos de jogo)

3 - PREMIAÇÃO:

Receberá troféu o campeão e o vice campeão. O terceiro e quarto lugares receberão medalhas.

4 - DAS NORMAS GERAIS:

- a) Os jogos terão início às 11:00 horas. As datas estão discriminadas na tabela anexa.
- b) As partidas serão disputadas na sede campestre da **AABB/BH**, aos sábados e domingos, sendo o horário de 11:15 horas o limite em que a dupla presente possa aplicar o W x O.
- c) As duplas, em comum acordo, poderão remanejar seu jogo, adequando agenda, desde que o jogo seja realizado antes da rodada subsequente e comunicado previamente à comissão de esportes...
- d) pelo interesse do bom andamento do torneio, a Diretoria de Esportes poderá remanejar jogos da tabela anexa, com comunicação prévia às Duplas
- e) O campeonato será disputado em duas chaves denominadas :“Chave Classificatória A” e “Chave classificatória B”
- f) Destas duas chaves classificarão para a fase SEMI FINAL e FINAL os dois primeiros colocados de cada chave.
- g) Na fase classificatória será concedida a seguinte pontuação em cada partida:
 - **ao vencedor por 2x0: 3 (três) pontos de partida;**
 - **ao vencedor por 2x1: 2 (dois) pontos de partida**
 - **ao perdedor por 2x1: 1 (hum) ponto de partida**
 - **ao perdedor por 2x0: 0 (zero) ponto de partida**

- h) Estarão classificadas para a “SEMI FINAL e FINAL” as duas duplas de cada chave, que obtiverem o maior número de **pontos de partida** ao final da disputa de sua chave, conforme tabela abaixo;
- i) Se ao final da disputa na fase classificatória houver 2 (duas) duplas empatadas com a mesma **pontuação de partida**, em qualquer colocação, será considerada a melhor colocada pelo critério de confronto direto, ou seja, a vencedora da partida entre as duas duplas, na fase classificatória;
- j) No caso de haver mais de duas duplas com a mesma pontuação ao final da fase classificatória, será considerada melhor classificada a dupla que tiver acumulado o maior número de **pontos de jogo** nesta fase;
- k) Todos os jogos do torneio serão disputados em melhor de três partidas de 3.000 pontos,
- l) A dupla que não comparecer no horário marcado para seu jogo será considerada perdedora por W x O e a dupla vencedora acumulará 3 **pontos de partida** e 6.000 **pontos de jogo** (caso tenha duplo WxO, nenhuma das duplas acumulará pontos)
- m) Na ocorrência da ausência de uma dupla ou de um jogador, a comissão organizadora poderá, exclusivamente na primeira rodada, indicar uma nova dupla ou um novo jogador, escolhidos entre os suplentes, para substituí-los. Neste caso a dupla ou jogador faltoso será excluído do campeonato.
- n) Só será permitido sair da mesa de jogo com concordância da dupla adversária e pelo tempo máximo de 5(cinco) minutos.
- o) Entre as partidas poderá, a critério dos participantes, ter intervalo máximo de 15 minutos.

RELAÇÃO DAS DUPLAS PARTICIPANTES

D1	HERMILO/ANTÔNIO ASSIS
D2	WASHINGTON/NANCI
D3	LAURA/CLÁUDIA
D4	MARCO AURÉLIO/QUARESMA
D5	RODRIGO/ISABEL
D6	RUBENS/PATRÍCIA
D7	REGENEI/EDILENE
D8	VAVÁ/GERALDO AFONSO
D9	MAURÍCIO/AUREANE
D10	EROMÁRCIO/AILTON

TABELA TORNEIO DE BURACO AABB/BH - 2016

DATA	CHAVE	HORÁRIO	FASE	JOGO		
06.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 01	X	DUPLA 02
06.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 03	X	DUPLA 04
06.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 06	X	DUPLA 07
06.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 08	X	DUPLA 10
13.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 01	X	DUPLA 03
13.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 02	X	DUPLA 05
13.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 06	X	DUPLA 08
13.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 07	X	DUPLA 09
20.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 01	X	DUPLA 04
20.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 03	X	DUPLA 05
20.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 06	X	DUPLA 09
20.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 07	X	DUPLA 10
21.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 02	X	DUPLA 03
21.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 04	X	DUPLA 05
21.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 08	X	DUPLA 09
21.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 06	X	DUPLA 10
27.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 02	X	DUPLA 04
27.08	A	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 01	X	DUPLA 05
27.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 07	X	DUPLA 08
27.08	B	11:00 Horas	Classificatória	DUPLA 09	X	DUPLA 10
28.08	SF01	11:00 Horas	SEMI FINAL	1º de A	X	2º de B
28.08	SF02	11:00 Horas	SEMI FINAL	1º de B	X	2º de A
04.09	F01	11:00 Horas	FINAL	GSF 01	X	GSF02
04.09	F02	11:00 Horas	3º E 4º Lugares	PSF 01	X	PSF02