

XXXVII ROSAS DE ABRIL 2026

REGULAMENTO DO TORNEIO DE BURACO

I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Este Regulamento é o conjunto das disposições que rege a competição TORNEIO DE BURACO – XXXVII ROSAS DE ABRIL 2026, promovido pela ASSUFEMG – Associação dos Servidores da UFMG.

Art. 2º. São de competência da ASSUFEMG e da comissão organizadora a realização, promoção e a 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, entre os dias 7 e 23, a partir das 17 horas, conforme tabela que será elaborada no congresso técnico.

§1º A data do congresso técnico será definida pela comissão organizadora e comunicada aos representantes de cada equipe via grupo do *whatsapp*.

III – DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES

Art. 4º. As inscrições para o campeonato estarão abertas no período de **16/03 até às 17 horas do dia 31/03/2026**, via formulário *google forms*, disponibilizado na página da Assufemg.

§1º A ficha de inscrição deverá constar nome da equipe, nome do responsável com RG ou inscrição UFMG, ramal e celular para contato e as inscrições dos atletas deverão constar o nome completo, número da identidade (RG) ou número de inscrição UFMG e vínculo com a UFMG (nome da empresa).

§2º O Responsável de cada equipe se responsabilizará pela veracidade das informações prestadas na relação nominal, respondendo administrativa, civil e criminalmente pelo documento.

IV Da Participação

Art. 5º. Poderão participar do torneio de buraco: servidores do quadro, associados, filhos de associados (maior de 18 anos), terceirizados e fundações de apoio.

Parágrafo único. A inscrição no torneio é gratuita.

Art. 6º. 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. 7º. Os participantes serão considerados conhecedores deste regulamento, e assim se submeterão a todas as consequências que dele possa emanar.

Art. 8º. Compete à 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.

V – DAS CATEGORIAS

Art. 9º. Será disputada a seguinte categoria:

Categoria Adulta: A partir de 18 anos.

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

VI - DA PREMIAÇÃO

Art. 10. A premiação do torneio de Buraco 2026 consistirá no seguinte:

- a) troféus (individual) para as equipes vencedoras: Campeã, Vice-campeã e 3º lugar;
- b) troféu para o destaque da competição;
- c) premiação extra.

VII DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 11. Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) partidas.

Parágrafo único. A terceira partida não acontecerá, se o placar já estiver em 2x0.

Art. 12. Será vencedora da partida, a dupla que obtiver maior número de pontos, no mínimo, de 2.000 pontos. Vulnerável = 1.000 pontos.

Art. 13. A contagem dos pontos da partida de dará da seguinte forma:

- a) Vitória pelo placar de 2 x 0, a dupla vencedora somará 3 pontos;
- b) Vitória pelo placar de 2 x 1, a dupla vencedora somará 2 pontos;
- c) Derrota pelo placar de 2 x 1, a dupla perdedora somará 1 ponto;
- d) Derrota pelo placar de 2 x 0, a dupla perdedora não somará ponto;
- e) Vitória por *WO*, a dupla presente vencerá pelo placar de 2x0 e somará 3 pontos.

ART. 14. Os pontos do baralho serão contados a partir da seguinte tabela:

- a) Canastra Real – 200 pontos;
- b) Canastra congada – 100 pontos;
- c) As - 15 pontos;
- d) Conga, carta nº 2 - 10 pontos;
- e) Carta nº 8 ao Rei (inclusive) - 10 pontos;
- f) Carta nº 3 ao 7 (inclusive) - 5 pontos;
- g) Batida da partida - 100 pontos;
- h) **Obs:** O coringão não entra no jogo.

ART. 15. CANASTRA “REAL” Considera-se canastra “REAL” aquela que tiver no mínimo 7 (sete) cartas em sequência e do mesmo naipe. O acréscimo de mais cartas não alterará o valor nominal da canastra. “FURADA” é aquela que tiver no mínimo 7 (sete) cartas em sequência sendo uma delas substituída pelo coringa carta 2 (dois) de naipe diferente ou de mesmo naipe em posição diferente.

§1º A canastra “FURADA” com coringa (carta 2) do mesmo naipe, poderá se transformar em canastra “REAL”, desde que o coringa volte para o lugar da carta nº 2, independente da posição ocupada anteriormente.

§2º Quando a carta nº 2 estiver no seu devido lugar e do respectivo naipe, o mesmo não será considerado como coringa.

ART. 16. Em nenhuma hipótese será permitido fazer trincas.

ART. 17. No início de cada jogo, o primeiro comprador poderá comprar 02 (duas) cartas desde que descarta a primeira antes de envolvê-la com as demais de sua mão.

ART. 18. Os jogadores deverão manter as mãos sobre a mesa.

ART. 19. Para definir quem iniciará o jogo, distribuindo as cartas, será por meio de sorteio pelo árbitro, a partir daí o baralho será distribuído rodando pela direita.

ART. 20. A mão será anulada se o morto não for tirado.

ART. 21. Qualquer carta comprada não poderá ser mostrada a ninguém, caso isso aconteça, a mesma terá que ser descartada ou descida.

Art. 22. Qualquer comentário será permitido após o encerramento de cada rodada e não de uma partida não sendo valido o pretexto de que “a jogada já passou”.

Art. 23. A batida final só será possível quando a dupla tenha pelo menos uma “canastra real”.

Art. 24. Para pegar o morto, não se fará necessário ter qualquer tipo de canastra real ou suja.

Art. 25. Quando um jogador pegar o morto com a última carta do monte, deverá descartar para o adversário que poderá descer seu jogo e finalizar, ficando determinado que não houve “BATIDA” de mão.

Parágrafo único. Nesse caso, não se faz necessário obedecer no disposto no art. 19 destas regras, ou seja, mesmo para terminar o jogo a dupla terá que ter “canastra real”.

Art. 26. Em nenhuma hipótese haverá batida com o lixo.

Art. 27. A dupla que não pegar o morto perderá o equivalente a uma canastra furada, ou seja, 100 pontos.

Art. 28. 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.

Art. 29. Abatida final valerá 100 pontos.

Art. 30. 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.

Art. 31. Poderá ser feito o arredondamento de pontos no final de cada contagem com múltiplos de 10.

Art. 32. 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.

Art. 33. Na descida das cartas, caso haja algum engano com relação a soma dos pontos 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.

Art. 34. Uma carta colocada na mesa não poderá, em hipótese alguma, retornar a mão.

Art. 35. Em qualquer circunstância, as cartas que sobrarem nas mãos deverão ser pagas.

Art. 36. O lixo poderá ser utilizado, independente de fazer jogo ou não.

VIII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 37. O jogador será automaticamente retirado da competição, e poderá sofrer outras sanções, que poderão ser aplicadas pela organização, caso venha cometer alguma atitude grave.

Art. 38. Os jogadores deverão apresentar-se no local de jogo com 15 minutos de antecedência e a dupla disputará, no par ou ímpar, o posicionamento à mesa.

Art. 39. Todos os casos omissos no presente regulamento serão decididos, sem apelação, pela comissão organizadora, que os resolverá de acordo com as normas da ética esportiva e legislação vigente.

Diretoria de Esporte e Lazer da Assufemg
Marcelo Antônio Alves de Lima – Diretor
Alcino Pires da Silva – Diretor Adjunto

Colaboração Especial
Blandino de Oliveira Diana
Funcionário da Assufemg