

REGULAMENTO TÉCNICO APCEF/SC

CANASTRA 2016

Art. 1 = Definidas as posições das duplas (as duplas devem se sentar em lugares alternados) na mesa o primeiro carteador será definido por sorteio, onde cada um após o embaralhamento retirará uma carta do monte e mostrará aos demais, aquele que tirar a carta mais alta, será o carteador.

Art. 2 = O carteador após embaralhar as cartas às oferecerá ao jogador imediatamente à sua esquerda que procederá ao corte.

Art. 3 = O carteador distribuirá a partir do jogador colocado à sua esquerda, 11 cartas, uma a uma. Enquanto isto o jogador à sua esquerda separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados à parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. As cartas que sobrarem após a distribuição, serão colocadas ao centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.

Art. 4 = As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa de nome lixo (bagaço), paralelo ao monte de compras.

Art. 5 = O primeiro jogador, e só ele, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de colocá-la junto das outras na sua mão no lixo (bagaço).

Art. 6 = Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo (bagaço), deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo (bagaço) e descartar uma carta podendo antes de efetuar o descarte baixar jogos.

Art. 7 = A formação dos jogos recebe nomes e obedece a regras, que são:

§ 1º As sequências, Grupos de cartas de um mesmo naipe, cuja formação obrigatoriamente terá no mínimo três cartas e no máximo seis cartas. Quando passam a ter mais de seis cartas as sequências recebem o nome de canastras. Uma sequência pode começar com um Ás ou terminar com ele. Se começar com Ás poderão ser incluídos na sequência o 2, 3, 4 e assim por diante, se terminar com Ás o mesmo será incluído após o Rei e não haverá possibilidade de se colocar novas cartas.

§ 2º As cartas de número 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma sequência transformando-se assim em um curinga. Se do mesmo naipe da sequência, esta poderá ser real (limpa) a qualquer momento independentemente do número de cartas, desde que o mesmo passe a ocupar a função de dois. Fora isto a canastra será considerada simples (Suja).

§ 3º As canastras são grupos de cartas com no mínimo sete cartas de um mesmo naipe. As canastras podem ser:

- a) Simples (suja): uma canastra é chamada de simples (suja) quando entre as sete cartas, está um curinga (dois) que não seja do mesmo naipe ou esteja ocupando a função de outra carta.
- b) Real (limpa): uma canastra é chamada de canastra real (limpa) quando for composta de sete cartas ou mais de um mesmo naipe e não tendo curingas (dois) em sua formação, ocupando a função de outra carta.

Art. 8 = Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras (grupo de três ou mais cartas de um mesmo valor ou desenho, como jogos a serem baixados à mesa).

Art. 9 = O jogador, parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar (sempre antes comprando uma carta do monte de compras ou do lixo), descer jogos e descartar.

Art. 10 = O jogador que conseguir descer todas as suas cartas poderá pegar o morto e continuará no jogo. Caso para pegar o morto, ele descer todas as suas cartas e não houver feito o descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Porém, se para pegar o morto houver feito descarte, deverá esperar até a sua nova vez de jogar para usar o morto.

§ 2º Caso o jogador já tenha descartado e pegue o morto, assumirá o risco de ter todos os pontos das cartas do morto em seu poder contados e debitados, se um jogador da dupla adversária bater e finalizar o jogo. O descarte do morto só será considerado se o jogador que o pegou jogar, independente de mexer no morto ou não. Caso algum jogador finalizar o jogo antes do jogador de posse do morto jogar, será debitado 100 pontos da dupla, mas se após pegar o morto e jogar na sequência alguém bater será debitado os pontos das cartas que estão na mão.

§ 2º Caso o monte termine e nenhum jogador tenha pegado o morto, o mesmo ou os mesmos ocupam o lugar do monte na mesa.

§ 3º O jogador deverá pegar sempre o morto de cima, não poderá escolher.

Art. 11 = Quando um jogador de uma dupla, que já tenha feito uma canastra real, conseguir descer todas as cartas que estavam em seu poder, após a captura do morto por quaisquer dos integrantes da dupla, ou quando os dois mortos forem utilizados como cartas do monte de compras, a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos, logo após a última compra e descarte.

Da contagem de pontos:

Art. 12 = Os pontos que devem ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:

- a) A batida (após a compra do morto) = 100 pontos
- b) Canastra real (cada uma) = 200 pontos
- c) Canastra simples ou suja (cada uma) = 100 pontos
- d) Não pegar o morto = - 100 pontos (uma ou as duas duplas)

§ 1º Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

- Ás (cada) = 15 pontos
- 8, 9, 10, Valete, Dama, Rei (cada) = 10 pontos
- 3, 4, 5, 6, 7 (cada) = 5 pontos
- 2 (cada) = 10 pontos

§ 2º As cartas que permanecerem nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas. O seu total de pontos serão deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa.

§ 3º Se uma dupla não conseguir pegar o morto deduzirá 100 pontos da soma de seus pontos.

Art. 13 = A dupla que primeiro alcançar 3.000 ou mais pontos ganha a partida.

§ 1º se as duas duplas obtiverem pontuação maior que os 3.000 pontos, será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior contagem de pontos.

§ 2º persistindo o empate será jogada uma nova rodada em que se efetuará a contagem de pontos e vencerá a que obtiver o maior número de pontos na rodada.

Art. 14 = Fica instituída a figura do vulnerável, que seguirá a seguinte regra: a partir do ponto 1500 a dupla somente poderá baixar jogos quando os jogos baixados perfizerem um total mínimo de 75 pontos na soma de suas cartas.

§ 1º Em caso de algum componente da dupla baixar jogos estando vulnerável e a soma dos pontos baixados não perfizer o mínimo permitido no parágrafo anterior; a dupla será penalizada tendo a contagem dos pontos mínimos dobrados a cada tentativa de baixar jogos, como a seguir:

- a) 90 pontos para a 2º tentativa de baixar jogos, como a seguir:
- b) 120 pontos para a 3º tentativa de baixar jogos
- c) 150 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3º tentativa.

Art. 15 = A forma de disputa será definida de acordo com sorteio efetuado pela organização.

Art. 16 = Serão consideradas os seguintes critérios de desempate para efeito de classificação, pela ordem:

a) Empate entre duas equipes:

1 – Confronto direto.

b) Empate entre três ou mais equipes:

- 1 – Saldo de pontos;
- 2 – Maior número de pontos;
- 3 – Sorteio.

Art. 17 = Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação técnica.