

REGULAMENTO TÉCNICO DA CANASTRA

Art. 1 Definidas as posições das duplas (as duplas devem se sentar em lugares alternados) na mesa, o primeiro carteador será definido por sorteio: aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.

Art. 2 O carteador após embaralhar as cartas as oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá o 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 no 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 às 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 o Ás poderão ser incluídos na sequência o 2, 3, 4 e assim por diante, se terminar com o 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) até quando da colocação da carta de número 8. Se incluída carta de número 9 ao Rei a sequência somente poderá ser transformada em canastra simples (suja).

§ 3º As canastras

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.

b) canastra real (limpa): uma canastra é chamada de canastra real (limpa) quando for composta de sete cartas de um mesmo naipe e não tendo curingas em sua formação

Art. 8 Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras (grupos de três 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 o 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.

§ 1º 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.

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.

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

§ 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 permaneceram nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas. O seu total de pontos será deduzido 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 1.500 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) 150 pontos para a 2ª tentativa de baixar jogos
- b) 300 pontos para a 3ª tentativa de baixar jogos
- c) 600 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3ª tentativa.

Art. 15 O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela comissão dos Jogos.

Art. 16 Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.