



JOGOS REGIONAIS DO NORDESTE

SALVADOR / BA

REGULAMENTO TÉCNICO DA CANASTRA

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

Art. 2º - O carteador após embaralhar as cartas, oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá o corte.

Art. 3º - 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 a 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 compra.

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

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

Art. 6º - 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, deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo e descartar uma carta podendo antes de efetuar o descarte baixar os jogos.

Art. 7º - A formação dos jogos, recebem nomes e tem 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 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 coringa. Se do mesmo naipe da sequência, esta poderá ser real (limpa), até quando da colocação da carta de número 8. Se incluída 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); quando entre as sete cartas está um curinga.
- b) Canastra real (limpa); quando for composta por sete cartas de um mesmo naipe e não tendo curingas em sua formação.

Art. 8º - 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. 9º - O jogador parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas ao jogo já baixados em sua vez de jogar (sempre antes comprando uma carta do monte de compras ou o lixo), descer jogos e descartar.

Art. 10º - 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 descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Porém, se para pegar o morto houver feito descarte, haverá de esperar até 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. 11º - 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 qualquer 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. 12º - Os pontos devem ser anotados em uma folha, e são contados da seguinte forma:

- 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 a 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 = 15 pontos; 8,9,10, valete, dama e rei = 10 pontos cada; 3,4,5,6 e 7 = 5 pontos cada; 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 serão deduzidos dos obtidos com os montados na mesa.

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

Art. 13º - A dupla que primeiro alcançar 3.000 ou mais pontos, ganha a partida.

§ 1º - Se as 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 dupla que obtiver maior número de pontos na rodada.

Art. 14º - 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) 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. 15º - O chaveamento será definido de acordo sorteio efetuado pela Coordenação técnico dos jogos do nordeste 2023.

Art. 16º - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

