



IX JOGOS FENACEF

CAMPO GRANDE/MS 21 A 26/05/2018

REGULAMENTO TÉCNICO – CANASTRA

Art. 1º. O torneio de Canastra do IX **Jogos Fenacef** será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Fenacef no Regulamento Geral do IX Jogos Fenacef, combinado com as determinações do presente Regulamento.

§ 1º Havendo conflito entre os Regulamentos mencionados prevalecerá o previsto na seguinte ordem: Regulamento Geral e em seguida o presente regulamento.

Art. 2º. A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela Comissão Organizadora, obedecendo ao disposto no art. 1º do presente regulamento.

Art. 3º. Definidas as posições das duplas (as duplas devem se sentar em lugares alternados) na mesa, o primeiro carteador será definido por sorteio e será aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.

Art. 4º. O carteador, após embaralhar as cartas, às oferecerá ao jogador imediatamente à sua esquerda que procederá ao corte.

Art. 5º. 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 sobraem após a distribuição será colocada no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.

Art. 6º. 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. 7º. 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. 8º. 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.



IX JOGOS FENACEF

CAMPO GRANDE/MS 21 A 26/05/2018

Art. 9º. A formação dos jogos recebe nomes e obedece a regras, que são:

§1º As sequências:

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

§2º Ao baixar as cartas o jogador observará:

- a) As cartas de número 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma sequência transformando-se assim em um **coringa**.
- b) As cartas de número 2 do mesmo naipe e na sequência, estas poderão transformar em canastra real (limpa) até quando da colocação da carta de número 8.
- c) Se a carta de número 2 for incluída entre a carta de número 9 ao Rei será na condição de coringa e a sequência, com sete cartas, somente poderá ser transformada em canastra simples (suja).

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

- a) Simples (suja): uma canastra é chamada de simples (suja) quando entre as sete cartas há um coringa;
- b) Canastra real (limpa): uma canastra é chamada de canastra real (limpa) quando for composta de sete cartas de um mesmo naipe e não há coringas em sua formação.

Art. 10º. 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. 11º. 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. 12º. 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



IX JOGOS FENACEF

CAMPO GRANDE/MS 21 A 26/05/2018

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. 13º. 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.

Art. 14º. Contagem de pontos – 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:

- a) Ás (cada): 15 pontos;
- b) 8, 9, 10, Valete, Dama, Rei (cada): 10 pontos;
- c) 3, 4, 5, 6, 7 (cada): 5 pontos;
- d) 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 jogos montados na mesa.

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

Art. 15º. A dupla que primeiro alcançar ou ultrapassar 3.000 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.



IX JOGOS FENACEF

CAMPO GRANDE/MS 21 A 26/05/2018

Art. 16º. 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 aumentados a cada tentativa de baixar jogos, como a seguir:

- a) 90 pontos para a 2ª tentativa de baixar jogos;
- b) 120 pontos para a 3ª tentativa de baixar jogos;
- c) 150 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3ª tentativa.

Art. 17º. Durante a disputa:

- a) Durante o jogo, os participantes não poderão fazer comentário, sinais verbais, nem manter conversas que induzem a qualquer jogada.
- b) Não é permitida à dupla a troca de lugar na mesa;
- c) O jogador que errar ao distribuir as cartas, terá que fazê-lo novamente, sem penalização;
- d) Quando o jogador que comprar a última carta do monte realizar o descarte, o jogador seguinte poderá optar se compra ou não o lixo e finaliza o jogo com o descarte;
- e) Quando o adversário jogar a carta número 2 (coringa) o jogador poderá comprar e utilizar como quiser.
- f) Não é permitido finalizar um jogo comprando a carta no lixo (bagaço).

Art. 18º. Os jogos serão realizados em lugar próprio e com a participação dos atletas inscritos, coordenador, sendo permitida a presença de torcedores desde que seja respeitado o silêncio exigido pela modalidade.

§ O coordenador tem poderes para exigir o silêncio suficiente e necessário para a realização da modalidade, bem como solicitar a retirada dos torcedores em caso de não observância ao seu pedido.

Art. 19º. Ao término das partidas, os jogadores deverão sair do local, para não se aproximar de quem está jogando e manter o silêncio necessário para não tirar a concentração das duplas que estão jogando.

Art. 20º. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso.

Art. 21º. Não haverá substituição de jogadores.



IX JOGOS FENACEF

CAMPO GRANDE/MS 21 A 26/05/2018

Art. 22º- Os atletas deverão apresentar-se no local específico de realização da competição e identificar-se ao árbitro responsável pela mesa de controle, com antecedência mínima de 15 (quinze) minutos ao horário previsto para o início da mesma.

§ 1º Os atletas que incidirem em WO poderão continuar na competição e receberão a pontuação mínima nos jogos em questão, contudo tanto os atletas quanto a modalidade estarão suspensos da próxima edição dos Jogos da Fenacef.

Art. 23º. Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

A COMISSÃO ORGANIZADORA