

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

### PARCERIA – APEA/SP E APCEF/SP

DATA / LOCAL: 23 e 24/09/2017 / CECOM - APCEF/SP

#### REGULAMENTO TÉCNICO – CANASTRA

**Art. 1º.** O torneio de Canastra do **VII JOGOS DOS APOSENTADOS** será realizado de acordo com as regras estabelecidas pelo Regulamento Geral do **VII JOGOS DOS APOSENTADOS**, combinado com as determinações do presente Regulamento.

**§1º.** Em havendo conflito entre os regulamentos mencionados, prevalecerá o previsto na seguinte ordem: Regulamento Geral, seguido do presente regulamento.

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

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

**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.

**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

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

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. 10.** 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. 11.** 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. 12.** 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. 13.** 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. 14.** 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

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

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. 15.** A dupla que primeiro alcançar ou ultrapassar 2.000 pontos ganha a partida.

**§1º.** Se as duas duplas obtiverem pontuação maior que os 2.000 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. 16.** Fica instituída a figura do "Vulnerável", que seguirá a seguinte regra: a partir do ponto 1.000 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 conforme 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. 17.** Durante a disputa:

- a) Durante o jogo, os participantes não poderão fazer comentário, sinais verbais, nem manter conversas que induzem a qualquer jogada.

## VII JOGOS DOS APOSENTADOS DO ESTADO DE SÃO PAULO

---

- b) Não é permitida a dupla a troca de lugar na mesa;
- c) O jogador que errar ao distribuir as cartas, terá que fazê-la novamente, sem penalização;
- d) O jogador que comprar a última carta do monte de comprar ao 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 utiliza-la como quiser;
- f) Não é permitido finalizar um jogo comprando a carta no lixo (bagaço).

**Art. 18.** Os jogos serão realizados em lugar próprio e somente com as duplas inscritas e da Comissão Organizadora.

**Art. 19.** 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. 20.** Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso.

**Art. 21.** Não haverá substituição de jogadores.

**Art. 22.** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**A Comissão Organizadora**