



REGULAMENTO TÉCNICO DE **CANASTRA**

DOS XII JOGOS FENACEF

VERSÃO 1 REVISÃO 0 – 01/02/2023

Art. 1º. O torneio de **Canasta** dos XII Jogos FENACEF será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FENACEF no Regulamento Geral dos XII Jogos FENACEF combinado com as determinações do presente regulamento.

Parágrafo único. Havendo conflito entre os regulamentos mencionados, prevalecerá o disposto no Regulamento Geral.

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

Art. 3º. As posições das duplas serão definidas por consenso entre os jogadores, devendo cada membro da dupla sentar-se em lugares alternados na mesa.

Art. 4º. O primeiro carteador será definido por sorteio e será aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.

Parágrafo único. Para efeito de maior carta, será considerada a seguinte sequência (em ordem decrescente): Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Art. 5º. O carteador, após embaralhar as cartas, as oferecerá ao jogador imediatamente à sua esquerda, que procederá ao corte.

Art. 6º. O carteador distribuirá, a partir do jogador sentado à sua direita, em sentido anti-horário, uma carta de cada vez para cada jogador, até que cada um tenha 11 cartas.

§1º Enquanto o carteador faz a distribuição, 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, ao que será denominado “morto”.

§2º As cartas que sobrem após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e serão denominadas “monte para compras”.

Art. 7º. As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa, que será denominado “lixo” ou “bagaço”, paralelo ao monte de compras.



Art. 8º. 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. 9º. 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. 10º. Serão reconhecidas as seguintes formações, que podem ser baixadas à mesa:

- a) **Sequência:** conjunto de cartas sequenciais de um mesmo naipe, contendo entre três cartas e seis cartas;
- b) **Canastra simples** (suja): conjunto com mínimo sete cartas sequenciais de um mesmo naipe, sendo uma dela um coringa;
- c) **Canastra real** (limpa): conjunto com mínimo sete cartas sequenciais de um mesmo naipe, sem a presença de um coringa

§1º A carta Ás deverá ser utilizada no início ou no final de uma formação.

§2º Se utilizada no início da formação, a carta Ás deverá ser sucedida pela carta 2 em diante.

§3º Para ser utilizada no final da formação, a carta Ás deverá ser inserida após o Rei, não sendo admitidas outras cartas após a mesma.

§4º As cartas 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma formação, situação na qual assumirá a condição de “coringa”.

§5º Uma sequência com a carta 2 poderá ser convertida em canastra real (limpa) até que a carta 8 esteja na formação.

§6º Uma sequência que tenha sido formada com a carta 2 inserida entre a carta 9 e o Rei **somente** poderá ser convertida em canastra simples (suja).

Art. 11. Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras (grupos de três cartas de um mesmo valor ou figura), como jogos a serem baixados à mesa.

Art. 12. 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. 13. 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 tiver 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.

Parágrafo único. 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. 14. 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. 15. Os pontos devem ser anotados em uma folha, e serão contados da seguinte forma:

- a) A **batida** (após a compra do morto): 100 pontos;
- b) **Canastra real** (cada uma): 200 pontos;
- c) **Canastra simples** (cada uma): 100 pontos.

§1º Cada carta usada 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**: 15 pontos;
- b) **8, 9, 10, Valete, Dama, Rei**: 10 pontos;
- c) **3, 4, 5, 6, 7**: 5 pontos;
- d) **2**: 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. 16. 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.

Art. 17. 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. 18. 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 por comprar ou não o lixo e finalizar 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. 19. 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 absoluto silêncio exigido pela modalidade.

Parágrafo único. É resguardada ao coordenador técnico da modalidade, à arbitragem e aos membros da organização, a prerrogativa de exigir silêncio no recinto das disputas, bem como para dali retirar pessoas que esses considerem estar prejudicando o bom andamento da modalidade.

Art. 20. Ao término das partidas, os jogadores poderão permanecer no recinto, mas deverão manter distância das demais duplas em disputa e permanecer em absoluto silêncio no local.

Art. 21. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso.

Art. 22. Não haverá substituição de jogadores.

Art. 23. Na ocorrência de WO, a equipe presente receberá 3.000 pontos e a(s) equipe(s) ausente(s), 0 (zero).

Art. 24. Na fase classificatória serão classificadas as equipes com **maior número de vitórias de cada grupo** de acordo com a tabela estabelecida.

§1º Havendo empate entre equipes de **um mesmo grupo**, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Média de pontos por partida na fase classificatória (somatório da quantidade de pontos em todas as partidas disputadas dividido pela quantidade de partidas);
- c) Pontos *Average* (somatório da quantidade de pontos a favor dividido pela quantidade de pontos sofridos, ambos considerando todas as partidas disputadas);
- d) Sorteio.

§2º Havendo equipes de **grupos diferentes** em situação de empate, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- a) Pontos *Average* (somatório da quantidade de pontos a favor dividido pela quantidade de pontos sofridos, ambos considerando todas as partidas disputadas);
- b) Sorteio.

§3º No cálculo do Pontos *Average* de cada equipe serão excluídas as partidas com ocorrência de WO, tanto para a previsão do §1º quanto do §2º.

Art. 25. Para efeito da classificação geral das equipes na modalidade, serão aplicados os seguintes critérios:

- a) As equipes classificadas para fase eliminatória precederão aquelas eliminadas na fase classificatória;
- b) As equipes eliminadas na fase classificatória serão ordenadas com base em seus respectivos Pontos *Average*, conforme cálculo previsto nos §§1º ao 3º do art. 25;
- c) As equipes que passarem da fase classificatória serão ordenadas pelo avanço na fase eliminatória, sendo os casos de empate (eliminação na mesma rodada), resolvidos com base em seus respectivos Pontos *Average*, conforme cálculo previsto nos §§1º ao 3º do art. 25.

Art. 26. É responsabilidade dos jogadores e solidariamente do coordenador técnico da modalidade, garantir que a súmula de cada partida seja concluída em perfeita ordem, sem rasuras, emendas ou anotações ilegíveis.

§1º Os pontos deverão ser claramente e legivelmente anotados na súmula do jogo, sendo sempre confirmados pela dupla adversária antes da anotação.

§2º Ao final do jogo, a súmula deverá ser conferida pelos atletas e assinada em seguida por ambos os jogadores de cada equipe.

§3º Após o completo preenchimento, a súmula deverá ser submetida ao coordenador técnico da modalidade, que também a assinará.



§4º Caso julgue necessário, em função de erros no preenchimento ou danos físicos, o coordenador técnico da modalidade poderá disponibilizar uma nova via para ser preenchida pelos atletas, sendo a anterior descartada.

Art. 27. Os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão dos XII Jogos FENACEF.

A COMISSÃO DOS XII JOGOS FENACEF