



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



CARTAS

JUEGO DE CANASTA

1. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Cada promoción participante representada por un equipo de damas constituido por dos (02) participantes titulares y una (01) suplente, esposa o viuda del titular.

2. INSCRIPCION

- a. Las inscripciones se efectuarán desde una (1) hora antes hasta quince (15) minutos antes de la hora fijada para el inicio de la primera fecha.
- b. Las promociones participantes a través de sus delegados, inscribirán a dos (2) participantes titulares y a una (1) suplente, si lo estiman conveniente, la participante suplente sólo podrá reemplazar a una de las titulares, antes del inicio de juego en cada fecha.

3. SORTEO

El sorteo se realizará quince (15) minutos antes de la hora programada para la primera fecha, en presencia de los delegados, iniciando el sorteo la promoción más antigua para la asignación de la "mesa" que tendrá cada equipo inscrito. Igualmente se realizará en las otras fases.

4. TOLERANCIA

En caso faltara uno (1) o más equipos participantes para el inicio del juego, habrá una tolerancia de diez (10) minutos; cumplido dicho tiempo y si persistiera la ausencia de alguno (s) equipo (s), se procederá al sorteo.

5. INICIO DEL JUEGO

El juego se iniciará indicación de la mesa de Control a través del árbitro.

6. VALOR DE LAS CARTAS

- a. Los ASSES VALEN: 20 puntos
- b. Los JOCKERS son comodines: 50 puntos
- c. Los DONES son comodines: 20 puntos
- d. Los TRES NEGROS son tapones: 05 puntos
- e. Del 3 al 7, valen: 05 puntos
- f. Del 8 al 13, valen: 10 puntos
- g. Los TRES ROJOS, valen 100 puntos, si se tienen en mesa a favor o en contra según tenga o no en "canasta" el equipo que posea.
- h. Si tocara los cuatro (4) TRENES ROJOS a un mismo equipo, su valor es de 800 puntos a favor o en contra según tenga o no "canasta".

7. VALOR DE LOS JUEGOS

- a. Canasta limpia de comodines (Dones) 2,000 puntos
- b. Canasta sucia de comodines (Dones y Jokers) 1,500 puntos
- c. Canasta limpia de Ases (sin comodines) 800 puntos
- d. Canasta sucia de Ases (con comodines) 500 puntos
- e. Canasta limpia sin comodines 500 puntos



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



- f. Canasta sucia (con comodines) 300 puntos
- g. TERREMOTO, juego listo en mano de una canasta limpia o sucia (7 cartas), más Dos Tríos (6 cartas), o SEIS Cartas del mismo número; e ida con UNA carta.
En cualquier momento determinando automáticamente el término del juego, siendo el ganador de la partida.
Se tendrá en cuenta que el equipo que NO tenga bajada en mesa.

8. SISTEMA DE JUEGO

- a. En cada mesa jugarán las representantes de dos (2) promociones.
- b. La competencia se realizará en cuatro fases, dos en cada fecha:
- c. Primera fecha: 1ra y 2fa Fase
- d. Segunda fecha: 3ra. Y 4ta Fase
- e. Eliminación simple (Art 48) Promoción que jugando llegue a 5,000 pts o más gana la partida, la que pierde queda eliminada.

Primera Fase: Se organizarán las mesas de acuerdo al sorteo si hubiera número impar de promociones una (1) clasificará por sorteo como ganadora a la siguiente fase, clasificando sólo ganadoras.

Segunda Fase: Se procederá como en la fase anterior clasifican sólo equipos ganadores a la siguiente fase.

Tercera Fase: Se procederá como en la fase anterior, clasifican solo equipos ganadores.

Cuarta Fase

Situación "A": Cuando exista un número par (cuatro) jugarán entre sí, resultando dos ganadoras que definirán el 1er y 2do puesto. Dos perdedoras jugarán para definir el tercer y cuarto puesto.

Situación "B": De existir número impar de promociones ganadores (cinco), una pasará a la siguiente fase por sorteo.

Juegan las cuatro promociones resultando dos ganadoras y dos perdedoras. De estas últimas se sortearán y la ganadora se sumará como cuarta promoción, jugarán entre sí para definir: 1er, 2do y 3er. Puesto.

9. REGLAS DE JUEGO

- a. Se jugará con dos (2) casinos de 54 cartas cada uno.
- b. Cuando se acabe el Mazo sin robar el Pozo, termina ese juego y el puntaje será contabilizado a favor o en contra según haya o no canasta.
- c. Cuando hay mala bajada NO HAY CASTIGO
- d. Se puede bajar con grupo de tres (3) trenes negros PARA IRSE botando una carta a la mesa
- e. Cuando se lleva el Pozo puede irse, previa consulta con su pareja, caso de ser la respuesta negativa, obligatoriamente deberá irse en la siguiente vuelta, de lo contrario será penalizada con cien (100) puntos menos.
- f. Cuando hay mala data PIERDE LA MANO Y ROTA LA DATA, NO HAY CASTIGO.
- g. Se repartirán trece (13) cartas, los "Trenes rojos" se cambian con otras cartas, si alguna participante retiene en mano un tren rojo, será sancionada con una penalización de cien (100) puntos en contra.



- h. Para la bajada con cincuenta (50) puntos se ponen tres cartas tapadas y una descubierta en la mesa.
- i. Para la bajada con noventa (90) puntos se ponen cuatro (4) cartas en la mesa y una destapada. Cuando un equipo alcanza 1500 puntos.
- j. Para la bajada con ciento veinte (120) se ponen cinco (5) cartas tapadas en la mesa y una destapada. Cuando un equipo alcanza 3,000 puntos.
- k. Si al abrir la carta que correspondiera, después de las tapadas fuera COMODIN, TREN ROJO O TREN NEGRO, se tapaná con otra carta y se abre la siguiente.
- l. Con cartas tendidas sobre la mesa (3 comodines) no se podrá juntar con un grupo de cuatro (4) cartas tendidas en mesa para formar canasta; para completar canasta se tendrá que bajar del grupo de cartas en mano.
- m. Puede presentarse el caso que hay una bajada de cinco (5) cartas iguales de cualquier número y hay la posibilidad de llevarse el Pozo, para completar esa Canasta no podrá hacerlo; pero sí puede formar otro grupo.
- n. Inicialmente, los equipos se bajarán con cincuenta (50) puntos con comodines o sin ellos.
La pareja que alcance 1,500 puntos deberá bajarse con noventa (90) puntos; con comodines o sin ellos.
- o. La pareja que acumule los 3,000 puntos deberá bajarse con 120 puntos, con comodines o sin ellos.
- p. La cantidad de comodines debe ser menor a las otras cartas o figuras en una canasta o grupo de cartas en mesa
- q. El uso de teléfonos celulares durante el juego está PROHIBIDO.
- r. Las jugadoras deberán mantener completo silencio durante la realización de la competencia, quedando terminantemente PROHIBIDO que hagan señal alguna a su compañera de juego

10. MESA DE CONTROL

- a. Estará constituido por:
 - (1) Presidente.
 - (2) Secretario.
 - (3) Vocal.
 - (4) Delegados de las promociones participantes.
- b. Responsabilidad:
 - (1) Resolver en primera instancia y en forma inmediata, los reclamos que se presenten durante el desarrollo del evento.
 - (2) Resolver las situaciones y casos no considerados en las bases.

11. ARBITRAJE

Se designará un árbitro general el que estará facultado para controlar y supervisar el fiel cumplimiento de las bases y las disposiciones complementarias.

12. RECLAMACIONES

El procedimiento para las reclamaciones y apelaciones en lo referente a la aplicación de las bases se ceñirá a lo establecido en el artículo.

Los Reglamentos de las Federaciones Nacionales e Internacionales solo se los tomará en cuenta, como referencia y no como algo determinante.



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



ANEXO 22.b (DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DE LA DISCIPLINA DE CARTAS-JUEGO DE GOLPE) A LA DIRECTIVA N° 001 PROM "FAZ 79" / JUDEIMPRO 2025

1. RESPONSABILIDADES

La promoción "Tte. Luis García Ruiz" 1978, organizará, conducirá y controla la Realización de la Competencia de Cartas-Golpe, en cumplimiento de las bases para los Juego Deportivos Inter Promociones (JUDEIMPRO 2025)

a. Mesa de Control

- (1) Presidente: Crl. Pedro Córdova García
- (2) Secretario: Crl. Juan Ricaldi Rodriguez
- (3) Vocal: Tc. José Yataco Siches
- (4) Prevención y seguridad Crl. Ricardo Ramos Vice
- (5) Delegados de las promociones participantes.

2. PROMOCIONES PARTICIPANTES

CANASTA: 18

1965 – 1968 – 1970 – 1973 – 1974 – 1975A – 1975B – 1976 – 1977 – 1978 – 1979 – 1980 – 1981 - 1984 – 1986 – 1987 – 1988 – 1989A -1989B

3. COMPOSICIONES DE MESA

Según sorteo el que se realizará el mismo día de la competencia entre los equipos inscritos.

4. LUGAR

Asociación Círculo Militar de Perú – Salaverry

5. FECHA Y HORARIO

a. Primera Fecha: miércoles 15 de octubre

- (1) Inscripción de delegados y participantes de 15:30 a 16:00 horas.
- (2) Sorteo de mesas para las competidoras de 16:15 a 16:30 horas.
- (3) Inicio de la Primera Fase a las 16:30 horas
- (4) Inicio de la Segunda Fase, 15 minutos después de terminado la primera fase.

b. Segunda Fecha: viernes 17 de octubre

- (1) Semifinal se inicia a las 16:30 horas
- (2) Final, 15 minutos después de terminada la semifinal

c. INAGURACIÓN

Se realizará el viernes 10 de octubre para GOLPE y CANASTA a partir de las 15:00 horas



**XXXIII JUEGOS DEPORTIVOS
XXVIII JUEGOS FLORALES
"PARTICIPAR PARA CONFRATERNIZAR"**



d. CLAUSURA

La Clausura de GOLPE y CANASTA se realizará el viernes 17 de octubre, al término de la competencia de canasta.

6. ARBITRAJE

A cargo de la Promoción 1978

7. PREVENCIÓN Y SEGURIDAD

- a. Coordinar con la ACMP – Salaverry – las necesidades prioritarias para el Puesto de Socorro.
- b. Estar atentos ante cualquier eventualidad que se presente durante la competencia.
- c. Ante cualquier emergencia, en condiciones de realizar evacuaciones.

8. PREMIACION

- a. La Ceremonia de premiación se realizará el viernes 17 de octubre al término de la competencia.
- b. Para la premiación de Cartas se requiere de seis medallas: (6) Oro, (6) Plata y (6) Bronce, para GOLPE y CANASTA.

9. DISPOSICIONES ADICIONALES

- a. Los Señores Delegados son responsables de la presentación oportuna de las participantes en cada Fase de Juegos.
- b. Los delegados de Cartas, instruirán a las señoras participantes sobre las bases y disposiciones completarías.

(Fdo)

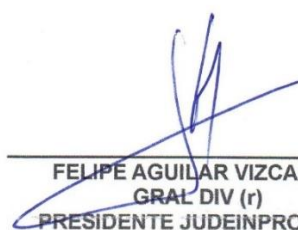
Crl (r) PEDRO CORDOVA GARCIA

Presidente Promoción 1978

(Fdo)

Tc (r) HUMBERTO JAIME SOBREVILLA

Delegado Deportes



FELIPE AGUILAR VIZCARRA
GRAL DIV (r)
PRESIDENTE JUDEINPRO 2025