

CARTAS

JUEGO DE CANASTA

1. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada Promoción participante estará representada por un equipo de damas constituido por dos (02) participantes titulares y una (01) suplente, esposas o viudas de los titulares.

2. INSCRIPCIÓN

- a. Las inscripciones se efectuarán desde una (1) hora 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 solo podrá reemplazar a una de las titulares antes del inicio de juego en cada fecha.
- c. Al momento de inscribir a sus participantes los delegados deberán presentar los documentos que las acredite como esposas o viudas de los titulares de las Promociones participantes.

3. SORTEO

El sorteo se realizará quince (15) minutos antes de la hora programada para el inicio de 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 del juego.

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 les declarará en *walkover*.

5. INICIO DEL JUEGO

El juego se iniciará a la hora establecida.

6. VALOR DE LAS CARTAS

- a. Los ASES 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 “canasta” el equipo que los posea.
- h. Si tocan los cuatro (4) TRES ROJOS a un mismo equipo, su valor será de 800 puntos, a favor o en contra según se tenga o no “canasta”.

7. VALOR DE LOS JUEGOS

- a. Canasta limpia de comodines (Dones) : 2000 puntos
- b. Canasta sucia de comodines (Dones y Jokers): 1500 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
- f. Canasta sucia (con comodines) : 300 puntos
- g. En caso *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 haga TERREMOTO 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 2da fases
- d. Segunda fecha: 3ra y 4ta fases
- e. Eliminación simple: la Promoción que jugando llegue a 5000 puntos o más gana la partida, la que pierde queda eliminada.

Primera fase: Se organizarán las mesas de acuerdo con el sorteo realizado, si hubiera número impar de Promociones, una (1) clasificará por sorteo como ganadora a la siguiente fase, clasificando solo ganadoras.

Segunda fase: Se procederá como en la fase anterior, clasifican solo 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 equipos) 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 (cinco equipos), uno 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 el 1er, 2do y 3er puestos.

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 haya 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 alguna jugadora se lleva el pozo puede irse, previa consulta con su pareja, en 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 “Tres rojos” se cambian con otras cartas, si alguna participante retiene en mano un “tres rojos”, será sancionada con una penalización de cien (100) puntos en contra.
- h. Para iniciar el primer juego, se arma el pozo con tres (3) cartas tapadas y una descubierta en la mesa.
- i. Si durante el juego alguna de las parejas alcance 1500 puntos, se arma el pozo con cuatro (4) cartas tapadas y una destapada.
- j. Si durante el juego alguna de las parejas haya alcanzado 3000 puntos, se arma el pozo con cinco (5) cartas tapadas y una destapada.
- k. Si al armar el pozo inicial de cada juego y abrir la carta que va como destapada fuera comodín, 3 rojo o 3 negro, se tapará 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. Si hubiese en mesa un grupo de cinco cartas de una participante y ella se guarda dos cartas del mismo número con la posibilidad de llevarse el pozo con esas cartas mas la del pozo, puede hacerlo, pero ya no podrá completar esa canasta pues tendrá necesariamente que formar que formar un trio aparte.
- n. Inicialmente, los equipos se bajarán con cincuenta (50) puntos con comodines o sin ellos. La pareja que alcance 1500 puntos deberá bajarse con noventa (90) puntos; con comodines o sin ellos. La pareja que acumule 3000 puntos deberá bajarse con 120 puntos, con comodines o sin ellos.
- o. La cantidad de comodines debe ser menor a las otras cartas o figuras en una canasta o grupo de cartas en mesa.
- p. El uso de teléfonos celulares durante el juego está PROHIBIDO.
- q. 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 constituida 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 39° del Estatuto de los JUDEINPRO.

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