



JUEGO DE CANASTA

1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Cada promoción participante estará representada por un equipo de damas, constituido por dos (2) titulares y una (1) suplente, esposas o viudas de oficiales, con acreditación de TIF.

2 INSCRIPCION

Las inscripciones se realizarán por intermedio de sus delegados UNA HORA ANTES de la fecha prevista para la competencia.

3 SORTEO

- El sorteo se realizará el mismo día a las 17:15 horas para la primera fase.
- Para las fases posteriores, una vez realizada la clasificación
- Se conformarán mesas de dos (2) equipos (promociones) de acuerdo al cuadro adjunto.

4 TOLERANCIA

- PARA EL SORTEO: a las 17:15 horas se procederá al sorteo inmediatamente a la inscripción de las competidoras.
- PARA EL JUEGO: se iniciará a la HORA PROGRAMADA, no habrá minutos de tolerancia.

5 INICIO DEL JUEGO

- Las participantes deberán encontrarse en sus ubicaciones 10 minutos antes del inicio.
- El juego se iniciará a la hora exacta y a indicaciones de la Mesa de Control a través del árbitro.

6 VALOR DE LAS CARTAS

- Los ASES valen: 20 puntos
- Los JOCKERS son comodines y valen: 50 puntos
- Los DONES son comodines y valen: 20 puntos
- Los TRES NEGROS son taponos y valen: 05 puntos
- Del tres (3) al siete (7) valen: 05 puntos
- Del ocho (8) al trece (13) valen: 10 puntos
- Los TRES ROJOS valen 100 puntos c/u si se tienen en mesa, a favor o en contra según tenga o no "canasta" el equipo que las posea.
- 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

- Canasta limpia de comodines (DONES): 2,000 puntos
- Canasta sucia de comodines (DONES Y JOCKERS): 1,500 puntos



- c. Canasta limpia de ases: 800 puntos
- d. Canasta sucia de ases: 500 puntos
- e. Canasta limpia sin comodines: 500 puntos
- f. Canasta sucia: 300 puntos
- g. TERREMOTO (Juego listo, con ida y todo), aun no habiendo alcanzado el puntaje de bajada, debiendo esperar su turno.
- h. El equipo que hiciera TERREMOTO, en cualquier momento, determina automáticamente el término del juego, siendo el ganador de la partida. Para ello se deberá tener en cuenta que el equipo no tenga bajada en mesa.

8 SISTEMAS DE JUEGO

- a. El desarrollo del juego será en dos (2) ETAPAS:
 - (1) **PRIMERA ETAPA: Primera fecha de competencia para la PRIMERA FASE.**
 - (2) **SEGUNDA ETAPA: En la segunda fecha, para la SEGUNDA y TERCERA FASE.**
- b. En cada mesa jugarán los representantes de dos (2) promociones según sorteo.
- c. La competencia se realizará en tres (3) fases:
 - (1) **Primera Fase:**
 - (a) Participarán las promociones inscritas en la modalidad de "ELIMINACION SIMPLE".
 - (b) En caso de que sean impares, una promoción clasificará por sorteo, las otras siete con los mayores puntajes de los ganadores.
 - (c) Se clasifican las ocho (8) promociones ganadoras de mayor puntaje.
 - (2) **Segunda Fase:**
 - (a) Se realizará un sorteo entre las ocho (8) promociones clasificadas.
 - (b) Se seleccionarán cuatro (4) equipos, con los mayores puntajes de los equipos ganadores.
 - (d) Para la ubicación de los equipos en las mesas será mediante sorteo.
 - (3) **Tercera Fase:**
 - (a) Se conducirá entre los cuatro (4) equipos clasificados
 - (b) Se realizará el sorteo para los encuentros de definición
 - (c) Posteriormente se enfrentarán los equipos perdedores, para determinar el tercer y cuarto puestos.
 - (d) En forma simultánea jugaran los equipos ganadores para el 1er puesto.
 - (e) El control del puntaje en cada mesa lo llevará la participante que designen por acuerdo o por sorteo en cada una de ellas.



9 REGLAS DE JUEGO

- a. Se jugará con dos (2) casinos de 54 cartas cada uno.
- b. Cuando se acabe el grupo de cartas por robar termina ese juego y el puntaje será contabilizado a favor o en contra según haya o no canastas.
- c. Cuando hay mala bajada se castigará con 100 PUNTOS EN CONTRA.
- d. Se puede bajar con grupo de tres (3) "Trenes Negros" para "irse" botando una carta a la mesa.
- e. Cuando se lleva el "mazo", puede irse, previa consulta con su pareja, caso de ser respuesta negativa, obligatoriamente, deberá irse en la siguiente vuelta, de lo contrario será penalizada con ochocientos (800) puntos menos.
- f. Cuando hay mala data, PIERDE LA MANO Y ROTA LA DATA.
- g. Se repartirán trece (13) cartas, los "TRENES ROJOS", se cambian con otras cartas, si alguna participante retiene en mano alguno de ellos, será penalizada con cien (100) puntos en contra.
- h. Para la bajada con cincuenta (50) puntos, se ponen tres (3) cartas tapadas en la mesa y una destapada.
- i. Para la bajada con noventa (90) puntos, se ponen cuatro (4) cartas tapadas en la mesa y una destapada.
- j. Para la bajada con ciento veinte (120) puntos, se ponen cinco (5) cartas tapadas en la mesa y una destapada.
- k. Si al abrir la carta que correspondiera, después de las tapadas, fuera COMODIN, TREN ROJO o TREN NEGRO, se tapaná con otra corta y se abre la siguiente.
- l. Con cartas tendidas en mesa (tres comodines), no se podrá juntar con un grupo de cuatro (4) cartas tendidas sobre la mesa para formar canasta; para completar canasta, se tendrá que bajar del grupo de cartas de mano.
- m. Cuando se presente una bajada de cinco (5) cartas en mesa, el equipo no podrá llevar el "mazo" porque las cartas faltantes sirven de tapón.
- n. Inicialmente, los equipos se bajarán con cincuenta (50) puntos, puede ser con comodines.
- o. La pareja que alcance los 1500 puntos deberá bajarse con noventa (90) puntos con comodines o sin ellos.
- p. La pareja que alcance los 3000 puntos deberá bajarse con ciento veinte (120) puntos con comodines o sin ellos.
- q. La cantidad de comodines, debe ser menor a las otras cartas o figuras en una canasta o grupo de cartas en mesa.
- r. En el juego, una participante para "irse" tendrá que esperar su turno después de haber concluido una vuelta de juego por lo menos, EXCEPTO "TERREMOTO", que podrá ser en la primera vuelta.
- s. El uso de celulares durante el juego está PROHIBIDO.
- t. Las jugadoras deberán mantener completo SILENCIO durante la realización de la competencia. Así mismo las señas entre compañeras.



10 MESA DE CONTROL

- a. Está constituida por:
 - (1) Presidente: Representante de la Promoción responsable de la organización de la disciplina.
 - (2) Delegados: Un (1) representante de la promoción que participa en el evento.
- b. Responsabilidad:
 - (1) Resolver en primera instancia y en forma inmediata los reclamos que se presente durante el desarrollo del evento.
 - (2) Resolver las situaciones y casos no considerados en las bases.

11 ARBITRAJE

Se designará un (1) árbitro para controlar y supervisar el fiel cumplimiento de las bases y sus disposiciones complementarias.

12 JURADO CALIFICADOR

Para la calificación en la Mesa de Control se sumarán los puntajes obtenidos por las dos (2) participantes del mismo equipo.

13 RECLAMACIONES

El procedimiento para las reclamaciones y apelaciones referente a la aplicación de las bases, se ceñirá a lo establecido en el artículo 39 del Estatuto.

Considerar los Reglamentos de las Federaciones Nacionales e Internacionales solo como referencias y no como algo determinante



ANEXO

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DEL JUEGO DE CARTAS - CANASTA DE LA DIRECTIVA GENERAL DE LOS XXVI JUEGOS DEPORTIVOS Y XXI FLORES INTERPROMOCIONALES 2016.

1. RESPONSABILIDAD:

- a. **La Promoción "Gral. IGNACIO ALVAREZ THOMAS" 1971**, organizará, conducirá y controlará la ejecución de la competencia del juego de Cartas-CANASTA, el 17 y 19 de agosto del 2016, dando cumplimiento a las bases de las disciplinas deportivas, establecidas para los Juegos Deportivos Inter-Promocionales 2016.
- b. El Jefe de Deporte Asignado:
Tte CrI. "R" Gregorio VALCÁRCEL Salas: Teléf. 460-5725
Tte CrI "R" Roberto TEIXEIRA Michelena: Telef.461-9992
- c. El Delegado de Promoción:
CrI. "R" Aníbal VELA ZCO Marticorena: Teléfono. 997 889 946.

2. PROMOCIONES PARTICIPANTES:

Participan 19 equipos de las promociones 1959, 1960, 1962, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1970, 1971, 1973, 1974, 1975A, 1975B, 1976, 1977, 1978, 1979 y 1980.

3. LUGAR:

CIRCULO MILITAR DEL PERU SEDE SALA VERRY (SALON ZARUMILLA- 2do PISO).

4. DISPOSICIONES ADICIONALES:

- a. **Inauguración: miércoles 17 agosto a las 17.00 horas.**
- b. Competencia: Se realizará en dos fechas, a partir de las 17.30 el 17 y 19 de agosto hasta finalizar los juegos el 19 de agosto.
- c. **Inscripción: El 17 agosto de 16.00 a 17.00 horas.**
- d. **Sorteo: Se efectuará el 17 de agosto a las 17.15 horas.**
- d. Bases: El juego se realizará de conformidad a las bases aprobadas en JUDEINPRO 2016.



e. Arbitraje: A cargo de los Oficiales de la Promoción Organizadora.

5. PREMIACION:

La premiación se realizará el miércoles 24 de agosto al finalizar la competencia.

6. MEDALLAS:

Se requieren 3 medallas de oro, 3 de plata y 3 de bronce.

Tte CrI. "R" Daniel Zea L.
Presidente Pro. Gral. I. Álvarez Thomas

CrI. "R" Anibal Velazco M.
Delegado Deportes.

Gral. Div. "R" José Williams Zapata.
Presidente JUDEINPRO 2016.