**JUEGO DE CANASTA**

**1. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**

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

1. **INSCRIPCIÓN**
   1. Las inscripciones se efectuarán desde una (1) hora hasta quince (15) minutos antes de la hora fijada para el inicio de la primera fecha.
   2. Las promociones participantes a través de sus delegados, inscribirán a dos (2) jugadoras titulares y a una (1) suplente, si lo estiman conveniente. La jugadora suplente, solo podrá reemplazar a una de las titulares, antes del inicio del juego, en cada fecha.
   3. Los Delegados al momento de inscribir a sus jugadoras, deberán presentar sus correspondientes Tarjetas de Identidad Familiar (TIF)
2. **SORTEO**

Quince (15) minutos antes de la hora programada para la primera fecha, en presencia de los Delegados, se sorteará la asignación de la “letra” que tendrá cada equipo inscrito, durante el evento.

1. **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 persistiera la falta de algún(os) equipo(s), se procederá a un nuevo sorteo.

1. **INICIO DE JIUEGO**

El juego se iniciará a indicación de la Mesa de Control a través de los árbitros.

1. **VALOR DELAS CARTAS**
   1. Los ASES valen : 20 puntos
   2. Los JOCKERS son comodines y valen : 50 puntos
   3. Los DONES son comodines y valen : 20 puntos
   4. Los TRES NEGROS son tapones y valen : 05 puntos
   5. Del 3 al 7 valen : 05 puntos
   6. Del 08 al 13 valen : 10 puntos
   7. Los TRES ROJOS valen 100 puntos c/u si se tienden en mesa, a favor o en contra según tenga o no “canasta” el equipo que los posea.
   8. Si tocara los cuatro TRENES ROJOS a un mismo equipo, su valor es de 800 puntos a favor o en contra según tenga o no “canasta”

.

1. **VALOR DE LOS JUEGOS**
   1. Canasta limpia de comodines (Dones): 2,000 puntos
   2. Canasta sucia de comodines (Dones y Jockers): 1,500 ptos.
   3. Canasta limpia de ases: 800 puntos
   4. Canasta sucia de ases: 500 puntos
   5. Canasta limpia sin comodines: 500 puntos
   6. Canasta sucia: 300 puntos
   7. TERREMOTO (Juego listo con ida y todo) El equipo que hiciera TERREMOTO, en cualquier momento, determina automáticamente el término del juego, siendo el ganador de la partida. Se deberá tener en cuenta que el equipo no tenga bajada en mesa.
2. **SISTEMAS DE JUEGO**
   1. Jugarán en cada mesa los representantes de dos (02) Promociones.
   2. La competencia se efectuará en tres fases.

Primera Fase

Clasificarán ocho (8) promociones (las de mejor puntaje); si el número de promociones es impar, una promoción clasificará por sorteo; si ese fuera el caso, las otras siete (7) promociones clasificadas serán las que obtuvieron mejor puntaje.

Segunda Fase

Clasificarán las cuatro (4) promociones ganadoras, estableciendo un orden de merito que se empleará en la tercera fase.

Tercera Fase

* + - * 1. De acuerdo al orden de merito jugaran las clasificadas de la siguiente manera: puesto uno Vs. puesto cuatro y puesto dos vs. .puesto tres.
        2. Las promociones perdedoras jugarán entre si para definir el tercer puesto y las promociones ganadoras jugaran entre si para definir el primero y segundo.
        3. El control del puntaje en cada mesa lo llevará la participante que designen por acuerdo o por sorteo en cada una de las mesas.

1. **REGLAS DE JUEGO**
   1. Se jugará con dos casinos de 54 cartas cada uno.
   2. Cuando se acabe el casino sin robar el “mazo” termina ese juego y el puntaje será contabilizado a favor o en contra, según haya o no canastas.
   3. Cuando hay mala bajada NO HAY CASTIGO.
   4. Se puede bajar con grupo de tres (3) “Trenes Negros, PARA IRSE botando una carta a la mesa.
   5. Cuando se lleva el “Mazo”, 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.
   6. Cuando hay mala data, PIERDE LA MANO Y ROTA LA DATA.
   7. 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.
   8. Para la bajada con cincuenta (50) puntos, se ponen tres (3) cartas tapadas en la mesa y una destapada.
   9. Para la bajada con noventa (90) puntos, se ponen cuatro (4) cartas tapadas en la mesa y una destapada.
   10. Para la bajada con ciento veinte puntos (120), se ponen cinco (5) cartas tapadas en la mesa y una destapada.
   11. Si al abrir la carta que correspondiera, después de las tapadas, fuera COMODÍN, TREN ROJO o TREN NEGRO, se tapará con otra carta y se abre la siguiente.
   12. Con cartas tendidas en 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.
   13. Puede presentarse el caso que hay una bajada de cinco (5) cartas de un número figura, pero no se ha completado la Canasta, no podrá llevarse el “mazo” porque sirve de tapón.
   14. Inicialmente, los Equipos se bajarán con cincuenta (50) puntos, puede ser con comodines.
   15. La pareja que alcance los 1500 puntos deberá bajarse con noventa (90) puntos con comodines o sin ellos.
   16. La pareja que acumule 3,000 puntos deberá bajarse con ciento veinte (120) puntos, con comodines o sin ellos.
   17. La cantidad de comodines, debe ser menor a las otras cartas o figuras en una canasta o grupo de cartas en mesa.
   18. El uso de teléfonos celulares durante el juego esta PROHIBIDO.
   19. Las jugadoras deberán mantener completo silencio durante la realización de la competencia, quedando terminantemente prohibido que hagan señal alguna a su compañera de juego.
2. **MESA DE CONTROL**
   1. Estará constituido por:
   2. Presidente: Representante de la Promoción responsable de la organización de la Disciplina.
   3. Delegados: Un (1) Delegado por Promoción participante.
   4. Responsabilidad:
      1. Resolver en primera instancia y en forma inmediata, los reclamos que se presenten durante el desarrollo del evento.
   5. Resolver las situaciones y casos no considerados en las bases.
3. **ARBITRAJE**

Se designará un (1) árbitro para cada dos (2) mesas, el que estará facultado para controlar y supervisar el fiel cumplimiento de las bases y sus disposiciones complementarias.

1. **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.