



## REGLAS TORNEO DE CANASTA FUNDACIÓN PABLO HORSTMANN

### **DESARROLLO DEL CAMPEONATO**

- Las parejas se sientan en la mesa asignada que se comunicará en la recepción del campeonato. Es por ello por lo que se ruega máxima puntualidad. Para los siguientes torneos se seguirá con la rotación de mesas
- Se jugarán 3 partidas de 60 minutos de duración (contra tres parejas diferentes) a 15.000 puntos o a los puntos que se alcancen cumplido el tiempo. La puntuación será anotada al cumplirse el tiempo asignado.
- Finalizada cada partida, las parejas pares permanecen en su misma mesa. Las parejas impares avanzan a la mesa sucesiva en cada número de partida. De la última mesa pasan a la mesa 1.
- Si una vez empezado el campeonato un jugador debe ser sustituido, se hará por alguien de la Organización. Esa pareja no obtendrá puntuación alguna en es torneo.
- Si un jugador y/o su pareja abandonan una partida queda automáticamente descalificado y/o descalificados como pareja de la competición. La pareja contraria se anotará 5.000 puntos positivos por esa partida.
- La pareja **GANADORA** será la pareja que acumule mayor diferencia de puntos en el total de las 3 partidas.
- Si al finalizar la competición hay dos parejas empatadas a puntos, ganará la pareja que tenga mayor número de partidas ganadas en el campeonato.
- Con el fin de no molestar a los jugadores se recomienda en la medida de lo posible guardar silencio durante el juego y seguir las instrucciones de la organización.
- La puntuación será por parejas. Las parejas mejor clasificadas de cada torneo serán las que acumulen mayor diferencia de puntos en el total de 3 partidas de cada torneo
- **Ante cualquier duda o interpretación en la aplicación de estas normas, así como de cualquiera otra que pudiera surgir durante el juego, corresponderá a la Organización**

**su resolución que podrá consultar a quién considere oportuno.**

### **SORTEO PREVIO EN LA MESA PARA INICIAR EL JUEGO**

Se extienden sobre la mesa las 3 barajas y cada jugador toma una carta. El jugador que saque la carta más alta será el jugador "mano" y a su derecha se sentará el jugar contrario que obtuviera la segunda carta mayor. Los MONOS (Jokers y DOSES) son cartas nulas a efectos del sorteo. Las restantes son todas siendo el AS la mayor. Los palos no otorgan prioridad.

### **COMIENZO DEL JUEGO**

La organización dará orden de comienzo y es entonces cuando comenzarán a contar los 60 minutos y **se puede empezar a coger las cartas y empezar a jugar**. Antes se puede barajar, sortear y repartir

### **LA MODA Y LOS CORTES**

El compañero del jugador "mano" cortará el montón dividiéndolo en dos partes y mostrando la última carta del corte que será la MODA. La MODA se coloca boca arriba debajo del montón. Si se corta un MONO, (Joker o DOS) o un TRES ROJO. el jugador se queda con esta carta, mostrando la siguiente. Dicho MONO se dará de menos en las 15 cartas iniciales, pero no así los TRESSES ROJOS. Si se corta un TRES NEGRO, este actúa como tapón, es decir que cualquier MONO o TRES ROJO que se muestre a continuación NO podrá conservarlo el que efectuó el corte y tendrá que devolverlo a la mitad del mazo.

### **REPARTO Y MONTÓN INICIAL**

El jugador a la izquierda de quien hizo el corte reparte las cartas una a una por la izquierda, 15 en total a cada jugador. Si repartidas las 60 cartas no le quedará ninguna en la mano, se anotará 300 puntos por "corte exacto". A continuación, se formará el MONTÓN INICIAL con 7 cartas volviendo la séptima boca arriba Si este fuera un TRES ROJO O UN TRES NEGRO se mostrará la siguiente carta del mazo, En el caso de que fuera



un MONO, el MONTÓN será PREMIADO y se descubrirá la siguiente carta. Si se cometiera algún error en el reparto, obligatoriamente habría que repartir de nuevo, valiéndose el corte anterior.

### **SALIDA ERRONEA**

Si al efectuar su "salida" un jugador comete un error y no expone sus puntos necesarios, tendrá que reconstruir su juego para ver si puede obtenerlos. En el caso de no hacerlo, tendrá que dejar las cartas expuestas y su compañero no podrá efectuar su bajada ni colocar ninguna carta ni llevarse el MONTÓN hasta que el que cometió el error complete su salida.

### **ERROR AL BAJAR CANASTAS "YA BAJADAS"**

Si por error un jugador bajase unas cartas cuyo número ya estuviera bajado previamente, solo podrá unir las cartas si es el propio jugador quien se da cuenta del error.

### **MONTÓN PREMIADO**

Si un jugador al llevarse el "Montón Premiado" desea iniciar una canasta de comodines, solo podrá hacerlo en esa misma jugada, y siempre que EXPONGA SUS 3 COMODINES ANTES de llevarse el montón. Ni él, ni su compañero podrán abrir una segunda canasta de monos.

### **CERRAR A LIMPIO**

Si un jugador cierra su juego a limpio, las cartas que tenga en la mano su compañero serán positivas sin doblar su valor. Si se pide la "ida" a limpio y el compañero tiene un mono en la mano, la "ida" NO vale, hay que seguir jugando.

### **NO CONTAR LAS CARTAS POR ERROR**

Si al acabar el juego una pareja por error no cuenta las cartas y las mezcla con el resto se apuntará 300 puntos.

### **SI EL JUGADOR NO CIERRA HABIÉNDOLO SOLICITADO, NO HAY PENALIZACIÓN**

### **6 TRESES NEGROS EN MANO**

Si en el momento de cerrar un juego, el jugador que lo hace muestra en su mano los 6 TRESES NEGROS, añadirá 800 puntos más a su puntuación, pero obligatoriamente tendrá que utilizar otra carta para su descarte. Si, por el contrario, un jugador cierra el juego y cualquier de los otros tres jugadores tuviese en su mano los 6 TRESES NEGROS, se le penaliza con 800 puntos negativos.

### **FINALIZACIÓN DEL MAZO**

Cuando uno de los jugadores robe las dos últimas cartas del mazo sin que ninguna de ellas sea un TRES ROJO, el jugador tendrá que descartarse (en el caso de que no pueda finalizar el juego) y el siguiente podrá llevarse el montón. Si solo queda 1 carta para robar, HACE SU JUEGO Y NO DESCARTA. Si acaba el juego sin que ningún jugador haya cerrado, se contará positivo tanto las canastas como las cartas que estén en la mesa, las cartas que tengan los jugadores en la mano no tienen ningún valor.

### **FORMA DE APUNTAR**

En cada mesa se dispondrán 3 hojas para apuntar los resultados de cada partida que se entregarán a la organización.

Al terminar el tiempo, se anotarán primero la base que es la suma de todas las canastas más los premios que se han obtenido (corte exacto, cierre, treses rojos, juego limpio, canastilla, canastón, canasta de moda, canasta doble, canasta triple).

Después se sumará la puntuación de la mesa y las cartas que compongan la canasta. A la suma de éstas hay que restarles la suma de las cartas que están aún la mano.

La clasificación final se obtendrá de restarle a la pareja ganadora en cada partida los puntos de la pareja contraria y aplicando a la pareja perdedora esa diferencia en negativo. (Esto se hará en la mesa de control de la organización)

Si una partida no está finalizada al acabar el tiempo, sólo se contarán las canastas y los premios obtenidos sin añadir ni la puntuación de la mesa, ni de las cartas que compongan la canasta ni se restarán las cartas de la mano. Quien está jugando en ese momento tiene derecho a acabar su jugada y descartarse.

En el caso de que la pareja contraria a la que efectuó la "ida" no haya terminado ninguna canasta, **las flores serán puntos negativos**. Únicamente las cartas expuestas sobre la mesa serán positivas.