

## Regras de Canasta – Centro de Bridge de Lisboa

**NOTA: Haverá lugar a penalizações para os pares que não estejam nas respetivas mesas à hora do início – 15 horas.**

1. Só se pode abrir com o mínimo de 120 pontos.
2. Não há corte em “Best”.
3. As cartas são dadas uma a uma, salvo alternativa acordada pelos jogadores da mesa.
4. Se houver engano ao dar as cartas, baralha-se e corta-se de novo. Quando corta de novo, prevalece o 1º corte, e junta as cartas que se encaixarem no primeiro corte.
5. Não é permitido ver as cartas antes de cada jogador confirmar que tem as onze.
6. Se o beneficiado tirar uma flor esta não conta como benefício. Retira a flor e em seguida beneficia normalmente.
7. Canasta de mão à 1ª volta vale: normal =1.500 / de corte = 3.000
8. O “Fulminante” (abrir com canasta de mão e acabar na mesma jogada) é permitido. Só conta o valor da canasta (corte ou normal), os 100 de acabar, e o valor das cartas.
9. Não é permitido acabar apanhando o monte, e sendo este só composto por uma carta, ou uma carta e um travão.
10. Quando acaba o jogo, desconta-se o que se tem na mão, a não ser que nenhum par tenha jogo feito.
11. As canastas só podem ter, no máximo, 4 “Bests”.
12. Só se podem ver as cartas do monte correspondentes à última jogada.
13. O monte pode apanhar-se com carta e “Best” desde que não esteja travado, ou que o jogador já tenha jogo aberto. Havendo uma canasta fechada só é permitido a qualquer um dos jogadores apanhar o monte com um par igual.
14. Caso o jogador se engane na pontuação da abertura o parceiro fica impedido de abrir nas cartas que o seu parceiro mostrou e esse par fica também impedido de abrir nessa volta e nas 2 seguintes. No entanto os bests poderão sempre ser utilizados para abertura com quaisquer outras cartas.
15. Durante o jogo não é permitido dar QUALQUER TIPO DE INDICAÇÃO.
16. Não é permitido recolher uma carta depois de exposta.
17. Quando um jogador pergunta ao parceiro se quer acabar, a resposta só pode ser “sim” ou “não”. Se se enganar e não puder acabar, o par fica impedido de acabar nessa volta, e nas 2 seguintes.
18. Ao “toque de final do tempo” o jogador tem o direito de acabar a jogada.
19. **Para evitar erros de contagem, esta deve ser feita de forma transparente, para que ambas as equipas possam acompanhar e confirmar o resultado. Assim, os resultados da “base” e da contagem devem ser diferenciados.**
20. Se um jogador deitar o jogo abaixo indevidamente (um acesso de fúria, p.ex.) esse par é penalizado em 3000 pontos.

## Pontuação

- A. Canasta de mão à 1ª volta vale mais 50%.
- B. Canasta de mão limpa = 5.000 / de corte = 10.000
- C. Canasta de mão suja = 1.000 / de corte = 2.000
- D. Canasta de mão de “bests” = 5.000
- E. Canasta de mesa de “bests” = 2.500
- F. Canasta de mesa limpa = 400 / de corte = 800
- G. Canasta de mesa suja = 200 / de corte = 400
- H. Flor = 100 cada / 4 flores = 1.000
- I. Acabar o jogo = 100
- J. Canastão (5 canastas) limpo =  $5 \times 400 + 2.000$  de prémio = 4.000  
Se alguma das canastas é de corte, em vez de 400 vale 800
- K. Canasta repetida pela mesma equipa, vale como limpa mas não conta para o canastão limpo.
- L. Canasta de “bests” só conta para o canastão limpo se não tiver bestões.
- M. Canastão (5 canastas) sujo = o valor de cada canasta + 1.000 de prémio  
Se alguma das canastas é de corte: suja = 400 e limpa = 800
- N. Duplo Canastão (9 canastas) limpo = valor das canastas + 4.000 de prémio
- O. Duplo Canastão (9 canastas) sujo = valor das canastas + 2.000 de prémio

---

### NOTA

#### **Penalizações por atraso:**

**Por cada 5 minutos de atraso haverá uma penalização de 200 pontos**

---