



**BISCA**

UniREDENTOR  
Centro Universitário

Afya



SAVE  
THE  
DATE  
**30** / OUT  
a  
**01** / NOV

**BISCA**

## REGULAMENTO

O Campeonato de Bisca faz parte no rol de provas do Redentor Games.

### 1. OBJETIVO

A Bisca é um jogo de cartas que se utiliza do baralho espanhol (de 40 cartas), ou, pode ser jogada, como no Redentor Games, com o baralho lusófono de 52 cartas, removendo-se as cartas 8, 9 e 10 do baralho, como forma de obter as 40 cartas necessárias para jogar.

O principal objetivo é acumular mais pontos que a dupla adversária, baseando-se nas cartas que são pescadas e descartadas. O número de participantes será de 4 jogadores, sendo que jogarão em duplas. As regras das fases e da distribuição das disputas em equipes serão informadas na sala que ocorrerá a prova.

### 2. PARTICIPANTES

Poderão participar desta prova 02 participantes por equipe inscrita. Ambos participarão do jogo como dupla.

### 3. EXECUÇÃO DA PROVA

Um representante de cada dupla retira uma carta do baralho. Quem tirar a carta de maior valor embaralha. Após embaralhar e o outro membro à sua esquerda cortar, é retirada uma carta do baralho, cujo naipe determinará o “trunfo”. Trunfo é o naipe que vai predominar sobre os outros naipes, quando as cartas descartadas forem recolhidas.

Cada jogador receberá 3 (três) cartas.

Durante o jogo, a carta “trunfo” fica embaixo do baralho, mas de maneira visível. Essa carta pode ser trocada pelo "2", do mesmo naipe, desde que, isto ocorra antes do primeiro descarte do jogo.



SAVE  
THE  
DATE  
**30** / OUT  
a  
**01** / NOV

**BISCA**

O jogador que está à direita daquele que embaralhou o baralho começa descartando uma carta, das 3 que recebe no início do jogo. Em seguida o adversário descarta uma de suas cartas, bem como os outros 2 jogadores seguintes, que vai determinar quem pega as cartas da mesa, baseando-se nos seguintes critérios:

1. Se as cartas são do mesmo naipe, a carta de maior valor (ou maior número para cartas sem valor de contagem) vence, e quem a jogou leva as cartas da mesa;
2. Se as cartas são de naipes diferentes e não há um “trunfo” entre elas, quem jogou a primeira carta leva as cartas da mesa;
3. Se todas as cartas são trunfos, a decisão é como o primeiro critério.

Após serem recolhidas as cartas (cada jogador tem 2 cartas na mão, nesse momento), os jogadores pegam uma nova carta no baralho (primeiro o jogador que levou as cartas da mesa) e isso se repete até que se terminem as cartas do baralho.

Como a bisca será jogada em duplas, cada jogador ficará de frente para o seu par. Na última rodada, cada jogador pode mostrar suas cartas ao parceiro.

Não é permitida a comunicação verbal entre os participantes, com o objetivo de “dar pistas” sobre a jogada, apenas será permitida comunicação gestual.

#### **4. PONTUAÇÃO DAS CARTAS**

- Áses: 11 pontos cada
- Todos os “7”: 10 pontos cada
- Todos os “12”, “k” ou reis: 4 pontos cada
- Todos os “11”, “J” ou valetes: 3 pontos cada
- Todos os “10”, “Q” ou damas: 2 pontos cada
- Demais cartas: não têm valor de contagem

#### **5. COMPETIÇÃO E PONTUAÇÃO**

Ao final de cada partida, contam-se os pontos somando-se os pontos das cartas obtidas. Como a pontuação máxima é 120 pontos, a dupla que acumular mais de 60 pontos quando a partida terminar é o vencedor da rodada.

No caso de empate (60 pontos para cada dupla), cada dupla ganha um ponto que equivale a uma partida ganha.



SAVE  
THE  
DATE  
**30** / OUT  
a  
**01** / NOV

**BISCA**

A dupla que vencer a rodada (1 rodada é igual a 4 partidas ganhas) passará para a próxima etapa e avança no campeonato.

A dupla que não livrar o capote (somar menos de 30 pontos na partida) dá o direito a outra dupla de um ponto, ou seja, uma partida ganha.

O “relo” (colocar o Ás sobre o sete de trunfo) também dá direito a dupla que o fizer de um ponto, ou seja, uma partida ganha.

O “relo de copas” (colocar o Ás de copas sobre o sete de copas, quando copas for o trunfo) conta como relo duplo, ou seja, duas partidas ganhas

O “relo” vai valer tanto para o jogador imediato quanto para o último jogador.

O “relo” não contará pontos a equipe que o fizer, se feito na última jogada da partida, ou seja, quando não houver mais cartas no baralho a serem compradas.

Se na primeira jogada (primeira mão de cartas) sair o sete de trunfo e não tiver relo, dá o direito a dupla que levar os pontos, de um ponto extra, ou seja, uma partida ganha. Porém, os jogadores da dupla mostram as cartas da mão para a dupla da outra equipe verificar que não possuíam o Ás de trunfo.

A prova será avaliada por uma comissão julgadora composta de membros do corpo docente, administrativo ou alunos da Faculdade Redentor, não integrantes das equipes.

Serão classificadas e pontuadas as 6 equipes que obtiverem as 6 maiores notas. A partir desta classificação, será elaborada uma nota que será somada à pontuação da equipe nos jogos, conforme tabela abaixo:

COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	400
2º Lugar	300
3º Lugar	250
4º Lugar	200
5º Lugar	150
6º Lugar	100

UniREDENTOR | Afya  
Centro Universitário

UniREDENTOR | Afya  
Centro Universitário