

II Campeonato de Bisca do Porto da Cruz

Regulamento

Junta de Freguesia do Porto da Cruz

Constituição das equipas

As equipas são constituídas por 5 elementos, 3 efectivos (obrigatórios) e 2 suplentes (opcionais). Um jogador só pode jogar por uma equipa desde o início ao fim do campeonato. Para haver substituição de um ou mais elementos da equipa, deverá ser apresentada uma justificação à organização que uma vez concordando com a mesma, procederá à respectiva actualização dos constituintes da equipa.

Cada equipa deverá ter um nome identificativo único, e deve designar onde deseja realizar os seus jogos em “casa”.

Cada equipa deverá indicar a pessoa responsável pela mesma (portadora do contacto obrigatório).

Duração do Campeonato

O Campeonato terá início no dia **6 de Dezembro** (primeiro sábado) e termina no **Sábado de Páscoa (04 de Abril)** do ano seguinte. O número de jogos a serem disputados por semana será ajustado consoante o número de equipas inscritas. Serão disputados dois jogos entre cada equipa (um em casa e um fora).

No caso do número de equipas do campeonato o justificar, as mesmas serão distribuídas em sorteio por 2 grupos, sendo o 1º, 2º, 3º e 4º lugar decidido entre as duas primeiras equipas de cada grupo, da seguinte forma:

- é disputada uma meia-final entre o 1º classificado de um grupo e o 2º do outro;
- a final é disputada entre os vencedores do encontro anterior;
- o 3º e 4º lugar é disputado entre os derrotados do encontro anterior;
- Os jogos são à melhor de 3 partidas, a primeira equipa a ganhar 2 partidas é declarada vencedora.

Locais de jogo

Cada equipa indica onde deseja disputar os jogos em casa. Esse local deverá ser aprovado pela organização, com base nos seguintes critérios:

- haver espaço suficiente para uma mesa de jogo com 6 lugares + 1 cadeira para o delegado de jogo;
- ser um local que possibilite a presença de espectadores. Caso um espectador prejudique de alguma forma o normal decorrer do jogo, o jogo é interrompido até que o referido espectador saia do local de jogo (isto poderá ser por indicação de qualquer uma das equipas, com a aprovação do delegado ao jogo);
- Uma equipa pode alterar o local de jogo, desde que essa alteração seja comunicada à organização e a equipa adversária também o aprove. (alterações feitas no dia do jogo, só serão aceites mediante uma justificação que a organização entenda válida);
- A equipa da “casa” é responsável por manter um bom ambiente durante todo o jogo. Caso a equipa visitante, entenda que foi mal recebida, poderá apresentar uma reclamação à organização que na análise da mesma poderá aplicar perda de pontos à equipa da casa (-5 pontos, por alguma falta de respeito; -2 pontos, por não ter proporcionado condições de jogo ideais).

Delegado ao Jogo

Poderá ser qualquer pessoa desde que não inscrita numa das duas equipas em jogo. Poderá ser nomeado pela organização, ou sugerido por uma das equipas desde que aceite pela outra equipa em jogo.

As principais funções do Delegado ao Jogo é garantir o normal decorrer do jogo e garantir condições ideais para a realização do mesmo sem perturbações externas.

Regras

O jogo cumprirá com as regras normais da *Bisca*, estas regras serão entregues a cada equipa:

. Começa a **dar cartas** o jogador mais velho em jogo. Deverá ser sempre dado 3 cartas a cada jogador e a última carta é o trunfo para esse jogo. Depois inicia-se ronda pela direita para dar cartas para os jogos seguintes. Caso alguém engane-se a dar cartas passa o jogo à frente, mas caso esteja a valer mais de 1 jogo (empate anterior) mantêm-se o mesmo número de jogos a valer.

. Cada **Jogo** é ganho pela equipa que faça mais de 60 pontos. No caso de empate, o jogo seguinte vale por dois (acumulando com o resultado desse jogo, por exemplo em caso de “capote” valerá 3 jogos).

. Uma **Partida** é ganha pela primeira equipa a ganhar 4 jogos.

. Um desafio (**Jornada**) é ganho pela primeira equipa a vencer **3 Partidas**. São disputadas um máximo de 5 Partidas por desafio.

. Um jogo ganho por mais de 90 pontos vale 2 jogos (**Capote**).

. Uma “**Rapa**” vale a Partida e um ponto extra para a classificação geral.

. Cada jogo é sempre disputado por 6 jogadores, 3 de cada equipa.

. **Não são permitidos “sinais”** – Se a equipa adversária denunciar um sinal, sendo o mesmo verificado pelo **Delegado ao Jogo** implica a perda desse jogo pela equipa infractora (caso não se verifique, quem perde o jogo é a equipa do elemento “denunciador”). Sendo o Delegado ao jogo a detectar o sinal, faz uma advertência verbal no final do mesmo, passando a partir daí a aplicar a regra da perda de jogo por cada sinal detectado. Em caso de dúvida ou não entendimento acerca do sinal, é a opinião/decisão do Delegado ao Jogo que prevalece.

. O **bater na mesa não é considerado sinal**. Mas só deverá ser permitido na antepenultima jogada (ou seja na primeira depois de todas as cartas terem saído).

. A **reposição em jogo de cartas já saídas**, implica a perda desse jogo pela equipa infractora.

. A **marcação prepositada de cartas do baralho** implica a perda de um jogo pela equipa infractora e a retirada desse baralho de cartas do jogo.

. **Ordenar ou sugerir que um parceiro jogue uma determinada carta**, ou de determinada maneira implica a perda do jogo pela equipa infractora. Se o delegado ao jogo considerar, numa primeira ocorrência, que não foi intencional ou que a mesma não teve efeito directo no normal decorrer do jogo, poderá ordenar apenas a repetição do jogo.

. A **falta de comparência** a um desafio resulta na perda por 0-3. É considerado falta de comparência quando a equipa não apresenta os 3 jogadores necessários até um máximo de 30 minutos após a hora marcada para o início do jogo. O **abandono** de uma partida resultada também numa derrota por 0-3 (no caso da outra equipa ter já mais de 3 partidas ganhas ou alguma “rapa” dada, os pontos correspondentes são também considerados). Caso uma equipa desista do restante campeonato, é-lhe sempre atribuída faltas de comparencia.

. As cartas do jogo são sempre verificadas pelo **Delegado ao Jogo**. O delegado é responsável pelo apontamento da pontuação e validação do resultado final de cada Jornada.

Pontuação

Para efeito de campeonato são atribuídas as seguintes pontuações:

- . Cada partida ganha vale 1 Ponto;
- . Cada “Rapa” vale também 1 Ponto;
- . Cada desafio ganho vale 5 Pontos;

. Assim uma equipa vencedora de um desafio soma sempre um mínimo de 8 pontos (3 Pontos pelas Partidas ganhas + 5 Pontos pelo Desafio ganho), podendo a esta pontuação somar pontos relativos a “Rapas”, desse modo pode somar um máximo de 15 Pontos por desafio. A equipa derrotada, poderá somar 0 Pontos (não ganhando nenhuma partida) 1 Ponto (ganhando uma partida) ou 2 Pontos (ganhando 2 partidas), poderá somar a estes pontos os pontos relativos a “Rapas”, podendo obter um máximo de 4 pontos.

A pontuação é actualizada todas as segundas-feiras após a realização da respectiva jornada. Esta pontuação será publicada no site da Junta de Freguesia (www.porto-da-cruz.com).

Desempate

Em caso de empate pontual entre duas equipa contará o número de rapas dada (ao longo do campeonato), se ainda assim persistir o empate, a classificação será decidida pelos resultados obtidos nos jogos disputados entre ambas. Em último recurso é agendado uma partida entre essas duas equipas para resolução do desempate.

Prémios

No final do campeonato serão atribuídos os seguintes prémios:

- 1º Classificado do Campeonato de Bisca do Porto da Cruz.
- 2º Classificado do Campeonato de Bisca do Porto da Cruz.
- 3º Classificado do Campeonato de Bisca do Porto da Cruz.
- Equipa que mais “Rapas” deu.

Reclamações

Qualquer reclamação referente ao Campeonato de Bisca, em especial alguma situação que considerem incorrecta no decorrer de uma partida, jogo ou local de jogo, ou ainda alguma falha ou lacuna da organização quer em termos de pontuação ou gestão do Campeonato, deverá ser feita por escrito e entregue na Junta de Freguesia.