



Reglament del Torneig de Brisca (2vs2)

1. Reglament bàsic i dinàmica de Joc

- Cartes: Es jugarà amb una baralla espanyola de 40 cartes.
- Si la baralla té 8-9-10, s'han de treure.
- Cal que hi hagi la numeració de l'1 al 7 i les 3 figures: sota, cavall, rei.
- Objectiu: Guanyar el màxim de punts en una partida.
- Repartiment: Es reparteixen 3 cartes a cada jugador.
- Es col·loca la següent carta a sota de la pila.
- Aquesta carta determina el pal que mana i, per tant, el pal que venç a tots els altres pals.
- Començant pel jugador de l'esquerra al qui ha repartit, cada jugador llança una sola carta de la seva mà al centre de la taula.
- El jugador que tira la carta més potent s'endú la pila de llançament i se la queda. No va a la mà, sinó que servirà per comptar els punts obtinguts després.
- Quan s'acaba una ronda, es roba la següent carta per cada jugador, primer ho farà el guanyador de la tirada anterior.
- La partida segueix fins que s'acaben les cartes de la pila central i els jugadors sense cartes a les mans.

2. Què venç a què?

- D'entrada, mana la primera carta que es llança a taula en cada ronda.
- El pal corresponent amb la primera carta llançada és el pal dominant.
- Sempre a excepció del pal de sota la pila de cartes, que és el pal que sempre està per damunt, n'hi direm pal superior.
- Venç la carta més gran dins del pal dominant que s'hagi llançat a taula, a excepció de si es llança una carta del pal superior.

EXEMPLE PRÀCTIC:

Hi ha un 2 d'Ors com a pal superior a sota de la pila.

El primer jugador llança una sota de bastos. Aquesta és la primera carta de la tirada, per tant, és el pal dominant.

El segon jugador, de l'altre equip, llança un 11 de bastos. Ha superat la sota, per tant, s'enduria ell el llançament.

El tercer jugador, que forma part de l'equip del primer jugador, llança un 3 de copes. Com que el 3 de copes, tot i ser la segona carta que més punts atorga,

no té cap mena de poder aquí, s'enduria els punts el jugador 2. [és un exemple, no creiem que ningú tiri el 3 perdent la tirada].

Per rematar, el jugador 4, que fa equip amb el jugador 2, decideix guanyar la tirada, i per tant llança un 4 d'Ors. [Potser volia començar tirant la següent ronda]

El 4 d'Ors venç a tot el que hi ha a taula perquè forma part del Pal Superior.

El segon equip s'endú els punts. 15 en total, en aquest cas.




3. Valor de les cartes

Carta	Punts
As (1)	11 punts
Tres (3)	10 punts
Rei (12)	4 punts
Cavall (11)	3 punts
Sota (10)	2 punts
<i>Resta de cartes</i>	0 punts

4. El Canvi del triomf

- El jugador que tingui a la mà el 7 de triomf el pot canviar per l'As o el 3 (o qualsevol carta superior al 7) que hagi quedat sota la pila com a pal dominant.
- El 2 de triomf es pot canviar per les cartes 7 o inferior al 7.
- Moment del canvi: Només el pot fer el jugador a qui li toca tirar, just abans de robar la carta de la pila. No es pot realitzar cap canvi en la darrera mà (quan es roba l'última carta, que és la que marca el triomf).

5. Comunicació i senyals

-  **Prohibit parlar:** No es permet cap comentari verbal sobre les cartes pròpies o alienes, ni donar ordres al company. El joc s'ha de desenvolupar en silenci verbal.
-  **Senyals permesos:** Es permet la comunicació mitjançant els senyals gestuals tradicionals. Aquests s'han de fer amb astúcia per evitar que els rivals els detectin.
-  **Mans ocultes:** Està prohibit mostrar les cartes físicament al company. Cada jugador és responsable de protegir la visibilitat de la seva mà.
- No està prohibit celebrar o lamentar, volem que el torneig sigui emocionant.

6. Normes de cortesia i arbitratge

- Cal respectar escrupolosament el torn de tirada (en sentit de les agulles del rellotge).
- En acabar la partida, s'han de recollir les cartes i informar dels resultats a l'organització.

7. Penalitzacions

Des de l'organització, confiem en el bon ambient, joc net, i en què no s'hagin d'aplicar, però per si fes falta, hi ha unes penalitzacions per incompliment de reglament.

- En cas que algú tiri carta quan no li toca, haurà de mostrar la carta a tota la taula i tornar-la a la mà. La pot mantenir sobre la taula boca-amunt.
- En cas de robar dues cartes en comptes d'una, s'entén que el primer cop haurà sigut sense voler. Si un jugador ho fa una segona vegada, o repetidament, haurà de deixar que el següent jugador esculli quina de les dues cartes es queda. L'altra se la quedarà ell (el següent).
- La gràcia de la Brisca és l'entendiment i sincronia sense parlar. Si un equip parla sobre què tirar, etc, se'l pot penalitzar amb pèrdua de punts al final de la partida.

Exemple:

→El jugador 2 li diu al 4 que tirarà GROS i que llanci pal superior.

→El jugador 1 o 3 haurien d'avisar a l'organitzador.

→El primer cop (en el torneig, no en la partida), hi haurà un avís.

→A partir d'aquí, es restaran 5 punts d'aquella partida que s'estigui disputant, a l'equip que parli, cada vegada que ho faci i en quedi constància.

REGLAMENT DEL TORNEIG

1. Fase de classificació (Rondes 1 a 5)

- **Format:** Es jugaran 5 rondes a una sola cota cadascuna.
- **Sorteig:** Les rondes 1, 2, 3 i 4 es decidiran per sorteig aleatori.
- **Ronda 5 (Duel de Proximitat):** En la cinquena ronda, les parelles s'aparellaran segons la classificació provisional (1r contra 2n, 3r contra 4t, etc.).
- **Puntuació:** En aquestes 5 rondes, s'anotaran i se sumaran els punts reals de les cartes obtinguts a cada partida (de 0 a 120). Cada punt és decisiu per a la classificació final.

NOTA: Les rondes dependran dels equips participants! Si hi ha pocs equips, es faran menys rondes.

2. Recompte de punts i fase final (Ronda 6)

Un cop acabades les 5 rondes, les dues parelles amb més punts acumulats passaran a la final.

- **La Gran Final:** Disputada entre el 1r i el 2n classificat de la general.
- Els altres equips ja no juguen, la idea és que vegin la final.
- **Format de les Finals:** Es jugarà al millor de 3 cotes. La primera parella que en guanyi dues es proclamarà vencedora. En cas d'empat a 60 punts en una cota, aquesta es repetirà.

3. Normes d'organització

- **Desempats:** Si en acabar la 5a ronda hi ha empat a punts acumulats, el criteri de desempat serà:
 1. El resultat del duel directe entre les parelles empatades.
 2. Qui hagi obtingut la puntuació més alta en una sola cota durant el torneig.

4. Entrega del trofeu

Un cop acabades les partides de la gran final i determinat l'equip vencedor, es farà entrega del trofeu i la fotografia oficial.

Aquest reglament i format de torneig està escrit per l'Associació LudoQuintinenca i n'ostenta els drets d'ús.