

BRISCOLA

REGOLAMENTO ORGANICO

ART. 1 – Partecipanti: Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere in possesso dei requisiti previsti dal Regolamento iscrizioni che si intende integralmente richiamato, pena la non partecipazione alle partite.

ART. 2 – Sede e giorni di gara: Il torneo si svolgerà sui campi del CUS Cagliari, da martedì 3 giugno a mercoledì 4 giugno. Gli orari delle gare saranno consultabili sul sito www.ateneika.com.

ART. 3 – Declino responsabilità: Il CUS Cagliari e l'associazione culturale "Il Paese delle Meraviglie", organizzatori del torneo, declinano qualsiasi responsabilità per quanto possa accadere ai partecipanti durante lo svolgimento del torneo.

REGOLAMENTO TECNICO

ART. 1 – Fase a gironi: Il torneo di Briscola prevede la partecipazione di 60 squadre suddivise in 10 gironi da 6 squadre, secondo estrazione casuale.

ART. 2 – Classifiche e qualificazioni: Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilita secondo i seguenti punteggi: 3 punti per ogni partita vinta con punteggio 2-0, 2 punti per ogni partita vinta con punteggio 2-1, 1 punto per ogni partita persa con punteggio 1-2, 0 punti per ogni partita persa con punteggio 0-2. In caso di parità di punti in classifica la graduatoria avverrà secondo criteri di classifica avulsa, nell'ordine: punti conseguiti negli scontri diretti, differenza tra punti fatti e punti subiti nei medesimi incontri, differenza tra punti fatti e punti subiti nell'intero girone, maggior numero di punti fatti nell'intero girone, minor numero di punti subiti nell'intero girone, sorteggio.

ART. 3 – Fase a eliminazione diretta: Si qualificano alla fase finale 32 squadre. Le 1°, 2° e 3° di tutti i gironi e le 2 migliori 4° accederanno ai sedicesimi di finale, a seguire ottavi, quarti, semifinali, finale 3°-4° posto e finale 1°-2° posto.

ART. 4 – Carte e relativi valori: Per il torneo si utilizzerà un mazzo tradizionale italiano da 40 carte nella versione napoletana, fornito dall'organizzazione, e i punti assegnati alle carte sono i seguenti:

- **Asso:** 11 punti
- **Tre:** 10 punti
- **Re:** 4 punti
- **Cavallo:** 3 punti
- **Fante (Donna):** 2 punti
- **Tutte le altre carte (2, 4, 5, 6, 7):** 0 punti

ART. 5 – Punteggio e partita: La partita si gioca tra due coppie, con i compagni seduti uno di fronte all’altro, e i punti ottenuti da ciascun giocatore si sommano a quelli del proprio compagno; la fase a gironi e la fase finale fino agli ottavi di finale si disputano al meglio di tre manche, con vittoria assegnata alla squadra che si aggiudica per prima due manche, mentre quarti di finale, semifinale e le due finali si giocano al meglio di cinque manche, con vittoria assegnata alla squadra che per prima ne conquista tre; ogni manche termina con il conteggio dei punti raccolti e viene vinta dalla squadra che totalizza almeno 61 punti; in caso di pareggio esatto a 60 punti ciascuna, la manche è considerata nulla e deve essere ripetuta.

ART. 6 – Svolgimento di un incontro: Prima dell’inizio della partita, le due coppie possono accordarsi liberamente su chi mescolerà e distribuirà per primo il mazzo; in mancanza di accordo, si procederà con un sorteggio casuale. Il giocatore seduto alla sinistra del mazziere effettua il taglio del mazzo. Successivamente, il mazziere distribuisce le carte in senso antiorario, consegnando tre carte a ciascun giocatore. Terminata la distribuzione, scopre la prima carta del mazzo rimanente e la colloca visibilmente sotto il mazzo stesso: il seme di tale carta determina la briscola per la manche in corso. Il primo a giocare una carta è il giocatore alla destra del mazziere; il turno prosegue poi in senso antiorario fino a completare la mano. La mano viene vinta dal giocatore che ha giocato la carta di briscola più alta; se nella mano non è stata giocata alcuna briscola, la presa spetta a chi ha giocato la carta più alta del seme iniziale (il seme della prima carta giocata nella mano). I valori delle carte seguono l’ordine di forza tradizionale del gioco della briscola, ovvero asso, tre, re, cavallo, fante(donna), sette, sei, cinque, quattro e due. Al termine di ogni mano, ciascun giocatore pesca una carta dal mazzo, sempre in senso antiorario, iniziando da chi ha effettuato la presa. Si continua in questo modo fino a esaurimento del mazzo. Quando tutte le carte sono state distribuite e non vi sono più carte da pescare, i compagni di squadra possono mostrarsi reciprocamente le tre carte rimaste in mano. Una volta terminato questo scambio, ogni giocatore riprende le proprie carte e la partita prosegue normalmente fino al termine delle giocate. Alla fine di ogni manche, il ruolo di mazziere passa al giocatore successivo in senso antiorario. Durante lo svolgimento della partita non è consentito ai compagni di squadra comunicare tra loro, né verbalmente né con i gesti.

ART. 7 – Errori di turno e carte giocate per sbaglio: Una volta che una carta è stata giocata sul tavolo, non può più essere ripresa in mano dal giocatore, poiché è considerata ufficialmente in gioco e soggetta alle regole del turno. Se un giocatore gioca una carta fuori turno, questa non può essere ritirata né sostituita, e il turno prosegue nell’ordine corretto con la carta lasciata sul tavolo. Se viene pescata una carta fuori turno o spettante a un altro giocatore, la carta pescata dovrà essere inserita nuovamente nel mazzo delle carte coperte e rimescolato; se la carta non è stata vista da alcun giocatore, può essere riposta in cima al mazzo e il gioco può riprendere regolarmente. In caso di errori intenzionali e ripetuti, l’organizzazione si riserva il diritto di applicare quanto previsto dall’ART. 8.

ART. 8 – Errori gravi e intenzionali: Qualsiasi giocatore sorpreso a interagire in modo fraudolento con il mazzo, a segnare le carte o ad adottare comportamenti antisportivi sarà punito con la perdita immediata della manche, con eventuale squalifica dal torneo in caso di recidiva o gravità del gesto, a



discrezione insindacabile degli organizzatori, nel rispetto del fair play e della correttezza tra i partecipanti.

ART. 10 – Ritardi: Il tempo massimo di attesa per una squadra, che si presenti in ritardo alla gara, è di 5 minuti. La gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di due giocatori.

ART. 11 – Vincitori: Verranno premiate le prime tre squadre classificate del Briscola con le medaglie Oro, Argento, Bronzo.