

CARTE

Iscrizioni al torneo entro le ore 21 del giorno precedente l'inizio delle gare.

Ogni contrada può effettuare al massimo due cambi per torneo entro mezz'ora prima dell'inizio ufficiale della prima partita del torneo. Non è possibile effettuare cambi prima delle fasi finali.

L'apertura dell'area di gioco a tutti i giocatori e spettatori è prevista 15 minuti prima dell'inizio del torneo. A partire da quest'ora, tutti i partecipanti al torneo dovranno presentarsi entro e non più tardi dell'orario previsto di inizio torneo per confermare la propria presenza e prendere visione degli orari di gioco indicativi riportati sui tabelloni.

Se entro 15 minuti dall'orario di inizio torneo le coppie o le terne non saranno complete, le stesse saranno squalificate e non potranno prendere parte al singolo gioco. Analogamente per il singolo giocatore nel gioco della Scala 40.

Scopa 15 - Scopa d'asse - Briscolone

Ad ogni singolo gioco può partecipare un massimo di quattro squadre per contrada.

Ogni specialità è divisa in quattro campi da sei squadre ciascuna (una per ogni contrada) divise in due triangolari di sola andata per ogni campo. I triangolari saranno decisi tramite sorteggio.

Le prime di ogni triangolare passano il turno e disputeranno la finale di campo ad eliminazione diretta. Successivamente i vincitori di ogni campo disputeranno, sempre ad eliminazione diretta, le semifinali con i seguenti abbinamenti: vincitore campo A-vincitore campo B e vincitore campo C – vincitore campo D. I vincitori delle semifinali si scontreranno poi per determinare il vincitore del torneo, mentre i perdenti si sfideranno per l'attribuzione del terzo posto. Entrambe le partite per il primo e terzo posto verranno disputate sulla partita secca.

In caso di parità di punteggio, per le gare di Scopa 15 e Scopa d'asse vale la differenza punti, nel caso di ulteriore parità tra tutte e tre le squadre chi ha fatto il maggior punteggio, quindi chi ha vinto più mani in tutto il triangolare e solamente nel caso di ulteriore parità per sorteggio. Nel caso ad un certo punto la parità persista solo tra due coppie varrà lo scontro diretto.

Per quanto riguarda la gara di Briscolone, in caso di parità di punteggio, varrà per prima cosa la differenza punti conteggiata considerando il numero della mani vinte in ogni partita, nel caso di ulteriore parità la differenza punti conteggiata considerando i risultati ottenuti nelle singole mani, quindi per sorteggio. Nel caso ad un certo punto la parità persista solo tra due coppie varrà lo scontro diretto.

Scopa 15 (4 coppie) – partita unica al punteggio 15.

Scopa d'asse (4 coppie) – partita unica al punteggio 21.

Briscolone (4 terne) – partita unica al punteggio 6; i due devono essere girati subito, **nel caso una mano finisca in parità, la stessa non assegnerà alcun punto alle squadre, ma la mano non dovrà essere rigiocata procedendo con la normale continuazione del gioco e rotazione del mazzo tra i giocatori.**

Per quanto non previsto, si rimanda all'uso locale

Scala 40

Ad ogni singolo gioco può partecipare un massimo di quattro squadre per contrada.

Ogni specialità è divisa in quattro campi da sei squadre ciascuna (una per ogni contrada) divise in due triangolari di sola andata per ogni campo. I triangolari saranno decisi tramite sorteggio.

Le prime di ogni triangolare passano il turno e disputeranno la finale di campo ad eliminazione diretta. Successivamente i vincitori di ogni campo disputeranno, sempre ad eliminazione diretta, le semifinali con i seguenti abbinamenti: vincitore campo A-vincitore campo B e vincitore campo C – vincitore campo D. I vincitori delle semifinali si scontreranno poi per determinare il vincitore del torneo, mentre i perdenti si sfideranno per l'attribuzione del terzo posto. Entrambe le partite per il primo e terzo posto verranno disputate sulla partita secca.

Le fasi del triangolare si svolgeranno in data Giovedì 5 Settembre a partire dalle ore 20.00, mentre le successive fasi finali verranno disputate in data Venerdì 6 Settembre sempre a partire dalle ore 20.00.

In caso di parità di punteggio, vale la differenza punti, quindi chi ha pagato il minor numero totale di punti e, nel caso di ulteriore parità, il sorteggio.

Scala 40 (4 concorrenti) – apertura al 40; non si pesca lo scarto se non lo si rimette giù; non si può scartare la carta che attacca; l'asse vale 11 fino al 149, dopo vale 1; per quanto non previsto, si rimanda all'uso locale.

Burraco

Al gioco, che si svolgerà su due sere (Mercoledì 11 e Giovedì 12 Settembre con inizio alle ore 20.30) potranno partecipare due coppie per contrada, ciascuna delle quali incontrerà, nelle due serate, una coppia rappresentante una contrada avversaria per un totale di cinque partite.

Le coppie saranno divise in due gironi tramite sorteggio con il solo vincolo di avere una rappresentante per contrada in ognuno di essi.

Le partite saranno di quattro smazzate ciascuna e dureranno un totale di 45 minuti al termine dei quali l'arbitro dichiarerà finita la partita.

Vincerà il torneo la coppia che nelle due serate avrà totalizzato il maggior numero di punti vittoria. Nel caso di arrivo di più coppie in parità verranno osservati i punti partita. Nel caso di ulteriore parità verrà assegnata ad entrambe la medesima posizione di classifica la più alta.

Non sono ammessi cambi o sostituzioni dei componenti della coppia durante il torneo (la coppia dovrà essere la stessa sia il Mercoledì sia il Giovedì).

Per tutto quanto non qui riportato si rimanda al regolamento FIBur e, comunque, al giudizio degli arbitri presenti.