



Regolamento Torneo

1 Gioco praticato

Il Torneo si svolgerà nel gioco a 4 di Mineo, che prevede una associazione casuale dei giocatori ad ogni smazzata, sulla base di due giri di dichiarazioni, il primo dopo la distribuzione delle prime 5 carte ed uno dopo la distribuzione completa. Si veda il Regolamento del Gioco per i dettagli.

2 Assegnazione iniziale ai tavoli

In funzione del numero di tavoli si prevede un torneo con numero di giocatori multiplo di 4 giocatori. Nel caso in numero non sia multiplo alcuni giocatori potranno anche associarsi in squadra e decidere di partecipare come unico giocatore dividendo tra loro a piacimento il numero di turni o smazzate cui partecipare. I tavoli saranno denominati con lettere maiuscole A, B, C, ecc.. I componenti iniziali dei tavoli saranno assegnati pescando da un mazzo di trionfi, secondo l'ordine conseguente, che determinerà anche l'attribuzione di un "numero giocatore" che identificherà la persona per tutto il Torneo: i 4 trionfi più alti si siederanno al tavolo A in senso antiorario a partire dal più alto (Nord), fino al più basso (Est) che sarà il primo mazziere; gli altri 4 siederanno al tavolo B con criterio identico, e così via.

3 Numero turni e ricomposizione tavoli

Il torneo si concluderà al completamento di n.4 Turni di gioco. Ogni Turno sarà costituito da 4 smazzate in modo che ogni giocatore sia mazziere una volta in ogni Turno.

Prima dell'inizio del Torneo, l'organizzazione, anche in funzione del numero di partecipanti stabilirà se alla conclusione dei Turni I, II e III, i tavoli saranno riorganizzati o in modo preconstituito con lo scopo di non fare mai incontrare due giocatori allo stesso tavolo e consentire dunque ad ognuno di incontrare il massimo numero possibile di avversari (cioè nove) oppure sulla base della classifica provvisoria secondo le seguenti modalità:

- i primi 4 nella classifica provvisoria per n. di jochi guadagnati siederanno, nello stesso ordine, sempre a partire dal più alto (Nord) fino al più basso (Est) che sarà il primo mazziere, al tavolo A;
- i successivi 4 siederanno al Tavolo B con criterio identico, e così via.

La ricomposizione dei tavoli per il Turno Finale, anche in funzione del numero di partecipanti avverrà o in maniera preconstituita in modo da consentire ai giocatori di incontrare ulteriori giocatori con cui non abbiano già giocato a meno di eventuali necessarie eccezioni, oppure secondo le seguenti associazioni per fasce di classifica divise in funzione del numero di tavoli; ad esempio per 5 tavoli: 1/6/11/16, 2/7/12/17, 3/8/13/18, 4/9/14/19, 5/10/15/20 in modo da evitare si ritrovino allo stesso tavolo nel turno finale i quattro giocatori che si stanno probabilmente contendendo il podio in modo da escludere da un lato tattiche difensive o accordi taciti e dall'altro l'impossibilità di recuperi a causa delle probabili continue associazioni tra i giocatori.

4 Conteggio e verifica jochi

I punteggi alla fine di ogni Mano, saranno riportati su due tipi di Schede:

- una Scheda Punteggio Giocatore, unica per tutto il Torneo, che sarà compilata dal giocatore stesso;
- una Scheda di Tavolo, rinnovata ad ogni Turno di gioco.

Ogni giocatore riceverà all'atto della iscrizione, la sua Scheda Punteggio Giocatore (vedi Fac-Simile in allegato con istruzioni compilazione). Alla fine di ogni smazzata ogni giocatore dovrà riportare sulla scheda il risultato, seguendo l'esempio di compilazione riportato in fondo ad ogni blocchetto.

Per ogni tavolo deve essere designato un responsabile della compilazione della Scheda di Tavolo (vedi fac-simile in Allegato) che riporta i punteggi di tutti i giocatore conseguiti in ogni singola mano, e, per ogni mano, chi ha avuto il ruolo di Chiamante ed il relativo Compagno, o l'eventuale Solista.

La Scheda Punteggio di ogni giocatore deve essere visionata e validata da un altro che in quella mano è stato suo avversario. Allo stesso modo un avversario deve sempre coadiuvare nella compilazione e validare, la correttezza delle annotazioni riassuntive riportate sulla Scheda di Tavolo dal responsabile della compilazione.

5 Consegna schede a fine Turno

Alla fine di ogni Turno i responsabili di ogni tavolo consegnano al Responsabile del Torneo le schede compilate e lo coadiuvano nella compilazione dello schema riassuntivo che fornisce le Classifiche provvisorie e quella finale. I giocatori, prima dell'inizio del turno successivo possono visualizzare le Classifiche provvisorie.

Il responsabile del Torneo, consegna le nuove Schede di Turno con la composizione dei nuovi tavoli, come stabilito all'Art.3.

6 Raccomandazioni e regole di dettaglio applicate

- **i giocatori possono prendere in mano le carte solo a distribuzione completa**, sia dopo le prime 5 che le ultime 10 carte; **prima di prenderle in mano i giocatori sono tenuti a verificare il numero di carte** e segnalare anomalie al mazziere per farlo procedere a correzione o eventualmente a nuova distribuzione, secondo quanto previsto all'Art.7;
- il giocatore che deve aprire la prima presa deve aspettare che il dichiarante dica "Fatto è" per manifestare l'avvenuto scarto, prima di giocare la carta di apertura.
- a fine smazzata i giocatori devono verificare lo scarto del dichiarante prima del conteggio dei punti.
- le carte prese da ogni giocatore sono tenute isolate dalle altre ed il giocatore stesso ha sempre il diritto di prenderne visione senza però alterarne l'ordine (per eventuali verifiche in corso);
- regole e convenzioni di dettaglio applicate nel torneo:
 - o al fine di incentivare le possibili solità, si prevede che il mazziere possa guardare 1 carta del monte (quella in fondo al mazzo) dopo la distribuzione delle prime 5 carte, e le altre due alla costituzione finale del monte a fine distribuzione;
 - o il giocatore che effettua una Chiamata deve contestualmente dichiarare il Trionfo chiamato come compagno.
 - o limiti e obblighi sulla Chiamata: per effettuare una chiamata standard è necessario possedere **almeno uno** dei seguenti requisiti:
 1. Possedere almeno **15 punti** contando solo Decine (Giove, Picciotti e Fujutu) e Cinquine (Arie e Re);
 2. Possedere almeno **7 Trionfi** (contando eventualmente anche il Fujutu).Nel caso un giocatore manchi di entrambi i requisiti e voglia ugualmente procedere alla Chiamata di un compagno, potrà comunque farlo dovendo però dichiarare che sta chiamando da una posizione di debolezza: convenzionalmente si potrà usare l'espressione "**Chiamo senza**", intendendosi che effettua una chiamata solo di disturbo senza avere i requisiti di forza minimi richiesti.
 - o se nessuno fa una dichiarazione positiva è obbligato a chiamare il giocatore che ha Giove; in questo caso ha diritto di prendere prima il Monte, sempre mostrandolo a tutti, e di effettuare successivamente la chiamata del Trionfo (non rischia cioè di essere Solista Forzato);
 - o la prima presa è aperta dal giocatore alla destra del dichiarante;
 - o la Scommessa può essere effettuata, sia dal Solista, sia da un Chiamante, che sia in possesso almeno di Giove e Fuggitivo; il Rivanto può essere effettuato sia da un avversario del Solista, che da uno del Chiamante che in questo caso si dichiara come tale; sia Scommessa che Rivanto devono essere dichiarati prima che venga giocata la prima carta della smazzata.
 - o il Fuggitivo giocato in apertura dell'ultima presa fa rinunciare alla presa e lascia decidere il seme della presa al giocatore seguente; il Fuggitivo resta di chi lo ha giocato.

7 Errori di distribuzione

La distribuzione **deve** essere rieseguita se:

- a. a fine distribuzione un giocatore ha un numero di carte errato, qualora non sia possibile sanare l'errore estraendo casualmente una nuova carta dal monte o cedendone una casualmente al monte stesso, e considerando che nessuno deve ancora aver preso in mano e visto le carte se non si è accertata la correttezza della distribuzione;
- b. per errore del mazziere o casualità si è girata ed è stata vista da 1 o più giocatori una carta importante (Re, Arie o Picciotti), altrimenti si può proseguire; nel caso la carta sia mostrata incautamente o volutamente da un singolo giocatore (perché ad esempio gli cade scoperta sul tavolo), si segue il criterio e le penalità del punto 8.c

8 Errori di gioco e penalità

In caso di errori di gioco che ai sensi del presente articolo richiedono l'irrogazione di una penalità, per non creare disparità di trattamento e mantenere omogeneità nel rispetto delle regole tra Tavoli diversi, l'irrogazione della stessa non può essere discrezionale sulla base di un giudizio dei componenti del tavolo. Pertanto, se ravvisata l'irregolarità, previa eventuale consultazione secondo quanto previsto all'Art. 13, essa deve comunque essere segnalata nella Scheda Punteggio del giocatore interessato.

- a. *Errato numero carte*: ogni giocatore è direttamente responsabile di verificare l'esatto numero di carte in suo possesso sia a fine distribuzione che in qualunque momento del gioco; se un giocatore si accorge o gli viene segnalato di avere in mano un numero errato di carte (anche ad esempio nel caso di mancato scarto iniziale) la smazzata è bloccata e il giocatore è punito con una penalità di 1 punto partita più eventuali punti partita già maturati in negativo (ad esempio rimatura, se già superato dagli avversari il valore di 55 punti o pigliate) o 4 Re se già acquisiti dagli avversari, 4 o 5 Arie se gli avversari le avessero già acquisite o comunque assicurate dallo stato del gioco); inoltre la smazzata, conteggiata allo stato in cui è stata interrotta, e con il Vanto attribuito convenzionalmente agli avversari di chi ha causato il blocco col suo errore, verrà regolarmente conteggiata se favorevole agli avversari di chi ha commesso l'errore, altrimenti sarà ripetuta;

- b. *Scarto errato*: nel caso si verifichi che lo scarto del dichiarante fosse errato (conteneva Re o Trionfi il giocatore è punito con una penalità di 2 punti partita; la smazzata viene quindi annullata e ripetuta;
- c. *Esposizione carte o gioco fuori turno*: se un giocatore al di fuori del suo turno espone o gioca una carta sul tavolo essa non può essere ritirata e segue la seguente regola:
 1. se coerente col seme di apertura della mano o comunque giocabile nel rispetto delle regole, viene considerata giocata e resta parte della presa in corso;
 2. se non coerente col seme di apertura o comunque non giocabile nel rispetto delle regole resta esposta davanti al giocatore che deve giocarla o come carta di apertura se vuole alla prima occasione, o non appena sia coerente con l'apertura di un altro giocatore.

Nel caso il giocatore non sia Solista, se la carta esposta è un Re, un'Aria o i Picciotti, egli viene penalizzato di 1 punto partita.

- d. *Comunicazioni vietate di possesso di carte*: qualora un giocatore comunichi verbalmente o faccia chiaramente intendere al compagno il possesso di Re, Arie o Picciotti viene penalizzato, esponendo la carta, e seguendo regole e penalità come da punto 8.c.;
- e. *Dichiarazione di associazione*: qualora un giocatore comunichi verbalmente o con segnali o faccia chiaramente intendere ad altro giocatore che sono compagni nella smazzata detta occorrenza è punita con una penalità di 2 punti gioco;
- f. *Renonce o non rispetto dell'obbligo a rispondere*: se un giocatore non risponde al seme o non rispetta l'obbligo di tirare Trionfo in mancanza di carte del seme di apertura fa una *renonce*. Se il giocatore corregge il suo errore prima che la presa sia raccolta non subisce alcuna penalità, ma per la carta erroneamente esposta si applica quanto previsto al punto 8.c, con l'eventuale penalità.

Chiunque ritenga che un giocatore possa non aver seguito il seme, può avvertirlo chiedendogli di verificare che non abbia carte del seme di apertura.

Qualora un giocatore rilevi e faccia verificare che un altro ha commesso una *renonce* in una mano precedente, prima che la smazzata sia conclusa e contabilizzata, allora si conclude comunque la smazzata e si segue il principio sottoesposto:

- o se la parte del giocatore che ha commesso la *renonce* vince la smazzata, essa è annullata;
- o se la parte del giocatore che ha commesso la *renonce* perde, allora la smazzata è contabilizzata regolarmente.

In entrambi i casi il giocatore che ha commesso la *renonce* viene penalizzato di 3 punti partita.

9 Parità di jochi: elementi per la definizione della classifica

Nel caso 2 o più giocatori abbiano alla fine del Turno o del Torneo, il medesimo numero di punti partita, se sarà necessario stabilire la priorità essa verrà discriminata secondo i seguenti criteri, implementati in automatico dal software di gestione del Torneo, e verificati dal responsabile del Torneo, passando a quello successivo in caso di persistente parità:

1. la migliore differenza tra i Punti Partita realizzati in positivo (la colonna “+” delle Schede Punteggio) e quelli subiti (colonna “-“ della Scheda Punteggio);
2. il miglior valore del numero dei Punti Partita realizzati (la colonna “+” delle Schede Punteggio).
3. il maggior numero di Solità affrontate con esito non negativo.
4. il maggior valore di Punti Gioco “extra” realizzati (+), intendendo la somma di tutti i punti partita esclusi quelli “immancabili” cioè la Rimatura e il Vanto.

In caso di ulteriore parità si darà luogo al sorteggio.

10 Etica del gioco

Tutti i giocatori devono sempre mantenere un atteggiamento cortese nei confronti dei propri compagni e dei propri avversari. Sono da evitare le esitazioni ingiustificate nella fase di dichiarazione o di gioco della carta, atteggiamenti o affermazioni di approvazione e disapprovazione, o commenti e azioni che possano innervosire o diminuire il piacere del gioco degli altri giocatori.

In nessun caso un compagno può verbalmente dichiararsi, né sono consentiti segnali di nessun genere per effettuare questa o altre comunicazioni, quali il possesso di certe carte o altro. Il gioco deve essere condotto in silenzio sino al palesarsi di un compagno perché viene giocata la carta chiamata. Solo a quel punto tra compagni sono consentite ed accettate esclusivamente le espressioni riportate all'Art.11.

11 Espressioni e comunicazioni consentite tra i compagni

Tutte e sole le seguenti comunicazioni sono quelle consentite esclusivamente tra i compagni per cui si sia palesata l'appartenenza alla stessa parte perché è stata già giocata la carta chiamata, non sono cioè consentite richieste “al buio” quando ancora non si conosce il compagno. Nel caso di gioco con Solista le seguenti comunicazioni sono consentite tra i tre compagni sin da subito.

- *Faglio*: consiglio di aprire col seme di cui si sa che il solista è sfornito

- *U stissu iocu, iocu novu, u primu (u sicunnu..) iocu, o mè primu (sicunnu..) iocu, 'u tò primu (sicunnu..) iocu*: consiglia al compagno di aprire, rispettivamente: con lo stesso seme della mano precedente, con un seme diverso da quelli già giocati, con il seme della prima (della seconda..) mano della smazzata, con il seme giocato per primo (per secondo..) dal giocatore che parla, con il seme giocato per primo (per secondo..) dal giocatore cui si da il consiglio
- *Trunfu*: consiglio di aprire con un trionfo
- *Pozzu turnari?*: il compagno che deve aprire chiede se può farlo con il seme della presa precedente
- *Ci putiti?*: con una carta già a terra chiede al compagno se potrà superare la carta giocata per fare la presa
- *Ci putiti abbivirari?*: con una carta già a terra, chiede al compagno se potrà mettere punti sulla giocata
- *Tutti cosi?*: con una carta già a terra, chiede al compagno se vuole che giochi la carta più alta a punti di quel seme ancora in suo possesso (utilizzabile anche come "imperativo" corrispondente da parte del compagno);

12 Arbitraggio

In caso di segnalazioni di irregolarità o necessità di irrogazione di penalità, se sussistono dubbi sulla applicazione delle regole che non consentano al singolo tavolo di risolvere concordemente la questione, possono essere chiamati in causa i responsabili del Torneo per fornire chiarimenti e delucidazioni. In caso manchi l'unanimità del tavolo sulla decisione, la stessa sarà presa dai responsabili del torneo, esclusi quelli eventualmente presenti al tavolo stesso.

ALLEGATI:

SCHEDA PUNTEGGIO GIOCATORE N. 2 Nome: **Mario Rossi**

Data: **22/05/2015**

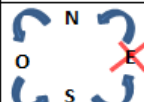
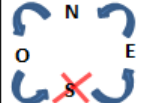
(E è sempre il primo a dare le carte)

LEGENDA:

- R Rimatura (≥ 55 pt)
- V Vanto (ultima)
- 4R quattro Re
- 4A quattro Arie
- 5A cinque Arie
- nP num. Pigliate
- S Scommessa
- RV Rivanto
- PE Penalità

Es.

	a
b	=a+b

TURNO	TAV.	MANO	+		-		DIFF. +/-	MOLT.	PARZ. MANO	TOT.
I - POSIZIONE:										
	A	1	R, V, 4R	3	1P	1	+2	x1	+2	+2
		2	V, 4A	2	R	1	+1	x3	+3	+5
		3	-	0	R, V, 4A, 5A	4	-4	x1	-4	+1
		4	R	1	V	1	0	x1	0	+1
II - POSIZIONE:										
	B	5	V	1	R, 4R, 2P	4	-3	x3	-9	-8
		6	4R	1	R, V	2	-1	x1	-1 -1(PE)	-10
		7	R, V	2	-	0	+2	x6	+12	+2
	8									
III - POSIZIONE:										
		9								
		10								
		11								
		12								
IV - POSIZIONE:										
		13								
		14								
		15								
		16								
Totali verifica										FINALE


All'inizio del Torneo verrà consegnata ad ogni giocatore la sua *Scheda Punteggio*, con l'indicazione del numero identificativo assegnatogli, del Tavolo a cui dover prendere posto nel I Turno (nell'esempio: "A") e la posizione, indicata con una croce sulla lettera relativa (nell'esempio "E" di Est.) La stessa cosa avverrà nei turni seguenti, quindi le colonne TURNO e TAV. saranno sempre compilate dai responsabili del Torneo.

Conclusa ogni Mano (o smazzata) il giocatore dovrà semplicemente indicare nel rigo relativo:

- nella colonna **+**: tipi di giochi (con le iniziali come esplicitate in legenda) realizzati in positivo e relativo numero;
- nella colonna **-**: tipi di giochi (con le iniziali come esplicitate in legenda) subiti dagli avversari e relativo numero;
- nella colonna **DIFF. +/-**: la *differenza* tra i due numeri precedenti (col suo segno)
- nella colonna **MOLT.:** indicare il *Moltiplicatore* dei punti realizzati che ovviamente dovrà essere:
 - **x 1** se in quella mano ha giocato **con un compagno** contro gli altri due avversari (mano standard) o **con due compagni contro un Solista**, dichiarato **con 15 carte**.
 - **x 2** se in quella mano ha giocato **come avversario di un Solista di 5 carte** (effetto punteggi raddoppiati)
 - **x 3** se in quella mano ha giocato **come Solista** contro gli altri tre come avversari (solità normale dichiarata con 15 carte)

- **x 6** se in quella mano ha giocato **come Solista di 5 carte** contro gli altri tre come avversari (solità dichiarata con 5 carte)
- nella colonna **PARZ. MANO:** - si riporta il *prodotto* (con segno) tra i valori delle due precedenti colonne cioè:
PARZ. MANO = DIFF +/- x MOLT.
- e si indicano a sottrarre eventuali penalità ricevute.
- nella colonna **TOT.:** si riporta la *somma* del valore appena riportato nella casella PARZ.MANO con il TOT. riportato nella riga (e quindi nella Mano) precedente, in modo da ottenere sempre l'attuale punteggio complessivo da confrontare con gli altri giocatori ai fini della classifica.

SCHEDA PUNTEGGIO TAVOLO:



3° TORNEO NAZIONALE TAROCCHI SICILIANI

HOTEL PLAZA - CATANIA - 28 GIUGNO 2015

SCHEDA PUNTEGGIO TAVOLO _____

TURNO _____

(Info compilazione: il colore della posizione e numero giocatore individua la mano in cui deve essere mazziere; per ogni Mano segnare il valore di punti attuale alla fine della stessa, riportato nella ultima colonna "TOT." del rigo corrispondente della Scheda Punteggio Giocatore)

Mano 2

CHIAMANTE:

COMPAGNO:

SOLISTA:

N *Gioc. N.*

Mano 1 Mano 2 Mano 3 Mano 4

--	--	--	--

Finale Turno

Nome Giocatore: _____

Mano 1

CHIAMANTE:

COMPAGNO:

SOLISTA:

O *Gioc. N.*

Mano 1 Mano 2 Mano 3 Mano 4

--	--	--	--

Finale Turno

Nome Giocatore: _____

TAVOLO/TURNO

E *Gioc. N.*

Mano 1 Mano 2 Mano 3 Mano 4

--	--	--	--

Finale Turno

Nome Giocatore: _____

Mano 3

CHIAMANTE:

COMPAGNO:

SOLISTA:

S *Gioc. N.*

Mano 1 Mano 2 Mano 3 Mano 4

--	--	--	--

Finale Turno

Nome Giocatore: _____

Mano 4

CHIAMANTE:

COMPAGNO:

SOLISTA:

Figura 1 - Fac-simile Scheda Punteggio di Tavolo

La presente scheda riassuntiva deve essere compilata a cura del responsabile del tavolo secondo quanto precisato all'Art.4. Le schede verranno fornite ai singoli tavoli, all'inizio di ogni Turno già compilate riguardo a nomi e numeri identificativi dei giocatori in ogni posizione, consentendo proprio una immediata e semplice disposizione al tavolo.

Alla fine di ogni mano quindi il responsabile della compilazione nei relativi campi „Mano 1“, „Mano 2“ ecc...:

- il numero identificativo del giocatore che è stato Chiamante (con quello dell'eventuale compagno) o Solista
- il valore attuale di punteggio alla fine della mano del giocatore, corrispondente al rigo dell'ultima colonna „TOT.“ della sua Scheda Punteggio Giocatore.