



COMUNE DI AREZZO
Assessorato alle
Politiche Giovanili



I Torneo di carte **IL GIRONE: briscola, scopone, tresette**

13 Marzo 2010

CONDIZIONI DI GIOCO

IMPORTANTE

Il torneo avrà inizio alle ore 17.00 e terminerà alle ore 22.00. Alle 21.00 si sfideranno le coppie finaliste per il 1°, 2° e 3° posto.

Il termine per la presentazione delle iscrizioni è fissato per venerdì 12 marzo; ogni iscrizione dovrà essere completa di **nome, cognome, telefono, e-mail. Il numero massimo di partecipanti è di 16 coppie. Ci si può iscrivere telefonando allo 0575 908641 o mandando una mail a info@arezzofactory.org.**

Premi gastronomici per il 1°, 2° e 3° classificato

MODALITÀ DI GIOCO

Non vi illustriamo le regole dei giochi supponendo che voi le conosciate. Le indicazioni che seguono sono piccoli accorgimenti che serviranno per stabilire delle regole comuni.

Il torneo prevede la sfida di tre giochi: briscola, scopone e tresette in questa sequenza. Non si arriverà al terzo gioco se la coppia sarà battuta nei due giochi precedenti. La coppia vincitrice passerà alla fase successiva del torneo, che sarà ad eliminazione diretta. Gli abbinamenti saranno fatti il giorno del torneo dagli operatori del centro Arezzo Factory in maniera casuale.

GIOCO 1 – *briscola*:

Si aggiudica il gioco la coppia che raggiunge per prima le quattro vittorie. Le carte si distribuiscono in senso antiorario e la prima carta del mazzo indica il seme della briscola.

La briscola è parlata, ma questo non può accadere nella prima mano. Sono previsti segni e ammicchi.

GIOCO 2 – scopone

Si aggiudica il gioco la coppia che in quattro mani raggiunge il punteggio più alto. In caso di pareggio verrà fatta un'altra mano, a seguire fino a che non sarà stata determinata la coppia vincitrice.

Le carte si distribuiscono in senso antiorario. A ciascuno si dà una terna di carte per tre volte; se ne pongono quattro sul tavolo, due alla volta nelle prime distribuzioni.

I punti sono 7:

Re, Donna, Fante, sette (questi si intendono di quadri), primiera, carte, denari. Il conteggio della primiera: Il sette vale 21, il sei 18, l'asso 16, il cinque 15, il quattro 14, il tre 13 e il due 12.

La scopa è un gioco MUTO, non sono ammessi segni, ammicchi.

Gioco 3 – tresette

Si aggiudica il gioco la coppia che raggiunge per prima il punteggio di 41.

Le carte si distribuiscono in senso antiorario dieci carte assegnandone cinque alla volta.

E' previsto l'accuso che va comunque dichiarato subito. Il giocatore che intende dichiarare un buongiooco o una napoletana deve farlo quando arriva il proprio turno di gioco nel corso della prima mano. Al secondo turno, chi ha la mano è autorizzato, dopo aver giocato la sua carta, a chiedere in cosa consista il buongiooco. Se il buongiooco non viene chiesto espressamente, è facoltà di chi lo possiede dichiararlo al proprio turno di gioco; altrimenti, con le stesse regole, si potrà chiederlo nelle mani successive.

Il tresette è un gioco MUTO. L'unico tipo di comunicazione tra i giocatori della stessa coppia può avvenire tramite i gesti del "busso", "striscio" e "volo" che possono essere effettuati solo dal giocatore che è di mano.

REGOLE

Se il giorno della partita non fossero presenti tutti i partecipanti, si dovrà attendere 10 minuti prima di iniziare il gioco. **In caso di assenza, la quota di iscrizione non verrà restituita. Non saranno accettate giustificazioni, ma solo sostituzioni** (da comunicare in anticipo).

DIVIETI

È vietato giocare senza essere iscritti e danneggiare il mazzo di carte. In caso di non rispetto delle condizioni di gioco indicate nel regolamento la coppia verrà squalificata dal torneo.

Lo staff di Arezzo Factory