



**MOVIMENTO  
CRISTIANO  
LAVORATORI  
PRATO**

**Vittoria**  
**Assicurazioni**  
AGENZIA DI PRATO OVEST

# TORNEO di BRISCOLA a COPPIA

## REGOLE DI PARTECIPAZIONE

Al Torneo di Briscola vi possono partecipare tutti i soci MCL in regola con il Tesseramento che al 1° Marzo 2014 abbiano già compiuto il 18° anno d'età. In caso di partecipanti minorenni (minimo 14 anni) devono consegnare all'Organizzazione un'autorizzazione sottoscritta e firmata da un genitore. **L'iscrizione ha un costo di € 5,00 a coppia.**

La sottoscrizione al Torneo e il relativo versamento devono essere fatti all'Organizzazione, al momento dell'iscrizione al Torneo stesso. La mancata presenza al turno di gioco causa la perdita "a tavolino" della coppia mancante. Tale perdita non dà diritto ad alcuna forma di restituzione delle somme versate per la partecipazione.

## REGOLAMENTO TORNEO

La gara si svolge ad eliminazione diretta. Regole generali esecutive del Torneo:

1. Il gioco si svolge secondo i principi di gioco delle regole della Briscola (all.to).
2. Per iniziare sarà sorteggiato il mazziere tramite pesca della carta più alta (punti di briscola) tra due componenti delle due coppie. Nei set successivi il mazziere sarà eseguito a turno in senso anti-orario.
3. Vince la partita chi si aggiudica 3 partite su 5 disponibili.
4. Sarà qualificata la coppia che avrà regolarmente eliminato gli avversari.
5. La coppia che non si presenta alla partita, senza giustificato motivo, entro 10 minuti dalla chiamata è automaticamente eliminata. L'attesa non potrà comunque superare i 10 minuti. Superato tale tempo limite, l'eliminazione è definitiva ed inappellabile. Sarà cura dell'arbitro verificare tale evenienza.
6. In deroga all'art 1, durante il gioco i giocatori possono parlare o farsi segnali anche dalla prima mano e conteggiare sempre i punti del proprio mazzo; i punti degli avversari si possono contare fino alla terza giocata.
7. E' possibile vedere le carte del compagno solo prima delle ultime tre giocate.
8. Durante le partite non è consentito ad alcuno avvicinarsi ai tavoli per evitare spiacevoli incomprensioni fra i partecipanti. I giocatori che hanno terminato la partita sono tenuti ad uscire dalla sala di gioco.
9. Non si possono scoprire le carte sul tavolo prima della conclusione della partita pena la perdita della partita stessa.
10. A partita conclusa la coppia perdente dovrà consegnare alla coppia vincente la Tessera identificativa consegnata al momento dell'iscrizione a convalida della vincita da consegnare alla Giuria.
11. Ulteriori comunicazioni riguardo alle regole potranno essere comunicate prima dell'inizio del Torneo da parte dell'Organizzazione.

## **VARIE**

Al torneo possono iscriversi coppie che sono state eliminate in turni precedenti provvedendo a ripagare la quota di iscrizione.

Non è assolutamente consentito, a Torneo iniziato, cambiare compagno di Coppia a meno che la Coppia stessa non viene eliminata e vorrà re-isciversi con compagni diversi.

## **PREMI AI VINCITORI DI OGNI TORNEO A 16 SQUADRE**

1° Classificati : - 2 Prosciutti

2° Classificati : - 2 Salami

La premiazione avverrà subito dopo la conclusione delle partite.

## **FINALE PROVINCIALE**

La Finale si terrà nei locali del Circolo MCL di Vergaio , Sabato 12 Aprile alle ore 14,00

I Premi per i vincitori del Torneo Provinciale sono:

1° Classificati : - 2 Biciclette da Donna e

2° Classificati : - 2 Casette di Vino

Semifinalisti : - 8 Bottiglie di vino e Formaggio

## **DECISIONI DELLA GIURIA**

Le decisioni prese nell'ambito delle partite eliminatorie dalla Giuria saranno insindacabili.

INFO: 3381923569 - 3332234407

Ente Organizzatore  
MCL PRATO – VITTORIA ASS.NI

# Briscola classica

---

Si gioca tradizionalmente con un mazzo di 40 carte regionali. I punti disponibili per ogni gioco sono in totale 120, vince chi ne realizza almeno 61; se i punti sono 60 per entrambi i giocatori o coppie la partita è pareggiata. I valori di presa sono nell'ordine decrescente: Asso, 3, Re, Donna, Fante, 7, 6, 5, 4 e 2.

## Svolgimento della partita

Disposti i giocatori, il [mazziere](#) distribuisce 3 carte ciascuno e lascia una carta sul tavolo coprendola per metà con il mazzo posto trasversalmente ad essa, in modo che rimanga visibile a tutti per l'intero gioco: questa carta segnerà il seme di *briscola* e sarà l'ultima carta ad essere pescata.

## Le mani

Partendo dal giocatore a destra del mazziere e continuando in senso antiorario, ogni giocatore calerà la carta che riterrà più opportuna, con lo scopo di aggiudicarsi la mano o di totalizzare il maggior numero di punti da solo o nel gioco di coppia o di gruppo.

L'aggiudicazione della mano avviene secondo regole molto semplici:

- il primo giocatore di mano determina il seme di mano calando la sua carta, detta *dominante*, e virtualmente è il vincitore temporaneo della mano;
- la mano può essere temporaneamente aggiudicata ad un altro giocatore se questi posa una carta del seme di mano con valore di presa maggiore (si dice che il giocatore ha "strozzato" la dominante), oppure giocando una qualsiasi carta del seme di briscola, anche con valore di presa inferiore rispetto alla carta dominante. Bisogna sottolineare che non vi è obbligo di risposta al seme della dominante.

Alla fine la mano è vinta dal giocatore che ha calato la carta di briscola col valore di presa maggiore o, in mancanza di questa, dal giocatore che ha calato la carta del seme di mano con il valore di presa maggiore. Se nessuno ha strozzato la dominante e se nessuno ha giocato una briscola, la mano è vinta dal primo giocatore di mano. Si tenga presente che il seme di mano, essendo determinato di volta in volta dalla prima carta giocata nella mano, può anche incidentalmente coincidere col seme di briscola; in questo caso la mano se la aggiudica colui che strozza giocando la briscola maggiore.

Il giocatore che vince la mano prende tutte le carte poste sul tavolo e le ripone coperte davanti a sé; in seguito sarà il primo a prendere la prima carta dal tallone, seguito da tutti gli altri sempre in senso antiorario e sarà il primo ad aprire la mano successiva e quindi a decidere il nuovo seme di mano. In ogni momento è possibile guardare il proprio *pozzo*.

## Fine della partita e l'ultima mano

La partita consiste quindi in un avvicendamento di diverse *mani* che si concludono con l'esaurimento del tallone, all'esaurimento del quale si ha l'*ultima mano* la quale è giocoforza costituita da tre prese che avvengono senza pescare altre carte, in quanto queste sono finite.

L'ultima mano è solitamente la mano più importante e spesso determinante per l'esito della partita, poiché in essa tendono a concentrarsi il maggior numero di punti; spesso infatti i

giocatori tendenzialmente conservano in mano carte di gran valore (detti *carichi*) se non si sentono in grado di aggiudicarseli con sufficiente certezza, correndo così anche il rischio di *incartarsi*.

Data la delicatezza di questa fase del gioco, solitamente vengono adottate delle regole diverse rispetto al resto della partita: quella di scambiarsi le carte tra i giocatori della stessa squadra per prenderne visione e concordare le prossime mosse.

## Il vincitore

Nella briscola il vincitore della partita è il giocatore o la coppia che ha totalizzato il maggior punteggio sommando i punti delle singole carte prese durante il gioco, che può comunque essere costituito da una singola partita o da più partite.

Il punteggio delle carte è il seguente:

	Carichi		Figure			Lisci					
<b>Carte</b>	<i>Asso (A)</i>	3	<i>Re (K, Re, 10)</i>	<i>Donna (Q, 9,)</i>	<i>Fante (J, 8,)</i>	7	6	5	4	2	
<b>Punti</b>	11	10	4	3	2	0	0	0	0	0	

In questo modo i punti in totale sono:

$$4 \text{ Assi} + 4 \text{ Tre} + 4 \text{ Re} + 4 \text{ Donne} + 4 \text{ Gobbi} = 4 \times 11 + 4 \times 10 + 4 \times 4 + 4 \times 3 + 4 \times 2 = 120$$

Una partita è vinta se il giocatore o la coppia o la squadra ottengono almeno 61 punti: se si ottiene 60 da entrambe le parti la partita è pareggiata.