



SCOPA

1. REGOLE GENERALI

1.1. Rosa Squadra

- Ogni squadra è composta da una rosa da 2 a 3 giocatori di cui al massimo 1 fuori quartiere (farà fede la carta d'identità).

1.2. Sanzioni

- Alla squadra che dovesse arrivare in ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta.

1.3. **Calendario e orari**

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.paliodisanmichele.it>
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio gara.



2. REGOLAMENTO TECNICO

2.1. Regole di gioco

- Si gioca in quattro a due coppie contrapposte, si alternano al posto in modo che dopo un giocatore di una squadra giochi un giocatore di un'altra.
- Il mazziere della prima mano viene scelto per sorteggio. Prima di distribuire le carte, il mazziere fa "tagliare" il mazzo dal giocatore alla propria sinistra. Il mazziere cambia ad ogni mano, procedendo sempre in senso antiorario.
- Il mazziere distribuisce nove carte coperte a ciascun giocatore, poi mette quattro carte scoperte in banco. Quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le proprie carte, il mazziere distribuisce una nuova mano di nove carte coperte a ciascun giocatore: questo si ripete fino ad esaurimento del mazzo.
- Se fra le quattro carte iniziali sul tavolo ci sono tre o quattro Re (valore 10), essendo oggettivamente impossibile fare scopa, cioè non essendo possibile per nessuno in nessun modo raccogliere tutte le carte in tavola con una presa, si torna a mescolare e si fa una nuova distribuzione di carte.
- Se la somma delle quattro carte in tavola è minore di 11, cioè se il primo di mano ha subito la possibilità di fare scopa, si è soliti "mandare a monte la partita" e ridistribuire le carte.
- Ogni giocatore, a partire da quello a destra del mazziere e procedendo in senso antiorario, cala una carta fino ad esaurimento delle carte.
- Se la carta giocata è di valore uguale a quello di una carta o alla somma dei valori di più carte che si trovano sul tavolo, il giocatore prende la carta da lui giocata e quella o quelle di valore corrispondente e le pone coperte in un mazzetto di fronte a sé, altrimenti lascia la carta sul tavolo. Se vi sono diverse combinazioni di carte che il giocatore può prendere giocando la sua carta e tra di esse vi è una singola carta dello stesso valore, il giocatore è obbligato a prendere solo la carta dello stesso valore di quella giocata. Se invece vi sono più combinazioni composte da un diverso numero di carte e nessuna carta in tavola con il valore della carta calata, il giocatore può scegliere la combinazione che più gli conviene o piace.

Esempio esplicativo: se vi sono sul tavolo un tre, un cinque e un fante, il giocatore giocando un fante (valore 8) può prendere solo il fante; se in tavola ci sono un asso (valore 1), un tre, un quattro e un cinque, il giocatore, giocando un cavallo (valore 9), può scegliere se prendere asso, tre e cinque oppure quattro e cinque, a suo piacimento.

- Tutte le carte eventualmente rimaste sul tavolo al termine dell'ultima mano vengono prese dal giocatore che ha preso per ultimo.
- Se un giocatore, con una giocata singola, riesce a prendere tutte le carte che si trovano sul tavolo in quel momento, realizza una SCOPA, che vale un punto (a meno che non sia effettuata con l'ultima carta giocata nella mano, in tale caso non vale nulla). Per contrassegnare la scopa effettuata il giocatore pone di traverso, nel mazzetto delle sue prese, una carta scoperta (solitamente quella che ha usato per fare scopa).
- Valori delle carte:
Re: 10;
Cavallo: 9;



Fante: 8;
le altre carte hanno valore facciale.

2.2. **Arbitraggio**

- Le partite della fase a gironi sono auto-arbitrate, con la presenza di un Controller. Verranno dotati tutti i tavoli di carta e penna per segnare i punti.

2.3. **Durata della partita**

- La partita termina allo scadere del tempo (25 minuti).
- Nelle partite a eliminazione diretta in caso di parità si procederà con una mano supplementare.

2.4. **Punti**

- Scope: ogni SCOPA effettuata vale un punto (se non è effettuata con l'ultima carta giocata);
- Carte: la squadra che ha raccolto più carte nel mazzo delle prese ottiene un punto (è quindi necessario prendere almeno 21 carte).
- Denari (o "Ori"): la squadra che ha preso più carte di denari ottiene un punto (minimo 6).
- Settebello: la squadra che ha preso il sette di denari ottiene un punto (il sette di denari viene conteggiato anche tra i denari per l'assegnazione del punto di denari e mantiene il suo valore come sette anche nel calcolo della Primiera).
- Primiera: viene assegnato un punto al giocatore o alla coppia di giocatori che totalizza il maggior punteggio con quattro carte, una per seme, con i seguenti valori:

Carte	7	6	Asso	5	4	3	2	Figure
Valore	21	18	16	15	14	13	12	10

- Ciascun giocatore somma i valori delle quattro carte e chi totalizza il punteggio più alto realizza la Primiera; bisogna aver preso almeno una carta per ciascun seme, altrimenti la Primiera è detta nulla poiché non può essere calcolata. Il massimo valore della Primiera è 84 (7 di Spade, 7 di Denari, 7 di Bastoni, 7 di Coppe).
- **In caso di parità per Carte, Ori e Primiera il relativo punto non viene assegnato, e di base l'unico punto che viene sempre assegnato è quello del Settebello**

2.5. **Sostituzioni**

- Non si possono sostituire giocatori durante una mano in corso. Le sostituzioni tra compagni sono illimitate durante una partita.



3. STRUTTURA DEL TORNEO

3.1. **Prima Fase**

- La prima fase del torneo consiste in un girone all'italiana composto da tutte e sei le squadre iscritte.

3.2. **Classifica e squadre classificate**

- La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta 0 punti;
- Nel caso di pareggio viene assegnato 1 punto per squadra.
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della moneta

3.3. **Fase Finale**

- Le prime quattro squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- la quinta e la sesta squadra faranno una finale per completare la classifica finale.

* in caso in cui le squadre non siano sei si cambierà formato al torneo.