



REGALATI GAMBETTOLA

LA CITTÀ A TUA DISPOSIZIONE
SHOPPING - ACCOGLIENZA - CULTURA

MERCOLEDÌ 13-14-15 LUGLIO MARAFFA IN STRADA & SCALA 40 IN STRADA CARTE PROTAGONISTE

Gara di Maraffa a coppie e di Scala 40 per giocatori e giocatrici in età adulta.

I moduli e la quota di iscrizione vanno consegnati entro il 12 luglio.

La quota di iscrizione è di 10 Euro a giocatore.

Maraffa: le gare di **Maraffa** avranno inizio **mercoledì 13**. La formula di gioco prevede due giornate di gare a figura e la terza ad eliminazione diretta (al termine delle prima serata passano il turno le migliori 64 coppie e al termine della seconda serata le 8 migliori coppie accedono alla fase finale con incontri al meglio delle tre partite a 41).

Scala 40: le gare di **Scala 40** avranno inizio **giovedì 14**. I giocatori iscritti vengono inseriti in gironi per la qualificazione alla fase finale. La formula sarà redatta sulla base dei giocatori iscritti.

Le gare si disputeranno a Gambettola, lungo Corso Mazzini con inizio alle ore 20.30.

In caso di maltempo la gara sarà rinviata alla serata successiva.

Il tempo massimo di attesa è di 20 minuti, trascorsi i quali il partecipante o la coppia ritardatario/a sarà considerato/a perdente.

Il regolamento del gioco sarà specificato nelle serate di gara.

Ricchi premi, in buoni spesa, sono messi in palio dai negozi NONSOLORUGGINE.

CHI GIOCA LEALMENTE E' SEMPRE VINCITORE

Per info e iscrizioni:

NEGOZI NONSOLORUGGINE,

CINZIA 339 3059705, NADIA 0547 58756

VALENTINA 0547 53911



----- ✂ -----

Partecipanti:

Torneo: Maraffa Scala 40

Referente: Cognome e nome

Residente a

Telefono

Firma

Riservato Pagato EURO

Staff In data/...../2011 Firma

Regolamento Maraffa

1. Nella prima e nella seconda giornata le coppie partecipanti giocano 8 mani con 3 coppie diverse (girando praticamente 3 tavoli). In questa fase si contano le figure: *totale 35 punti per mano; i punti sono assegnati come segue: I quattro Assi valgono 3 punti ciascuno; Le dodici "figure" (fante, cavallo e re), tutti i due ed i tre valgono 1 punto; Le carte dal Quattro al Sette non hanno valore. Inoltre vengono assegnati 3 punti a chi effettua la decima ed ultima presa della mano. Non viene cucita la Maraffa.*
2. In caso una coppia iscritta non si presenti alle successive partite alla coppia avversaria saranno attribuite 18 figure per ciascuna "mano".
3. Accedono alla seconda serata le prime 64 coppie e alla terza serata le migliori 8 coppie che si scontreranno ad **eliminazione diretta con incontri al meglio delle tre partite a 41, in quarti, semifinali, finale.**
4. Le coppie perdenti in semifinale si scontrano per determinare il 3° posto.
5. La distribuzione delle carte avviene da destra verso sinistra a gruppi di 5 carte a ciascun giocatore. Ad ogni nuova partita chi ha il quattro di denari dovrà indicare il seme di briscola. Nelle mani successive il compagno di gioco di colui che indica il seme di briscola non può vedere le proprie carte sino all'indicazione dello stesso.
6. Le indicazioni di gioco consentite sono le parole: STRISCIO (almeno un'altra carta nel seme giocato), BUSSO (almeno una carta da cricca nel seme giocato), VOLO (nessuna altra carta nel seme giocato). Le coppie in gara possono consentirsi a vicenda altre parole. **Non sono ammesse le BUGIE.**
7. Ogni giocatore può essere sostituito solo da un altro giocatore che non ha partecipato al torneo.
8. Ogni controversia sarà valutata dal Comitato Organizzatore, che ad insindacabile giudizio, potrà escludere come ultima soluzione entrambe le coppie in lite per comportamento antisportivo.

Regolamento Scala 40

1. La gara di Scala 40 consiste nella disputa di partite con 4 singoli giocatori. Ogni sessione di gioco durerà massimo 8 (otto) mani. Finisce la partita quando tre dei quattro partecipanti al tavolo superano i 151 punti, sia che succeda in contemporanea o uno alla volta. Pertanto, l'unico giocatore che non ha superato il punteggio sarà il vincitore del tavolo o della competizione qualora fosse il tavolo finalista. Qualora succedesse che 3 giocatori superano contemporaneamente i 151 punti, la classifica del tavolo verrà determinata in base alla sommatoria del punteggio raggiunto con le carte dell'ultima mano. Se nell'arco delle 8 mani un giocatore non sarà riuscito a far superare il punteggio di 151 agli avversari, la classifica del tavolo sarà determinata in base all'ordine decrescente dei punteggi: il 1° classificato al tavolo avrà il punteggio più basso. In base all'ordine di raggiungimento del punteggio sopra indicato i concorrenti percepiranno un punteggio in base alla tabella riportata di seguito. Si svolgeranno 2/3 sessioni di gioco, **al termine delle quali i primi 16 giocatori col miglior punteggio parteciperanno alla semifinale composta da 4 tavoli. Il vincitore di ogni tavolo parteciperà alla finale.**
PUNTEGGI TAVOLO
1° CLASSIFICATO PUNTI 10
2° CLASSIFICATO PUNTI 6
3° CLASSIFICATO PUNTI 3
4° CLASSIFICATO PUNTI 0
2. Solo il Comitato Organizzatore, nell'interesse della manifestazione, potrà modificare quanto di cui sopra.
3. La distribuzione delle carte, una alla volta, avviene da destra verso sinistra. Vengono assegnate 13 carte, 14 al giocatore primo a destra. Di seguito i giocatori pescheranno una carta per volta.
4. Ogni giocatore decide da solo quando calare ma: Occorrono almeno 40 punti anche se non c'è una scala; E' obbligatorio se raccoglie la carta di scarto.
5. Nessun giocatore può scartare carte che fanno gioco sul tavolo. Nel caso succeda, il giocatore potrà solo sostituire la carta scartata. Non è obbligatorio calare successivamente la carta.
6. Per ogni partita sono previste al massimo 8 (otto) mani. La mano si chiude quando un giocatore calerà tutte 13 le carte. Al termine di ogni mano i giocatori conteranno i punti rimasti in mano (Il numero impresso sulla carta è il valore attribuito ad eccezione di: FIGURE (Fante, Donna, Re) valgono 10 punti. ASSO 11 punti, JOLLY 25 punti)
Al termine della partita va compilata esattamente la classifica dal 1° al 4° posto. In caso di parità di punteggio il comitato effettuerà un sorteggio.
7. Per quello non espressamente indicato nel regolamento vigono le regole in uso a Gambettola.
8. Ogni controversia sarà valutata dal comitato Organizzatore, che ad insindacabile giudizio, potrà anche escludere per comportamento antisportivo entrambi i contendenti.