



Svolgimento del torneo:

Programma:

- Ore 14, 00 Ritrovo presso la sede dello Sci club Invicta, via Galliano 1 Bresso .
- Ore 14,15 Inizio fase eliminatoria
- Ore 16, 30 – 17,00 piccolo rinfresco
- Ore 17,00 – 17, 40 Semifinali
- Ore 18,00 – 19,00 Finale – premiazione – termine del torneo

Fase Eliminatoria

- La fase eliminatoria si volgerà su **3 turni**, la composizione dei tavoli per ciascun turno sarà prestabilita dagli organizzatori
- In un tavolo con **5** giocatori si giocano **10 mani** ogni turno; in un tavolo con **6** giocatori si giocano **12** mani ogni turno

Semifinali e finale

- I Primi 10 classificati accederanno alle semifinali i tavoli delle semifinali saranno assegnati come segue:
 - ❖ Tavolo 1: I° - III° - V° - VII° - IX°
 - ❖ Tavolo 2: II° - IV° - VI – VIII° - X°
- Le semifinali si giocano su **10 mani**
- I primi 5 classificati accedono alla finale
- La Finale si gioca su **10 mani**

REGOLAMENTO DI BRISCOLA CHIAMATA

- Prima mano **NORMALE** – Chiamate al buio **NO**
- Possibilità di andare a monte: **(non obbligatorio) QUATTRO 2** o con fino a **4 PUNTI IN MANO** **Ma deve essere dichiarato entro il proprio termine di chiamata, mostrando le carte ai componenti del tavolo di gioco. Se risultasse che il giocatore ha dichiarato a monte con più di 5 punti o meno di quattro 2 sarà penalizzato con 4 punti negativi e un punto positivo per gli avversari.**
- Nel tavolo ci si siede in ordine di sorteggio ed il primo estratto sarà capotavola, cioè **responsabile del tavolo**, ed inizia a mischiare le carte e distribuirle ai giocatori presenti
- I punti vanno contati da entrambe le squadre e non si possono mischiare le carte fino all'assegnazione dei punti.
- Prendono punti per la classifica, tutti i giocatori in base alla tabella riportata in basso
- (A parità di punti si controlla il numero di mani vinte, in caso di ulteriore parità si controlla chi ha effettuato più chiamate, in caso di ulteriore parità si controlla il picco di punteggio più alto, infine si confrontano i punteggi briscola delle mani a ritroso.
- Non si può assolutamente parlare né avere amici alle spalle o vicini Si chiede uso del buonsenso, della correttezza e nessun insulto ad altri giocatori sarà tollerato
- Per eventuali controversie non risolvibili direttamente al tavolo verrà interpellato il comitato organizzatore, il cui giudizio è insindacabile

Il chiamante vince a 61 punti (Se totalizza 60 punti perde)

Chiamate RISCHIOSE:

- Si può chiamare a 61 senza avere né asso né tre. in caso di sconfitta, il chiamante **non paga** i punti del socio.
- **A partire dall'asta 62 bisogna avere almeno l'ASSO o il TRE. In caso di sconfitta i punti vengono tolti solamente al chiamante sommando i punti del socio.**
- **Chiamate da 70 in su' Bisogna avere entrambi ASSO e TRE. In caso di sconfitta i punti vengono tolti solamente al chiamante sommando i punti del socio.**

Ad ogni cappotto, verranno aggiunti 4 punti al chiamante e 2 punti al socio.

Punteggi finali assegnati in base alla classifica del tavolo						
Giocatore	I	II	III	IV	V	VI
Punti classifica	14	10	7	4	1	1

Punti assegnati ad ogni mano								
Punteggi Chiamata	61	70	80	90	100	110	120	cappotto **
Chiamante	2	4	6	8	8	8	8	4
Socio	1	2	3	4	4	4	4	2
Avversari	-1	-2	-3	-4	-4	-4	-4	-2

N.B.: I punteggi per chiamate superiori a 91 saranno uguali alla chiamata a 91

*(**) Punti da sommare alla chiamata*