

REGOLAMENTO DI BRISCOLA

TORNEO DELLE VIE OPPEANO 2026

- art. 1)** Il gioco si svolge secondo i principi di gioco di massima delle Regole Nazionali della Briscola.
- art. 2)** L'età minima di partecipazione è di 14 anni.
- art. 3)** 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.
- art. 4)** Un componente delle due coppie scriverà su un foglio, visibile a tutti posto sul tavolo, i punti ottenuti delle due coppie durante le fasi della partita. I punti fatti saranno trascritti comunque su apposito tabellone generale ed ufficiale.
- art. 5)** Se durante una partita mancasse una carta i raggi segnati rimarranno tali. Si disputerà il raggio appena svolto.
- art. 6)** Se un giocatore "pesca" contemporaneamente 2 carte, girandole, alla coppia avversaria spetterà la decisione se continuare nel gioco o rifare il raggio.
- art. 7)** E' possibile vedere le carte del compagno solo prima delle ultime tre giocate del raggio.
- art. 8)** Vince la partita chi si aggiudica 2 "raggi" (con 61 o più punti su 120 totali) su 3 disponibili (il direttivo si riserva di valutare il 3 su 5). In caso di parità con 60 punti a 60, si disputa un altro raggio, con lo stesso mazziere.
- art. 9)** Sarà qualificata la coppia che avrà regolarmente eliminato gli avversari.
- art. 10)** 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.
- art. 11)** 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 rigorosamente tenuti ad uscire dall'area di gioco.
- art. 12)** Non si possono abbassare le carte a terra prima della conclusione del raggio, pena la perdita del raggio stesso. Se però durante un raggio e prima della fine dello stesso, una coppia conquista 61 punti, può richiedere agli avversari la vittoria del raggio; se contando i punti risultassero inferiori o uguali a 60 il raggio viene aggiudicato agli avversari.

art. 13) A partita conclusa la coppia vincente dovrà consegnare carte, penna e foglio punteggi all'arbitro, che prenderà nota del risultato per esporre sul tabellone la successiva sfida eliminatoria.

art. 14) il torneo è suddiviso in una prima parte a 3 gironi

I punti per la classifica saranno assegnati rispettando questi vincoli:

- punteggio di **2 – 0** o **0 – 2**: 3 punti alla squadra vincitrice e 0 punti alla squadra perdente
- punteggio di **2 – 1** o **1 – 2**: 2 punti alla squadra vincitrice e 1 punto alla squadra perdente

In caso di parità, la classifica della fase a gironi viene così determinata:

- scontro diretto
- miglior differenza punti

Otto squadre passano alla fase finale ad eliminazione:

- la prima classificata di ogni girone
- la seconda classificata di ogni girone
- le due migliori terze (miglior differenza reti)

Seguiranno semifinali e finali

art. 15) La classifica finale del torneo decreterà il vincitore del torneo e l'assegnazione dei punti, nel caso in cui la stessa contrada abbia più squadre posizionate nei primi 4 posti, ad ogni squadra della stessa contrada posizionata più in basso in classifica dei propri compagni prenderà 1 punto e toglierà la possibilità alle altre contrade di prendere i punti per quel posizionamento a livello di torneo delle vie. In pratica se una contrada posiziona 2 squadre al 1° ed al 2° posto il punteggio totale sarà 8, la 3° classificata se è di un'altra contrada prenderà 3 punti e la quarta 1.