



Associazione Culturale  
Gioco Tarocchi Siciliani  
"Michael Dummett"

## Regolamento di Gara e di Torneo

## SOMMARIO

1	<i>Introduzione del Presidente pro-tempore</i>	3
2	<i>Assegnazione iniziale ai tavoli</i>	5
3	<i>Numero turni e ricomposizione tavoli</i>	5
4	<i>Conteggio e verifica giochi</i>	5
5	<i>Errori di distribuzione</i>	10
6	<i>Errori di gioco e penalità</i>	10
7	<i>Parità di giochi: elementi per la definizione della classifica</i>	12
8	<i>Etica del gioco</i>	13
9	<i>Raccomandazioni e regole di dettaglio applicate</i>	13
10	<i>Espressioni e comunicazioni consentite tra i compagni</i>	14
11	<i>NOTE</i>	16

## 1 Introduzione del Presidente pro-tempore

Finalmente!

Mentre continuiamo ad organizzarci per trovare nuovi appassionati e diffondere la conoscenza dei Tarocchi Siciliani, non dimentichiamo l'aspetto principale e più bello: giocare e divertirsi insieme. Così ci sembrava bello che nel corso del primo anno di vita del nostro piccolo (o piccolissimo) comitato promotore si potesse celebrare una cosa dal nome volutamente e provocatoriamente tanto sproporzionato ed ellittico di "T° Torneo Nazionale di Tarocco Siciliano".

Non ci è dato di sapere, per ora, se nelle città del Tarocco si è dato mai corso ad attività strutturate come l'organizzazione di Tornei, e se mai esse si saranno fregiate di tanta vanagloriosa definizione, ma sotto la spinta dell'amico Magister Trunfi ci è piaciuto giocare con le parole e proporre quella denominazione. Un po' quale ironico riconoscimento di uno sforzo, tanto piacevole quanto gratuito, di studio e susseguente creazione del Sito e della neo-nascente Associazione, un po' appunto per provocazione.

Il giornalista Gian Mauro Costa, nel suo gustoso articolo "*La 'smorfia' dei tarocchi senza papa né diavolo*", pubblicato su La Repubblica (11-10-2008), ci nomina alcuni giocatori dell'Associazione Corda Frates di Barcellona: Casimiro Consales, Simone Cardullo e Nicolò Franchina, raccontandoci che lo stesso Dummett ricevette dal primo *considerato il campione mondiale (certo, qualche invidioso potrebbe sottolineare che non occorre uno sforzo fenomenale a essere il leader internazionale di una competizione che si svolge solo in quattro piccoli centri siciliani) lezioni sulle strategie e sulle varianti.*

Ecco, nel nostro caso si sarebbe dovuta aggiungere certamente la locuzione "*principianti*", e comunque nel gioco delle definizioni, se giustamente lasciamo agli anziani giocatori la denominazioni di Campioni Mondiali, possiamo certamente giocosamente fregarci di

quella di Campioni Nazionali, benché ancora quasi tutto sia per noi da scoprire e indagare sui segreti e le strategie dei diversi giochi.

Questo primo passo vuole essere quindi uno stimolo per riuscire a riconnettere realmente i centri del Tarocco, e poter in futuro organizzare incontri veramente comuni, pur se con le difficoltà di definire un gioco unico, punto di incontro delle diverse varianti (cosa forse complicata e folle quanto il sogno dell'Esperanto) o pensare a Tornei che prevedano tutte le 4 versioni principali dei diversi paesi, come una sorta di "tétrathlon" del gioco dei Tarocchi Siciliani.

Rilasciamo quindi anche questa prima versione del Regolamento di Gara, che abbiamo provveduto a redigere con tutta l'attenzione possibile, e con il contributo fondamentale del Magister Trunfi, che ha fornito gran parte delle idee soprattutto per quanto attiene allo "scioglimento" di casi di parità. Il tutto consapevoli che saranno certamente tante le cose da modificare e perfezionare con l'esperienza, ma sperando di aver dato un primo assetto di base valido ai vari elementi (tra cui forse quello più delicato delle penalità) che possa servire per includere tutte le correzioni o integrazioni future.

Il gioco scelto e applicato con le varianti di dettaglio che troverete al par.9 è quello per ora più praticato in Associazione e più apprezzato da molti, e cioè il gioco a 4 di Mineo. A queste motivazioni si sommano la praticità nella composizione dei tavoli per un gioco a 4 e la maggiore libertà nel definire la variante "da Torneo" stante già alcune differenze rilevate tra la versione descritta da Dummett e le indicazioni ricevute oggi dagli anziani di Mineo. Si sono così operate delle interpretazioni, e alcune scelte su alcuni aspetti di dettaglio delle regole, o valutazioni in caso di parità di jochi, tutti nella direzione di incentivare le dichiarazioni di Solità e gli impegni iniziali di Scommessa e Rivanto, vere specificità del gioco, ed allo scopo di spingere a un tipo di gioco con l'assunzione di rischi "calcolati" che possano però far scoprire sempre nuove possibilità. Il tutto nella consapevolezza di propendere forse per un

gioco di per sé più affetto dalla componente fortuna, valutando ed accettando che in ogni caso, come recita un sapiente detto popolare piemontese relativo al gioco dei Tarocchi:

*Quando il cul l'abilità contrasta  
il cul la vince, l'abilità non basta!*

e dunque buon divertimento in ogni caso!

## 2 Assegnazione iniziale ai tavoli

Si prevede un torneo con 8 giocatori. I componenti iniziali dei due tavoli che saranno denominati, A e B, saranno assegnati pescando da un mazzo di 8 trionfi qualunque presi dal mazzo: i 4 trionfi più alti si siederanno al tavolo A in senso antiorario a partire dal più alto (Nord), fino al più basso (Est) che sarà il primo mazziere; gli altri 4 siederanno al tavolo B con criterio identico.

## 3 Numero turni e ricomposizione tavoli

Il torneo si concluderà al completamento di n.3 Turni di gioco. Ogni Turno sarà costituito da 4 smazzate in modo che ogni giocatore sia mazziere una volta in ogni Turno.

Alla conclusione dei Turni I e II i tavoli saranno riorganizzati sulla base della classifica provvisoria secondo le seguenti modalità:

- i primi 4 nella classifica provvisoria per n. di jochi guadagnati siederanno, nello stesso ordine, sempre a partire dal più alto (Nord) fino al più basso (Est) che sarà il primo mazziere, al tavolo A;
- i restanti 4 siederanno al Tavolo B con criterio identico.

In questo modo si ottiene il duplice risultato di far incontrare durante il torneo il maggior numero di concorrenti diversi e di riunire a ciascun tavolo giocatori con "abilità" simili.

## 4 Conteggio e verifica jochi

Per ogni tavolo deve essere designato un responsabile della compilazione della Scheda di Turno (vedi fac-simile alla pagina 7).

I punti relativi alle jucate o jochi effettuate sono riportati nella scheda di Turno da compilare, come vedrete, secondo uno schema grafico corrispondente al seguente promemoria dei jochi (ove si considera il Rivanto come jocu aggiuntivo al Vanto (per un totale di 2), e le 5 Arie come gioco aggiuntivo alle 4 Arie (per un totale di 2):

<b>RIMATURA</b>	<b>1</b>	PUNTI CARTE <b>&gt; 55</b>	<b>1</b>	ULTIMA PRESA	<b>VANTO</b>
<b>SCOMMESSA</b>	<b>1</b>	POSSESSO FINALE DICHIARATO 	<b>1</b>	ULTIMA PRESA DICHIARATA	<b>RIVANTO</b>
<b>4 RE</b>	<b>1</b>	POSSESSO FINALE 	<b>1</b>	x ognuna 	<b>PIGLIATE</b>
<b>4 ARIE</b>	<b>1</b>	POSSESSO FINALE 	<b>1</b>	POSSESSO FINALE 	<b>5 ARIE</b>

		1° TORNEO NAZIONALE DI TAROCCO SICILIANO																		
		Aci Trezza (Aci Castello - CT) Settembre 2012																		
		TAVOLO				A				NORD (1° CLASS)				EST (4° CLASS)						
		TURNO				I				OVEST (2° CLASS)				SUD (3° CALSS)						
1° SMAZZATA	NORD				OVEST				SUD				EST							
	GIOC. 1				GIOC. 2				GIOC. 3				GIOC. 4							
CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA								
S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	
JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	
	SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV	
	4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG	
	4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR	
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								
2° SMAZZATA	CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA							
	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	1	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>
JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	
	SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV	
	4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG	
	4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR	
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								
3° SMAZZATA	CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA							
	1	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>
JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	
	SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV	
	4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG	
	4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR	
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								
4° SMAZZATA	CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA							
	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	1	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	S <sub>F</sub>	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>
JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM			VAN	
	SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV		SCM			RIV	
	4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG		4 RE			PIG	
	4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR		4 AR			5 AR	
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-				PEN +/-								
JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-				JOCHI +/-								
TOT.				TOT.				TOT.				TOT.								

NOTE COMPILAZIONE: Nella sezione "CHIAMATA" segnare con un puntino nero il tipo di chiamata; a computo effettuato dei jochi barrare con una croce solo se la chiamata ha avuto esito positivo (jochi vinti in positivo)  
 Nella sezione "JUCATE": prima del gioco della prima carta segnare con un pallino nero le caselle SCM o RIV come promemoria nel caso di impegni iniziali da parte di un giocatore di Scommessa o Rivanto; a fine smazzata segnare 1 per ogni jocu realizzato, indicando l'eventuale diverso numero nella casella PIG, relativa alle pigliate effettuate; indicare il totale dei jochi nella casella TOT.; confrontare i jochi con la parte avversaria; indicare nella casella JOCHI +/- - PARZ., la differenza da pagare o ricevuta dal giocatore; segnare nella casella PEN +/- eventuali penalità da imputare o da ricevere in positivo dal giocatore; riportare nella casella **JOCHI +/-** - **TOT.** la somma finale tra il precedente n. di jochi del giocatore e quello della smazzata conclusa.

Alla fine della fase di dichiarazione il responsabile indica con un pallino nero (vedi Esempio 1):

- la Solità o Chiamata in corrispondenza del giocatore che la ha effettuata secondo la seguente legenda:
  - o S<sub>5</sub> : Solista di 5 che ha dichiarato una "Stata" con sole 5 carte;
  - o S<sub>V</sub> : Solista volontario per dichiarazione a distribuzione completa;
  - o S<sub>F</sub> : Solista forzato, per aver effettuato una normale Chiamata ed aver trovato nel Monte la carta richiesta;
  - o C<sub>V</sub> : Chiamante volontario di un Trionfo, come compagno;
  - o C<sub>F</sub> : Chiamante forzato, per il possesso di Giove, nel caso nessun altro faccia dichiarazioni positive.
- Eventuali impegni di Scommessa (SCM) o Rivanto (RVT) in corrispondenza dei giocatori che li hanno dichiarati.

		NORD				OV	
		GIOC. ____		GIOC. ____		GIOC. ____	
		CHIAMATA				CHI/	
S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	●	C <sub>V</sub>	C <sub>F</sub>	S <sub>5</sub>	S <sub>V</sub>	
JUCATE	RIM			VAN	JUCATE	RIM	
	SCM			RIV		SCM	
	4 RE			PIG		4 RE	
	4 AR			5 AR		4 AR	
TOT.				TOT.			
JOCHI +/-		PARZ.		JOCHI +/-			
PEN +/-				PEN +/-			

ESEMPIO 1 – Il gioc. 1 ha fatto una chiamata da Solista forzato, e si è impegnato alla Scommessa

A fine smazzata il responsabile completa la compilazione come segue (vedi Esempio 2):

- Indica per ogni giocatore un 1 nelle rispettive caselle della sezione Jucate corrispondenti ai Jochi realizzati (per le Pigliate, ne indica il numero effettuato nella casella PIG), secondo il promemoria riassuntivo dei Jochi riportato a inizio paragrafo;

- Effettua la somma dei jochi, per ogni giocatore (ricopiando eventualmente quelle di giocatori compagni) che riporta nella casella TOT.
- Confronta i TOT. di due giocatori di parti avversarie e assegna nella casella JOCHI +/- \_\_\_\_ PARZ. l'eventuale differenza di jochi da pagare o ricevere, con valori positivi per i vincenti e negativi per i perdenti;
- Verifica se il chiamante ha concluso con una vittoria la smazzata (guadagno di almeno 1 jochu), e se si segna con una **X** la casella della chiamata inizialmente individuata con un pallino nero;
- Segna eventuali penalità ai giocatori (vedi Art.6)
- Riporta nella casella JOCHI +/- \_\_\_\_ TOT. La somma finale tra il precedente numero di jochi di ogni giocatore e quelli ottenuti nella presente smazzata, considerando anche le eventuali penalità.

Alla fine di ogni Turno i responsabili di ogni tavolo consegnano al Responsabile del Torneo le schede compilate e lo coadiuvano nella compilazione dello Schema Riassuntivo informatizzato che fornisce le Classifiche provvisorie e quella finale, e consente di dirimere eventuali parità riportando tutti gli elementi necessari. Nel far questo, si deve, in particolare:

- assegnare la chiamata al giocatore solo se riuscita (almeno un jochu in positivo), e cioè indicata con la croce nella Scheda di Turno;
- assegnare per la Scommessa e il Rivanto i punti per quello che definiremo Coefficiente di Impegno, come spiegato al punto 3. dell'Art.7.

I giocatori, prima dell'inizio del turno successivo possono visualizzare le Classifiche provvisorie e la situazione attuale dei Jochi.

Il responsabile del Torneo, consegna le nuove Schede di Turno con la composizione dei nuovi tavoli in funzione della Classifica provvisoria, come stabilito all' Art.3.

## 5 Errori di distribuzione

La distribuzione deve essere rieseguita se:

- Un giocatore ha un numero di carte errato;
- Per errore si è girata ed è stata vista da 1 o più giocatori una carta importante (Figura, Trionfo o Fujutu), altrimenti si può proseguire.

## 6 Errori di gioco e penalità

- *Errato numero carte*: ogni giocatore è direttamente responsabile di verificare l'esatto numero di carte in suo possesso sia a fine distribuzione che in qualunque momento del gioco; se un giocatore si accorge o gli viene segnalato di avere in mano un numero errato di carte (anche ad esempio nel caso di mancato scarto iniziale) la smazzata è annullata ed il giocatore è penalizzato con il pagamento di 2 jochi ad ogni altro giocatore.
- *Scarto errato*: nel caso si verifichi che lo scarto del dichiarante era errato (conteneva Re o Trionfi) il monte ed i punti in essa contenuti passano alla parte avversaria;

		NORD				OVEST				SUD				EST						
		GIOC. _1_	GIOC. _2_	GIOC. _3_	GIOC. _4_	GIOC. _1_	GIOC. _2_	GIOC. _3_	GIOC. _4_	GIOC. _1_	GIOC. _2_	GIOC. _3_	GIOC. _4_	GIOC. _1_	GIOC. _2_	GIOC. _3_	GIOC. _4_			
1° SMAZZATA		CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA				CHIAMATA						
		S <sub>s</sub>	S <sub>v</sub>	S <sub>f</sub>	C <sub>f</sub>	S <sub>s</sub>	S <sub>v</sub>	S <sub>f</sub>	C <sub>v</sub>	C <sub>f</sub>	S <sub>s</sub>	S <sub>v</sub>	S <sub>f</sub>	C <sub>v</sub>	C <sub>f</sub>	S <sub>s</sub>	S <sub>v</sub>	S <sub>f</sub>	C <sub>v</sub>	C <sub>f</sub>
JUCATE	RIM	1	0	VAN	RIM	0	1	VAN	RIM	1	0	VAN	RIM	0	1	VAN	RIM	0	1	VAN
JUCATE	SCM	1	0	RIV	SCM	0	0	RIV	SCM	1	0	RIV	SCM	0	0	RIV	SCM	0	0	RIV
JUCATE	4 RE	0	2	PIG	4 RE	1	0	PIG	4 RE	0	2	PIG	4 RE	1	0	PIG	4 RE	1	0	PIG
JUCATE	4 AR	0	0	5 AR	4 AR	0	0	5 AR	4 AR	0	0	5 AR	4 AR	0	0	5 AR	4 AR	0	0	5 AR
TOT.	4				2				4				2				2			
JOCHI +/-	2	PARZ.			-2	PARZ.			2	PARZ.			-2	PARZ.			2	PARZ.		
PEN +/-	0				0				0				0				0			
JOCHI +/-	2	TOT.	JOCHI +/-	-2	TOT.	JOCHI +/-	2	TOT.	JOCHI +/-	-2	TOT.									

**ESEMPIO 2** – Nord aveva effettuato una Chiamata volontaria e si era impegnato alla Scommessa; in coppia con Sud ha realizzato Rimatura, la Scommessa e 2 Pigliate; la coppia Ovest-Est ha realizzato Vanto e 4 Re; si segnano di conseguenza i punti guadagnati da Nord e Sud e persi da Ovest ed Est; poiché Nord ha concluso con esito positivo la sua chiamata (guadagnando almeno 1 punto) si indica con una croce la sua chiamata

Un giocatore che nella smazzata è stato avversario del compilatore è tenuto a coadiuvarlo, verificare e validare la correttezza delle annotazioni.

- *Gioco fuori turno*: se un giocatore al di fuori del suo turno espone o gioca una carta sul tavolo essa non può essere ritirata e segue la seguente regola:

1. se coerente col seme di apertura della mano o comunque giocabile nel rispetto delle regole, viene considerata giocata e resta parte della presa in corso;
2. se non coerente col seme di apertura o comunque non giocabile nel rispetto delle regole resta esposta davanti al giocatore che deve giocarla quando vuole e può coerentemente con le regole e la sua convenienza di gioco.

Nel caso il giocatore non sia Solista, se la carta esposta è una Figura, un'Aria o i Picciotti, il giocatore viene penalizzato di 2 jochi, per considerare il possibile vantaggio dato ai compagni.

- *Comunicazioni vietate*: qualora un giocatore comunichi verbalmente al compagno il possesso di Re, Arie o Picciotti viene penalizzato, esponendo la carta, e seguendo regole e penalità come da *Gioco fuori turno*
- *Rinnegamento o deroga all'obbligo a rispondere*: avviene se un giocatore, potendo farlo, non risponde al seme o non rispetta l'obbligo di tirare Trionfo in mancanza di carte del seme di apertura:
  - o Se il giocatore corregge il suo errore prima che la presa sia raccolta non subisce alcuna penalità; il giocatore che ha aperto lascia la sua carta, il "rinnegato" sostituirà la sua e i giocatori seguenti se vogliono possono cambiare le proprie; per la carta erroneamente esposta dal *rinnegato* si applica quanto previsto al punto 2. del *Gioco fuori turno*, con l'eventuale penalità.
  - o Se invece si ravvisa, perchè un giocatore lo rileva e fa verificarlo, che un altro ha *rinnegato* in una mano precedente, prima che la smazzata sia conclusa e contabilizzata, allora si conclude comunque la smazzata e si segue il principio sottoesposto:
    - se la parte del giocatore che ha commesso il *rinnegamento* vince la smazzata, essa è annullata;

- se la parte del giocatore che ha commesso il *rinnegamento* perde, allora la smazzata è contabilizzata regolarmente.

In entrambi i casi il giocatore che ha commesso il *rinnegamento* paga 2 jochi ad ognuno degli altri giocatori (compreso il compagno), e viene di conseguenza penalizzato di 6 jochi. Nel caso sia il giocatore stesso ad accorgersi dell'errore e lo dichiari ammettendolo, prima che un altro giocatore lo faccia rilevare, la penalità è dimezzata (paga 1 jochi ad ogni altro giocatore, sottraendo 3 jochi a se stesso).

In tutti i casi il compagno di un giocatore che ritenga che egli possa non aver seguito il seme, può avvertirlo chiedendogli di verificare che non abbia carte del seme di apertura, finchè la presa non viene raccolta.

## 7 Parità di jochi: elementi per la definizione della classifica

Nel caso 2 o più giocatori abbiano alla fine del I, del II Turno o a fine torneo, il medesimo numero di jochi, la priorità verrà stabilita secondo i seguenti criteri:

1. si verificano gli esiti degli "scontri diretti", cioè la differenza di jochi in positivo o negativo tra un giocatore e l'altro ottenuta in tutte le smazzate in cui si sono trovati opposti e si stabilisce la priorità per il giocatore con differenza positiva<sup>1</sup>;
2. in caso di ulteriore parità, si valutano le dichiarazioni (solità e chiamate) portate a termine con esito positivo, e si assegna ad ognuna di esse il seguente coefficiente (*Coefficiente di Chiamata*) che tiene conto del rischio dell'impegno assunto e della difficoltà dello stesso<sup>2</sup>:
 

a. S <sub>5</sub>	5
b. S <sub>V</sub>	4
c. S <sub>F</sub>	3
d. C <sub>V</sub>	2
e. C <sub>F</sub>	1

Sommati tutti i valori delle dichiarazioni dei due giocatori si confronta il coefficiente complessivo e si stabilisce la priorità.

3. in caso di ulteriore parità si valuta un Coefficiente di Impegno, confrontando il numero complessivo di impegni iniziali (Scommessa e Rivanto) realizzati. Si conteggiano per il giocatore, 1 punto se ha realizzato l'impegno come compagno di un altro che lo aveva dichiarato, 2 punti se ha realizzato l'impegno che lui stesso aveva dichiarato<sup>3</sup>; si confrontano i punti così calcolati e si stabilisce la priorità (in questo modo anche un'unica Scommessa o un Rivanto realizzati paradossalmente dai due giocatori in coppia sono sufficienti a stabilire una priorità).
4. nel caso di persistente parità si confronteranno il numero di Pigiante effettuate<sup>4</sup>.

## 8 Etica del gioco

Tutti i giocatori devono sempre mantenere un atteggiamento cortese nei confronti dei propri compagni e dei propri avversari. Sono da evitare le esitazioni ingiustificate nella fase di dichiarazione o di gioco della carta, atteggiamenti o affermazioni di approvazione e disapprovazione, o commenti e azioni che possano innervosire o diminuire il piacere del gioco degli altri giocatori.

In nessun caso un compagno può verbalmente dichiararsi, né sono consentiti segnali di nessun genere per effettuare questa o altre comunicazioni, quali il possesso di certe carte o altro. Le uniche espressioni consentite ed accettate sono quelle riportate all'Art.10.

## 9 Raccomandazioni e regole di dettaglio applicate

- A distribuzione completa i giocatori sono tenuti a verificare il numero di carte ed eventualmente segnalare anomalie al mazziere per farlo procedere a nuova distribuzione
- Una volta che il dichiarante abbia detto *Fatto è* o *Ho scartato*, non può più modificare lo scarto stesso anche se si accorgesse di aver sbagliato
- Il giocatore che deve aprire la prima presa deve aspettare che il dichiarante dica *Fatto è* per manifestare l'avvenuto scarto, prima di giocare la carta di apertura

- A fine smazzata i giocatori possono verificare lo scarto del dichiarante prima del conteggio dei punti
- Giocate le 4 carte della presa, essa deve essere ritirata dal giocatore che la ha vinta; egli deve porla davanti a sé e procedere alla nuova apertura
- Ogni giocatore può sempre controllare esclusivamente le carte delle proprie prese.
- Regole e convenzioni di dettaglio applicate nel torneo:
  - o Al fine di incentivare le possibili solità, si prevede che il mazziere possa guardare 1 carta del monte (quella in fondo al mazzo) dopo la distribuzione delle prime 5 carte, e le altre due alla costituzione finale del monte a fine distribuzione;
  - o Il monte preso dal dichiarante deve sempre essere mostrato;
  - o Se nessuno fa una dichiarazione positiva è obbligato a chiamare il giocatore che ha Giove; in questo caso ha diritto di prendere e mostrare prima il Monte e di effettuare successivamente la chiamata del Trionfo (non rischia cioè di essere Solista Forzato);
  - o La prima presa è aperta dal giocatore alla destra del dichiarante;
  - o La Scommessa può essere effettuata, sia dal Solista, sia da un Chiamante, che sia in possesso almeno di Giove e Fuggitivo; il Rivanto può essere effettuato sia da un avversario del Solista, che da uno del Chiamante che in questo caso si dichiara come tale; sia Scommessa che Rivanto devono essere dichiarati prima che venga giocata la prima carta della smazzata.
  - o Il fuggitivo giocato in apertura dell'ultima presa fa rinunciare alla presa e lascia decidere il seme della presa al giocatore seguente; il fuggitivo resta di chi lo ha giocato.

## 10 Espressioni e comunicazioni consentite tra i compagni

- *Faglio*: consiglio di aprire col seme di cui si sa che il solista è sfornito

- *U stissu iocu, iocu novu, u primu (u sicunnu..) iocu, o mè primu (sicunnu..) iocu, 'u tò primu (sicunnu..) iocu*: consiglia al compagno di aprire, rispettivamente: con lo stesso seme della mano precedente, con un seme diverso da quelli già giocati, con il seme della prima (della seconda..) mano della smazzata, con il seme giocato per primo (per secondo..) dal giocatore che parla, con il seme giocato per primo (per secondo..) dal giocatore cui si da il consiglio
- *Trunfu*: consiglio di aprire con un trionfo
- *Pozzu turnari?*: il compagno che deve aprire chiede se può farlo con il seme della presa precedente
- *Cì putiti?*: con una carta già a terra chiede al compagno se potrà superare la carta giocata per fare la presa
- *Ci putiti abbivirari?*: con una carta già a terra, chiede al compagno se potrà mettere punti sulla giocata
- *Tutti cosi?*: con una carta già a terra, chiede al compagno se vuole che giochi la carta più alta a punti di quel seme ancora in suo possesso
- *Lassu 'a tò?*: con una carta già a terra, chiede al compagno se vuole che, non superi la carta di quel seme (o trunfu) da lui tirata, che in quel momento sta facendo la presa

## 11 NOTE

<sup>1</sup> Detto controllo, come anche i seguenti, viene semplificato poichè nello Schema riassuntivo da compilarsi a fine turno vengono riportati tutti i dati significativi ai fini degli “scioglimenti” delle parità. In particolare, compilando la Scheda riassuntiva sempre da sinistra a destra, partendo dal Gioc. 1 fino al Gioc. 8, si devono riportare in corrispondenza della relativa casella del Giocatore i jochi ricevuti/pagati da quello indicato in colonna, con segno positivo se ricevuti e negativo se pagati; in corrispondenza del giocatore compagno per quella smazzata si lascia 0 (zero):

Nell'esempio riportato sotto di compilazione dello Schema riassuntivo informatizzato:

- nella prima smazzata il giocatore ha dichiarato una solità con 5 carte, ed è riuscito a superare gli avversari di 1 jocu; a punteggio raddoppiato riceve quindi 2 jochi da ogni avversario (gioc 2,3,4);
- nella seconda smazzata ha fatto una chiamata volontaria e il suo compagno è stato il Gioc.3 (si riporta quindi 0 nei jochi del “Confronto avversari”; alla fine la coppia è stata sopravanzata di 1 jocu, e quindi è come se il giocatore pagasse nei confronti di entrambi gli avversari 1 jocu (si indica quindi -1 in corrispondenza di essi);
- nella terza smazzata è stato chiamato dal Gioc.4, ed insieme hanno sopravanzato gli avversari di 3 jochi; ha anche dichiarato un Rivanto poi realizzato ed effettuato una Pigliata;
- nella quarta è stato chiamato dal Gioc.2, ed insieme si sono fatti sopravanzare di 2 jochi dagli avversari

Giocatore 1:					Alain											
I turno - Tavolo					A	Confronto avversari								PT		
S5	SV	SF	CV	CF	Riv	Scm	Pig	2	3	4	5	6	7	8	PT	
1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	0	0	0	0	6
0	0	0	1	0	0	2	0	-1	0	-1	0	0	0	0	-1	
0	0	0	0	0	2	0	1	3	3	0	0	0	0	0	3	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	-2	-2	0	0	0	0	-2	
5	0	0	2	0	2	2	2	4	3	-1	0	0	0	0	6	
7					4		2	4	3	-1	0	0	0	0	6	
					Coeff. chiamate		Coeff. Imp. Pig.									

---

<sup>2</sup> Il valore è stato stabilito secondo il seguente criterio, valutando due fattori: Coraggio/Rischio dell'impegno e difficoltà (probabilistica) dello stesso, assegnando i seguenti sotto-fattori e facendo poi le somme:

	Fatt. Coraggio Impegno	Fatt. Difficoltà	=	Coeff. Impegno
a. S <sub>5</sub>	3	2	=	5
b. S <sub>V</sub>	2	2	=	4
c. S <sub>F</sub>	1	2	=	3
d. C <sub>V</sub>	1	1	=	2
e. C <sub>F</sub>	0	1	=	1

<sup>3</sup> Questi valori vengono riportati dal Responsabile del Torneo nel compilare lo Schema riassuntivo informatizzato, sulla base delle indicazioni riportate nelle Schede di Turno.

<sup>4</sup> Anch'esse devono essere quindi riportate nello Schema riassuntivo informatizzato, per facilitare la definizione e validazione della classifica in caso di parità. Tra i vari giochi vengono considerate le Pigliate come ulteriore discriminante delle parità, poiché rappresentano sempre un obiettivo raggiunto per più diretto confronto strategico con gli avversari, mentre i 4 Re e le 4 Arie, sono affette da una maggiore componente legata alla distribuzione iniziale, per la quale a volte potrebbero essere quasi garantiti senza grosso sforzo.