



Associazione Culturale  
Gioco Tarocchi Siciliani  
"Michael Dummett"

# 2° Campionato Annuale di Tarocchi Siciliani

## 2021

Marzo 2021 - Gennaio 2022

# Regolamento

## 1. Premesse e scopi

Il presente regolamento vuole normare lo svolgimento del Campionato annuale 2021 con una modalità semplificata di creazione dei tavoli e attribuzione dei punteggi.

La modalità online e gli scopi squisitamente 'sociali' dell'attività di gioco, seppur vestita di una finalità blandamente agonistica, richiedono infatti un modo semplice e immediato di attribuzione dei punteggi conseguenti ai risultati di ogni round completo di tavolo (4 smazzate in un tavolo a 4 e 3 smazzate in un tavolo a 3).

Anche in queste nuove modalità sperimentali per il campionato online rimane il ruolo 'incentivante' alla partecipazione al maggior numero possibile di incontri di gioco al fine di migliorare il proprio rendimento e di conseguenza la propria posizione in classifica.

I due principi cardine restano infatti:

- 1 i punteggi di tavolo prevedono comunque 1 punto/campionato assegnato anche all'ultimo in termini di punteggio del tavolo, proprio per premiare la partecipazione
- 2 nel caso vengano giocati più turni sarà attribuito come punteggio/campionato della giornata il migliore tra i piazzamenti conseguiti nei diversi turni
- 3 ai fini del punteggio finale per l'assegnazione del titolo **saranno computati i 10 migliori punteggi** totalizzati tra tutte le giornate di Campionato cui ogni giocatore avrà partecipato sul totale di 18;

## 2. Gioco praticato

Il Campionato si svolgerà secondo le regole del gioco a 3 ed a 4 di Mineo che prevede una associazione casuale dei giocatori ad ogni smazzata, secondo le rispettive regole di dettaglio sulle dichiarazioni.

Per le regole di base si rimanda al Regolamento del Gioco. Il gioco prevederà però delle regole di dettaglio che saranno esposte ai punti seguenti.

## 3. Durata e calendario di massima

Il Campionato si svolgerà in 18 giornate secondo il seguente Calendario indicativo:

1a Giornata	26/03/2021	
2a Giornata	09/04/2021	
3a Giornata	23/04/2021	
4a Giornata	07/05/2021	
5a Giornata	21/05/2021	TORNEO NAZIONALE

6a Giornata	04/06/2021	
7a Giornata	18/06/2021	
8a Giornata	02/07/2021	
9a Giornata	16/07/2021	
10a Giornata	03/09/2021	TORNEO PRIMO PASSO
11a Giornata	17/09/2021	
12a Giornata	01/10/2021	
13a Giornata	15/10/2021	
14a Giornata	05/11/2021	
15a Giornata	19/11/2021	
16a Giornata	03/12/2021	
17a Giornata	17/12/2021	TORNEO DI NATALE
18a Giornata	07/01/2022	

Sono possibili modifiche al precedente calendario per esigenze organizzative.

## **GESTIONE TAVOLI E SCHEDE PUNTEGGIO**

### **4. Organizzazione**

Per ogni serata ufficiale di gioco è designato tra i Consiglieri presenti, in qualità di organizzatore, un responsabile della gestione del Campionato. In assenza di tutti i Consiglieri il Presidente designerà un responsabile tra i Soci. I compiti del responsabile saranno:

- fornire in qualità di arbitro eventuali chiarimenti o risolvere eventuali problematiche sulla applicazione del regolamento ai tavoli;
- sorteggiare le assegnazioni ai tavoli tra tutti i presenti e indicare nella chat testuale Discord l'assegnazione ai tavoli (A, B, C. ecc.)
- invitare i singoli tavoli a caricare nella chat testuale *#comunicazione\_punteggi* di Discord alla fine di ogni turno di gioco lo screenshot della situazione finale dei punteggi al tavolo in modo da consentire la successiva assegnazione dei Punti/campionato e l'aggiornamento della classifica.

### **5. Assegnazione iniziale e conseguente ai tavoli**

**Entro le ore 20:00** della serata di gioco i giocatori devono scrivere nella chat testuale Discord che intendono partecipare in modo da consentire la creazione e l'assegnazione ai tavoli per sorteggio.

In funzione del numero di persone presenti alla serata si cercherà di formare sempre il numero massimo possibile di tavoli e di consentire ad ognuno di giocare il massimo numero possibile di mani:

- in 4: 1 tavolo da 4

- in 5: 1 tavolo da 4 con rotazione di un giocatore con il ruolo di osservatore in ogni mano, in modo che dopo 5 mani tutti abbiano giocato 4 mani (ABCD, E fuori; ABCE, D fuori; ABDE, C fuori; ACDE, B fuori; BCDE, A fuori).

- in 6: 2 tavoli da 3;

- in 7: un tavolo da 4 ed uno da 3:

- in 9: 3 tavoli da 3

- in 10: 2 tavoli da 4 con rotazione ad ogni mano di un giocatore osservatore (vedi caso in 5) in modo che dopo 5 mani tutti abbiano giocato 4 mani.

Non si prevede per semplicità la rotazione dei giocatori ai tavoli alla fine di ogni round/turno per evitare tempi morti. Solo in occasione di Tornei, che si giocheranno su 3 turni, sarà previsto il rimescolamento al fine di far giocare tra loro, anche nell'ambito del torneo, il numero massimo possibile di persone diverse.

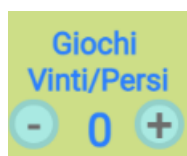
In ogni tavolo il primo ad essere estratto sarà sempre il primo mazziere del turno (Est per la 1° mano) e gli altri giocatori estratti si siederanno a seguire in senso antiorario.

Gli organizzatori, col procedere delle serate di gioco potranno anticipare alla fase di sorteggio casuale delle assegnazioni ai tavoli alcune associazioni di giocatori che evitino situazioni troppo ripetitive di giocatori allo stesso tavolo o garantiscono al contrario il massimo ricambio di avversari anche tra una serata e l'altra.

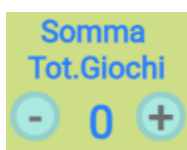
## 6. Numero turni minimo

Per la validità della serata ai fini della considerazione dei risultati del giocatore quali computabili per il Campionato egli dovrà aver disputato almeno un turno completo, cioè composto da 4 mani se si gioca in 4 o da tre mani se si gioca in 3, in modo che ogni giocatore sia mazziere una volta in ogni Turno.

## 7. Conteggio e verifica jochi



I punteggi alla fine di ogni Mano/smazzata saranno aggiornati nei contatori di punteggio direttamente a schermo. Per ogni tavolo deve essere designato un responsabile della verifica del corretto aggiornamento dei punteggi.



Gli altri giocatori del Tavolo sono responsabili del controllo in ordine all'esattezza della computazione e aggiornamento dei contatori dei punti. E devono eventualmente segnalare subito eventuali errori o anomalie.

## 8. Consegna schermata finale punteggi a fine turno o partita

Alla fine di ogni round/turno di gioco (4 mani in 4 giocatori o 3 mani in 3 giocatori) una volta che i punteggi finali siano stati controllata dai giocatori del Tavolo, il responsabile del tavolo esegue lo screenshot dello schermo e allega a un messaggio nella chat *#comunicazione\_punteggi* di Discord l'immagine relativa, indicando:

- il Tavolo (A, B, C, ...)
- il turno/round di gioco (1°, 2°, ..)
- l'indicazione 'finale'.

In caso di difficoltà con questa procedura può riportare testualmente in un messaggio i nomi dei giocatori e, per ognuno, i relativi valori dei giochi Vinti/Persi e a Somma Totale Giochi.

Nel caso di tavoli, ad esempio a 5 o 10 giocatori con rotazione di un osservatore ad ogni mano (vedi Art.5) è necessario caricare uno screenshot, o riportare i punteggi attuali dei diversi giocatori alla fine di ogni mano/smazzata, in modo che sia possibile durante la partita aggiornare il proprio punteggio al rientro dopo il proprio turno da osservatore e poi calcolare per gli organizzatori la reale situazione di punteggio di ogni giocatore a fine turno.

In definitiva si prega di attenersi a questa denominazione tipo, nel messaggio di condivisione dello screenshot:

Es. Tavolo A, Turno 1, finale

comunicazione screenshot finale di turno

Es. Tavolo B, Turno 1, Mano 2

comunicazione screenshot mano intermedia per tavoli con rotazione giocatori tra una mano e l'altra

## ATTRIBUZIONE PUNTEGGI DI CAMPIONATO

### 9. Assegnazione punti di Campionato

Il punteggio viene attribuito sulla base dell'esito dei singoli turni di gioco. Come detto all'inizio l'attribuzione dei punti serata avverrà considerando una componente principale (il numero dei Jochi in positivo o negativo, indicati nell'App come 'Giochi Vinti/Persi) ed una secondaria (il totale numero di jochi effettuati che vengono registrati nel contatore 'Somma totale Jochi') per dirimere le eventuali parità.

Per ogni tavolo ed ogni turno completato (di 4 o 3 mani in funzione del numero di giocatori) vengono quindi attribuiti:

IN UN TAVOLO A 4:

4 punti/campionato al giocatore con il miglior punteggio in Jochi +/-

3 punti/campionato al giocatore con il secondo miglior punteggio in Jochi +/-

2 punti/campionato al giocatore con il terzo miglior punteggio in Jochi +/-

1 punto/campionato al giocatore con il peggior punteggio in Jochi +/-

IN UN TAVOLO A 3:

3 punti/campionato al giocatore con il secondo miglior punteggio in Jochi +/-

2 punti/campionato al giocatore con il terzo miglior punteggio in Jochi +/-

1 punto/campionato al giocatore con il peggior punteggio in Jochi +/-

Come detto in caso di parità verrà confrontato il numero di totale di Jochi effettuati, registrati nel secondo contatore 'Somma totale Jochi'. In caso di ulteriore parità verrà attribuito a entrambi il punteggio relativo alla posizione acquisita, e ai successivi giocatori quelli restanti, saltando le posizioni virtualmente già occupate dai giocatori a pari punteggio precedenti.

Ad esempio se Andrea ha +10 punti, Carlo e Ada +5 (e sono pari anche nel numero totale Jochi effettuati) e Ugo -20, ad Andrea saranno assegnati 4 punti, a Carlo ed Ada 3 punti e ad Ugo 1 punto.

Nel caso tutti i giocatori concordino per giocare un secondo turno o ulteriori turni successivi, **i punteggi di tavolo vengono azzerati** e si giocherà il nuovo turno. Verranno attribuiti i punteggi/campionato anche ai successivi turni. A fine serata verrà selezionato per ogni giocatore come punteggio della giornata il migliore tra quelli ottenuti nei diversi turni. Nel caso un solo giocatore non possa giocare un nuovo turno, se il numero di giocatori è sufficiente per realizzare un tavolo da 3, o se uno o più osservatori desiderino unirsi al Tavolo in sostituzione di giocatori uscenti, sarà comunque possibile giocare un nuovo turno.

Per mantenere interesse e incentivo al gioco anche **per chi è stato primo in un turno precedente di gioco si prevede un punto bonus aggiuntivo di serata per ogni turno successivo al primo in cui un giocatore si 'conferma' primo del tavolo**. Ad esempio nel caso Andrea sia stato 1° nel primo turno di gioco, garantendosi già 4 Punti Campionato per la Giornata in corso, se in uno dei turni successivi si riconferma 1° ottiene un +1 Punto Campionato (e questo per ogni turno in cui eventualmente sia ancora 1°).

## REGOLE DI DETTAGLIO APPLICATE

### 10. Regole e codici dichiarativi di Campionato

1. 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 ultime 3 alla costituzione finale del monte a fine distribuzione;
2. Il giocatore che effettua una Chiamata deve contestualmente dichiarare il Trionfo chiamato come compagno.
3. VALUTAZIONE DELLA MANO E CODICE DICHIARATIVO

Considerata l'immissione di nuovi giocatori e per mantenere la logica comunicativa della fase di dichiarazione, soprattutto in una modalità di interazione resa difficoltosa dalla

distanza nella analisi delle espressioni e della gestualità, ecc.. si propone di attuare il 'codice non scritto' applicato dagli anziani giocatori che prevede in modo lineare che la *solità* sia indice di una *mano molto forte*, la *chiamata* sia prerogativa di chi ha una *mano media o medio/debole* (almeno in termini di punteggio oppure nel numero di Trionfi per il conseguimento dell'ultima presa) e il *Passo* la dichiarazione obbligata per chi ha *mano debolissima*. Si propone quindi di rispettare il seguente codice. Esso, mantenendo in parte la prerogativa dell'ordine di dichiarazione come opportunità maggiore di chiamata, esclude però il caso estremo che a chiamare (e acquisire il monte) possa essere chi ha *mano debolissima*. Senza questa 'correzione' comunicativa infatti il rischio verificato nella pratica è che in sostanza a chiamare sia sempre categoricamente il primo giocatore a parlare il che impoverirebbe il senso della fase di dichiarazione che deve essere anche informativo delle mani dei giocatori, pur consentendo margini strategici di scelta.

Ricevute le carte il giocatore valuta la mano completa in termini di **Punti, conteggiando** solo tal fine **solo** le **Decine** (Giove, Picciotti e Fuggitivo) e le **Cinquine** (Re e 4 Arie) e di numero di Trionfi **escludendo il Fujutu nel numero di "Trionfi" conteggiati**. Al suo turno di dichiarazione si deve quindi attenere a queste regole:

a. Chi possiede almeno uno dei seguenti requisiti:

- **ha Giove**

- **ha 7 Trionfi o più**

- **ha 15 punti o più**

- **è il Mazziere, se tutti hanno passato**

può chiamare senza nessuna dichiarazione aggiuntiva e la sua Chiamata può essere superata solo da una Solità.

b. Chi: - **ha 10 PUNTI**

e/o **5 o 6 TRIONFI**

→ può decidere di passare o chiamare ma in questo caso DEVE DICHIARARE: "**CHIAMO SENZA**" per informare gli avversari che si tratta di una Chiamata strategica ma da posizione 'debole'

c. Chi: - **ha 5 PUNTI o ZERO**

e/o **4 TRIONFI o meno**

→ DEVE DICHIARARE '**PASSO**'

Se tutti passano chi ha Giove si dichiara, fa vedere e acquisisce il Monte e successivamente esegue la Chiamata. Se tutti hanno passato e Giove è nel Monte il mazziere lo mostra ed ha diritto di chiamare un altro Trionfo come compagno.

4. La prima presa è aperta dal giocatore alla destra del dichiarante;

5. 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 un avversario 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.
6. 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.



## RACCOMANDAZIONI, ERRORI E PENALITÀ

### 11. Raccomandazioni

1. A distribuzione parziale o completa i giocatori sono tenuti a verificare il numero di carte ed eventualmente segnalare anomalie al mazziere per farlo procedere a nuova distribuzione;
2. 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.

### 12. Errori di distribuzione

La distribuzione deve essere rieseguita se:

- a. a fine distribuzione un giocatore ha un numero di carte errato;
- b. nel corso della distribuzione, per errore del mazziere o casualità, si è girata ed è stata vista da 1 o più giocatori una carta importante (Re, Arie o Picciotti), altrimenti si può proseguire.

### 13. Errori di gioco e penalità

In caso di errori di gioco che ai sensi del presente articolo richiedono l’irrogazione di una penalità, per non creare disparità di trattamento e mantenere omogeneità nel rispetto delle regole tra Tavoli diversi, l’irrogazione della stessa non può essere discrezionale sulla base di un giudizio dei componenti del tavolo. Pertanto, non appena ravvisata l’irregolarità, previa eventuale consultazione del responsabile della Giornata, essa deve comunque essere segnalata nella chat testuale per promemoria indicando il giocatore interessato e il tipo di errore.

- a. Scarto errato: nel caso si verifichi che lo scarto del dichiarante fosse errato (conteneva Re o Trionfi), lo scarto ed i punti in essa contenuti passano alla parte avversaria ed il giocatore è punito con una penalità di 1 punto partita; la smazzata viene quindi conteggiata regolarmente;
- b. Esposizione carte o 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 o come carta di apertura (se vuole) alla prima occasione, o (obbligatoriamente) non appena sia coerente con l’apertura di un altro giocatore.

Nel caso il giocatore non sia Solista, se la carta esposta è un Re, un’Aria o i Picciotti, il giocatore viene penalizzato di 1 punto partita.

c. Comunicazioni vietate di possesso di carte: qualora un giocatore comunichi verbalmente o faccia chiaramente intendere al compagno il possesso di Re, Arie o Picciotti o di essere compagno (o avversario) nella smazzata è punito con una penalità di 2 punti gioco;

d. Renonce o deroga all'obbligo a rispondere: se un giocatore non risponde al seme o non rispetta l'obbligo di tirare Trionfo in mancanza di carte del seme di apertura fa una renonce. Se il giocatore corregge il suo errore prima che la presa sia raccolta non subisce alcuna penalità, ma per la carta erroneamente esposta si applica quanto previsto al punto b., con l'eventuale penalità.

Chiunque ritenga che un giocatore possa non aver seguito il seme, può avvertirlo chiedendogli di verificare che non abbia carte del seme di apertura.

Qualora un giocatore rilevi e faccia verificare che un altro ha commesso una renonce in una mano precedente, prima che la smazzata sia conclusa e contabilizzata, allora si conclude comunque la smazzata e si segue il principio sottoesposto:

o se la parte del giocatore che ha commesso la renonce vince la smazzata, essa è annullata;

o se la parte del giocatore che ha commesso la renonce perde, allora la smazzata è contabilizzata regolarmente.

In entrambi i casi il giocatore che ha commesso la renonce viene penalizzato di 4 punti partita.

#### **14. 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. Il gioco deve essere condotto in silenzio sino al palesarsi di un compagno perché viene giocata la carta chiamata. Solo a quel punto tra compagni sono consentite ed accettate esclusivamente le espressioni riportate all'Art. 15.

#### **15. Espressioni e comunicazioni consentite tra i compagni**

Tutte e sole le seguenti comunicazioni sono quelle consentite esclusivamente tra i compagni per cui si sia palesata l'appartenenza alla stessa parte perché è stata già giocata la carta chiamata; non sono quindi consentite richieste "al buio", cioè quando ancora non si conosce il compagno. Nel caso di gioco con Solista le seguenti comunicazioni sono consentite sin da subito.

- *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 dà 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
- *Ci 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 (utilizzabile anche come “imperativo” corrispondente da parte del compagno);

## **16. Arbitraggio**

In caso di segnalazioni di irregolarità o necessità di irrogazione di penalità, è chiamato a decidere il responsabile della serata. Se il responsabile della serata facesse parte del tavolo, la decisione sarà presa a maggioranza da tutti gli altri presenti.