

# Regolamento Generale Tornei di “Maranna e Scupuni”

1. I tornei sono organizzati dalla Pro loco “Phiale aurea”, con il contributo del Comune di Caltavuturo e la collaborazione di The Coffee Shop.
2. Ai tornei possono partecipare tutti i giocatori di ambo i sessi che abbiano compiuto il sedicesimo anno di età e che si iscrivano in coppia entro e non oltre le ore 16:00 del **22 Luglio 2017. PARTECIPERANNO AL TORNEO LE PRIME 16 COPPIE ISCRITTE PER OGNI DISCIPLINA.**
3. Per iscriversi è necessario compilare apposito modulo predisposto scaricabile, dai siti della Pro loco, del Comune, o ritirabile presso la sede della Pro loco o il Bar “The Coffee Shop” in via Umberto I.
4. I tornei si svolgeranno a Caltavuturo in via Umberto I nei giorni **22 e 23 Luglio 2017** dalle **ore 17:00** alle **ore 20:30**.
5. Durante lo svolgimento dei tornei è ammessa una sola sostituzione di un unico giocatore con una persona che non stia già prendendo parte alle competizioni. La sostituzione non è consentita per gli incontri di semifinale e finale.
6. A chiusura delle iscrizioni verrà stabilita la formula dei singoli tornei che sicuramente prevederà l’accesso al turno successivo a seguito di vittoria di due incontri su tre.
7. L’arbitro delle partite sarà scelto, di volta in volta, dall’organizzazione.
8. La scelta della formula, il sorteggio e la formazione dei tabelloni dei tre tornei saranno effettuati il **22 Luglio 2017** alle ore **16.00** presso la sede di svolgimento del torneo.
9. I giochi verranno effettuati con un mazzo di carte siciliane.
10. I giocatori sono tenuti a comportarsi con sportività e correttezza, a rispettare gli orari previsti per gli incontri e soprattutto a rispettare i regolamenti.
11. Le coppie che non si presentino all’incontro, saranno dichiarate perdenti e non potranno più recuperare la partita.
12. E’ vietato appellare chiunque con offese o parolacce oltre che bestemmiare, esprimere offese di carattere razziale, politico e religioso nei confronti di chiunque. Non saranno tollerate baruffe o risse, pena l’espulsione dai tornei della manifestazione.
13. Per ragioni tecnico–organizzative le fasi del torneo potranno subire variazioni, che saranno comunicate tempestivamente.
14. La partecipazione alla manifestazione implica la conoscenza e l’incondizionata accettazione delle norme contenute nel presente Regolamento e in quelli specifici dei giochi e costituisce, da parte del partecipante, esplicito consenso alla Pro loco “Phiale aurea” ad inserire e trattare nel suo archivio i dati personali forniti ai sensi del D.Lgs. n. 196 del 30/6/2003 e dichiarazione di conoscenza dei propri diritti ai sensi della legge medesima.

# REGOLAMENTO MARIANNA

1. La Marianna è una variante del gioco della Briscola, con cinque carte e dichiarazioni che possono aiutare ad ottenere più punti.
2. Si gioca con un mazzo di 40 carte, siciliane, in quattro, due contro due. I compagni devono sedere uno di fronte all'altro.
3. La scelta del primo mazziere avviene tramite pesca dal mazzo e sarà colui che individua la carta più alta come valore nominale.
4. Il mazziere mescola le carte e le porge al suo avversario di sinistra perché le tagli (le divida in due pacchetti), ricompona il mazzo, invertendo l'ordine dei due pacchetti, e comincia la distribuzione a destra.
5. Tutti hanno diritto a mescolare il mazzo ma il mazziere ha diritto di farlo per ultimo.
6. Lo scopo del giuoco della Marianna è quello di ottenere più punti dell'avversario, mediante le prese e le dichiarazioni.
7. Vince la partita, la squadra che per prima raggiunge la soglia di 1001 punti.
8. Si qualifica al turno successivo la coppia che vince.
9. La distribuzione delle carte deve avvenire ad una ad una ed ogni giocatore inizialmente ne deve avere in mano 5.
10. Il primo giocatore a destra del mazziere gioca una carta e gli avversari, seguendo l'ordine di gioco, devono, a loro volta giocare una carta che permetta di strozzare quelle giocate dagli altri, usando una carta con un maggior valore di presa. Il giocatore che usa la carta con il maggior valore di presa si aggiudica le carte, e le mette in pila vicino a sé stesso.
11. L'ordine di presa nella Marianna, dal più forte al più debole, è il seguente: Asso, Tre, Re, Cavallo, Donna, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Due.
12. Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la propria giocata, si passa alla fase di pescaggio. Per primo pesca, dal mazzo, colui che si è aggiudicato la presa, e poi gli altri, seguendo l'ordine di gioco.
13. Il giocatore che ha pescato per primo, sarà, durante la mano successiva anche il primo a giocare, e così via fino all'esaurimento del mazzo.
14. Di volta in volta è la prima carta giocata ad ogni mano a decretarne il seme dominante.
15. Durante la smazzata, il giocatore quando è il suo turno può dichiarare di avere una "*Marianna*".
16. La Marianna è la coppia Re/Cavallo dello stesso seme.
17. Quando avviene una dichiarazione, il giocatore mostra la Marianna agli avversari, e incassa subito dei punti. Da questo momento il seme della Marianna dichiarata sarà considerato il seme di briscola per tutta la partita. Questo significa che la briscola (inteso come seme di briscola) non può cambiare durante ogni singola smazzata.
18. Quando un seme di briscola è stato dichiarato, per aggiudicarsi le prese, non è più sufficiente guardare il valore di presa delle singole carte giocate, dato che una carta col seme di briscola vince sempre sulle altre, indipendentemente dal proprio valore di presa.
19. Una carta di briscola può essere strozzata solo da un'altra carta di briscola.
20. Le Marianne, fanno intascare subito dei punti, e il loro valore aumenta man mano che vengono dichiarate.
21. Solo dopo la dichiarazione della prima Marianna è consentito fare "*segnali*" tra compagni.
22. Le carte non si possono fare vedere.
23. Non è consentito parlare o fare "*segnali*" fino alla dichiarazione della prima Marianna pena la perdita a tavolino della partita in corso.

24. In totale ci sono 120 punti che vengono suddivisi tra i giocatori durante la smazzata, in base alle prese. Al termine della smazzata ogni giocatore conta i punti che sono presenti nella pila delle carte da lui intascate secondo il seguente punteggio:

11 punti per l'Asso

10 punti per il Tre

4 punti per il Re

3 punti per il Cavallo

2 punti per la Donna

Le altre carte non danno punti.

25. Inoltre verranno assegnati dei punti per le dichiarazioni effettuate come segue:

40 punti per la prima Marianna che viene dichiarata

60 punti per la seconda Marianna

80 punti per la terza Marianna

100 punti per la quarta Marianna

26. Per quanto non espressamente regolamentato si fa riferimento ai manuali ufficiali del gioco.

# REGOLAMENTO SCOPONE SCIENTIFICO

1. Si gioca con un mazzo di 40 carte, siciliane, in quattro, due contro due. I compagni devono sedere uno di fronte all'altro.
2. La scelta del primo mazziere avviene tramite pesca dal mazzo e sarà colui che individua la carta più alta come valore nominale.
3. Il mazziere mescola le carte e le porge al suo avversario di sinistra perché le tagli (le divida in due pacchetti), ricompona il mazzo, invertendo l'ordine dei due pacchetti, e comincia la distribuzione a destra.
4. Tutti hanno diritto a mescolare il mazzo ma il mazziere ha diritto di farlo per ultimo.
5. La distribuzione delle carte deve avvenire ad una ad una ed ogni giocatore inizialmente ne deve possedere 10.
6. Se il giocatore cala un Re, è obbligato a prendere il Re e non la somma  $6+4=Re$ . Nel caso in cui non vi sia la carta uguale e siano possibili più modi di fare la somma, il giocatore può scegliere quello che ritiene più opportuno.
7. Se con una presa toglie tutte le carte dal tavolo, fa scopa e pone la carta giocata scoperta a lato di quelle prese.
8. Se non può o non vuole prendere cala una carta di valore diverso da quelle che sono sul tavolo.
9. Il giocatore che ha effettuato l'ultima presa ha diritto a prendere anche le carte che sono rimaste sul tavolo al termine della smazzata. Non è consentito al mazziere segnare scopa con l'ultima presa.

**10.** I punti sono i seguenti:

Ogni scopa vale un punto.

La coppia che ha preso 21 o più carte segna un punto. Se ne hanno prese 20 ciascuna il punto si annulla. (CARTE)

La coppia che ha preso 6 o più carte di denari segna un punto. Se ne hanno presi 5 ciascuna il punto si annulla. (ORI)

La coppia che ha preso il 7 di Denari segna un punto. (SETTEBELLO)

Ogni coppia cerca, tra quelle prese, la carta di maggior valore di ciascun seme secondo il seguente criterio: 7 (vale 21 punti), 6 (vale 18 punti), Asso (vale 16 punti), 5 (vale 15 punti), 4 (vale 14 punti), 3 (vale 13 punti), 2 (vale 12 punti) e le figure, ossia Re, Cavallo e Donna (che valgono 10 punti). Si sommano i quattro valori: la coppia che ha la somma più alta segna un punto; se le somme sono pari il punto si annulla; se una coppia manca completamente di un seme il punto viene segnato dagli avversari; se entrambe le coppie mancano di un seme si sommano le carte di maggior valore dei tre disponibili. (PRIMIERA)

11. La partita viene vinta dalla coppia che raggiunge per prima i 21 punti.
12. Se entrambe le coppie arrivano contemporaneamente a 21 si gioca ad oltranza.
13. Durante la smazzata non è permesso né parlare né fare “segnali” pena la perdita a tavolino della partita in corso.
14. Per quanto non espressamente regolamentato si fa riferimento ai manuali ufficiali del gioco.