

REGOLAMENTO

3° TORNEO “GOLD CHAMPION” DI BRISCOLA CHIAMATA

- Prima mano **NORMALE** – Chiamate al buio **NO**

• Possibilita' di andare a monte: (**non obbligatorio**) **QUATTRO 2** o con fino a **5 PUNTI IN MANO**
Ma deve essere dichiarato entro il proprio termine di chiamata.

• 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.

• In un tavolo con **5** giocatori si giocano **10 mani** ogni turno; in un tavolo con **6** giocatori si giocano **12** mani ogni turno.

• 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 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 al tavolo

I	II	III	IV	V	VI
14	10	7	4	1	1

Punteggi Chiamata	61	70	80	90	100	110	120	Cappotto non chiamato
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