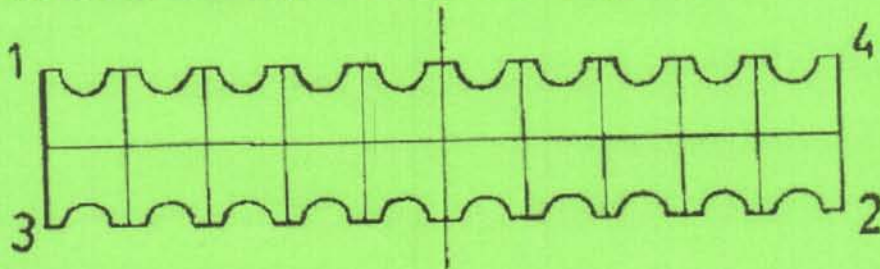


REGOLAMENTO PER IL GIOCO
DELLA SCOPA A COPPIE

FEDERAZIONE SVIZZERA
GIOCATORI DI SCOPA

Art. 1

Per giocare a scopa è necessario essere in quattro.
Due coppie: una contraddistinta dai numeri 1 – 2 e l'altra contraddistinta dai numeri 3 – 4. Le due coppie sono avversarie e si dispongono al tavolo da gioco come dalla figura sottostante.



Art. 2

Per giocare a scopa sono obbligatorie le griglie guida (introdotte nell'anno 1990).

Art. 3

Si adoperano carte Milanesi numerate, il cui mazzo è composto da quattro gruppi di carte.

Ogni gruppo è composto da dieci carte: in totale quaranta.

I gruppi sono: Picche, Fiori, Cuori, Quadri.

Ogni gruppo è così composto: Asso, Due, Tre, Quattro, Cinque, Sei, Sette, Fante, (che vale otto), Donna o Regina (che vale nove), Re (che vale dieci).

Art. 4

Prima di iniziare il gioco si farà la scelta del primo mazziere. Siccome questo costituisce un vantaggio si sceglierà alla cieca (cioè a mazzo coperto) una carta ciascuno e colui che avrà scelto la carta minore, cioè partendo dall'uno (Asso) al dieci (Re) sarà designato mazziere.

Art. 5

Il mazziere deve mescolare le carte senza vederle e deve presentarle, coperte, all'avversario che ha la facoltà di mescolarle una sola volta e ripresentarle coperte al mazziere che può nuovamente mescolarle senza vederle.

Prima di iniziare la distribuzione deve passare il mazzo all'avversario più vicino perchè questi lo alzi al massimo due volte, sempre a mazzo coperto.

Art. 6

Le carte si distribuiscono nel modo seguente: una per volta ad ogni giocatore, una in tavola ad ogni passaggio fino al totale di quattro carte.

Ogni giocatore dovrà avere un totale di nove carte. E' fatto obbligo ad ogni giocatore di contarsi le carte senza vederle prima dell'inizio del gioco al fine di constatare che la distribuzione è stata fatta regolarmente. Se si verifica un errore nella distribuzione delle carte, queste si rifanno e si ridistribuiscono rimanendo mazziere lo stesso giocatore. La distribuzione deve avvenire con il pannello divisorio a posto. Se, durante lo svolgimento della partita, un giocatore si accorge di avere una carta in meno e la stessa viene ritrovata, questi la riprende senza obbligo di giocarla e il gioco continua regolarmente. Nel caso venisse appurato che a un giocatore manchi una carta, la coppia verrà penalizzata con la sottrazione di 2 punti.

Art. 7

Effettuata la distribuzione delle carte ed inserite le quattro al centro della griglia, se si verifica che in queste vi sono tre o quattro Re, si dovrà rifare il mazzo come pure nel caso in cui la somma delle quattro carte non è superiore a dieci, questo poichè la scopa di prima giocata non è valida.

Art. 8

I giocatori devono tenere una posizione corretta più vicina possibile al tavolo di gioco.

Ogni arretramento ingiustificato potrà essere punito.

Art. 9

Ogni giocatore non può vedere le proprie carte se prima il proprio compagno non ha effettuato la giocata e questo vale per il terzo e quarto giocatore.

Chi guarda anzitempo le proprie carte commette fallo tecnico ed incorre nelle penalità previste.

Il gioco inizia dal primo giocatore a destra del mazziere e via via tutti gli altri.

Le carte devono essere introdotte orizzontalmente nella griglia senza interruzione dall'inizio alla fine.

La presa è obbligatoria. Tutti i giocatori hanno facoltà di intervenire affinché la stessa si effettui regolarmente.

Non si possono vedere le carte già prese (dopo il primo giro di gioco) sia le proprie che quelle della coppia avversaria.

Le prime sei carte devono essere giocate nel tempo massimo di 20 secondi, le ultime tre nel tempo massimo di 40 secondi.

Qualora una coppia, volutamente, esagerasse nel tempo da impiegare per ogni giocata e superasse continuamente tale limite stabilito, è facoltà della coppia avversaria far intervenire la Giuria, la quale deciderà sulla penalità.

Art. 10

Il primo giocatore sceglie una carta tra quelle che ha in mano e la introduce nell'apposita griglia nello spazio libero più vicino al centro.

A carta giocata, se la presa è possibile, raccoglie con essa tutte le carte che questa consente con calcolo matematico, partendo dalla carta più bassa e per ultimo la carta giocata. Non è consentito raccogliere due o più carte quando la carta in quel momento giocata trova nella griglia corrispondenza con altra di uguale valore.

Penalità per gli Articoli 8/9/10:

- 1a infrazione = richiamo
- 2a infrazione = togliere 1 punto
- 3a infrazione = togliere 4 punti

Art. 11

La presa si fa con carta di uguale valore, se essa si trova nella griglia, oppure con calcolo matematico qualora ne sussista la possibilità. Se le possibilità di presa sono diverse, è facoltà del giocatore scegliere quella a lui più favorevole. Una volta scelta, non è più possibile cambiarla con tardivo ripensamento.

Art. 12

Quando, dopo una presa, si lascia nella griglia una o più carte il cui valore non superi dieci, l'avversario di destra, se possiede una carta di tale valore, ha la possibilità di segnare scopa. Questa vale un punto e si indica lasciando scoperta la propria carta mettendola per metà sotto il proprio mazzetto di carte precedentemente o in quel momento raccolte.

Giocare fuori turno comporta, per la coppia che ha commesso l'irregolarità, la sottrazione di un punto.

Il giocatore non è obbligato a giocare la carta preventivamente preparata.

La carta non si intende giocata, sino a che non abbia toccato la griglia.

Gli Assi, i Tre, i Cinque ed i Sette vanno sempre giocati con la punta rivolta verso il centro del tavolo, partendo da chi effettua la giocata.

Art. 13

Aver giocato tutte le nove carte significa aver fatto una mano: le carte rimaste nella griglia appartengono alla coppia che ha effettuato l'ultima presa.

Non è consentito segnare scopa con l'ultima carta giocata dal mazziere.

Terminata la mano i punti vanno contati immediatamente e dichiarati.

Art. 14

Alla fine della mano è assolutamente proibito ai giocatori componenti la coppia abbandonare contemporaneamente il tavolo da gioco. In caso contrario, la coppia viene estromessa dalla gara.

Art. 15

Durante la partita ai giocatori è vietato fumare, fare rumore con carte o altri oggetti, usare il Natel e fare qualsiasi cosa che possa essere vista o udita dal proprio compagno.

Ai trasgressori di queste norme sono comminate delle penalità.

Penalità:

- 1a infrazione = togliere 1 punto
- 2a infrazione = togliere 4 punti
- 3a infrazione = estromissione dalla gara

Art. 16

In ciascuna mano si possono realizzare un massimo di quattro punti oltre alle eventuali scope.

SETTEBELLO:	(sette di quadri)	vale un punto
QUADRI:	per la coppia che ne ha raccolti più di cinque	vale un punto
CARTE:	per la coppia che ne ha raccolte più di venti	vale un punto
PRIMIERA:	per la coppia che totalizza il maggior punteggio presentando una carta per gruppo	vale un punto

La PRIMIERA, i QUADRI, e le CARTE sono punti che potrebbero non venire assegnati se si verifica il caso di parità e cioè:

CARTE: venti per coppia
QUADRI: cinque per coppia
PRIMIERA: punteggio pari

Art. 17

La primiera è costituita da quattro carte di diverso gruppo, e di maggiore valore a tale effetto.

Al fine del conteggio, i valori delle carte sono i seguenti:

FANTE:	vale	8
DONNA (o REGINA)	vale	9
RE	vale	10
DUE	vale	12
TRE	vale	13
QUATTRO	vale	14
CINQUE	vale	15
ASSO	vale	16
SEI	vale	18
SETTE	vale	21

Una coppia non può conseguire il punteggio della primiera qualora fosse completamente mancante di un gruppo, qualunque sia il valore degli altri tre. Se si verifica il caso che ambedue le coppie sono mancanti di un gruppo, si conteggeranno, per tutte e due, i valori delle altre carte e verrà assegnato il punto a quella che avrà conseguito il punteggio maggiore.

Art. 18

Se, dopo un numero indeterminato di smazzate, sommando i punti conseguiti in ciascuna di esse, una delle due coppie raggiunge il totale di ventun punti o di venticinque nella finale, ha vinto la partita.

In caso di parità si procede al conteggio delle giocate ed in seguito:

- A) in caso di giocate dispari si giocherà una sola mano;
- B) in caso di giocate pari si giocheranno due mani;
- C) in caso di ulteriore parità si continuerà con due mani.

Art. 19

In ogni gara sarà designata una giuria di tre membri che deciderà inappellabilmente su ogni controversia.

La stessa è obbligata ad avere a disposizione una copia del presente Regolamento di gioco.

Art. 20

La giuria è obbligata ad assistere fino alla conclusione della gara onde evitare contestazioni.

La giuria può intervenire in ogni momento, anche se non richiesta, per far rispettare il regolamento di gioco.

Art. 21

L'arbitraggio è obbligatorio solo per la finale. Può essere richiesto a partire dai quarti di finale. Gli arbitri possono assumere le competenze della giuria e sono responsabili della distribuzione delle carte.

Art. 22

Tutte le infrazioni al presente regolamento comportano delle penalità.

In rapporto alla loro gravità la giuria, a suo insindacabile giudizio, potrà decidere per:

Il richiamo, la penalizzazione da uno a quattro punti o l'estromissione della gara.

Art. 23

Il presente regolamento annulla e sostituisce tutti i precedenti ed è parte integrante degli statuti FSGS.

Cavigliano, Ottobre 2003

Il presidente:

Giancarlo Vacchini

Il vice-presidente:

Fabio Colombini

Il segretario/cassiere:

René Unternährer