6° "GRAND PRIX"

Federazione Italiana Tempo Libero FITeL

Campionato interregionale di scopone a squadre 2016

Comune di Asti

FITeL Piemonte

REGOLAMENTO

Notizie, foto e classifiche:

www.fitelghiaccio.it

www.radioasti.it

BANCA C.R.ASTI

CASSA DI RISPARMIO DAL 1842

INTRODUZIONE

A. La partecipazione al campionato è riservata ai Comuni, alle Frazioni, ai Comitati Palio, ai Quartieri nonché ai Bar, alle Aziende, alle Associazioni e ai Circoli ricreativi operanti sul territorio provinciale.

B. Chiunque può iscrivere al torneo **una o più squadre, formate da quattro giocatori**.

C. Previo invito, possono partecipare alla manifestazione formazioni esterne alla provincia di Asti, purché in possesso di requisiti giudicati idonei dagli organizzatori.

D. Il torneo designa la squadra campione interprovinciale di scopone, alla quale è assegnato il trofeo "GRAND PRIX" FITeL. La squadra che vince il torneo ha diritto a mantenere il trofeo per un anno, poi deve restituirlo integro agli organizzatori per la nuova edizione. Si aggiudica definitivamente il trofeo la squadra che vince il torneo per tre volte anche non consecutive.

E. Per ogni squadra deve essere indicato un responsabile, il quale è il referente degli organizzatori per tutti gli aspetti inerenti il torneo.

F. Ogni squadra deve dotarsi di due mazzi di carte da gioco.

G. Nel corso del torneo i giocatori assenti possono essere sostituiti da chiunque non ha ancora disputato partite in altre formazioni (comunque in regola con quanto previsto a pag. 3).

H. Tutte le serate di gioco sono disputate il venerdì (salvo esigenze diverse), alle ore 21.00, secondo un calendario prestabilito, a seguire fino alla conclusione del campionato. Eventuali modifiche al calendario di gara sono comunicate ai responsabili delle squadre in gara dall'organizzazione.

I. La prima fase del campionato si articola in 4 o 5 serate.

J. La quota d'iscrizione al campionato è fissata in € 160,00 per squadra, **da versare entro la data di presentazione della manifestazione.**

ISCRIZIONI: € 160,00 PER SQUADRA

BANCA C.R.ASTI
CASSA DI RISPARMIO DAL 1842

COMPOSIZIONE SQUADRE

A. Al fine della composizione delle squadre sono considerati stranieri:
- per le formazioni dislocate o aventi sede sul territorio dei Comuni capoluogo, i giocatori provenienti da fuori tali Comuni;
- per le formazioni dislocate o aventi sede sul territorio Provinciale i giocatori provenienti da Comuni non confinanti e da fuori Provincia;

B. Non sono considerati stranieri i giocatori nati o che hanno avuto la residenza per almeno cinque anni sul territorio provinciale, a condizione che siano iscritti per la squadra del comune di nascita o nel quale erano residenti (**valore 1 punto**).

C. Ai giocatori sono attribuiti i seguenti punteggi:
- Giocatori stranieri: **3 punti**;
- Giocatori residenti nel comune sede della squadra ed in 1 (uno) comune confinante: **1 punto**.

D. La somma dei punteggi dei 4 giocatori di ogni squadra non deve superare 6 (sei) punti.

E. Ogni formazione, fatto salvo quanto previsto ai punti A, B, C e D, può schierare al massimo 2 (due) giocatori che hanno vinto il campionato italiano UIGC nelle ultime 10 edizioni, ovvero a partire dall'anno 2006.

F. Gli organizzatori si riservano la possibilità di accettare l'iscrizione di squadre in deroga a quanto sopra.

BANCA C.R.ASTI
CASSA DI RISPARMIO DAL 1842

REGOLE GENERALI

1. Tutte le serate di gioco sono disputate il venerdì (esclusi eventuali turni infrasettimanali), alle ore 21.00, a seguire fino alla conclusione del campionato. Eventuali modifiche al calendario di gara, sono comunicate ai responsabili delle squadre in gara dagli organizzatori.

2. I giocatori nell'arco del campionato possono gareggiare per un'unica squadra. L'accertato mancato rispetto di questa regola comporta penalizzazioni in termini di punteggio sia individuali sia di squadra ai trasgressori; i punteggi sono distribuiti così come descritto al paragrafo 11) delle presenti "REGOLE GENERALI".

3. Nel corso del campionato i giocatori assenti possono essere sostituiti, attenendosi alle regole del paragrafo "INTRODUZIONE" (pagg. 2 e 3), da chiunque non ha ancora disputato partite in altre formazioni, fermo restando che il sostituto non può nel proseguimento della stessa edizione giocare in altre squadre.

4. Per tutta la durata del campionato i giocatori mantengono l'ordine progressivo indicato nell'elenco iscritti dal responsabile della squadra all'atto dell'iscrizione. Eventuali giocatori che ne sostituiscono altri, occupano lo stesso posto lasciato libero dai giocatori sostituiti.

5. Giocatori della stessa squadra non possono giocare in coppia tra loro.

6. Le partite sono disputate attenendosi alle indicazioni riportate alla pagina 7, titolo "REGOLE DI GIOCO", del presente regolamento.

7. Ad ogni serata di gara, in ciascun girone, si formano quattro tavoli di gioco composti da quattro giocatori appartenenti ognuno ad una delle squadre sorteggiate nel girone.

8. Ogni giocatore, per ciascuna serata di gara, disputa tre partite al meglio dei 21 punti, accoppiato in successione con gli altri tre giocatori facenti parte del tavolo di gioco.

9. Ogni giocatore, nel corso delle 3 partite, deve cambiare, almeno una volta, la posizione al tavolo.

10. I giocatori che iniziano la serata di gara, nel corso della stessa non possono essere sostituiti.

11. Eventuali squadre impossibilitate a presentarsi complete alle serate di gara (con quattro giocatori), non acquisiscono punti ai tavoli ove era prevista la presenza dei giocatori assenti, così come gli stessi non acquisiscono punti ai fini della classifica individuale. Pertanto a tavolino sono assegnati, agli altri tre giocatori componenti il tavolo di gioco ove era prevista la presenza del giocatore assente, 200 punti a testa ai fini della classifica individuale e sei punti per la classifica a squadre alle rispettive formazioni di appartenenza.

12. Ciascuna squadra non può mai, in ogni caso, schierare giocatori non in regola con quanto previsto al paragrafo "INTRODUZIONE" (pagg. 2 e 3). L'inosservanza di questa regola comporta penalizzazioni ai tavoli ove avviene la presenza dei giocatori non in regola, con l'applicazione dei punteggi secondo quanto riportato nel paragrafo precedente.

13. Le smazzate devono essere sempre ed in ogni caso, anche a risultato già acquisito, portate a termine. Il giocatore resosi responsabile dell'interruzione della smazzata

(lancio delle carte sul tavolo, concessione di partita vinta alla coppia avversaria, ecc...), è penalizzato con la sottrazione di 50 (cinquanta) punti dal punteggio individuale totalizzato nella serata e alla squadra alla quale appartiene sono sottratti 3 punti dal punteggio di squadra realizzato in serata.

14. Al termine delle smazzate devono essere contati i punti realizzati da ogni coppia e i medesimi vanno trascritti sul tabellino segnapunti. I punti segnati sul tabellino, una volta ricomposto il mazzo, non possono subire modifiche. La consegna dei tabellini segnapunti riportanti il risultato finale di ogni partita significa l'accettazione da parte i componenti del tavolo di quanto su essi riportato.

15. Tutti gli iscritti al campionato, devono comportarsi in modo corretto nelle varie fasi di gioco e tenere un atteggiamento rispettoso nei confronti degli altri giocatori al tavolo. Chiunque tiene un comportamento non consono, è sanzionato, a giudizio insindacabile degli organizzatori, con l'applicazione di penalizzazioni in termini di punti, con la squalifica temporanea e fino all'espulsione dalla manifestazione.

16. Gli organizzatori si riservano la facoltà di non accettare l'iscrizione al campionato di squadre o giocatori che, negli anni precedenti, hanno tenuto un comportamento scorretto o non consono all'etica sportiva richiesta dalla manifestazione.

17. I punteggi a squadre e individuali, al termine di ogni serata di gioco, sono determinati così come esemplificato alle pagine 11 e 12, titolo "DETERMINAZIONE PUNTEGGIO DI SQUADRA E INDIVIDUALE" e alla pagina 13, titolo "PUNTI INDIVIDUALI DA ASSEGNARE A CIASCUN GIOCATORE A CONCLUSIONE DI OGNI PARTITA IN RELAZIONE AL PUNTEGGIO CONSEGUITO AL TERMINE DELLA PARTITA STESSA" del presente regolamento.

18. In ogni girone, al momento del sorteggio o della composizione dello stesso, gli organizzatori designano un coordinatore.

19. Al termine di ogni serata di gara della fase eliminatoria i coordinatori di ogni girone conteggiano i punteggi parziali di ogni giocatore, i quali sommati tra loro determinano la classifica finale individuale; conteggiano altresì i punteggi di squadra, i quali, sommati tra loro, designano le squadre che accedono alla fase successiva. I punteggi ottenuti, unitamente ai risultati finali di ogni partita, sono riportati dai coordinatori dei gironi su appositi moduli ed inviati in fax o in posta elettronica agli organizzatori entro le ore 13.00 del giorno successivo a quello di gara.

20. Dagli ottavi in poi, finale esclusa, i coordinatori di ogni girone, al termine delle serate, provvedono al calcolo dei punteggi acquisiti dalle squadre per individuare le formazioni che accedono ai turni successivi ed inviano i risultati agli organizzatori, attenendosi alle modalità già illustrate per la fase eliminatoria.

21. Sui moduli da inviare agli organizzatori i coordinatori di girone, oltre ai punteggi ed ai risultati finali di ogni partita, devono indicare, per ciascuna squadra, i nominativi dei giocatori assenti e le generalità dei loro sostituti. L'arrivo dei moduli compilati, significa l'accettazione da parte i componenti il girone di quanto su essi riportato. Il contenuto dei moduli è l'unico elemento che fa fede in ogni controversia.

22. In occasione della semifinale e della finale il calcolo dei punteggi, al fine di proclamare le formazioni qualificate o la squadra vincente, è effettuato dagli organizzatori. Unicamente per la finale, è prevista la direzione di un arbitro le cui decisioni sono insindacabili.

23) Al termine di ogni fase della gara, semifinale e finale comprese, se due o più squadre sono in parità avendo conseguito uguale punteggio, le discriminanti che determinano la squadra che si qualifica al turno successivo o vince il campionato sono, in ordine prioritario, le seguenti:

a) punteggio più alto ottenuto sommando i punteggi individuali realizzati nel corso della 1ª fase od in serata (dagli ottavi di finale in avanti) dai giocatori componenti le squadre in ballottaggio;
b) punteggio più alto ottenuto sommando i punteggi di squadra realizzati in serata ed i punteggi di squadra di tutte le serate precedenti;
c) punteggio più alto ottenuto sommando i punteggi individuali realizzati in serata ed i punteggi individuali di tutte le serate precedenti;
d) punteggio individuale più alto conseguito nel corso della 1ª fase od in serata tra i giocatori facenti parte delle squadre in ballottaggio;
e) punteggio individuale più alto conseguito nelle singole serate fino a quel momento della manifestazione.

Persistendo la parità, la squadra qualificata alla fase successiva è determinata dagli organizzatori mediante sorteggio. Solo ed unicamente per la finale, se due o più squadre sono in assoluta parità dopo la verifica delle discriminanti riportate ai punti a), b), c), d) ed e), si procede alla ripetizione della serata, in data stabilita dagli organizzatori, con la partecipazione delle quattro squadre finaliste.

24. I punteggi individuali che devono eventualmente servire da discriminante, in caso di parità tra due o più formazioni, per determinare la classifica a squadre sono così individuati:

a) fase eliminatoria (il punteggio individuale totale ottenuto dai giocatori nel corso di tutta la fase);
b) ottavi, quarti, semifinale e finale (il punteggio individuale ottenuto dai giocatori in serata);

25. Le sedi ove si disputano i quarti di finale, la semifinale e la finale del campionato sono decise e rese note dagli organizzatori.

26. Per motivi logistici gli organizzatori si riservano, in ogni fase del campionato, la facoltà di variare l'ordine delle sedi di gara o di far disputare serate di gara, previo avviso ai responsabili delle squadre interessate, in date e sedi alternative rispetto a quelle in calendario.

27. Gli organizzatori, si riservano, in via del tutto eccezionale e fatte le debite valutazioni, di accettare l'iscrizione di squadre in deroga a quanto previsto a pag. 3 del presente regolamento.

PER I COORDINATORI DEI GIRONI

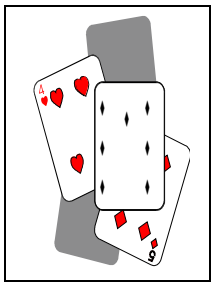
INVIO RISULTATI ENTRO LE ORE 13.00 DEL GIORNO SUCCESSIVO AL TURNO DI GARA CON:

FAX: 0141320661,

OPPURE E-MAIL:

1897.nello@gmail.com

REGOLE DI GIOCO



1) Inizio della partita
All'inizio d'ogni partita, dopo che ciascun giocatore ha occupato il posto al tavolo, si stabilisce chi è il primo mazziere. E' posto il mazzo di carte a dorso coperto sul tavolo. Ogni giocatore sceglie una carta. Risulta mazziere chi estrae la carta col più alto valore della primiera.

2) Taglio delle carte
L'avversario di sinistra ha la facoltà di mescolare le carte all'avversario di destra non più di una volta, presentandole poi a mazzo scoperto al mazziere (o cartaro), il quale deve nuovamente mescolarle senza vederle. Prima di iniziare la distribuzione delle carte, il mazziere deve passare il mazzo all'avversario di sinistra perché questo lo alzi (o tagli) 1 sola volta ricomponendo poi il mazzo. E' fatto divieto a chiunque di guardare l'ultima carta del mazzo.

3) Distribuzione delle carte
Le carte si distribuiscono secondo il seguente ordine: **tre ad ogni giocatore - due a dorso coperto sul tavolo - tre ad ogni giocatore - due a dorso coperto sul tavolo - tre ad ogni giocatore**. In totale ogni giocatore deve avere nove carte.
Ogni giocatore deve contare le proprie carte senza vederle, al fine di constatare se 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.
Se, durante lo svolgimento della partita un giocatore si accorge di avere una carta in meno e questa è ritrovata a terra, questi la raccoglie ed il gioco continua regolarmente.

4) Carte sul tavolo
Se accade che, girate le quattro carte a dorso coperto sul tavolo, tre o quattro di queste sono RE oppure la loro somma è inferiore o uguale a 10, si deve rifare la distribuzione.

5) Smazzata
Aver giocato tutte le carte in mano significa aver completato una smazzata; le carte che eventualmente rimangono sul tavolo al termine della stessa appartengono alla coppia che ha fatto l'ultima presa. Non si segna scopa con l'ultima carta giocata dal mazziere.

6) Presa obbligatoria
La presa è obbligatoria; tutti e tre i giocatori al tavolo hanno facoltà di intervenire affinché tutto si svolga regolarmente.
Non è consentito raccogliere due o più carte quando la carta giocata trova sul tavolo corrispondenza con altra di uguale valore.

7) Presa alternativa
La presa si fa con una carta di uguale valore se essa si trova già sul tavolo, oppure con la somma di più carte qualora sussista la possibilità di presa.
Se le citate possibilità sono diverse, è facoltà del giocatore scegliere quella a lui più favorevole. Una volta scelta la presa, non è possibile cambiare con tardivo ripensamento.

8) Segnare scopa
Quando, dopo una presa, si lasciano sul tavolo una o più carte il cui valore è uguale o inferiore a 10, l'avversario di destra, se possiede una carta di tale valore, ha la possibilità di segnare scopa, inserendo la propria carta per metà scoperta sotto il proprio mazzetto di carte in precedenza o in quel momento raccolte. La scopa vale un punto.

9) Conteggio punti nello scopone
In ciascuna mano si possono realizzare un massimo di quattro punti più le eventuali scope. I quattro punti sono i seguenti:

1 punto = SETTEBELLO (sette di quadri o di denari);
1 punto = ORI (o denari), per la coppia che ne ha raccolti più di cinque;
1 punto = CARTE, per la coppia che ne ha raccolte più di 20;
1 punto = PRIMIERA, per la coppia che totalizza il maggior punteggio presentando una carta per seme.

La primiera, gli ori e le carte sono punti che potrebbero non essere assegnati se si verifica il caso di parità, vale a dire:

PRIMIERA = punteggio pari;
ORI = cinque per coppia;
CARTE = venti per coppia.

10) Conteggio della primiera
La primiera è costituita dal valore della somma di quattro carte di seme diverso. Al fine del conteggio i valori delle carte sono i seguenti:

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

Una coppia non può procedere al conteggio della primiera qualora sia mancante di un seme. Se si verifica il caso che entrambe le coppie manchino di un seme, si conteggia per ambedue la somma del valore degli altri tre semi, assegnando il punto alla coppia che ottiene il punteggio maggiore.

11) Vincita della partita
Dopo un numero indeterminato di smazzate, sommando i punti conseguiti in ciascuna di esse, la coppia che raggiunge il totale di 21 ha vinto la partita. In caso di parità a 21 punti od oltre, si prosegue con una sola smazzata ed in caso di ulteriore parità con smazzate ad oltranza finché una delle due coppie prevale nel punteggio.

BANCA C.R.ASTI
CASSA DI RISPARMIO DAL 1842

FASI CAMPIONATO

FASE ELIMINATORIA

In questa fase il numero delle squadre, tramite gironi eliminatori, è ridotto ad un numero di formazioni, a giudizio degli organizzatori, congruo per la disputa degli ottavi di finale.

Al termine di questa fase è stilata in ogni girone la classifica individuale che assegna ai giocatori meglio classificati i premi previsti.

Ai fini delle classifiche individuali al termine della fase eliminatoria, se due o più giocatori conseguono uguale punteggio, è assegnato il piazzamento migliore al giocatore che nelle singole serate ha realizzato il punteggio più alto.

Le squadre partecipanti, secondo il numero delle iscritte, mediante sorteggio pilotato, sono raggruppate in gironi composti di quattro od eventualmente cinque squadre ognuno.

Le serate di gara sono quattro per quel che riguarda i gironi da quattro squadre e cinque per gli eventuali gironi da cinque squadre.

Le squadre inserite nei gironi da cinque a turno riposano per una serata. La successione dei turni di riposo è determinata dal sorteggio nel seguente modo: la squadra 1ª estratta riposa nella 5ª serata di gara, la squadra 2ª estratta riposa nella 3ª serata di gara, la squadra 3ª estratta riposa nella 4ª serata di gara, la squadra 4ª estratta riposa nella 2ª serata di gara, la squadra 5ª estratta riposa nella 1ª serata di gara.

Tutte le squadre iscritte al campionato, a turno, disputano una serata di gara nella sede indicata per la disputa delle gare interne al momento dell'iscrizione al torneo. L'ordine di estrazione determina le sedi di gara; nella sede della squadra 1ª estratta è disputata la 1ª serata di gara, nella sede della squadra 2ª estratta è disputata la 2ª serata di gara e così via. Per le squadre invitate, il sorteggio dei gironi è pilotato, in modo da ridurre al minimo il disagio degli spostamenti ed il chilometraggio.

Accedono di diritto alla fase successiva le prime due squadre classificate nei gironi da quattro squadre e le prime tre squadre classificate negli eventuali gironi da cinque.

In caso di necessità, al fine di avere un numero adeguato di squadre qualificate per gli ottavi di finale, le squadre mancanti, da aggiungere alle squadre qualificate di diritto, sono ripescate tra quelle che hanno totalizzato il punteggio più alto tra le squadre classificate al terzo posto nei gironi da quattro squadre ed al quarto posto nei gironi da cinque squadre ed eventualmente tra quelle che hanno totalizzato il punteggio più alto tra le quarte classificate nei gironi da quattro squadre e le quinte nei gironi da cinque squadre.

Le squadre prime classificate nei rispettivi gironi sono considerate teste di serie negli ottavi di finale; sono quindi possibilmente collocate in gironi diversi e non s'incontrano tra loro.

OTTAVI DI FINALE

In questa fase il numero delle squadre partecipanti è ridotto a 16.

Le squadre che hanno superato la fase eliminatoria, mediante “TABELLONE PREDETERMINATO”, sono suddivise in gironi composti di quattro squadre ognuno, previa possibile collocazione delle teste di serie in gironi diversi.

Questa fase è disputata in una sola serata di gara.

Le prime squadre componenti ogni girone hanno diritto a disputare la serata di gara nella propria sede. Previo accordo tra i responsabili delle quattro squadre componenti i singoli gironi è possibile disputare la serata di gara nella sede di una delle altre tre squadre.

Accedono alla fase successiva le due squadre di ogni girone che hanno totalizzato il punteggio più alto durante la serata, fatti salvi eventuali ripescaggi al fine di avere 16 squadre classificate per i quarti di finale.

QUARTI DI FINALE

Nel corso di una sola serata di gara, in questa fase, le squadre partecipanti sono ridotte ad otto.

Le 16 squadre che hanno superato gli ottavi di finale sono raggruppate in quattro gironi da quattro squadre ognuno, mediante “**TABELLONE PREDETERMINATO”**.

Le sedi della serata di gara sono stabilite dagli organizzatori.

Accedono alla semifinale le due squadre di ogni girone che hanno totalizzato il punteggio più alto durante la serata.

SEMIFINALE

E’ la fase durante la quale sono designate le quattro squadre aventi diritto a disputare la finale per l'aggiudicazione del trofeo "GRAND PRIX” FITeL.

Le otto squadre rimaste in gara, sono divise, come da “**TABELLONE PREDETERMINATO”**, in due gironi da quattro squadre ognuno.

Le sedi della serata di gara sono stabilite dagli organizzatori.

Accedono alla finale le due squadre di ogni girone che hanno totalizzato il punteggio più alto.

FINALE

Le quattro squadre rimaste in gara s’incontrano per aggiudicarsi il trofeo "GRAND PRIX” FITeL.

La sede della serata di gara è stabilita dagli organizzatori.

Si aggiudica il campionato la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto.

DETERMINAZIONE PUNTEGGIO DI SQUADRA ED INDIVIDUALE

Il girone ipotizzato nell'esempio, ottenuto mediante sorteggio, è composto di 4 squadre denominate X, Y, Z e K.
Ogni tavolo di gioco è formato da 4 giocatori, appartenenti ciascuno ad una squadra diversa.
Il tavolo di gioco che si prende in esame è formato dai giocatori denominati A, B, C e D, appartenenti rispettivamente alle squadre denominate X, Y, Z e K.

PARTITA 1		PARTITA 2		PARTITA 3	
A	C	A	B	A	B
B	D	C	D	D	C
21	19	21	10	23	22

TAB. 1

GIOCATORI	A (X)	B (Y)	C (Z)	D (K)	
Punti partita 1	81	81	19	19	=200
Punti partita 2	90	10	90	10	=200
Punti partita 3	79	21	21	79	=200
TOTALE	250	112	130	108	=600

TAB. 2

SQUADRA	PUNTI
X	9
Y	3
Z	3
K	3

TAB. 3

PARTITA 1 (vedi TAB. 1): è disputata dal giocatore A, appartenente alla squadra X, accoppiato al giocatore B, appartenente alla squadra Y, contro il giocatore C, appartenente alla squadra Z, accoppiato al giocatore D, appartenente alla squadra K.
Nell'esempio della tabellina segnapunti (vedi TAB. 1), la partita termina col punteggio di 21 punti a 19 in favore della coppia formata dai giocatori A e B. I punteggi sono pertanto assegnati nel seguente modo (vedi TAB. 2):

Punteggio individuale

1) Giocatori vincenti A e B: 21 punti (punti acquisiti vincendo la partita a 21 punti) +
3 punti (punti assegnati per ogni partita vinta) +
2 punti (punti mancanti alla coppia rivale per arrivare a 21) +
55 punti (bonus per ogni partita vinta) =

TOTALE 81 punti ad ognuno dei due giocatori

2) Giocatori perdenti C e D: 19 punti ad ognuno dei due giocatori (punti acquisiti totalizzando 19 punti al termine della partita).

Punteggio a squadre

Le squadre X e Y, alle quali appartengono rispettivamente i giocatori A e B (coppia vincente), acquisiscono 3 punti ognuna.
Le squadre Z e K, alle quali appartengono rispettivamente i giocatori C e D (coppia perdente), non acquisiscono punti.

PARTITA 2 (vedi TAB. 1): è disputata dal giocatore A, appartenente alla squadra X, accoppiato al giocatore C, appartenente alla squadra Z, contro il giocatore B, appartenente alla Squadra Y, accoppiato al giocatore D, appartenente alla squadra K.
I punteggi individuali e a squadre sono calcolati seguendo lo schema esemplificato per la PARTITA 1, assegnando in questo modo (vedi TAB. 2):

Punteggio individuale

1) Giocatori vincenti A e C: 90 punti ognuno

2) Giocatori perdenti B e D: 10 punti ognuno

Punteggio a squadre

Le squadre X e Z, alle quali appartengono rispettivamente i giocatori A e C (coppia vincente), acquisiscono 3 punti ognuna.
Le squadre Y e K, alle quali appartengono rispettivamente i giocatori B e D (coppia perdente), non acquisiscono punti.

PARTITA 3 (vedi TAB: 1): è disputata dal giocatore A, appartenente alla squadra X, accoppiato al giocatore D, appartenente alla squadra K, contro il giocatore B, appartenente alla Squadra Y, accoppiato al giocatore C, appartenente alla squadra Z.
Nell'esempio della tabellina segnapunti (vedi TAB. 1), avviene un caso particolare: la partita termina col punteggio di 23 punti a 22 in favore della coppia formata dai giocatori A e D. I punteggi sono pertanto assegnati nel seguente modo (vedi TAB. 2):

Punteggio individuale

1) Giocatori vincenti A e D: 21 punti (punti acquisiti vincendo la partita a 23 punti) +
3 punti (punti assegnati per ogni partita vinta) +
55 punti (bonus per ogni partita vinta) =

TOTALE 79 punti ad ognuno dei due giocatori

2) Giocatori perdenti B e C: 21 punti ad ognuno dei due giocatori (punti acquisiti totalizzando 22 punti al termine della partita).

Punteggio a squadre

Le squadre X e K, alle quali appartengono rispettivamente i giocatori A e D (coppia vincente), acquisiscono 3 punti ognuna.
Le squadre Y e Z, alle quali appartengono rispettivamente i giocatori B e C (coppia perdente), non acquisiscono punti.

Al termine delle 3 partite si ha pertanto la seguente situazione:

Giocatore A	Giocatore B	Giocatore C	Giocatore D
3 partite vinte	1 partita vinta	1 partita vinta	1 partita vinta

Si provvede pertanto a calcolare i punteggi totali della serata, ottenendo quindi i punteggi riportati nella TAB. 2 per quel che riguarda la classifica individuale.
Per quel che riguarda la classifica a squadre abbiamo (vedi TAB. 3):

Squadra X (Gioc. A)	Squadra Y (Gioc. B)	Squadra Z (Gioc. C)	Squadra K (Gioc. D)
9 punti	3 punti	3 punti	3 punti

La somma dei punteggi definitivi di ogni serata determina le classifiche di squadra ed individuali, che sono aggiornate dopo ogni serata di gioco.

NB: il punteggio totale derivante dalla somma dei punti acquisiti da ogni giocatore al termine di ciascuna partita deve sempre essere uguale a 200 (vedi TAB. 2).

PUNTI INDIVIDUALI DA ASSEGNARE A CIASCUN GIOCATORE A CONCLUSIONE DI OGNI PARTITA, IN RELAZIONE AL PUNTEGGIO CONSEGUITO AL TERMINE DELLA PARTITA STESSA
(Il totale dei punti assegnati ai giocatori componenti la coppia vincente, si ottiene sommando: 21 punti ottenuti vincendo la partita + punti mancanti alla coppia avversaria per arrivare a 21 punti + 3 punti per la vittoria + bonus fisso di 55 punti. Ai giocatori componenti la coppia perdente, sono assegnati i punti totalizzati al termine della partita, con un massimo di 21 punti).

Punteggio finale		⇨	**Punti da assegnare ai giocatori**	
Coppia vincente	Coppia perdente		Coppia vincente ad entrambi i giocatori	Coppia perdente ad entrambi i giocatori
21	0	⇨	100	0
21	1	⇨	99	1
21	2	⇨	98	2
21	3	⇨	97	3
21	4	⇨	96	4
21	5	⇨	95	5
21	6	⇨	94	6
21	7	⇨	93	7
21	8	⇨	92	8
21	9	⇨	91	9
21	10	⇨	90	10
21	11	⇨	89	11
21	12	⇨	88	12
21	13	⇨	87	13
21	14	⇨	86	14
21	15	⇨	85	15
21	16	⇨	84	16
21	17	⇨	83	17
21	18	⇨	82	18
21	19	⇨	81	19
21	20	⇨	80	20
23	20	⇨	80	20
25	13	⇨	87	13

Nelle ultime due righe della tabella, è esemplificata la possibilità che la coppia vincente termini la partita totalizzando più di 21 punti. In questi casi, alla coppia vincente sono comunque assegnati 21 punti quale quota partita, indipendentemente dai punti effettivamente realizzati.

Nel caso in cui vi è parità a 21 punti, si procede con un'unica o più smazzate fino a che una coppia prevale sull'altra; avendo entrambe le coppie raggiunto o superato i 21 punti, il punteggio individuale si assegna come risulta dagli esempi seguenti:

Punteggio finale		⇨	**Punti da assegnare ai giocatori**	
Coppia vincente	Coppia perdente		Coppia vincente ad entrambi i giocatori	Coppia perdente ad entrambi i giocatori
22	21	⇨	79	21
23	22	⇨	79	21
24	23	⇨	79	21
25	23	⇨	79	21
26	21	⇨	79	21

Pertanto, per ogni partita che finisce con entrambe le coppie oltre i 20 punti, sono sempre assegnati 79 punti a ciascuno dei 2 giocatori componenti la coppia vincente e 21 punti a ciascuno dei 2 giocatori componenti la coppia perdente.

La mancata esibizione di osservazioni e/o contestazioni avverse il presente regolamento entro il termine della serata di presentazione della manifestazione, comporta l'accettazione integrale da parte degli interessati di quanto in esso contenuto.

OGNI CONTROVERSIA, PER QUANTO NON CONTEMPLATO DAL PRESENTE REGOLAMENTO, SARA' RISOLTA AD INSINDACABILE GIUDIZIO DEGLI ORGANIZZATORI DEL CAMPIONATO.

GLI ORGANIZZATORI DECLINANO OGNI RESPONSABILITÀ' PER EVENTUALI DANNI A PERSONE, ANIMALI O COSE PRIMA, DURANTE E DOPO LO SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE.

BANCA C.R.ASTI
CASSA DI RISPARMIO DAL 1842

IMPRESA EDILE

GAI Geom. Antonio

TIGLIOLE (AT) - 0141667271

Ceramiche, Marmi, Graniti
Pavimenti in legno

TRALLI Geom. Mauro

C.so Alessandria, 36 - 14100 ASTI

Telefono e Fax: 0141594742

BANCA C.R.ASTI

CASSA DI RISPARMIO DAL 1842