BRISCOLA

aggiornato al 20/03/2022

La gara di carte Briscola si svolgerà presso il salone Polivalente di Pinasca.
La gara sarà giocata da giocatori in coppia, la coppia può essere diversa nelle varie partite e il minimo numero di tavoli giocati sarà il minimo numero di coppie che si potranno creare al termine delle iscrizioni.

Regolamento

Regole del gioco:

La Briscola è un gioco di carte e verrà giocata da 4 giocatori con un mazzo di 40 carte diviso in 4 semi, ciascuno di 10 carte.
I giocatori giocano a coppie e siedono uno di fronte all'altro formando una squadra.
Si gioca in senso antiorario.
Nel mazzo vi sono un totale di 120 punti, pertanto vincerà il round chi ne realizza almeno 61; se i punti finali saranno 60 il round finirà in parità.
Dopo ogni partita si possono sostituire a piacere uno o entrambi i componenti della squadra.
Per la classifica finale saranno sommati i punti di tutte le partite di entrambe le squadre di quartiere.

Determinazione del seme di briscola:

Una volta mischiato il mazzo ogni giocatore riceve tre carte, distribuite insieme ed in senso antiorario, viene poi scoperta la prima carta del mazzo che designerà il seme di Briscola.
Quest'ultima viene messa per metà sotto al restante mazzo coperto affinchè resterà sempre visibile ai giocatori durante lo svolgimento del round e sarà l'ultima carta ad essere pescata dai giocatori.
Una volta distribuite le carte e designato il seme di Briscola ha inizio la partita.

Svolgimento del Gioco della briscola:

Il numero di round per ciascuna partita sarà pari a 5.
Vince la partita chi si aggiudica il maggior numero di round tra i 5 previsti (al fine di assegnare il punteggio, verranno comunque giocati tutti e 5 i round per ogni partita).

Le Mani:

Inizia il giocatore seduto alla destra di colui che ha distribuito le carte e si procede poi in senso antiorario.
Ogni giocatore cercherà di aggiudicarsi la mano giocando la carta che ritiene più opportuna al fine di totalizzare il maggior numero di punti.
Ovviamente, giocando a 4 giocatori in coppia, i punti vengono sommati tra i giocatori dello stesso Quartiere.
Colui che si aggiudica la mano inizierà il gioco nella mano successiva.

Le regole della Briscola prevedono i seguenti criteri per aggiudicarsi una mano: Il primo giocatore a giocare una carta (detto giocatore di mano) determina con la stessa il seme di mano. I giocatori successivi non hanno alcun obbligo di giocare un particolare seme.
La mano è temporaneamente aggiudicata da un altro giocatore se quest'ultimo posa sul tavolo una carta del seme di mano con valore di presa maggiore, o una carta del seme di Briscola anche se con valore di presa inferiore.
Alla fine, quando tutti i giocatori avranno posato una carta sul tavolo, si aggiudicherà la mano il giocatore che ha posato la carta di Briscola con valore di presa maggiore, o, in mancanza, da colui che ha giocato la carta del seme di mano con valore di presa maggiore,
In mancanza di carte del seme di Briscola o di altre carte del seme di mano, vince il primo giocatore di mano in quanto l'unico ad aver posato una carta del seme di mano.
Essendo il seme di mano determinato di volta in volta dalla prima carta giocata, può coincidere col seme di Briscola ed in questo caso la mano è aggiudicata da chi gioca il seme di Briscola con valore di presa maggiore.
Colui che si aggiudica la mano prende le carte giocate in quella mano e le pone coperte davanti a sé, prenderà poi una carta dal mazzo seguito dagli altri giocatori in senso antiorario.

Valore di Presa e Punteggio delle Carte:

1.	ASSO	Valore 11	Punti 11
2.	TRE	Valore 10½	Punti 10
3.	RE	Valore 10	Punti 4
4.	CAVALLO	Valore 9	Punti 3
5.	FANTE	Valore 8	Punti 2
6.	7	Valore 7	Punti 0
7.	6	Valore 6	Punti 0
8.	5	Valore 5	Punti 0
9.	4	Valore 4	Punti 0
10.	2	Valore 2	Punti 0

Conclusione del round:

La partita di Briscola è caratterizzata da 5 round, composti da una serie di mani che terminano con l'esaurimento del mazzo.
Le ultime tre mani avvengono senza pescare altre carte dal mazzo in quanto queste sono terminate.
Quest'ultima fase del gioco è spesso la più importante perché tendono a concentrarsi in essa il maggior numero di punti.
Giocando a 4 giocatori, due coppie, al termine del mazzo, i compagni si scambiano le carte per qualche istante al fine di poter stabilire la strategia migliore per il finale del round.

Conclusione della partita:

Vince un round la coppia del Quartiere che totalizza il punteggio maggiore sommando i punti delle carte vinte nelle singole mani.
Vince quindi la partita la coppia del Quartiere che si aggiudica il maggior numero di round tra i 5 previsti.

Parità:

La parità non può essere prevista: nel caso di parità di un round (60 punti per entrambe le coppe), questo round è da considerarsi nullo e deve essere ripetuto.

Classifica della disciplina:

Il punteggio per ogni partita verrà assegnato in base ai seguenti criteri:

- 7 punti in caso di vittoria 5-0
- 5 punti in caso di vittoria 4-1
- 4 punti in caso di vittoria 3-2
- 3 punti in caso di sconfitta 2-3
- 2 punti in caso di sconfitta 1-4
- 0 punti in caso di sconfitta 0-5

La classifica di Briscola sarà redatta quindi sommando i punteggi di ogni coppia per ogni Quartiere per ogni partita giocata (formula del torneo all'italiana, tutti giocheranno contro tutti).

Punteggio finale della disciplina:

Al termine delle partite di Briscola, verrà stilata la classifica e verrà assegnato il seguente punteggio per contribuire alla classifica finale dei Giochi:

- alla 1^ squadra classificata verranno assegnati 5 punti
- alla 2^ squadra classificata verranno assegnati 3 punti
- alla 3^ squadra classificata verranno assegnati 2 punti
- all'ultima squadra classificata verrà assegnato 1 punto

(i punteggi sopra indicati possono essere modificati con il "Potere della Girandola" o la "Maledizione del Framasun" descritti nel Regolamento Generale dei Giochi).