

CENNI SUI TORNEI A “CARTE UGUALI” ® FIBAS

Nuovo metodo di gestione tornei Registrato dalla Fibas, ed ora gestito dalla FITAB grazie al quale tutti i giocatori giocano le stesse carte.

REGOLE GENERALI

ART. 1 - DEFINIZIONI

Boards: Involucro in genere di plastica destinato a contenere le carte in uno o più slot.

Score: Foglio riepilogativo della situazione dei conteggi.

Slot: E' una parte di un board destinata a contenere le carte di un giocatore. Per avere una corrispondenza fra un giocatore, e le carte contenute nel suo slot, i giocatori e gli slot vengono definiti convenzionalmente come Nord, Sud, Est, Ovest. Un giocatore in Nord prende in genere le carte contenute nello slot definito Nord. Se lo slot in Nord è vuoto, può/deve prendere dallo slot posto sulla stessa linea.

ART. 2 - MATERIALI NECESSARI

Per svolgere una partita, ad ogni tavolo ed ad ogni turno del Campionato, sono presenti:

TRE boards, con queste funzioni:

Board rosso: contiene 11 x 4 carte (N-S E-O). Sono la distribuzione iniziale per ogni giocatore.

Board giallo: contiene 11 x 2 carte (N-E). Sono i due pozzetti destinati distintamente ad ogni coppia.

Board verde: contiene 11-11-10-10 carte (N-E-S-O). Sono i 4 distinti pozzetti per giocatore.

UNO score dove, mano per mano e per ogni coppia, vengono scritti i punteggi ottenuti così riepilogati:

- Base (burrachi + eventuale chiusura) . Se non ci sono burrachi e chiusura il dato è zero.
- Punti totalizzati (differenza fra i punti fatti e la somma fra quelli rimasti in mano ed eventualmente il valore del pozzetto non preso); questo dato può essere negativo.
- Totale (dato dalla somma di cui sopra).
- Differenza. La differenza è un valore UNICO, positivo o negativo.

Uno score riepilogativo (OPZIONALE) dei punteggi ottenuti è inoltre talvolta presente al primo turno. Questo score rappresenta il proprio score personale, e funge da semplice promemoria. Viene ritirato e gestito dai singoli giocatori, e non ha alcuna validità in caso di contestazioni.

ART. 3 - SVOLGIMENTO

Le due coppie ad ogni tavolo sono convenzionalmente indicate come NS (Nord-Sud) ed EO (Est-Ovest). N-S è la coppia fissa, E-O la coppia mobile.

I boards da giocare sono sempre l'uno al primo turno (board n. 1 rosso, board n. 1 giallo, board n. 1 verde), il due al secondo turno (board n. 2 rosso, board n. 2 giallo, board n. 2 verde), il tre al terzo turno, etc. Se venissero giocati turni di due smazzate, i boards giocati al primo turno saranno l'uno (board n. 1 rosso, board n. 1 giallo, board n. 1 verde) ed il due (board n. 2 rosso, board n. 2 giallo, board n. 2 verde), dopodiché si segneranno i risultati in modo **DISTINTO** (smazzata per smazzata, modalità standard) o **RIEPILOGATO** (turno per turno, nel caso la somma di due smazzate), in funzione delle decisioni del Direttore del Campionato. Una regola analoga è applicata in caso di turni con più 3+ smazzate.

Dopo essersi seduti, il giocatore in **NORD** prende il gruppo di tre boards da giocare, e li mette tutti e tre allineati sul tavolo, in modo che **NORD** corrisponda alla sua posizione. Ogni giocatore estrae quindi le carte di competenza dopodiché, sempre il giocatore in **NORD**:

- sposta il board **ROSSO**, da primo in alto ad ultimo in basso
- sposta il board **GIALLO**, da primo in alto ad ultimo in basso
- il board **VERDE** diventa quindi, al centro del tavolo, il primo della fila.

A quel punto, il giocatore identificato come **DEALER** nel board verde (a rotazione, Nord, Sud, Est o Ovest) è equivalente al **MAZZIERE**. Il giocatore alla sua sinistra è quindi, sempre, il primo giocatore a dover decidere se pescare o raccogliere. Il gioco si svolge quindi come una normale partita di Burraco, con queste avvertenze:

- se la coppia NS o EO vanno a pozzetto, devono prendere il "loro" pozzetto di competenza: quello che nel board è nella stessa identica linea.
- se un giocatore finisce le carte del suo slot deve chiamare l'arbitro: le carte della linea (quindi, quelle del compagno) vengono estratte, ed entrambi al loro rispettivo turno pescano da queste;
- se un giocatore, dopo aver finito le carte del proprio slot, finisce anche quelle di competenza del compagno, quel giocatore col proprio scarto **TERMINA** l'intera smazzata.

A conteggio completato, smazzata per smazzata, ed entro il tempo di gioco, le carte devono essere re-imbustate, a parità di colore di dorso a tredici alla volta, nei boards giallo e verde, e rimesse nel tutore (comodino apposito) o comunque ordinatamente (con tutti i Nord-Sud nello stesso senso) in luogo idoneo. Le modalità da seguire sono:

- il mazziere è il responsabile. Il mazziere divide le carte per colore.
- il compagno del mazziere preleva le carte dal dorso scuro, e contandole a fronte scoperta le divide tredici alla volta, escludendo i jolli, e mettendole nel board verde

(dorso scuro, board scuro). I due jolli vengono apposti, scoperti e visibili in NS sempre. Se le carte NON sono 52, si scoprono anche le due carte degli slot in EW.

- il mazziere preleva le carte dal dorso più chiaro, e contandole a fronte scoperta le divide tredici alla volta, escludendo i jolli, e mettendole nel board giallo (dorso chiaro, board chiaro). I due jolli vengono apposti, scoperti e visibili in NS sempre. Se le carte NON sono 52, si scoprono anche le due carte degli slot in EW.
- il board rosso rimane senza alcuna carta
- il mazziere riprende materialmente i tre boards, nello stesso ordine iniziale (Rosso-Giallo-Verde), e li ripone nel tutore (comodino apposito) o comunque ordinatamente in luogo idoneo.

Per un torneo da 1800 boards, un buon imbussolamento costa un minuto a tavolo, e risparmia 60 ore di lavoro extra.

1 SMAZZATA			
Diff.	MP	Victory	Points
0	30	10	10
35	60	11	9
65	120	12	8
125	180	13	7
185	230	14	6
235	280	15	5
285	330	16	4
335	380	17	3
385	430	18	2
435	500	19	1
	oltre	20	0

2 SMAZZATE			
Diff.	MP	Victory	Points
0	40	10	10
45	120	11	9
125	200	12	8
205	300	13	7
305	400	14	6
405	500	15	5
505	620	16	4
625	740	17	3
745	870	18	2
875	1000	19	1
	oltre	20	0

3 SMAZZATE			
Diff.	MP	Victory	Points
0	50	10	10
55	150	11	9
155	250	12	8
255	350	13	7
355	500	14	6
505	650	15	5
655	800	16	4
805	1000	17	3
1005	1250	18	2
1255	1500	19	1
	oltre	20	0

4 SMAZZATE			
Diff.	MP	Victory	Points
0	100	10	10
105	300	11	9
305	500	12	8
505	700	13	7
705	900	14	6
905	1100	15	5
1105	1300	16	4
1305	1500	17	3
1505	1700	18	2
1705	2000	19	1
	oltre	20	0

1-4 SMAZZ.			SQUADRE
Diff.	MP	Victory	Points
0	150	10	10
155	350	11	9
355	550	12	8
555	800	13	7
805	1050	14	6
1055	1300	15	5
1305	1600	16	4
1605	1900	17	3
1905	2200	18	2
2205	2500	19	1
	oltre	20	0

Carte smazzate al Tavolo
 Nei tornei con "smazzatura al tavolo" di qualunque tipo (individ. coppie o squadre, valgono le scale qui indicate.

Carte "uguali"^R
 Nei tornei con carte uguali individuali o a coppie, i valori di fine/inizio scala devono quasi coincidere.
 Per convenzione si ha:
 inizio scala = fine scala prec +0,001.
 Nei tornei a squadre, mancando decimali valgono le scale indicate