

REGOLAMENTO TORNEO DI BRISCOLA CHIAMATA

1. Durata di una partita.

Una partita dura 10 raggi, vale a dire che ogni partecipante del girone deve distribuire le carte almeno 2 volte nell'arco della partita.

2. chi vince il raggio?

Non possono esistere casi di parità.

Il chiamante e il suo socio vincono se realizzano:

Chiamata:	Punti da realizzare:
normale	61
a X punti	X

In tutti gli altri casi perdono.

3. Punteggio

In caso di vittoria del chiamante:

Chiamata	Chiamante	Socio	Altri
normale	+2	+1	-1
a 70 punti	+4	+2	-2
a 80 punti	+6	+3	-3
a 90 punti	+8	+4	-4
a 100 punti	+10	+5	-5
a 110 punti	+12	+6	-6
in mano	+4	-	-1

In caso di cappotto si devono raddoppiare i punti associati alla chiamata.

In caso di sconfitta del chiamante i punteggi sono da invertire.

4. Partita a monte

- Durante l'asta é consentito in qualsiasi momento di mandare a monte la partita se non si possiedono punti.
- Non é consentito mandare a monte se un giocatore fa cadere erroneamente le carte e le mostra agli avversari.
- Un giocatore può chiedere di mandare a monte la partita se chi distribuisce le carte le fa cadere e le mostra agli avversari, purché lo dica immediatamente.

5. Parlare durante la partita

- Durante la prima mano non é consentito parlare.
- Non é consentito parlare finché non viene giocata la carta chiamata.
- Tuttavia viene concessa in qualsiasi momento al chiamante la facoltà di dire al socio di giocare la carta chiamata.
- E' vietato mostrarsi le carte o comunicare in modo nascosto.
- E' vietato parlare anche quando un giocatore gioca da solo contro gli altri quattro, ovvero quando chiama se stesso o quando gioca a carichi.

