

REGOLAMENTO TORNEO DI MARIGLIA

1 - OGGETTO DEL REGOLAMENTO

Il regolamento disciplina le modalità di svolgimento del "Torneo di Mariglia" nonché tutte le annesse procedure organizzative e logistiche. L'organizzazione è curata dal Comitato Olimpico. Tale regolamento potrà subire variazioni e modifiche. Queste saranno graficamente evidenziate. Essa sarà responsabile per le fasi di registrazione, iscrizione, fornitura materiale da gioco e per tutte le procedure del Campionato.

2 - DOVE E QUANDO

Il Campionato avrà luogo nella piazza Risorgimento mercoledì 3 settembre 2013 dalle ore 19.

3 - ISCRIZIONI

Le iscrizioni devono pervenire al comitato olimpico entro il 25 agosto 2013.

LE CARTE DA GIOCO

L'intero Campionato si disputerà con le Carte Genovesi.



4 - PROCEDURE PRELIMINARI E SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

- Firma della liberatoria e per accettazione del Regolamento.
- Ritiro del pass di gioco.

A seguire si effettua l'abbinamento delle squadre.

5 - PREMI

Non vengono attribuiti premi, ma punteggi validi come da regolamento generale delle olimpiadi rionali

6 - GIUDICE E ARBITRI DI GARA

Le partite sono coordinate dal Giudice e dagli Arbitri di sala.

Gli Arbitri hanno i seguenti compiti:

- Convalidare i punti sull'apposita scheda;
- Fare il necessario per il corretto svolgimento del gioco, seguendo ed applicando sempre le direttive del presente Regolamento;
- Far rispettare i divieti ed applicare le relative penalità;
- Il Giudice di sala ha potere decisionale insindacabile sul corretto andamento delle partite.

7 - SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Il posto a sedere nel tavolo sarà stabilito con alzata di carta tra i due giocatori che comandano. Il vincitore sceglie la posizione e fa da mazziere.

Il torneo si disputerà in serie uniche

- Le partite si disputano al meglio di tre partite: 2 da 35 punti e la bella da 45 punti.
- La finalissima si gioca al meglio di 3 partite da 45 punti ciascuna.
- Le domande e le risposte dei giocatori, durante le partite, dovranno essere chiare, precise e veritiere, senza nessuna ambiguità.
- In una squadra entrambi i giocatori possono dirigere il gioco; chiunque dei due ponga la domanda obbliga il compagno a dare risposta; è data facoltà ad ogni inizio di partita che un giocatore comandi e l'altro risponda.
- È vietato al mazziere distribuire le carte scoperte.
- Il seme di trionfo sarà comunicato palesemente solo dopo la distribuzione.

8 - DIVIETI E PENALITÀ

1. Nel caso in cui un giocatore faccia un cenno di intesa o peggio dia informazioni in forma "cifrata" viene ammonito dall'arbitro con 10 punti di penalizzazione. Il giudice di sala, nel caso ci siano recidività può provvedere ad una seconda ammonizione infliggendo ulteriori 10 punti di penalizzazione, dopodiché si da partita persa.

2. La coppia che nel corso del gioco dichiara erroneamente le carte tanto da falsarne l'andamento è penalizzata con l'interruzione della mano e alla squadra avversaria verranno attribuiti 15 punti.

3. Finché la carta è tenuta tra le mani non si intende giocata.

4. La carta rilasciata sul tavolo da qualunque giocatore, non può essere ritirata.
5. Nel caso di errata distribuzione delle carte, si passa la mano e non si considerano i punti di alzata.
6. I partecipanti devono presentarsi con la massima puntualità; è ammesso un ritardo massimo 30 minuti; la squadra che entro 30 minuti dall'inizio del turno non si presenta in sala avrà partita persa.
7. La coppia che convocata, non rispetta giorno e orari fissati per gli incontri di gara, viene considerata perdente a tavolino;
8. E' vietato modificare la disposizione delle carte mentre si contano. Questa operazione è permessa solo al termine di ogni mano.è vietato mischiare le proprie carte durante il conteggio dei punti.
9. E' vietato mischiare le proprie carte durante il conteggio dei punti.
10. E' severamente vietato inveire contro i compagni di gioco, contro gli arbitri e contro chiunque altra persona o assumere un comportamento palesemente provocatorio o che rechi disturbo agli altri giocatori. Tutti i comportamenti ritenuti indisciplinati e non consoni al corretto rapporto tra le persone coinvolte nei luoghi di gioco, sono puniti con un primo ammonimento e, in caso di reiterazione, con la successiva espulsione dal Campionato.
11. E' vietato il consumo di alcolici durante il gioco.

9 - CRITERI DI AVANZAMENTO DEL CAMPIONATO

Per consentire la disputa delle gare in condizioni di parità numerica (Occorre che si creino 2 gruppi divisibili fino alla finalissima a 2 coppie), sono previsti i ripescaggi secondo i seguenti criteri: sono ripescate nel numero necessario a formare 2 gruppi divisibili, le coppie che hanno concluso la partita alla bella con il punteggio più alto; in caso di ex-aequo si provvede al sorteggio.

In caso di dispute non risolvibili con le regole contemplate in questo regolamento si farà riferimento alle regole contenute nel libro "La Mariglia Sarda " di Nino Accardo.

10 - ACCETTAZIONE

Il presente Regolamento, è interamente accettato dai giocatori i quali dichiareranno, nel modulo di iscrizione, di averne preso conoscenza.