



Regolamento di gioco delle finali nazionali

1. Le finali del Campionato Nazionale di Scopone Scientifico si giocano in un girone unico all'italiana semplice. Ogni coppia di sfidanti si misura, quindi, con tutte le altre, in partite senza rivincita.
2. Giudice Unico delle finali di Campionato è Hubert Perfler, coadiuvato, in caso di necessità, dal Giudice Delegato, Giuseppe Pinto.
3. Il Giudice Unico, o, eventualmente, il Giudice Delegato, vigila sulla regolarità e la correttezza delle gare, redige il calendario degli incontri, nomina i Giudici di Tavolo, tiene il conteggio dei punti, compila le classifiche intermedie e la classifica finale e proclama le coppie vincitrici del primo, del secondo e del terzo premio.
4. Il Giudice Unico, o, eventualmente, il Giudice Delegato, ha la facoltà di sospendere gli incontri che ritenga si stiano svolgendo in modo non corretto ed ha la facoltà di prendere qualunque decisione utile al regolare andamento delle gare.
5. Prima di dichiarare aperto il Campionato, il Giudice Unico, o, eventualmente, il Giudice Delegato, compila l'elenco dei Giudici di Tavolo, selezionati tra gli accompagnatori dei finalisti e gli eventuali spettatori, e comunica il calendario degli incontri.
6. I Giudici di Tavolo vigilano sulla regolarità degli incontri che sono chiamati ad arbitrare, conteggiano i punti conseguiti dalle coppie concorrenti e riportano al Giudice Unico, o, eventualmente al Giudice Delegato, il risultato con cui si chiude ciascun incontro.
7. I Giudici di Tavolo sono responsabili dei materiali di gioco, che vengono loro affidati dal Giudice Unico o, eventualmente, dal Giudice Delegato. A fine gioco, rendono gli stessi materiali al Giudice Unico o, eventualmente, al Giudice Delegato.
8. La durata delle partite dipende dal numero delle coppie presenti in gara. Se tale numero è inferiore o pari a dieci, ciascuna partita termina non appena una delle due coppie in gara raggiunge i 21 punti o, in mancanza, al 50-esimo minuto. Se il numero delle coppie finaliste è maggiore di dieci, ciascuna partita termina non appena una delle due coppie in gara raggiunge i 16 punti o, in mancanza, al 30-esimo minuto.
9. Se la partita termina con il raggiungimento dei 21 o dei 16 punti, vengono assegnati tre punti alla coppia vincente, zero punti alla coppia sconfitta. Diversamente, allo scadere del 50-esimo o del 30-esimo minuto, giocate le carte che ancora si hanno in mano, vengono assegnati tre punti alla coppia in vantaggio e zero punti a quella in svantaggio; in caso di pareggio, viene assegnato un punto a ciascuna coppia.
10. Allo scadere del 50-esimo o del 30-esimo minuto, le partite si intendono in corso, se è stata avviata la distribuzione delle carte.
11. La classifica finale è stilata sulla base dei punti totalizzati nel corso del girone. In caso di parità, si aggiudica l'ordine più favorevole la coppia che ha concluso vittoriosamente lo scontro diretto. Nel caso le coppie a pari punti siano più di due, si aggiudicano gli ordini più favorevoli le coppie che, fatta la somma dei punti conseguiti negli scontri diretti, risultano a maggior punteggio.
12. All'apertura di ogni nuovo incontro, il Giudice Unico, o, eventualmente, il Giudice Delegato, sulla base delle previsioni del calendario, chiama le coppie gareggianti a sistemarsi ad uno dei tavoli allestiti per il gioco e, ad ogni tavolo, assegna un Giudice di Tavolo.
13. Acquisisce il diritto a dare le carte chi, dei quattro giocatori in gara, alza la carta più alta per valore numerico; in caso di parità, si procede a nuova alzata.



-
14. Dopo aver mescolato le carte e fatto tagliare il mazzo dal giocatore alla sua sinistra, il mazziere di turno distribuisce le carte in senso antiorario, partendo dal giocatore alla sua destra. Spetta al mazziere decidere se distribuire le carte una per volta o cinque per volta. In caso di errore, procede ad una nuova distribuzione. Al terzo errore consecutivo, viene sostituito dal Giudice di Tavolo.
 15. Il tempo massimo di ogni giocata è di dieci secondi. È compito dei Giudici di Tavolo vigilare sul rispetto dei tempi.
 16. Si è tenuti a giocare la carta del seme e del valore dichiarati, nel tempo massimo stabilito.
 17. L'ultima carta giocata vale come scopa, se raccoglie tutte quelle presenti sul tavolo.