



**FIGS**  
**Federazione Italiana Gioco Scopone**  
**Regolamento del Gioco dello Scopone**

**Articolo 1**

Lo scopone si gioca fra quattro giocatori in coppia, ognuno fornito di nove carte.

**Articolo 2**

Le carte sono "le carte italiane dello scopone", in numero di quaranta, divise in quattro pali: bastoni (fiori), coppe (cuori), denari (quadri) e spade (picche). Ogni palo ha sette carte quantitativamente numerate da 1 (A) a sette, e tre "figure": Fante ("J"), Cavallo ("Q") e Re ("K"). Le carte numerate hanno valore numerico corrispondente alla quantità raffigurata ed indicata e Asso vale 1, Fante vale 8, Cavallo vale 9 e Re vale 10. Ogni carta ha inoltre un valore di primiera come segue: 7=21; 6=18; Asso =16; 5=15; 4=14; 3=13; 2=12; Fante, Cavallo e Re=10.

**Articolo 3**

I ruoli dei giocatori sono primo di mano, secondo di mano, terzo di mano e cartaro, disposti nell'ordine in senso antiorario. Le coppie sono formate dal primo e terzo di mano e dal secondo di mano e cartaro. Nelle gare gli accoppiamenti sono prestabiliti; nelle partite amichevoli ciascun giocatore scopre una carta e formano coppia i due che hanno scoperto le carte di valore numerico inferiore.

**Articolo 4**

Per primo è cartaro il giocatore che ha scoperto la carta inferiore; è terzo di mano il giocatore della coppia avversaria che ha scoperto la carta inferiore. Non è ammesso lo scambio di ruoli. La scelta del posto al tavolo spetta al primo cartaro. Il cartaro distribuisce le carte, dopo averle mischiate alla cieca e fatte tagliare dal terzo di mano, nell'ordine di cui all'articolo 3, tutte coperte, tre per ciascuno, poi due sul tavolo, altre tre per ciascuno, altre due sul tavolo e infine tre per ciascuno. Al termine della distribuzione ogni giocatore deve controllare alla cieca il numero delle carte ricevute. In caso di irregolarità il cartaro ripete la distribuzione.

Quando si gioca a smazzate ripetute si applicano le relative regole e non quelle anzidette.

**Articolo 5**

Ciascun giocatore può vedere le proprie carte solo quando giunge il suo primo turno di gioco.

**Articolo 6**

Le carte del tavolo sono scoperte dal primo di mano. Se vi sono tre Re o se la somma delle quattro carte è pari o inferiore a dieci, il cartaro ripete la distribuzione.

**Articolo 7**

Il gioco si svolge con giocate di una carta a turno, cominciando dal primo di mano e proseguendo nell'ordine di cui all'articolo 3, fino all'esaurimento delle carte.



## **Articolo 8**

La carta si gioca lasciandola cadere al centro del tavolo.

## **Articolo 9**

Con la carta giocata si prende o si rifonde. Si prende se sul tavolo vi è una carta di valore numerico uguale (presa pari) o più carte i cui valori numerici sommati corrispondono a quelli della carta giocata (presa dispari); con la carta si incamerano la carta giocata e quella o quelle corrispondenti. Non è consentita la presa dispari se è possibile quella pari. Se sul tavolo vi sono più carte di uguale valore numerico, con la presa pari se ne prende una sola, a scelta, se vi sono più possibilità di presa dispari, ne è consentita una sola. Le carte prese sono prelevate da chi ha giocato e vanno messe, coperte, davanti al terzo di mano o al cartaro, progressivamente sopra le prese precedenti. Se la carta giocata non prende, resta sul tavolo. Le carte che al termine del gioco sono rimaste sul tavolo, vengono incamerate dal giocatore che ha fatto l'ultima presa.

## **Articolo 10**

Se con la presa non restano carte sul tavolo, si fa scopa, ma non fa scopa il cartaro con l'ultima giocata.

## **Articolo 11**

Non si può rifiutare le presa se la carta giocata prende: se però la presa non è stata rilevata ed è avvenuta la giocata successiva, il gioco prosegue senza quella presa.

## **Articolo 12**

Il giocatore che ha carta scura e carta di denari di uguale valore può rifondere quella di denari, o prendere con quella scura. Se ciò avviene per errore non deve dichiararlo, altrimenti si applica l'articolo seguente.

## **Articolo 13**

La carta giocata non si può ritirare. La carta scoperta si intende giocata. La carta giocata o scoperta fuori tempo deve essere posta scoperta sul tavolo e giocata al tempo, quali che siano le conseguenze. Trattandosi di più carte giocate o scoperte fuori tempo, saranno giocate nell'ordine volta per volta deciso dal giocatore che precede. Chi ha giocato o scoperto contemporaneamente più carte al tempo, sceglie quella da giocare e l'altra, o le altre, dovranno esse giocate come sopra.

## **Articolo 14**

I punti della smazzata, o punti di partita, sono:

- 1 punto per la coppia che ha incamerato 21 o più carte (carte)
- 1 punto per la coppia che ha incamerato 6 o più carte di denari (denari)
- 1 punto per la coppia che ha incamerato il 7 di denari (settebello)
- 1 punto per la coppia che, con una carta per ciascuno dei quattro pali, raggiunge il maggiore valore complessivo di primiera (primiera)

1 punto per ogni scopa.

### **Articolo 15**

Terminata la smazzata, si prosegue la partita con altre smazzate, sia quando nessuna delle coppie ha raggiunto i punti stabiliti per la vittoria (solitamente 8, o 11, o 16, o 21) sia quando, avendoli raggiunti entrambe, si trovano in parità. Nella ulteriore smazzata è cartaro il giocatore che in quella precedente era primo di mano.

### **Articolo 16**

Quando la partita è ad 8 punti, si vince semplice se gli avversari hanno ottenuto 4 o più punti, doppia se hanno ottenuto 1, 2, o 3 punti, tripla se non hanno ottenuto alcun punto; se vi è posta in palio, i perdenti la pagano rispettivamente semplice, doppia o tripla. Ogni giocatore, escluso il cartaro all'ultima giocata, nel prendere o rifondere può, se ritiene di aver raggiunto gli otto punti, dichiararsi "fuori" e porre termine alla partita. Se gli otto punti sono stati raggiunti, si vince la partita anche se gli avversari hanno ottenuto pari o superiore punteggio; altrimenti la coppia perde la partita come l'avrebbe vinta, cioè col punteggio ottenuto dagli avversari, o col proprio se inferiore. Il punto di primiera si attribuisce solo quando il valore complessivo di primiera è tale che gli avversari non potrebbero raggiungerlo neppure avvalendosi di tutte le carte che restano non incamerate. E' vietata qualunque espressione che inviti il compagno a dichiararsi o non dichiararsi "fuori". Il "fuori" non è ammesso se la smazzata è iniziata in parità ad 8 o più punti.

### **Articolo 17**

Se durante la smazzata risulta che un giocatore ha un numero irregolare di carte, la smazzata si interrompe, alla coppia in difetto si assegnano i punti già acquisiti, a quella in regola quelli acquisiti e quelli ancora in palio. La coppia in regola può optare per la prosecuzione della smazzata, previa sistemazione della carta o delle carte irregolari; se si tratta di carte scoperte, si applica l'articolo 13. Se entrambe le coppie risultano con un numero irregolare di carte, la smazzata è nulla e si ripete.

### **Articolo 18**

Il gioco si deve svolgere in silenzio ed è vietato ogni gesto o espressione che possa causare dubbi sulla regolarità del gioco. Il conto delle carte "dispari" e di denari si può tener solo mentalmente. Non è consentito rivedere le prese, né contarle alla cieca.