

Regolamento ufficiale del 8° Campionato svizzero di Schieber del Blick & di Swisslos



Articolo 1. Principi di base

Il gruppo Blick e la Swisslos organizzano in collaborazione tra loro un torneo di jass chiamato «8° Campionato svizzero di Schieber» (qui di seguito chiamato «Campionato»). Il Campionato si effettua nella versione «giocata individuale» e comprende quattro fasi (vedi Articolo 4 a Articolo 7).

Per la partecipazione al 8° Campionato svizzero di Schieber, ogni persona fisica (di seguito chiamata concorrente) può utilizzare un account di gioco. Al momento della fase di qualificazione del Campionato, i concorrenti devono aver compiuto i 18 anni di età. La partecipazione al Campionato è gratuita.

È esclusa dal Campionato la partecipazione dei collaboratori di Ringier SA e di Swisslos, dei collaboratori, delle agenzie e delle aziende partner incaricate dell'esecuzione del Campionato, nonché dei familiari di tali collaboratori, che convivono nella stessa economia domestica.

Articolo 2. Schieber versione «giocata individuale»

Sezione 2.01 In generale

Al tavolo dello jass giocano quattro giocatori che formano due coppie contrapposte (di seguito denominate «squadre»). Ogni squadra cerca di segnare il maggior numero di punti. Ad ogni giocatore vengono assegnati tutti i punti conquistati dalla sua squadra.

Sezione 2.02 Composizione della squadra

Nella fase di qualificazione il concorrente gioca a jass insieme a un giocatore virtuale contro una squadra composta da due giocatori virtuali. Alla finale del torneo, lo Schieber nella versione giocata individuale sarà giocata con compagni di gioco sorteggiati tra loro. Per ogni partita sarà sorteggiato un nuovo compagno.

Sezione 2.03 Formula di gioco

È possibile scegliere tra quattro sei di briscola (cuori, quadri, picche e fiori, risp. rose, ghiande, scudi e campanelli), nonché la versione «obenabe» (dall'alto) o «undenufe» (dal basso).

(a) Semi di briscola

Si fa una distinzione tra il seme di briscola e gli semi secondari. Il seme di briscola prende su tutte le carte degli semi secondari. Secondo la tabella seguente, l'ordine di presa dei semi vale in ordine decrescente. La carta più alta prende su quella più bassa.

Il punteggio delle singole carte è indipendente dall'ordine di presa.

Seme di briscola		Seme secondario	
Ordine di presa	Punteggio	Punteggio	Punteggio
Jack/under	20	Asso	11
Nove	14	Re	4
Asso	11	Dama/ober	3
Re	4	Jack/under	2
Dama/ober	3	Dieci/bandiera	10
Dieci/bandiera	10	Nove	0
Otto	0	Otto	0
Sette	0	Sette	0
Sei	0	Sei	0

(b) Obenabe (dall'alto) e undenufe (dal basso)

Si fa una distinzione tra le formule obenabe e undenufe. L'ordine di presa all'interno di queste due formule di gioco ha luogo in ordine decrescente secondo la tabella sottostante. La carta più forte prende su quella più debole.

Il punteggio delle singole carte è indipendente dall'ordine di presa.

Obenabe		Undenufe	
Ordine di presa	Punteggio	Ordine di presa	Punteggio
Asso	11	Sei	11
Re	4	Sette	0
Dama/ober	3	Otto	8
Jack/under	2	Nove	0
Dieci/bandiera	10	Dieci/bandiera	10
Nove	0	Jack/under	2
Otto	8	Dama/ober	3
Sette	0	Re	4
Sei	0	Asso	0

Sezione 2.04 Punteggio

Chi effettua l'ultima presa di una smazzata, vince 5 (cinque) punti extra. In totale i punti da realizzare sono quindi 157 (centocinquantesette). Tutti i semi di briscola, nonché le

formule obenabe e undenufe vengono valutati in modo semplice. Si gioca senza «mazza, punti del saggio e bonus partita».

Sezione 2.05 Svolgimento del gioco

Ogni giocatore riceve 3×3 carte. Subito dopo la distribuzione delle carte, il giocatore di mano – alla destra del mazziere – deve scegliere la formula di gioco o passare il turno. Se passa il turno, è il suo compagno a determinare la formula di gioco. Una volta determinata la formula di gioco, al giocatore di mano spetta calare la prima carta, e questo anche nel caso in cui sia stato il suo compagno a scegliere la formula di gioco. Giocando in senso antiorario, ognuno degli altri tre giocatori cala una carta secondo le regole seguenti.

Le carte vengono calate secondo l'obbligo limitato di risposta al seme. La carta di una presa giocata per prima determina il seme a cui rispondere, tenendo conto che solo le carte di questo seme o quelle del seme di briscola possono vincere la presa. Se un concorrente ha delle carte di questo seme, deve rispondere con una qualsiasi di esse, e cioè calare una carta qualsiasi di questo seme, oppure può effettuare una presa con una briscola. Se la presa è già stata effettuata con una briscola, il concorrente può giocare solo una briscola di valore inferiore (briscola inferiore), se è in possesso solo di carte del seme di briscola. Se la prima carta giocata è una briscola, ogni concorrente deve rispondere a sua volta con una briscola, ad eccezione del jack/under di briscola.

Dopo che tutti i giocatori hanno calato una carta, la carta giocata col valore più alto – conformemente al presente regolamento – vince la presa e la squadra del giocatore che ha giocato tale carta riceve tutti i punti delle carte di questa presa. Il vincitore della presa gioca per primo una nuova carta. Non appena tutte le carte sono state giocate e l'esito delle nove prese deciso, vengono addizionati i punti delle prese di ogni squadra e la smazzata è terminata. Le carte della prossima smazzata sono ora distribuite dal giocatore che era di mano nella smazzata precedente. Tale procedura si ripete finché sono terminate tutte le smazzate di una partita.

Articolo 3. Condizioni generali di partecipazione

Per partecipare al campionato è necessario soddisfare le seguenti condizioni:

- essere residenti in Svizzera o nel Principato del Lichtenstein.
- avere l'età minima di 18 anni

Per partecipare al campionato, i partecipanti devono registrarsi utilizzando il proprio account Swisslos oppure fornendo l'indirizzo email, il nome e il cognome, la via, il numero civico, il numero postale di avviamento e il luogo di residenza. I partecipanti devono inoltre confermare di accettare il presente regolamento.

Le seguenti azioni comportano l'esclusione dal campionato:

- il partecipante prende parte al campionato con più di un account di gioco;
- il partecipante prende parte al campionato utilizzando un account di gioco diverso dal suo;
- il partecipante mette a disposizione il proprio account di gioco a terzi.

Articolo 4. Campo di allenamento

Sezione 4.01 Durata

Il campo di allenamento si svolgerà da venerdì 27 settembre a domenica 3 ottobre 2024 e sarà esclusivamente online su www.swisslos.ch.

Sezione 4.02 Partecipazione

Per partecipare al campo di allenamento è necessario soddisfare le condizioni generali di partecipazione, come specificato nell'articolo III. Il campo di allenamento ha unicamente scopo di allenamento e non è una condizione necessaria per poter partecipare alle fasi successive del torneo.

Sezione 4.03 Svolgimento

Dopo essersi registrati con successo, è possibile partecipare al campo di allenamento ogni giorno dalle ore 7:00. Durante il campo di allenamento, si gioca una partita singola di Schieber insieme a un giocatore virtuale contro altri due giocatori virtuali. Ogni partecipazione comprende una partita di 12 smazzate. I punti totalizzati nelle 12 smazzate dal team del partecipante vengono sommati. L'inizio di una partecipazione deve avvenire entro le ore 23:00 di ogni giorno. I partecipanti hanno 30 minuti di tempo per completare la partita. Se un partecipante non completa la partita entro 30 minuti, saranno conteggiate solo le smazzate completate.

Il numero di partecipazioni non è limitato. Ogni partecipazione comprende una partita da 12 smazzate. La partita migliore di ogni partecipante sarà pubblicata su swisslos.ch.

Articolo 5. Qualificazione

Sezione 5.01 Durata

La fase di qualificazione ha luogo da venerdì 4 ottobre a mercoledì 23 ottobre 2024 e sarà esclusivamente online su www.swisslos.ch.

Sezione 5.02 Partecipazione

Per partecipare alla qualificazione è necessario soddisfare le condizioni generali di partecipazione, come specificato nell'articolo III.

Sezione 5.03 Svolgimento e diritto alla vincita

Dopo aver completato con successo la registrazione, è possibile partecipare giornalmente alla qualificazione, a partire dalle ore 7:00. Durante la qualificazione, si gioca una partita singola di Schieber insieme a un giocatore virtuale contro altri due giocatori virtuali. Ogni partecipazione comprende una partita di 12 smazzate. I punti totalizzati dal team del partecipante nelle 12 smazzate vengono sommati.

Durante la fase di qualificazione, è possibile completare due partite giornaliere, ad eccezione delle cosiddette "Domeniche di briscola", che avranno luogo il 6, 13 e 20 ottobre 2024, durante le quali sarà consentito giocare fino a 5 partite giornaliere. L'inizio di una

partita deve avvenire entro le ore 23:00 di ogni giorno. I partecipanti hanno 30 minuti di tempo per completare l'intera partita. Se un partecipante non riesce a completare la partita entro 30 minuti, saranno conteggiate solo le smazzate completate.

I partecipanti che ottengono un minimo di 1150 punti in una partita si qualificano per la semifinale (vedi articolo VI) e saranno informati per iscritto tramite email.

Le partite giocate durante il campo di allenamento non saranno tenute in considerazione per la qualificazione alla semifinale.

Sezione 5.04 Partite bonus

Le partite bonus possono essere ottenute nei seguenti modi:

- Ogni partecipante al campo di allenamento riceve automaticamente 5 partite bonus.
- Dopo aver completato la registrazione al campionato, il partecipante riceve un link personalizzato, che può essere condiviso con terze persone. Il possessore del link riceverà 2 partite bonus per ogni persona che dovesse arrivare su swisslos.ch tramite il link menzionato e partecipare al campionato per la prima volta entro il 23 ottobre 2024.

Le partite bonus assegnate sono personali e non possono essere trasferite ad altri partecipanti. Possono essere utilizzate in qualsiasi momento, a condizione che non ci siano altre partite giornaliere disponibili. Le partite bonus scadono il 23 ottobre 2024, alla fine della fase di qualificazione.

Articolo 6. Semifinale

Sezione 6.01 Durata

La semifinale si terrà da giovedì 24 ottobre alle ore 7:00 fino a domenica 27 ottobre 2024 alle ore 23:00 e sarà esclusivamente online su www.swisslos.ch.

Sezione 6.02 Partecipazione

Sono ammessi alla semifinale tutti i partecipanti che avranno ottenuto almeno 1150 o più punti a una partita durante la fase di qualificazione.

Sezione 6.03 Svolgimento e diritto alla vincita

Tra l'inizio e la fine della semifinale è possibile giocare un totale di 6 partite da 12 smazzate ciascuna. Una volta completate tutte e 6 le partite, non è più possibile avviarne altre. I risultati delle migliori 3 partite verranno sommati e inseriti in una classifica. Le prime 100 persone che ottengono il punteggio più alto si qualificano per il torneo finale.

Articolo 7. Finale del torneo

Sezione 7.01 Durata

Il torneo finale avrà luogo il 16 novembre 2024 presso il Teatro Casinò di Zugo.

Sezione 7.02 Partecipazione

I 100 partecipanti che avranno ottenuto il punteggio più alto nelle loro tre migliori partite di semifinale si qualificheranno per il torneo finale (vedi paragrafo 6.03). In caso di parità di punteggio, che coinvolge più di 100 partecipanti idonei a vincere un posto nel torneo finale, di seguito denominati «potenziali finalisti», si procede nel seguente modo: tutti i potenziali finalisti che hanno più punti rispetto al potenziale finalista con il punteggio più basso, otterranno un posto al torneo finale. I posti finali rimanenti saranno sorteggiati tra i restanti potenziali finalisti.

I partecipanti che hanno conquistato un posto al torneo finale saranno informati per email e riceveranno contemporaneamente ulteriori dettagli sul torneo finale. Il posto nel torneo finale è personale e non può essere trasferito. Nel caso in cui un partecipante comunichi (per iscritto, via email o per telefono) di rinunciare al suo posto nel torneo finale, sarà sostituito con un altro partecipante. Una sostituzione sarà effettuata anche nel caso in cui un partecipante, che ha conquistato un posto al torneo finale, non confermi per iscritto la sua partecipazione entro lunedì 4 novembre 2024.

In caso di sostituzione sarà seguita la seguente procedura: il posto sarà assegnato al partecipante della semifinale che ha ottenuto il maggior numero di punti e non si è qualificato al torneo finale. Se più partecipanti hanno ottenuto lo stesso punteggio, il posto per il torneo finale sarà sorteggiato.

Prima dell'inizio del torneo finale, ogni partecipante deve dimostrare, tramite un documento ufficiale (passaporto, carta d'identità o patente di guida), di essere la persona che si è qualificata al torneo finale e di avere almeno 18 anni al momento della qualificazione.

Il vincitore del 7° campionato svizzero di Schieber è automaticamente qualificato al torneo finale.

Inoltre, Swisslos e il gruppo Blick possono assegnare fino a un massimo di quattro wild card. Con l'ottenimento di una wild card, il destinatario ha il diritto di partecipare e vincere al torneo finale, senza dover soddisfare i requisiti di qualificazione. Pertanto, al torneo finale possono prendere parte al massimo 105 partecipanti.

Sezione 7.03 Svolgimento dell'eliminazione della fase finale del torneo

La cosiddetta eliminazione della finale del torneo prevede lo svolgimento di 5 partite, ognuna di 12 smazzate. Al momento dell'iscrizione/della registrazione ogni concorrente riceve il suo foglio personale, su cui sono riportati i risultati di ogni partita da lui giocata. Nel limite del possibile si farà in modo che ogni concorrente possa giocare con le sue carte preferite (carte tedesche o francesi). A dare il via ad ogni partita sarà il responsabile del torneo.

I quattro concorrenti con il maggior numero di punti conquistati nell'eliminazione finale si qualificano per il tavolo finale. Se in seguito a un pareggio più di quattro concorrenti dovessero qualificarsi per il tavolo finale – di seguito chiamati «potenziali finalisti» – si procederà nel modo seguente: i potenziali finalisti con il punteggio più alto si qualificano per il tavolo finale, mentre sarà escluso il finalista con il punteggio più basso. I posti rimanenti per il tavolo finale vanno ai restanti potenziali partecipanti, che nel turno preliminare avranno giocato la partita realizzando il punteggio più alto.

Tutte le decisioni del responsabile del torneo sono inappellabili.

Sezione 7.04 Svolgimento del tavolo finale

Dai primi quattro miglior classificati dopo la fase eliminatoria uscirà il vincitore del tavolo finale del Campionato. Al tavolo finale si giocano 3 partite da 4 smazzate, tenendo conto che ogni giocatore formerà, per una volta, una squadra con ognuno degli altri concorrenti. I punti conquistati nella fase eliminatoria non saranno tenuti in considerazione. Il concorrente che realizza il punteggio più alto al tavolo finale, vince il Campionato. In caso di parità vince il concorrente che, nella fase eliminatoria, aveva realizzato più punti. Se comunque persistesse una situazione di parità, sarà decisivo il risultato della migliore partita della fase eliminatoria, poi della seconda miglior partita e così via. Se in questo modo non fosse possibile determinare il vincitore, si procederà con l'estrazione a sorte.

Se i quattro concorrenti del tavolo finale non dovessero accordarsi sul mazzo di carte da utilizzare (carte tedesche o francesi), si giocherà la metà delle smazzate con le carte tedesche e l'altra metà con quelle francesi.

Sezione 7.05 Disposizioni di esecuzione per lo svolgimento di una partita

In sostanza fanno stato le disposizioni di esecuzione dello jass a premi «Puur, Näll, As» (jack, nove, asso) – 9ª edizione del 2007», che elenchiamo qui di seguito per completezza:

1. I quattro giocatori al tavolo designano un segnapunti responsabile per l'annotazione dei risultati sul foglio ufficiale dello jass. Dopo ogni partita le carte possono essere ricomposte solo se il totale dei risultati è di 157 punti.
2. Il foglio di stand può essere compilato solo dal supervisore. Non sono ammessi fogli di stand compilati dai giocatori.
3. Per la prima smazzata il segnapunti è anche mazziere e distribuisce, in senso orario e dopo l'alzata obbligatoria (di almeno 3 carte), 3×3 carte ad ogni giocatore. Prima di iniziare ogni giocatore è tenuto a controllare che le carte effettivamente ricevute siano 9. Se tuttavia al termine della smazzata a un giocatore mancasse una carta, la smazzata sarà comunque valida.
4. Se le carte non sono distribuite correttamente o se durante la distribuzione viene scoperta una carta, le carte devono essere ridistribuite dallo stesso giocatore. Il giocatore che siede alla destra del segnapunti (il giocatore di mano) deve scegliere o passare il turno. Per passare il turno può pronunciare solo la parola «gschobe» (passo). Il giocatore di mano tiene le carte, non può scoprirle, né deporle coperte. Il compagno del giocatore di mano può prendere le carte solo quando quest'ultimo ha preso una decisione. Il compagno di gioco non può esimersi dal fare la scelta. A iniziare la prima presa, comunque, è sempre il giocatore di mano. La smazzata si può aprire con qualsiasi carta. Per la prima presa non è obbligatorio calare una briscola.
5. Chi fa la presa, deve calare una nuova carta. Se il compagno di gioco cala la carta sbagliata, le carte di quel seme potranno rientrare in gioco solo dopo che gli

avversari avranno realizzato una presa. La carta giocata per sbaglio perde il suo valore.

6. Se per sbaglio un giocatore non risponde in modo corretto a un seme, sia la carta erroneamente calata che quella erroneamente trattenuta perdono il loro valore. La smazzata, tuttavia, resta valida.
7. Non è consentito di farsi dei segnali, né di pronunciare la parola «Bock». Le carte già giocate e già coperte non possono più essere guardate.
8. Si può continuare a giocare solo quando tutte le carte della presa precedente sono state girate. È necessario giocare tutte e nove le prese. Al concorrente non è consentito calare tutte le carte che ha in mano, anche se ha la certezza che con esse vincerà tutti i punti.
9. Il segnapunti è responsabile per la distribuzione delle carte nell'ordine conforme al regolamento. Se a distribuire le carte è il mazziere sbagliato, ogni concorrente ha il diritto di opporsi, ma solo finché il mazziere avrà calato la carta della prima presa. Dopo che le carte della prima presa saranno state girate, la smazzata sarà considerata valida.
10. Dopo ogni partita della finale (da 4 o 12 smazzate) il segnapunti calcola se la somma dei risultati ottenuti dà 628 risp. 1884 punti. In caso affermativo, il supervisore registra il risultato complessivo della partita sul foglio di stand di ogni concorrente. È il segnapunti a consegnare il foglio di jass al supervisore.
11. I giocatori che cercano di giocare le loro carte in modo sleale, saranno dapprima ammoniti e, al secondo richiamo, esclusi dal gioco.

Articolo 8. Disposizioni finali

Sezione 8.01 Esclusione dei concorrenti

I concorrenti che violano e/o manipolano le presenti condizioni di partecipazione possono essere esclusi dal 8° Campionato svizzero di Schieber. Qualora sussistano le condizioni di esclusione, è possibile apportare le debite correzioni alle classifiche, nonché revocare l'ammissione alla finale e la consegna dei premi (anche retroattivamente) o addirittura esigere la restituzione dei premi già consegnati.

Sezione 8.02 Sospensione del Campionato

Il gruppo Blick e Swisslos in qualità di organizzatori, risp. le agenzie e le società partner incaricate dell'esecuzione del Campionato, sono autorizzate a sospendere, interrompere o annullare il Campionato, se non fosse più possibile garantirne l'esecuzione corretta, in particolare in caso di guasti di hardware o software, di errori di programmazione, di virus informatici o di interventi da parte di terzi non autorizzati, nonché di problemi meccanici, tecnici o legali.

Sezione 8.03 La pubblicità derivante dalla partecipazione al Campionato

Con la partecipazione al Campionato il concorrente accetta le presenti condizioni di partecipazione, nonché la pubblicità legata a un'eventuale qualifica alla finale del torneo; acconsente in particolare che il suo nome e il suo luogo di residenza siano menzionati e pubblicati sui web site di Swisslos (www.swisslos.ch) e del «Blick» (www.blick.ch) e anche sugli altri media.

Si informa inoltre che, alla finale del torneo del 16 novembre 2024, saranno scattate delle fotografie e realizzate delle riprese video e/o audio. Le riprese video sono legate alla presenza dei concorrenti, tenendo che la selezione delle persone filmate è puramente casuale. Le immagini saranno diffuse in live streaming su blick.ch, nonché su Internet, sulla stampa scritta e sui canali dei social media della società Ringier SA, Ringier Axel Springer Schweiz SA e della Lotteria Intercantonale Swisslos. La partecipazione alla finale del Campionato implica il consenso da parte dei concorrenti presenti, nonché dei loro accompagnatori, alla pubblicazione gratuita con la modalità sopraindicata, e cioè senza esplicito consenso da parte della persona interessata. Se la singola persona interessata non dovesse essere d'accordo con la pubblicazione delle sue immagini, dovrà comunicarlo direttamente e immediatamente al fotografo, risp. al cameraman.

Sezione 8.04 Conformità delle classifiche

In caso di pubblicazione errata, per la qualificazione alla finale del torneo fanno stato esclusivamente i risultati delle classifiche ufficiali e non i dati erroneamente pubblicati.

Sezione 8.05 Corrispondenza e vie legali

Non sarà tenuta alcuna corrispondenza in merito al Campionato. Le vie legali sono escluse.

Sezione 8.06 Versioni linguistiche del regolamento

Se la versione francese, inglese o quella italiana del presente regolamento dovessero divergere dalla versione tedesca, fa stato solo e unicamente la versione tedesca.

Sezione 8.07 Pubblicazione e validità del regolamento

Il presente regolamento è disponibile su www.swisslos.ch ed entra in vigore a partire dal 27. settembre 2024.