

# 1° torneo mondiale di PIO

## REGOLAMENTO

- Art. 1 il gioco si effettua a manches, ciascuna delle quali vedrà la partecipazione di un numero di giocatori compreso tra 4 (quattro) e 6 (sei) giocatori, compreso l'Alisi.
- Art. 2 Ogni giocatore riceverà dall'organizzazione 40 figurine. Con le quali è garantita la partecipazione ad almeno 2 manches.
- Art. 3 Ogni manche di sei giocatori mette in gioco 120 figurine, così divise: 60 al Pio, 30 all'accantapio, 20 al terzo pio, 10 all'ultimo pio. Ne consegue che la posta per ogni giocatore è di 20 figurine. Le manches con giocatori inferiori a sei, pur rimanendo invariata la posta per ciascun giocatore, le vincite saranno stabilite dalla giuria.
- Art. 4 La composizione di ogni manche è stabilita da sorteggio, da effettuarsi all'inizio del gioco tra tutti gli iscritti, sotto la supervisione della giuria. Nel corso della gara, per formare manches con adeguato numero di giocatori, la giuria potrà ricorrere al recupero di giocatori ancora in possesso di figurine ma in numero inferiore a 20.
- Art. 5 Ogni giocatore sceglierà la distanza dalle cartucce da cui effettuare il tiro attraverso il lancio di una moneta. Tira per primo colui che ha scelto la distanza più lunga, a seguire gli altri in base alla distanza. Chi ha lanciato la moneta più vicina alle cartucce, sarà "Alisi". Il tiro verso le cartucce è ammesso preferibilmente con la moneta di rame da 10 centesimi, detto "Diecione", in corso negli ultimi anni del IXX secolo, oppure con la moneta di nichel da 2 lire, in corso negli anni a cavallo delle due guerre, o con qualsiasi moneta di diametro non superiore a 3,1 cm. Chi vuole, potrà effettuare il tiro anche con la medaglia di partecipazione.
- Art. 6 L'Alisi non partecipa ai tiri, avrà cura di disporre le cartucce in modo regolamentare (tra una cartuccia e l'altra deve passare un Diecione ed un fiammifero) sceglierà la cartuccia esterna che fungerà da Pio, disporrà a imbuto le cartucce dei Pii secondari eventualmente abbattuti. Dovrà infine recuperare il "Diecione" dopo ogni tiro e renderlo al legittimo proprietario.
- Art. 6 Le quattro cartucce vengono disposte in riga di fronte ai giocatori. Dopo l'abbattimento dei Pii secondari, questi vengono disposti dall'Alisi a imbuto intorno ai Pii ancora validi. Chi abbatte il Pio vince tutte le figurine in palio e la manche è conclusa. Se vengono abbattute cartucce diverse dal Pio, il giocatore incamera le figurine ad esse attribuite ed il gioco prosegue fino all'abbattimento del Pio. Se il Pio rimane in piedi, da solo o con altre cartucce, tutte le figurine rimaste sono appannaggio dell'Alisi.
- Art. 7 Vince e viene proclamato "Campione Mondiale di PIO" colui che, alla fine della giornata, sarà in possesso del maggior numero di figurine.