

Segreteria della C.A.F.



Statuto Ufficiale del Campionato di King - XV Edizione

STATUTO UFFICIALE DEL CAMPIONATO DI KING

XV EDIZIONE

TITOLO I: GENERALITA'

1. SCOPO

L'Associazione Campionato di King è apolitica, senza fini di lucro e si propone i seguenti scopi:

- a) tenere vivo fra i Membri il culto del gioco del King, attraverso lo svolgimento di campionati composti da più turni;
- b) mantenere uno spirito di sana goliardia durante i ritrovi dei Membri.

La violenza è gratuita ma democraticamente governata.

2. STATUTO

Il presente statuto entra in vigore non appena sottoscritto da almeno 4 [quattro] giocatori.

I giocatori riconoscono e si impegnano a rispettare le norme di seguito riportate e ad attenersi alle regole di gioco riportate nel "Regolamento di Gioco".

SOTTOSCRIZIONI

NOME E COGNOME	NICK	FIRMA	DATA
Massimiliano Michelucci	Massi		
Marco Moscato	Mosco		
Antonello Lisi	Anto		
Roberto Lazzarini	Pugna		
Gianluca Moscato	Giangi		
Paolo Tognotti	Togno		
Pierpaolo Franceschini	Pierpa		

3. TURNI DI GIOCO E DURATA DEL CAMPIONATO

Il Martedì è preferibilmente giorno di partita ufficiale; il Presidente, al fine di individuare le possibili date per la convocazione, indirà un sondaggio sul gruppo WhatsApp dove potrà aggiungere, a Suo insindacabile giudizio, altri giorni della settimana.

Il campionato ha una durata di 12 giornate indipendentemente dalle date di inizio e fine campionato (6° Turno XI Edizione).

Viene stabilito come limite minimo 1 turno al mese.

Il numero minimo di giocatori per cui un turno è da considerarsi valido è fissato in 3 [tre].

Non si possono interrompere i turni; tutte i turni iniziano e terminano nella serata.

Al termine del Campionato il giocatore classificatosi primo avrà la cena pagata dagli altri membri C.A.F.. L'ultimo classificato dovrà offrire il whisky.

La cena si svolgerà in concomitanza all'apertura del nuovo campionato; la prenotazione è a carico dell'ultimo classificato.

TITOLO II: MEMBRI e C.A.F.

4. C.A.F.

L'organo ufficiale ed unico di giudizio è la C.A.F.; esso è costituito dai giocatori. La C.A.F. può riunirsi e sentenziare in un numero minimo di 4 [quattro] rappresentanti giocatori.

La C.A.F. può riunirsi "seduta stante" su mozione di uno dei giocatori per motivi disciplinari e/o di gioco.

Se un giocatore è assente per due o più volte, la C.A.F. è da considerarsi "al completo" anche senza la sua presenza.

5. La C.A.F. è un mondo a parte dove può scattare anche la violenza.

6. MEMBRI

È considerato "giocatore" - e di conseguenza "membro C.A.F." - chi sottoscrive il seguente atto entro e non oltre l'inizio del campionato. Tale data si applica esclusivamente a coloro che non sono mai stati membri C.A.F. nelle edizioni precedenti. Un ex-membro può aderire anche oltre tale data a discrezione della C.A.F. ed accollandosi tutte le penalità arretrate.

RIAMMISSIONE EX-MEMBRI RADIATI

NOME E COGNOME	NICK	FIRMA	DATA

TITOLO III: CARICHE

7. PRESIDENTE

La C.A.F. elegge per votazione alla prima riunione del campionato (anche non plenaria) un Presidente il quale ha **la responsabilità di garantire la regolarità del campionato** ed il rispetto delle norme oltre al diritto di essere chiamato "Egregio Signor".

Il Presidente eletto rimane in carica per tutta la durata del campionato ed ha la facoltà di scegliere un suo Segretario ed il Web Engineer.

È compito del Presidente proporre ai Membri le possibili date per la convocazione del successivo turno di gioco tramite sondaggio WhatsApp o Doodle. A seguito delle risposte ottenute deciderà, a suo insindacabile giudizio, la data e luogo di svolgimento del turno di gioco.

Viene introdotto come strumento di comunicazione alternativo anche WhatsApp.

Il Presidente ha la facoltà di richiamare all'ordine il tavolo per decidere su qualsiasi evenienza di gioco.

Il Presidente ha facoltà di istituire specifiche "Commissioni di Inchiesta".

DATA	CARICA	NOMINATIVO
15/11/2024	Presidente	Pierpa
15/11/2024	Segretario	Massi
15/11/2024	Web Engineer	Mosco
4° turno XII edizione	Maestro d'Armi	Pugna
[abolito con mozione del 5° Turno XV Edizione in data 22/05/2025]		

8. IMPEACHMENT DEL PRESIDENTE

È prevista la messa in stato di accusa o impeachment del Presidente qualora questi venga meno ai propri obblighi previsti dal presente Statuto.

L'impeachment del Presidente deve essere sottoscritta da almeno 2/3 dei membri effettivi C.A.F..

9. SEGRETARIO

Il Segretario viene nominato dal Presidente ed ha la responsabilità di redigere i verbali e tenere i punteggi durante i turni di gioco; ha altresì il compito di caricare copie dei verbali di gioco ed aggiornare la classifica sul sito ufficiale del King.

Ogni giocatore deve dichiarare il proprio punteggio al segretario al termine di ogni partita.

Il mandato scade con l'elezione di un nuovo Presidente.

Al Segretario spetta l'appellativo di Esimio

10. WEB ENGINEER

Il Web Engineer viene nominato dal Presidente ed ha la responsabilità di mantenere funzionante il sito ufficiale (<http://www.campionatodiking.it/>).

Il mandato scade con l'elezione di un nuovo Presidente.

11. SCERIFFO

Il vincitore del turno viene nominato Sceriffo per il turno successivo. Lo sceriffo deve portare la stella appuntata sul petto.

È compito dello Sceriffo giudicare l'idoneità del campo di gioco.

È compito dello Sceriffo dare inizio al turno, al termine della prima smazzata, pronunciando la frase *"Egredi membri giocatori, si dia inizio al King!"* ~~seguita da un colpo di pistola~~ [abolito con mozione del 5° Turno XV Edizione in data 22/05/2025].

Vice-Sceriffo: In caso di assenza (giustificata) dello Sceriffo, viene incaricato il secondo classificato del turno precedente di fare le veci dello sceriffo [7° Turno XI Edizione].

~~**12. MAESTRO D'ARMI**~~ [abolito con mozione del 5° Turno XV Edizione in data 22/05/2025].~~Al fine di poter procedere al rito di inizio del turno viene istituita la figura del Maestro d'Armi il quale avrà la responsabilità di rendere presente e funzionante la pistola dello Sceriffo.~~~~Il Maestro d'Armi è stato eletto a maggioranza per voto palese tra i membri CAF nel 4° turno della XII edizione:~~~~Pugna 3 voti~~~~Massi 2 voti~~~~Il Pugna viene eletto quindi Maestro d'Armi.~~**TITOLO IV: MOZIONI e SENTENZE**

13. PROPOSTA DI MOZIONE

Ciascun Membro effettivo ha il diritto di proporre mozione su comportamenti, svolgimento del gioco, o quant'altro sia ritenuto oggetto di parere della C.A.F..

14. VOTAZIONE DELLE MOZIONI

A seguito della mozione, i Membri C.A.F. procedono alla sua approvazione (Sentenza), attraverso votazione palese (Favorevole, Contrario, Astenuto). Sono ammessi al voto tutti i giocatori presenti ad esclusione di chi è parte in causa (ovvero chi propone la mozione e chi è oggetto di una mozione o presenta ricorso);

In caso di parità nel voto la sentenza verrà giudicata o, alla "carta più alta (al meglio delle 3 [tre] prove)" da giocarsi tra la parte in causa ed un rappresentante della C.A.F. scelto dalla stessa, oppure mediante "roulette russa" da effettuarsi con la pistola dello sceriffo.

15. MOZIONI TELEMATICHE

È esclusiva facoltà dell'Egr. Sig. Presidente indire mozioni telematiche.

16. APPELLI

Le sentenze della C.A.F. sono esecutive al momento dell'infrazione e **appellabili una sola volta** previa presentazione di ricorso in carta libera ad uno dei giocatori non citati in giudizio o tramite messaggio inviato al gruppo WhatsApp "King O", almeno 3 [tre] giorni prima della partita successiva alla sentenza in oggetto.

17. GIURISPRUDENZA

Tutte le sentenze C.A.F. fanno giurisprudenza.

TITOLO V: PENALIZZAZIONI (Asterischi, Ignominia, Sanzioni, Retrocessioni)

18. ASTERISCHI

- i. I giocatori non possono toccare le carte finché il mazziere non dichiara conclusa la smazzata. Se un giocatore tocca le carte prima della dichiarazione del mazziere di "fine smazzata" la smazzata stessa viene dichiarata nulla solo se è pregiudicato il regolare svolgimento del gioco ed in ogni caso il giocatore che ha toccato le carte viene asteriscato.
 - ii. Qualsiasi errore nella distribuzione delle carte (ad esempio il rovesciamento di una carta) comporta un asterisco per il mazziere stesso. In nessun caso è possibile per il mazziere toccare le carte già distribuite per contarle; se il mazziere tocca le carte per contarle è punito con un asterisco ma la smazzata non è da considerarsi annullata in modo tale che se la stessa risulta alla fine errata comporta un secondo asterisco per il mazziere stesso. La smazzata è da considerarsi conclusa in ogni caso dopo 5 [cinque] secondi da quando il mazziere ha distribuito l'ultima carta.
 - iii. Chi rovescia la bottiglia o il bicchiere di Whisky prende un asterisco e deve comprare una bottiglia nuova per il turno successivo.
 - iv. A due asterischi si ha una penalità di -10pt – ad ogni successivo asterisco si ha una penalità di -10pt.
 - v. Se nell'ordine dei giochi viene saltato un gioco alla meno, tutti i giochi fatti rimangono validi; quello saltato viene rimesso in gioco; tutti i giocatori sono puniti con un asterisco ad eccezione del segretario che viene punito con due asterischi.
 - vi. Chi non rispetta l'ordine dopo il secondo richiamo del Presidente viene asteriscato.
 - vii. La enunciazione errata della formula di inizio viene punita con un asterisco
 - viii. Il giocatore che all'inizio dei giochi erra calcolo nel togliere i "due" dal mazzo di gioco viene asteriscato. (3° turno XI edizione)
 - ix. Il giocatore che lancia le in aria le carte in segno di disapprovazione viene punito con un asterisco (6° turno XII edizione).
 - x. Il giocatore che chiama il gioco senza essere di mano è punito con un asterisco. (1° turno XII edizione).
- Le opposizioni al punto 18.i sono proibite.

19. IGNOMINIA

L'ignominia, a meno che non sia perpetua (per tutti i turni rimanenti dell'edizione), ha una durata di 3 [tre] turni effettivi (ovvero con effettiva presenza del giocatore ignominato).

Durante il periodo di ignominia il giocatore perde ogni diritto (ad esempio il diritto di proporre mozioni, il diritto di votare, etc.) ma mantiene tutti i doveri. La sua posizione è sempre sotto giudizio della C.A.F. che anche senza motivo può decidere di retrocederlo, annullare una sua eventuale vittoria e così via.

20. SANZIONI (penalità – retrocessioni – ignominia)

Si applicano le seguenti sanzioni senza necessità di delibera C.A.F. ed immediatamente all'atto dell'infrazione nei seguenti casi:

- a) secondo palese errore e successivi nello smazzare e distribuire le carte (considerato dalla alzata del mazzo fino alla dichiarazione di fine smazzata): -10pt;
- b) errata dichiarazione del proprio punteggio: sottrazione del doppio del valore assoluto del miglior punteggio + ignominia;
- c) errore nella risposta al seme o errore nell'attaccare al domino dichiarato dopo che il terzo giocatore successivo a colui che ha sbagliato ha calato la carta: -20pt + ignominia;

- d) un qualsiasi errore di gioco non volontario che non infici a giudizio della C.A.F. il regolare svolgimento del gioco comporta una penalizzazione di -10pt;
- e) **NON SI RIGIOCANO I GIOCHI NON INFICIATI MENTRE SI RIGIOCANO QUELLI SERIAMENTE COMPROMESSI** (ad esempio il Domino);
- f) se un giocatore gioca un qualsiasi gioco nonostante non sia il suo turno: penalizzazione di -15pt più un asterisco; il gioco viene ripetuto.
- g) In caso di “dichiarazione mendace” viene applicata la retrocessione di una categoria (*1° Turno XI Edizione*).
- h) Al Segretario che sbaglia nella cancellazione dei giochi svolti viene comminata la penalizzazione con moltiplicatore (si pescano due carte dal mazzo steso sul tavolo e si moltiplicano tra loro i valori delle singole carte): $5 \times Q = 60pt$ (*9° Turno XI Edizione*)
- i) L’orario limite di ingresso è tassativamente fissato entro le ore 21:15 (fa testo l’ora del cellulare del Presidente o in alternativa del Segretario o dello Sceriffo); oltre questo orario l’ingresso è ammesso (comunque entro e non oltre le 22:00), pena retrocessione con ignominia, con punteggio determinato dalla seguente formula:
$$- MAX\{ |punteggio| \} - 3 \times (minuti\ di\ ritardo).$$
- j) L’abbandono del tavolo di gioco prima della conclusione del turno è punito con la doppia retrocessione; il turno ed i conseguenti risultati sul campo rimangono però validi.
- k) Qualsiasi accusa portata al Presidente od al suo Segretario che si riveli pretenziosa od infondata comporta la retrocessione con ignominia perpetua del giocatore insinuante.
- l) Ogni mancanza nel rispetto del regolamento comporta la diretta responsabilità del Presidente punita con la doppia retrocessione;
- m) Il giocatore che ometta di rispondere alla convocazione dell’Egr. Sig. Presidente, subisce la penalizzazione di -20pt da scontare al primo turno di gioco utile (Commissione di inchiesta 21/01/2015)
- n) La dimenticanza della stella viene punita con un asterisco e 20pt di penalizzazione.
- o) Il giocatore che risulta ignominato e che partecipa ad una votazione, deve pescare una carta il cui valore moltiplicato per 5 darà i punti di penalizzazione.
- p) La ritardata comunicazione dell’assenza viene punita con una penalizzazione da scontare al prossimo turno di -20pt aggiungendo ulteriori -25pt per “paucità” (5° turno XII edizione).

REGOLA TOGNO

In caso di assenza ingiustificata di un Membro Giocatore, ogni Giocatore presente al tavolo estrae una carta; la somma dei punteggi moltiplicata per -1 è il punteggio di partenza del Membro Giocatore assente.

Si ripete per ogni altro Membro Giocatore assente.

Valgono le normali regole per la retrocessione.

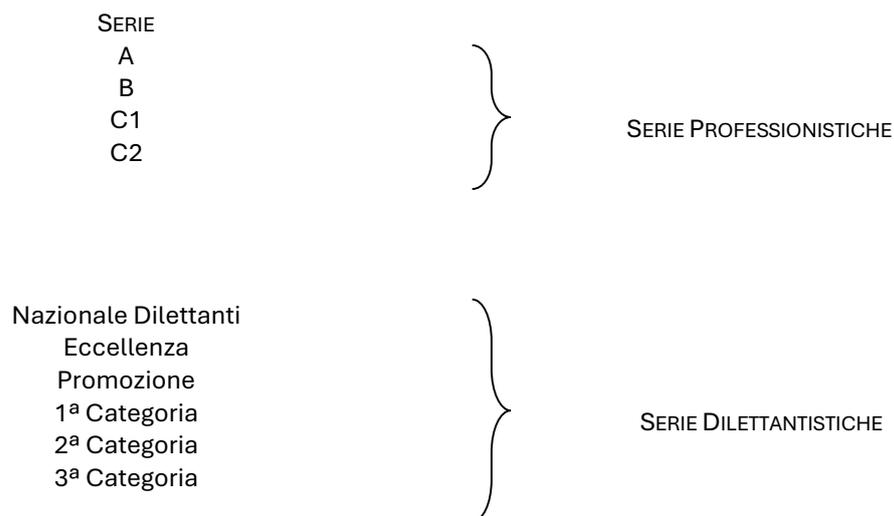
In ogni caso però il giocatore assente non può vincere.

Valore carte: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 valore facciale, J=11, Q=12, K=13, Asso=14.

Non è ammesso tralasciare di applicare una sanzione C.A.F. pena la doppia retrocessione con ignominia multipla di tutti i giocatori responsabili dell’omissione stessa.

REGOLAMENTO DI GIOCO

- Al primo Turno tutti i giocatori partono dalla serie A (massima serie).
- Chi vince il Turno vince lo Scudetto se si trova in serie A, altrimenti viene promosso nella serie superiore.
- Chi fa meno punti in un Turno, cioè chi arriva ultimo nello stesso, retrocede di una serie.
- Il secondo classificato in un Turno vince la coppa UEFA se si trova in serie A, altrimenti non vince niente.
- Il terzo classificato vince la Coppa Italia se si trova in serie A o B, altrimenti niente.
- Chi viene promosso dalla serie B alla serie A vince la Mitropa Cup.
- Chi vince due Scudetti consecutivi vince anche la Coppa dei Campioni, al terzo Scudetto consecutivo vince anche la Coppa Intercontinentale.
- Se nessun giocatore si trova in serie A viene concessa automaticamente una promozione di serie a tutti; chi vince il turno in oggetto esegue così il “doppio salto”.
- Nei campionati con 6 o più giocatori per le promozioni dalle serie dilettantistiche è sufficiente il secondo posto.
- In caso di parità la posizione si decide alla carta più alta al meglio delle 5 [cinque] prove.
- Per ogni giocatore vengono azionati due contatori; il primo conteggia le presenze effettive (*PRES*) mentre il secondo conteggia i turni (*TURN*); se il rapporto (*PRES/TURN*) < 2/3 viene **automaticamente e senza possibilità di appello** comminata una retrocessione di una serie al giocatore ed i contatori vengono azzerati. È inteso che il presente punto entra in azione quando per il giocatore *TURN* ≥ 3. Per ogni giocatore *TURN* comincia a conteggiare dal primo turno di ogni campionato e dal primo turno successivo ad un azzeramento.



CLASSIFICA GENERALE:

Per ciascun giocatore verranno sommati i punti ottenuti nei vari turni di gioco (somma algebrica). Sono previsti i seguenti bonus/malus:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| • +5pt | Scudetto |
| • +15pt | Coppa Campioni |
| • +35pt | Coppa Intercontinentale |
| • +3pt | Coppa Uefa |
| • +2pt | Coppa Italia |
| • -1pt | Retrocessione |
| • -5 - punteggio ultimo | Assenza |

NORME DI GIOCO PARTICOLARI

- Cappotto a N♥: -15pt a tutti gli altri; cappotto a NF: - 20pt a tutti gli altri.

- Penalizzazioni per la “chiamata scazzata” volontaria (non applicabile nel caso di chiamata obbligata):

Gioco	Definizione di “scazzata”	Penalizzazione
NJ	3 ÷ 4 Jack	-4pt x Jack
NK	3 ÷ 4 Re	-4p. x Re
NJK	4 ÷ 8 Jack e/o Re	-4pt x Jack e/o Re
NQ♠	1 Q♠	-12pt
N♥	≥ 7 ♥	-3pt x ♥
NU2	2 Mani	- 15pt
NF	La metà delle mani (parte intera)	-4pt x mano
Domino	La metà delle carte (parte intera) - 1	-4p. x carta
Semplice	2 Mani	-12pt
Briscola	2 Mani	-12pt

- Al No♥ non è possibile giocare una carta di ♥ di prima mano finché non è uscita almeno una ♥.
- Il senso di distribuzione delle carte è per statuto ANTIORARIO.
- Se viene saltato un gioco alla meno, tutti i giochi fatti rimangono validi e quello saltato viene rimesso in gioco;

FIL ROUGE

Dalla XII edizione viene abolita la chiamata al buio e sostituita con il Fil Rouge.

Ciascun giocatore ha la possibilità di chiamare una sola volta nel turno il Fil Rouge.

Il giocatore di mano non può chiamare il Fil Rouge.

Il giocatore di mano può chiamare il Fil rouge solo se è l'ultimo gioco.

Il Fil Rouge può essere chiamato da tutti i giocatori anche nella stessa smazzata, purché entro la seconda carta.

PUNTEGGI

- Nei giochi alla meno vengono raddoppiati i punti negativi tranne per chi ha chiamato il Fil Rouge.
- Nei giochi positivi solo chi ha chiamato il Fil Rouge raddoppia i punti.
- Al domino il Fil Rouge raddoppia il punteggio in positivo per il chiamante ed in negativo per gli altri (se non hanno a loro volta chiamato il Fil Rouge)

REGOLA DEI "DUE LADRONI"

A seguito delle continue lamentele del membro Mosco, si definisce la nuova regola dei "due ladroni".

I due posti alla destra e alla sinistra del Pierpa (i due ladroni) saranno sorteggiati ad ogni inizio turno.

Il Pierpa estrarrà una carta dal mazzo sparso sul campo da gioco. A seguire faranno lo stesso tutti gli altri giocatori. I due giocatori che avranno pescato le carte con il valore più vicino alla carta del Pierpa saranno i giocatori che siederanno ai lati del Pierpa.

Il giocatore con la carta di valore **inferiore** siederà alla **dx**, l'altro alla **sx**.

A parità di valore varrà il seme C, Q, F, P. il valore delle carte sarà 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A