

# CAMPIONATO

## PINELLA

### REGOLAMENTO

**Art. 1 PREAMBOLO:** I giocatori partecipanti al campionato verranno suddivisi in gironi all'italiana, sfidandosi in partite di andata e ritorno. Ogni giocatore può decidere il suo giorno preferito per la partita casalinga.

**Art. 2 . GLI INCONTRI** potranno avere inizio dal Lunedì al Venerdì dalle 18:00 alle 22, orario massimo per iniziare una partita. (qualsiasi richiesta diversa d'orario dovrà essere comunicata all'atto dell'iscrizione). In caso di ritardo di un giocatore il tempo d'attesa è fissato in 30 minuti, trascorso il quale la squadra assente perderà l'incontro a tavolino con 1500 a 0.

- **spostamenti gare** : sono consentiti entro 24 ore dall'inizio della partita

Una volta stabilito il calendario, ogni squadra, a meno di casi di forza maggiore, avrà a disposizione due richieste di spostamento gare, da farsi entro le 48 ore precedenti la gara in questione, in alternativa dovrà concordare con la squadra con cui deve svolgere l'incontro in maniera privata ma sempre considerandone gli orari possibili di gioco. Le gare spostate dovranno essere comunque recuperate e entro 30 gg.

#### **Art. 3 Svolgimento.**

Si gioca a 13 carte. Una volta accomodati al tavolo da gioco verranno consegnati degli score dall'organizzazione per calcolare il punteggio a fine gara. Il primo nominato negli scontri inizierà a mischiare i mazzi di carte insieme e facendolo smezzare, distribuisce le carte partendo dal suo avversario, la carta più alta sarà il mazziere (giocatore A) che darà le carte al primo giro e poi si seguirà una mano a testa, entrambi i giocatori dovranno segnare punteggio negli score e a seguito dovranno controfirmare gli score.

**Turno di Gioco:** la prima azione che deve compiere il giocatore al proprio turno di gioco è quella di o pescare la carta dal mazzo o pescare la carta dal pozzo. A seguito potrà svolgere le proprie calate rubare jolly o scambiarli in merito alle pescate, una volta terminata l'azione viene definita chiusa con lo scarto della carta sul pozzo che dà quindi il pass all'avversario per il proprio turno. E' quindi vietato svolgere altre azioni di gioco senza aver prima pescato dal pozzo o dal mazzo durante il turno.

**Art. 4 PUNTEGGIO e CONTA.** Gli incontri si giocheranno al meglio delle 3 sfide, in sostanza si giocheranno massimo 3 partite se un giocatore vince ambo le gare il punteggio sarà di 3 punti, nel caso in cui ci sia un pareggio ossia una partita vinta per il giocatore si farà la "bella" chi vince ottiene 3 punti e chi perde ottiene 1 punto. Nella conta al termine della gara a seguito di chiusura il giocatore che vince la gara conterà i punti dell'avversario e viceversa.

**Art. 5 carte** Ad ogni giocatore verranno distribuite 13 carte, a seguito si pescherà sempre 1 carta dal mazzo o dal pozzo, il giocatore cui è il proprio turno potrà calare tris o poker anche immediatamente alla prima mano, unica regola alla prima mano non potrà effettuare chiusura.

**Art. 6 imbarco** : ci si può imbarcare dal pozzo anche al primo turno con l'obbligo di calare la prima carta pescata, nell'imbarco vale la regola "carta imbarcata carta calata".

L'imbarco deve essere effettuato in un'unica volta. Qualora durante un imbarco il giocatore sbaglia perché pur essendosi imbarcato non è in grado di poter calare nessuna carta valida, verrà automaticamente detratto dal conto finale una penalità di punti 50.

**Art. 7 Il jolly** può essere "rubato" ad un avversario se si possiede la carta che lo sostituisce solo dopo aver calato almeno una scala da tre carte. Una volta prelevato deve essere calato subito in diversa scala oppure nella stessa in base alla propria strategia. È possibile calare un poker o un tris di Jolly. Il poker di jolly vale 500 punti. Il jolly calato in un tris deve essere dichiarato dal giocatore. In caso non venga dichiarato vale la regola cuori quadri fiori picche in successione che si ripetono pertanto dopo le picche ritornano i cuori. (e alla destra dei fiori ci sono sempre le picche,

**Art. 8 La pinella** non può essere sostituita tra i giocatori. Una volta completata la scala completa o un poker la PINELLA potrà essere utilizzata dal giocatore per un'altra scala se presente o per calare un'altra scala. Il poker di pinella vale 250 punti. La pinella non potrà essere presa dall'avversario.

**Art. 9 chiusura.** Si può chiudere solo in possesso di una doppia (esempio scala da 6 carte consecutive o poker di 4 carte del valore minimo di 80 punti) al giocatore che chiude verranno attribuiti 100 punti. Il giocatore che non ha calato nessuna carta pagano -200 punti, se ha calato almeno una scala minima (3 carte) pagheranno in base al valore delle carte non calate. Si può chiudere con qualsiasi carta ma non alla prima mano di gioco.

**La chiusura di mano**, (ovvero in un "colpo solo" quando non è stata calata nemmeno una carta, vale 200 punti). Per la chiusura di mano la carta deve essere pescata dal mazzo e non dal pozzo. Si può chiudere con qualsiasi carta, jolly e pinella compresi.

**Art. 10 Come si contano le carte:** •dal 3 al 6 = 5 punti •Dal 7 al K = 10 punti •Asso = 15 punti •Pinella = 20 punti •Jolly = 25 punti •Scala (minimo 6 carte in scala senza Jolly o pinelle) = valore doppio • scala da asso ad asso pulita senza jolly o pinella = 1500 punti • scala da asso ad asso sporca con 1 jolly o una pinella = 500 punti. Per i pagamenti si utilizzeranno gli stessi valori riportati sopra.

**Art. 11 note organizzative** Ad ogni giocatore iscritto verranno consegnati il calendario recante tutti i giocatori iscritte e le giornate di gara, durante il turno di gioco verranno consegnati gli score che dovranno essere firmati a seguito del conteggio punti e consegnati alla direzione in copia. Il conteggio dei punti deve essere effettuato dal vincente della mano che conterà i punti dell'avversario e viceversa.

**Art. 12. Podio.** Al termine del campionato i primi 4 giocatori si sfideranno nel seguente modo 1° contro 4° e 2° contro 3°, le vincenti faranno finale per primo e secondo posto, le perdenti per il terzo posto. Verranno premiati i primi tre classificati con medaglia e il montepremi escluso rake e spese campionato verrà consegnato al vincitore. Montepremi attuale €200

**Art. 13.** Per tutto quanto non specificato in questo regolamento ci si atterrà alle decisioni dell'organizzazione.