



REGOLAMENTO INTERNO DEL GIOCO DEL PINNACOLO 2025

*** PREPARAZIONE AL GIOCO** Tutti i Giocatori devono essere Maggiorenni

I Tavoli vengono formati per sorteggio.

All' inizio di ogni partita: Fra i 4 giocatori di ogni tavolo, si svolgerà il sorteggio per il ruolo di mazziere: L'ASSO vale 1 il JOLLY è escluso **la carta di valore più alto è il K**. La coppia di giocatori che estraggono la carta più alta nel sorteggio della 1° partita, avrà diritto a rimanere ferma al tavolo d'inizio per tutte le 3° partite del torneo, L'altra coppia a fine partita si sposterà al numero di tavolo crescente e così anche per la 3° partita. **Chi ha girato la carta più alta:** inizia la distribuzione delle 19 carte, l'alzata è obbligatoria e dovrà comporsi di almeno 3 carte. **Le 19 carte vanno contate e distribuite coperte:** Terminata la distribuzione, il mazziere volta una carta sul tavolo, e darà inizio al gioco, se si accertano irregolarità nel numero di carte distribuite, il mazziere avrà il compito di ripetere la distribuzione delle 19 carte **se ci si accorge dell'errore dopo lo scarto del 1° avversario di mano, la partita procederà senza interruzioni, Se un giocatore chiude al 1° giro deve avere 19 carte di partenza, se un altro giocatore ne ha di PIU' o di meno la chiusura è valida.**

* REGOLE DI GIOCO

Mantenere un rispettoso silenzio durante le partite: Evitando valutazioni sul gioco, sono proibiti i suggerimenti, le segnalazioni tra compagni di gioco, carte segnate, scartate di prima mano, ecc, ecc. **ATTENZIONE:** A discrezione del giudice si potrà arrivare alla squalifica della coppia che falsa il gioco.

E' vietato sostare sui tavoli di gioco.

Non si può dire doppia la carta che si scarta, neppure nella prima mano.

La durata massima di ogni partita è di 60 minuti: I giocatori verranno avvertiti della fine partita 5 minuti. Da quel momento non si può cominciare un nuovo gioco, i giocatori finiranno la mano appena abbia giocato anche il Mazziere, **Se nessuno chiude, la partita termina** anche se non si sono raggiunti i 1500 punti, non si conteggiano i 100 punti di chiusura, in caso di parità saranno assegnati 30 punti a ciascuna coppia.

Le carte raccolte dagli scarti: Saranno ritirate in una sola mossa. Nel caso in cui non si fosse ancora aperto il gioco,

l'ultima carta ritirata, dovrà essere disposta sul tavolo, per aprire il proprio gioco.

Errore nell'attaccare 1° carta o più carte: Si devono usare come scarto.

Le carte devono essere disposte sul tavolo: Incolonnate verticalmente, le scale in sequenza crescente, vale a dire la carta di valore più basso disposta alla base della colonna, Il JOLLY dovrà sempre essere rivolto verso il giocatore che condurrà il gioco e con le stesse modalità la porrà sul tavolo, prima di attaccare le proprie carte a quelle del compagno, **sarà necessario aprire il proprio gioco.**

Chi non apre il proprio gioco: Pagherà il doppio dei punti che ha in mano, **Anche se non si poteva aprire il proprio gioco.**

Le carte calate sul tavolo: Non si potranno sostituire o modificare in alcun modo.

Non sono accettati i tris di 2.

La matta (Jolly) PUO' SPOSTARE il MATTINO (2 nero) e NON VICEVERSA.

Si possono fare Scale con più Jolly e Mattini: Purché in presenza di almeno una carta normale.

I Mattini neri nelle scale si possono spostare anche più volte: Rispettando comunque un movimento alla volta nei due sensi di una scala, sostituite dalle carte naturali o dal jolly. Tale spostamento sarà comandato, senza suggerimenti ed in maniera inequivocabile dal giocatore che fornirà la carta corrispondente.

Nei TRIS con Mattino ess: 2 K e Mattino: il Mattino resta fisso, e va battezzato, è vietato suggerire.

Jolly e i Mattini: Non si possono scartare, Nemmeno in chiusura.

Se si finiscono le carte del mazzo: Si contano i punti, e non si conteggia la chiusura.

L'Abbandono del gioco di un giocatore o di una coppia: Saranno sostituiti dagli organizzatori della gara.

Venendo a conoscenza a voce di una carta in mano al compagno: Non si può battezzare il Jolly o Mattini, alle suddette carte.

Con una sola carta in mano: Si può raccogliere l'ultima carta scartata e chiudere il giro.

* EVENTUALI CONTROVERSIE

La carta si considera giocata: Quando è stata mostrata.

Tris o Scale Esposte sbagliate: Se si può rimediare l'errore con un YOLLY o un Mattino si potrà rimetterle in gioco, altrimenti si dovrà disporre le carte viste all'angolo del tavolo e si scarteranno successivamente una ogni giro. **Se ci si accorge dell'errore dopo un giro: La combinazione viene congelata, non si può ne attaccare né modificare. Al termine saranno calcolate tra i punti NEGATIVI.**

Chi pesca dagli scarti carte, e non riesce a utilizzarle: **Questo vale anche per chi non dispone l'ultima carta presa dal tavolo** Si devono rimettere a posto tutte le carte rispettando l'ordine originario, e pescando poi nuovamente dal mazzo, scartando la carta che desidera, non si può disporre alcuna carta sul tavolo,

il compagno non può battezzare Jolli e Mattini sulle carte viste. **Se l'errore viene rilevato dopo lo scarto del primo avversario di mano il gioco continua regolare.**

Errore nelle carte di chiusura: Si deve riprendere in mano le carte calate sbagliate, e scartare una carta, non si può chiudere il giro, il compagno non può battezzare Jolly e Mattino sulle carte viste.

Chi fa vedere delle carte: Anche quando si vuole scartare, o gli cadono, **il giocatore è obbligato ad usarle come scarto,** esclusi Jolly e Mattini.

Se un giocatore in una controversia butte le carte scoperte sul tavolo: (Così facendo non si può più giocare)

La coppia verrà penalizzata con un punteggio di 22 PUNTI, La Coppia avversaria avrà un punteggio di 38 PUNTI.

* VALORE DELLE CARTE E DEI PUNTEGGI

Valore delle carte: (Jolly; 30 punti) (Mattino Nero; 20 punti) (Asso; 15 punti) (dal K al 7; 10 punti) (dal 6 al 3 e 2 rosso; 5 punti)

Le scale pulite composte da 6 carte o più: Varranno il doppio del punteggio.

Chi chiude la partita al 1° giro di gioco: Avrà 300 punti di premio.

La coppia che chiuderà il gioco: Avrà 100 punti di premio.

Conteggio dei punti ad ogni frazione di partite: Il compagno di chi ha effettuato la chiusura, disporrà le carte da conteggiare sul tavolo e devolverà il proprio debito Alla presenza di un giocatore avversario, analogamente un solo giocatore della coppia avversaria salderà il debito corrispondente, alla somma di carte in possesso della coppia al momento della chiusura, alla presenza di un giocatore dell'altra coppia. **Ogni coppia sarà tenuta a conteggiare le proprie carte** in presenza di un giocatore avversario **disponendole sul tavolo in gruppi di carte da 100 punti ciascuno,** favorendo così il reciproco controllo.

Il pinnacolo non viene premiato.

La partita termina totalizzando un minimo di 1500 punti.

In caso di parità di punteggio: Saranno assegnati 30 punti a coppia.

Compilazione dei fogli di punteggio: Deve essere fatta controllandosi reciprocamente sia dalla coppia vincente che dalla perdente

La gara è Vinta: Dalla coppia che realizza il maggior numero di punti al termine delle 3 partite.

A parità di Punti: Vince chi ha vinto più partite,

A parità di Punti e di Partite Vinte: Vince chi ha la migliore differenza punti.

A parità di Punti di Partite Vinte e di Differenza Punti: Vince chi ha fatto più punti positivi.

Le coppie Vincenti saranno premiate con prodotti vari.

Ogni eventuale contestazione è risolta dalla decisione insindacabile del giudice di gara