

**Pinella Singolo ASC-CAAM 2013/14**

[Vedi Calendario](#)

## **Premi del campionato ( si svolge in 4/5 tappe di qualificazione ) :**

- > Trofei per i primi nr 4 ( quattro )
- > Ai **prmi due** omaggio pernottamento in **residence di Muravera Finali Regionali** ( Settembre )
- > Trofeo ai primi quattro classificati

## **Campionato per singoli iscritti- Regolamento Modalità priam fase di Qualificazione:**

- > Ogni Iscritto non potrà essere sostituito e dovrà risultare tesserato.
- > sarà composto unico girone misto dove ogni singolo disputerà nr 12 gare da nr 2 giri cadauno
- > si può chiudere SOLO DOPO AVER TERMINATO IL GIRO COMPLETO ( se non arriva all'utimo non si può
- > ogni tavolo può essere composto di minimo nr 3 giocatori e max nr 5
- > ci si sfiderà come capita, chi è presente gioca senza distinguere gli avversari
- > ogni giro si contano i punti uno per volta sotto il controllo degli avversari
- > chi chiude, prende anche 100 punti per la chiusura oltre il totale sceso.
- > Ogni gara Tavolo: Punti 5 ( cinque ) al primo, Punti 3 al secondo, Punti 1 a tutti gli altri
- > Sara assegnato un apposito modulo, dove ogni tavolo registrerà il 1<sup>^</sup> il 2<sup>^</sup> e gli altri giocatori.
- > SI FARA' SEMPRE IL SORTEGGIO **PER DARE LE CARTE**, ogni giro; al 2<sup>^</sup> si evita chi le ha date al 1<sup>^</sup> g
- > si qualificano i primi 4 ( quattro ) alle fasi seguenti, + altri 2 ( due ) saranno ripescati con gare extra.
- > la modalità il ripescaggio sarà divulgato dopo aver preso tutte le adesioni

- > Durante le tappe si può mancare max 2 volte, con più di due assenze ci sarà una penalità di 5 Punti
  - > sarà consegnato una copia della norma nei dettagli a tutti i partecipanti.
  - > ogni squadra deve iscrivere almeno i primi due nominativi, eventuale terzo entro e non oltre 31.02.14
  - > ogni giocatore può decidere di non disputare tutti i nr 12 incontri/gare, ma anche meno se lo ritiene.
  - > La classifica avrà conclusione nella tappa che indicheremo una volta completate le adesioni
- le tappe: Saranno divulgate sempre sul sito **www.ascsardegna.it**

## **LE FASI FINALI**

I primi quattro delle qualificazioni + due ripescati si confronteranno al meglio dei nr 4 giri su due tavoli di gioco opposti. Dopo la prima gara ( NR 4 GIRI ) si giocherà una seconda gara scambiando i giocatori, gli ultimi due di un tavolo contro i primi due dell'altro e viceversa. Accederanno i primi quattro tra i due tavoli, alla finalissima. La modalità della finalissima è ancora da decidere.

## **Mazzo**

Due mazzi francesi con due jolly per mazzo e senza i Due rossi (cuori e quadri), per un totale di 104 carte. I Due neri (fiori e picche), chiamati **pinelle**, sono utilizzati come jolly.

## **Regole**

Dopo aver mischiato le carte, se ne distribuiscono 13 per giocatore in senso orario e una viene lasciata a terra, vicino al mazzo, a formare il **pozzo**, cioè gli scarti.

## **Al proprio turno, il giocatore può:**

**pescare** una carta dal mazzo o dal pozzo; in quest'ultimo caso, a differenza di altri giochi simili, la carta può essere pescata anche dal mezzo, ma ciò comporta che il giocatore debba prendere obbligatoriamente anche tutte le altre scartate dopo di quella e che la prima carta pescata debba essere anche la prima calata. Una volta pescata la carta dal mazzo non si può restituire per pescare da terra.

## **Calare una o più combinazioni predefinite di almeno tre carte:**

tris: tre carte di diverso seme ma stesso valore o figura

poker: quattro carte di diverso seme ma stesso valore o figura (non è possibile attaccare jolly o pinelle)

scala: composta da una sequenza di carte dello stesso seme che possono essere separate da Pinelle e Jolly per sopperire a carte mancanti; la sequenza è sempre compresa tra i valori

A-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A. L'Asso attacca solo da una parte, ossia non sono ammesse sequenze come 3-A-K oppure Jolly-A-K-Q)

**sesta o doppia:** scala composta da sei o più carte, senza jolly o pinelle; alla sesta è comunque possibile attaccare jolly o pinelle

**scala reale:** scala composta dalla sequenza completa di un seme, da Asso ad Asso, vale: Chiusura e raddoppio P.

**attaccare carte** a quelle proprie già scese sul tavolo; se si gioca in coppia si possono attaccare a quelle del proprio compagno, ma solo dopo aver già sceso un tris, un poker o una scala.

**Il jolly e le pinelle** vengono usati per sostituire una carta mancante; quando si usa un jolly per formare un tris, si deve dichiararne il seme. Se qualcuno possiede o trova una carta equivalente (esempio: dichiaro che il jolly vale 4 di picche e successivamente pesco un 4 di cuori, **non posso sostituire il mio 4 di cuori** con il jolly per poterlo usare in un'altra combinazione) . Questa sostituzione può essere fatta a condizione che il giocatore abbia già sceso un tris, poker o una scala. la pinella funziona allo stesso modo del jolly, l'unica differenza è che può essere scambiata solo da chi la cala o dal suo compagno di squadra.

Alla fine del turno il giocatore deve **scartare una carta** (quindi non si possono scendere tutte le carte), ponendola nel pozzo: le carte scartate vengono messe una sopra l'altra (non mischiate) ed in modo da poter sempre riconoscere le sottostanti.

**può:**

**parlare o dare indicazioni** con le mani o con gli occhi - guardare le carte degli altri

**unire due** scale già a terra, nel caso trovasse la carta per unirle

**riprendere** la carta calata: l'azione diventa definitiva nel momento in cui la carta si separa dalla mano del giocatore, a meno che la calata non sia errata: in questo caso deve riprendersi le carte calate erroneamente

**cambiare** la carta scartata

**Le combinazioni valgono punti differenti in base alle carte; i valori delle carte sono:**

**Asso:** 15 punti - Tris: 45 punti - Poker: 120 punti

**Carte dal 3 al 6:** 5 punti - Tris: 15 punti - Poker: 40 punti

**Carte dal 7 al k:** 10 punti - Tris: 30 punti - Poker: 80 punti

**Pinelle:** 20 punti - Tris: 60 punti - poker 160 punti

**Jolly: 25 punti - tris: 75 punti - poker 200 punti**

**Scala: il valore delle carte che la compongono**

**Scala e scala reale:** il valore delle carte in sequenza che la compongono moltiplicato x2; il bonus non si applica ad eventuali altre carte unite alla sequenza da jolly o pinelle, conteggiati al valore nominale.

**\*\* la chiusura può essere convalidata :**

Esclusivamente se si ha una scala da minimo nr 6 ( sei ) carte pulite ( non interrotta da Jolly o Pinella )

### **Punteggio**

Le carte calate comportano punteggio positivo, quelle rimaste in mano, negativo.

Chi chiude ottiene 100 punti, in ogni caso, sia che la chiusura avviene in un colpo solo, senza aver mai calato prima, sia che avvenga dopo aver pescato dal mazzo.

Chi, finite le carte, non ha sceso nulla, ottiene 200 punti negativi.

Se la somma dei punti in mano supera quella dei punti calati, si assegna differenza come punti in negativo

**La chiusura** costruita in mano senza aver calato in precedenza e pescando solo da mazzo vale **punti 200.**

### **TEMPI PER LO SCARTO DI UN GIOCATORE:**

Un partecipante non può impiegare oltre i due minuti di tempo, da quando tocca a lui al momento dello scarto a tempo scaduto, si conteranno altri 5 secondi e poi passerà di mano scartando una carta a caso

<b>La Pinella:</b>	una volta scesa deve stare nella colonna di appartenenza e solo spostata nella stessa scala se si cala la carta di riferimento. Solo se si completa un Poker può essere usata per aprire altra colonna ( gioca )
<b>La Pinella:</b>	scesa può essere giocata solo dal giocatore di appartenenza e non usata da avversari.

**Iscrizioni e Info Contattare le Segreteria** - costo € 20,00 ad iscritto/a

caamsardegna@virgilio.it - caamsegreteria@virgilio.it - 3804533334 - 070485038 - 3804533335









