



REGOLAMENTO PER LE GARE DI “PINNACOLO”

1. Il valore delle carte: jolli 30 punti, pinella 20, asso 15, dal K al 7, 10 punti, dal 6 al 3, 5 punti.
2. All'inizio d'ogni partita, fra i quattro giocatori, si svolge il sorteggio per l'assegnazione del mazziere come segue: la coppia di giocatori che estrae la carta più alta (K, D, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.) escluso il jolli, avrà diritto a rimanere ferma al tavolo per tutte e tre le partite della gara; l'altra coppia si sposterà di tavolo in tavolo con il numero crescente. Il mattino vale 2.
3. Terminata la distribuzione delle carte, il mazziere, voltata una carta sul tavolo, darà inizio al gioco.
4. Se nel corso del primo giro si accertano irregolarità nel numero di carte distribuite, il mazziere dovrà ripetere l'operazione di distribuzione delle 19 carte. Nel caso in cui l'irregolarità è rilevata dopo il primo giro di gioco, la partita procederà senza interruzioni.
5. La durata della partita è di SESSANTA MINUTI, o al raggiungimento di 1800 punti. Al termine dell'ora di gioco si darà tolleranza di tempo per ultimare il giro: in altre parole ogni giocatore avrà UNA SOLA MANO a disposizione. In caso d'interruzione della partita non saranno assegnati i 100 punti della chiusura.
6. Si richiede di mantenere un rispettoso silenzio durante la partita, evitando ogni valutazione sul gioco. Sono proibiti i suggerimenti o le segnalazioni tra i compagni di gioco, carte segnate, scartate di prima mano, eccetera, a discrezione del giudice di gara si potrà arrivare alla squalifica della coppia che falsa il gioco.
7. Le carte devono essere disposte sul tavolo incolonnate verticalmente; le scale in sequenza crescente, vale a dire dalla carta dal valore più basso, disposta alla base della colonna, alla carta di valore maggiore, posta in cima. Prima di attaccare le proprie carte a quelle del compagno, è necessario aprire il proprio gioco.
8. Il jolli deve essere sempre rivolta verso il giocatore che conduce il gioco e con le stesse modalità le pone sul tavolo.
9. L'alzata delle carte è obbligatoria e deve comporsi di almeno 3 carte.
10. La carta che è vista per errore dai giocatori, deve essere utilizzata al tavolo o scartata.
11. Le carte calate sul tavolo non si possono sostituire o modificare in alcun modo.
12. Le carte raccolte dal pozzo devono essere ritirate in una sola mossa. L'ultima carta ritirata deve essere disposta sul tavolo.

13. Nel corso del primo giro, la carta che tocca il tavolo non può essere usata per attaccare al compagno, ma solo per fare tris o scala. Nei giri successivi il giocatore può utilizzare la carta anche per prendere il jolli.
14. Coloro i quali prendono per errore le carte dal tavolo senza poterle utilizzare, sono tenuti a riporle tutte, rispettando l'ordine originario, pescando poi nuovamente dal mazzo, scartando la carta che desiderano senza, tuttavia poter disporre alcuna carta sul tavolo.
15. I quadris e le scale pulite di 6 carte, o più, valgono il doppio del loro punteggio.
16. Chi chiude la partita al primo giro di gioco, guadagna 300 punti di premio. Il giocatore che non apre, pur avendo la possibilità, è penalizzato dal conteggio doppio delle carte; se non ha la possibilità di aprire non paga doppio.
17. Il giocatore che in un tris o in una scala espone delle carte sbagliate, deve scartare le carte. Se può rimediare l'errore con pinella o jolli, le può rimettere in gioco, altrimenti dispone le carte viste all'angolo del tavolo e le scarterà in seguito una alla volta.
18. Chi commette un errore nel comporre il tris di chiusura, deve riprendere in mano le carte e non può chiudere in questo giro, ma eventualmente i giri successivi.
19. Con una sola carta in mano il giocatore non può raccogliere l'ultima carta scartata per utilizzarla per chiudere il gioco. Solo nel caso in cui le carte saranno più di una potranno essere utilizzate per la chiusura.
20. Il pinnacolo è valido quando è composto di 14 carte di cuori e quadri e deve iniziare e terminare con carte uguali. Il suo valore complessivo è di 1000 punti.
21. La partita terminerà al raggiungimento di 1800 punti.
22. Le pinelle nelle scale si potranno spostare anche più volte, rispettando in ogni modo un movimento alla volta, nei due sensi di una scala; tale spostamento sarà comandato senza suggerimenti dal giocatore che durante il proprio turno fornirà la carta corrispondente. Il giocatore sarà tenuto a stabilire la disposizione della carta in modo inequivocabile, collocandola in cima o in fondo della scala.
23. Non è possibile scartare la pinella o il jolli, nemmeno in chiusura.
24. La coppia che chiude il gioco totalizza 100 punti.
25. Non è possibile fare tris di 2, matte o mattini.
26. La pinella all'interno di una scala si può spostare sia con la carta dichiarata che con il jolli e non viceversa.
27. La pinella nel tris non è necessaria battezzarla, e si può attaccare una delle due carte mancanti a proprio piacere.
28. Ad ogni frazione di partita saranno conteggiati i punti come segue: il compagno di chi eseguirà la chiusura deve disporre le proprie 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 è tenuta a conteggiare le proprie carte alla presenza di un giocatore avversario, disponendole se possibile in gruppi da 100 punti ciascuno, favorendo il conteggio di controllo.

29. Se finiscono le carte, si mescolano gli scarti lasciando al giocatore di mano la possibilità di prendere l'ultima scartata o in alternativa le carte mescolate. Se non ci sono scarti, il gioco viene annullato e si ripete la partita.
30. In caso di parità di due o più coppie si considerano per primo le vittorie conseguite, e in secondo luogo la somma delle differenze dei punti conseguiti nelle tre partite.
31. In caso d'abbandono di una coppia, la coppia rimanente è premiata con 37 punti, l'altra 23.

COMITATO DI GESTIONE PINNACOLO