



SCALA 40

1. REGOLE GENERALI

1.1. **Rosa Squadra**

- Ogni squadra è composta da una rosa da 2 a 3 giocatori di cui al massimo 1 fuori quartiere (farà fede la carta d'identità).

1.2. **Sanzioni**

- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta.

1.3. **Calendario e orari**

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.paliodisanmichele.it>
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio gara.

2. REGOLAMENTO TECNICO

2.1. **Regole di gioco**

- Si gioca con due mazzi di 54 carte da poker (quindi con 4 Jolly). Distribuisce le carte chi estrae la carta più alta. Gli altri saranno mazzieri a turno in senso antiorario. Il mazziere mescola, fa tagliare e distribuisce a ciascuno 13 carte coperte, una alla volta. Poi mette sul tavolo una carta scoperta: è la prima del pozzo degli scarti. Inizia il gioco chi siede alla destra del mazziere, mentre gli altri seguono in senso antiorario. Al suo turno, ciascuno, può "aprire" se ha combinazioni di carte di valore di 40 o più punti. L'apertura **può** contenere un Jolly. Finché non ha aperto un giocatore può solamente pescare e scartare. L'apertura vale solo per la coppia che ha aperto. Si **può** prelevare dal pozzo prima di aprire. Solo la coppia che ha aperto può prendere un Jolly dal tavolo sostituendolo con la carta corrispondente ed è obbligato a scenderlo subito.
- Le combinazioni valide sono: tris di 3 carte dello stesso valore, ma di seme diverso; poker di 4 carte dello stesso valore ma di seme diverso; scale formate da almeno 3 carte dello stesso seme, in ordine di sequenza. L'Asso può essere posto prima del 2 o dopo il K, ma non sono valide le scale circolari (cioè K-A-2). Non si possono formare scale composte da più di 5 carte; una scala di 6 o più carte viene divisa in due scale distinte. Un Jolly può sostituire qualunque carta, ma in combinazione ne può entrare solo uno. Le combinazioni formate vanno messe scoperte sul tavolo.
- Valori delle carte: Asso 11 punti (1 punto se posto in sequenza al 2); K, Q e J valgono 10 punti; il Jolly assume il punteggio della carta che sostituisce e le altre carte hanno valore facciale.



2.2. **Arbitraggio**

- Le partite della fase a gironi sono auto-arbitrate, con la presenza di un Controller.

2.3. **Durata della partita**

- La partita termina allo scadere del tempo (25 minuti).
- Nelle partite a eliminazione diretta in caso di parità si procederà con una mano supplementare.

2.4. **Punti**

- Si gioca a chiusure. La squadra che chiude la mano ottiene un punto. Si procede a giocare le seguenti mani fino alla fine del tempo prestabilito. Allo scadere della partita la differenza delle chiusure ottenute dalle due coppie al tavolo determina il vincitore della gara.

2.5. **Sostituzioni**

- Non si possono sostituire giocatori durante una mano in corso. Le sostituzioni tra compagni sono illimitate durante una partita.

3. **STRUTTURA DEL TORNEO**

3.1. **Prima Fase**

- La prima fase del torneo consiste in un girone all'italiana composto da tutte e sei le squadre iscritte.

3.2. **Classifica e squadre classificate**

- La vittoria vale 3 punti e la sconfitta 0 punti;
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della moneta

3.3. **Fase Finale**

- Le prime quattro squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- la quinta e la sesta squadra faranno una finale per completare la classifica finale.

* in caso in cui le squadre non siano sei si cambierà formato al torneo.