



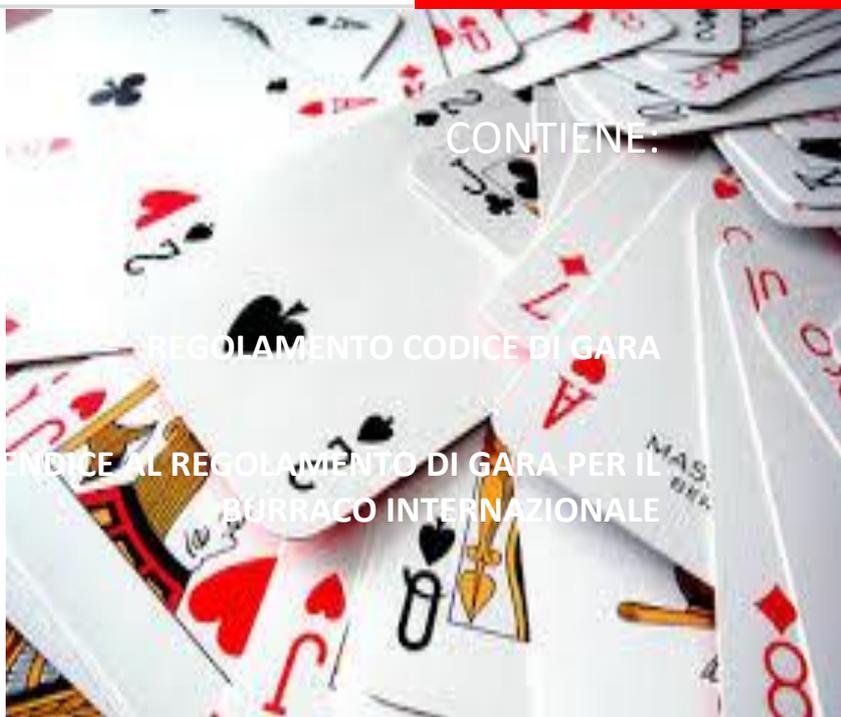
CODICE DI GARA UNICO

Federazione Gioco Burraco

CONTIENE:

REGOLAMENTO CODICE DI GARA

INDICE AL REGOLAMENTO DI GARA PER IL
BURRACO INTERNAZIONALE





LO SCOPO DEL REGOLAMENTO

Il regolamento definisce la corretta procedura di gioco e fornisce gli adeguati rimedi per ogni infrazione; perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni federali, partendo dal presupposto che non esista atto doloso.

E' vietato applicare penalità qualora non fossero previste dal regolamento



INDICE

Abbandono	Art. 35 pag. 32		
Apertura combinazioni uguali	Art. 29 pag. 28		
Burrachi	Art. 13 pag. 15		
Carta caduta accidentalmente	Art. 23 pag. 23	Matte -	Art. 10 pag. 14
Carta eccedente	Art. 24 pag. 24	Mazzo di carte	Art. 1 pag. 8
Carta esposta	Art. 23 pag. 23	Mescolatura e distribuzione	Art. 4 pag. 9
Carta fantasma	Art. 24 pag. 24	Pesca	Art. 7 pag. 13
Carta mancante nel pozzo	Art. 22 pag. 22	Pozzetti	Art. 22 pag. 22
Carta penalizzante	Art. 25 pag. 25	Preparazione e svolgimento	Art. 3 pag. 9
Carta penalizzata	Art. 24 pag. 24	Procedura	Art. 6 pag. 12
Carte mancanti/ecc. dal mazzo	Art. 26 pag. 25	Proc. a seguito irregolarità	Art. 20 pag. 21
Chiusure	Art. 16 pag. 17	Punteggi	Art. 17 pag. 18
Chiusure irregolari	Art. 30 pag. 29	Punteggi ex-aequo	Art. 17 pag. 18
Combinazioni	Art. 12 pag. 14	Punteggi non conteggiati	Art. 31 pag. 30
Compilazione e consegna score	Art. 19 pag. 19	Raccolta	Art. 8 pag. 13
Giochi validi	Art. 9 pag. 14	Raccolta/pesca fuori turno	Art. 28 pag. 26
Interruzione del gioco	Art. 34 pag. 31	Ritardo/riposo tav. incompleto	Art. 36 pag. 34
Irregolarità	Art. 21 pag. 21	Scarto della matta	Art. 14 pag. 17
Lancio	Art. 32 pag. 31	Sequenze	Art. 11 pag. 14
Linea e posizione al tavolo	Art. 2 pag. 8	Stallo	Art. 18 pag. 19
Mancata pesca o raccolta	Art. 27 pag. 26	Score – (correzioni –reclami)	Art. 19 pag. 19
		Tavoli	Art. 2 pag. 8
		Tempi di gioco	Art. 5 pag. 11
		Time out	Art. 15 pag. 17



GLOSSARIO

Andare a pozzetto

Prendere il pozzetto effettuando lo scarto.

Andare al pozzetto “Al volo”

Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto.

Angolista

La persona che assiste nei pressi di un tavolo (può guardare le carte di un solo giocatore e deve essere stato autorizzato da tutti e 4 i giocatori).

Aprire i giochi

Esporre sul tavolo le proprie carte (almeno tre) ordinate in Sequenze o Combinazioni.

Arbitro

La persona designata a far rispettare la corretta procedura di gioco, in una gara.

Avversario

Un giocatore dell'altra linea; un componente della coppia/squadra avversaria.

Base

La somma dei “bonus” derivanti dai burrachi realizzati più l'eventuale chiusura.

Burraco

Insieme di sette o più carte uguali o di sette o più carte ordinate dello stesso seme, con o senza matta.

Burraco pulito

Sette o più carte uguali o sequenza ordinata di carte dello stesso seme, senza la matta.

Burraco “semipulito”

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta precede o segue almeno sette carte.

Burraco sporco

Insieme di sei o più carte uguali o di sei o più carte in sequenza ordinata dello stesso seme, più la matta.

Burraco Reale

Una sequenza di tredici carte, dall'Asso al Re con la sola pinella dello stesso seme (l'Asso può essere posizionato all'inizio prima del 2 o alla fine dopo il Re)



Carta eccedente

Si definisce tale, la carta che figuri incompatibile nei giochi nei quali sia stata inserita o ai quali venga legata.

Carta esposta

Si definisce tale, la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, potrebbe essere stata vista dal compagno si considera esposta anche una carta dichiarata.

Carta fantasma

Si definisce tale, la carta “non sanabile” accidentalmente nascosta rinvenuta in un gioco esistente.

Carta giocata

Si definisce tale, la carta rilasciata completamente, dalla mano del giocatore, durante il suo turno di gioco.

Carta penalizzata

Si definisce tale la carta che, giocata impropriamente, o esposta e non giocabile, deve essere scartata o conteggiata negativamente.

Chiudere il gioco

Si effettua la chiusura quando uno dei due giocatori della linea esaurisce le carte del ventaglio, dopo che la propria linea abbia preso il pozzo ed abbia almeno un burraco.

Combinazione

Insieme di tre o più carte uguali.

Compagno

Il giocatore con il quale si forma coppia/squadra.

Concorrente/i

Nei tornei individuali è un giocatore, nei tornei a coppie sono due giocatori che giocano insieme per tutta la gara, nei tornei a squadre sono quattro o più giocatori che giocano come compagni di squadra.

Congelamento definitivo

Un gioco si intende congelato definitivamente, a seguito di una irregolarità, quando non vi è la possibilità di sanarlo. I valori delle carte degli eventuali giochi validi presenti rimangono positivi ad eccezione dei valori delle carte penalizzate.

Un eventuale burraco realizzato prima del congelamento definitivo sarà valido. Va evidenziato posizionando l'ultima carta in alto di traverso.

Congelamento temporaneo

Un gioco si intende *congelato temporaneamente*, a seguito di una irregolarità, quando è reso valido dopo un turno (turno successivo).

Dichiarazione

L'enunciazione del giocatore che indica dove legare la/e carta/e passata/e al compagno.



Fare gioco

Per *fare gioco* si intende: pescare/raccogliere, legare carte, aprire combinazioni/ sequenze e scartare.

Gioco

L'apertura di Sequenza o Combinazione di tre o più carte

Irregolarità

L'infrazione alle corrette procedure stabilite dal Regolamento.

Legare carte

Aggiungere una o più carte a giochi aperti.

Linea

I due giocatori che costituiscono una coppia che gioca contro un'altra coppia, può essere **fissa** o **mobile** a seconda che la coppia rimanga al tavolo o si sposti al tavolo successivo.

Mazziere

Il giocatore che, mescola per ultimo le carte, e provvede a distribuirle.

Matta

Sono dette *matte* tutti i jolly e le pinelle (i 2 del mazzo).

Mazzo di carte da burraco

Composto da 2 mazzi di carte anglo-francesi da 54 carte, Jolly compresi (in totale 108 carte)

Mescolatura

L'azione di cambiare più volte l'ordine delle carte. Solo colui che deve fare i pozzetti (per primo) ed il mazziere (per secondo) possono mescolare non si può mescolare alzando e ricomponendo una o più volte il mazzo.

Monte degli scarti

Insieme di carte scoperte formate dalla prima carta e/o dagli scarti dei giocatori.

Partita

Insieme delle smazzate

Pescare

Prendere la carta coperta del tallone.

Pozzetto

Insieme di carte coperte in numero di 11 che il giocatore alla destra del mazziere forma estraendole dal fondo del tallone.

Punteggio arbitrale

E' un punteggio che l'arbitro attribuisce in casi particolari.



Punti - Match Point M.P. (punti partita)

I valori delle singole carte, tolti i punti negativi, più i “bonus” per burrachi e chiusura,

Punti - Victory Point V.P. (punti vittoria)

Punti corrispondenti alla differenza dei M.P. calcolati in base al range di riferimento presente sullo score.

Raccogliere

Prendere le carte dal *monte degli scarti*.

Risarcimento

Punti da attribuire alla coppia danneggiata.

Scartare secondo regola/norma

Scartare dalla carta più alta alla più bassa, a parità di valore secondo il seme: ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche).

Scarto

Carta giocata da ogni giocatore, alla conclusione del proprio turno di gioco, e che concorre a formare il monte degli scarti.

Score

Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti in M.P. contenente il “range di riferimento” per il calcolo dei V.P. corrispondenti.

Seme

Uno dei quattro simboli che contraddistinguono le carte del mazzo: ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche).

Sequenza

Insieme, ordinato, di tre o più carte dello stesso seme.

Sessione

Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente.

Smazzata

Fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e termina in uno dei seguenti modi:

- chiusura da parte di una linea;
- time-out, fine delle carte del tallone,
- stallo o decisione arbitrale.

Stallo

Lo stallo si verifica solo e se, chiamato l'arbitro, questi accerti la volontà dei quattro giocatori di continuare a non pescare, facendo il “cambio carta”.

Stop al gioco

Fase in cui, allo scadere del tempo previsto per lo svolgimento del turno, inizia un giro completo dopo lo scarto del mazzierino della mano in corso.



Super Burraco

Combinazione di otto carte uguali senza matta.

Tagliare

L'azione obbligatoria del giocatore, alla destra del mazziere, che deve tagliare il mazzo in due parti (non è possibile bussare).

Tallone

Le carte residue da porre al centro del tavolo, coperte, dopo avere effettuato, in senso orario e una alla volta, la distribuzione di 11 carte ai giocatori e completato la composizione dei 2 pozzetti.

Tavolo

Per *tavolo* si intendono le due linee di giocatori presenti.

Tavolo "incompleto"

E' il tavolo dove vi è l'assenza di una linea.

Tempo di gioco

Il tempo, stabilito dal regolamento, entro il quale i giocatori devono terminare il turno.

Turno

La parte, di una sessione giocata, senza spostamento di giocatori.

Tempo di gioco del giocatore

Tempo che inizia dalla pesca o raccolta e termina con lo scarto.

Ultimo gioco effettuato

Per ultimo gioco effettuato si intende:

- l'ultima carta legata
- l'insieme delle carte che costituiscono la combinazione/sequenze che è stata aperta per ultima.

Valore carta

Indica il valore punti della singola carta.

Ventaglio

Disposizione uniforme, obbligatoria, delle carte in mano ai giocatori che consente in ogni momento la visione del numero di carte possedute da parte degli altri giocatori.



PARTE PRIMA

FASE INIZIALE DI GIOCO

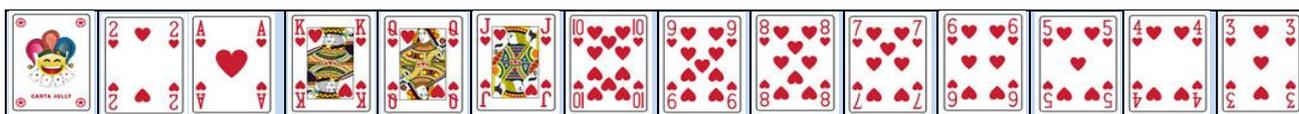
ART. 1 – MAZZO DI CARTE

Il BURRACO - si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte, compresi i 4 jolly.

RANGO DEI SEMI - Il rango dei semi in ordine decrescente è:

♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche)

RANGO DELLE CARTE- Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono:



N.B. Il Jolly ed i due sono carte che hanno una particolare valenza.

30	20	15	10	10	10	10	10	10	5	5	5	5	5

ART. 2 – TAVOLI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie (nord -sud - est - ovest). Siedono convenzionalmente ai tavoli, numerati dall'arbitro, scegliendo la posizione della propria linea secondo quanto disposto dal successivo art. 3.

1. Formazione delle linee

Nei tornei a coppie o a squadre i concorrenti si iscrivono come coppie o squadre e mantengono l'abbinamento per tutta la sessione (eccetto il caso dei tornei a squadre dove è sempre possibile modificare gli accoppiamenti nell'ambito della stessa squadra, alla fine di ogni turno). Nei tornei individuali ogni giocatore si iscrive singolarmente e il partner cambia ad ogni turno.



2. Posizione ai tavoli

La posizione al tavolo può essere determinata, dandone preventiva comunicazione ai partecipanti, prima dell'inizio della competizione:

a) **Al primo turno di gioco:**

- in base all'ordine di iscrizione;
- per sorteggio;
- per categoria;
- a scelta dell'arbitro.

b) **Per i turni successivi mediante i sotto elencati movimenti:**

- **DANESE:** il primo classificato contro il secondo, il terzo contro il quarto, etc...
- **DANESE MODIFICATO:** non si possono incontrare le coppie o le squadre che si siano affrontate nel turno precedente, salvo all'ultimo turno.
- **MITCHELL:** i giocatori, identificati come *linea fissa*, giocano sempre allo stesso tavolo.
I giocatori, identificati come *linea mobile*, si spostano, avanzando di un tavolo.
- **INCONTRI ALL'ITALIANA:** La coppia (o squadra) incontra, una volta, tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone secondo un calendario prestabilito.

ART 3 – PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Prima di iniziare il turno, i giocatori al tavolo loro assegnato, estraggono una carta. Il

ART. 4 – MESCOLATURA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE E COMPOSIZIONE DEI POZZETTI

giocatore, che estrae la carta più alta, sceglie la posizione della sua linea al tavolo e viene servito dal giocatore della coppia avversaria, che ha estratto la carta più bassa. A parità di carta estratta, vale la gerarchia dei semi. Nel caso in cui due giocatori estraggono una carta dello stesso seme e valore, compreso il jolly, essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione ai tavoli. E' obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte, ed, in caso di difformità, provvedere al ripristino. Un giocatore della linea che ha estratto la carta più alta compila lo score (salvo accordi diversi tra i giocatori).



Il giocatore che deve fare i pozzetti è il primo a mescolare le carte che poi verranno mescolate dal mazziere.

Il **mazziere** deve:

- mescolare le carte;
- far tagliare il mazzo (vedi definizione) al giocatore alla sua destra, ricomporre il mazzo e distribuire le carte, 11 per giocatore, in senso orario, una per volta.

Contemporaneamente il **giocatore alla destra del mazziere**:

- prende le carte da sotto il mazzo e compone, coperti, - una carta per volta - due pozzetti di 11 carte ciascuno, colloca sul lato opposto a chi dichiara di “tenere le carte” il pozzetto di 22 carte sovrapposte facendo in modo che il pozzetto completato per ultimo sia il secondo ad essere giocato ponendolo al di sotto dell’altro. (impilati e non a croce). Terminata la distribuzione delle 11 carte, i giocatori le devono contare senza guardarle (qualora sia stata vista una sola carta non sarà possibile una nuova distribuzione).

Al via dell’arbitro, i giocatori possono guardare le proprie carte ed il gioco avrà inizio con la pesca/raccolta da parte del giocatore di turno.

Nelle smazzate successive, i giocatori devono sempre contare le carte senza guardarle e, ciò fatto, il mazziere scoprirà la prima carta dal tallone, dando inizio alla mano.

A gioco iniziato, qualsiasi anomalia riscontrata nella distribuzione non potrà essere sanata se non al termine della mano; il risultato della mano resterà valido a tutti gli effetti.

Nel caso vi sia stata una errata distribuzione (es. in senso antiorario) e ciò viene fatto rilevare durante la distribuzione delle carte, si procede ad una nuova distribuzione.

Nel caso in cui:

1. **una carta sia vista** nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzetti o prima dell’inizio del gioco, si procederà con una nuova distribuzione (pertanto tutta l’operazione di mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzetti sarà ripetuta).
2. durante una fase di gioco una o più carte si trovino scoperte **all’interno del tallone**, queste devono essere ricoperte, lasciandole nella stessa posizione. Il gioco prosegue regolarmente.
3. vi sia una carta scoperta **sul tallone**, il gioco prosegue regolarmente come se fosse coperta.
4. Nella raccolta dal monte o nella presa del pozzetto, le carte devono essere portate tutte in mano, poi sistemate e/o giocate. Le carte vanno tenute in mano, aperte a ventaglio o poggiate sul tavolo, sempre a ventaglio.



ART. 5 – TEMPO PER TURNO DI GIOCO

Nei tornei e nei campionati, previa comunicazione ai partecipanti, i tempi dei turni di gioco sono suddivisi come da tabella sottostante:

TEMPI DI GIOCO	
Turni da 2 smazzate	22 minuti
Turni da 3 smazzate	32 minuti
Turni da 4 smazzate	42 minuti

La Direzione di gara non può, nei campionati, nei tornei nazionali e regionali, abbreviare i turni di gioco.

I giocatori non possono essere informati o richiedere il tempo residuo di gioco.



SEZIONE SECONDA

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

ART. 6 – PROCEDURA

Al via dell'arbitro, il mazziere scopre la prima carta del tallone ed il gioco inizia con la pesca o raccolta del giocatore di turno il quale può aprire giochi e terminerà ogni attività con lo scarto (salvo penalità).

La procedura di gioco è quindi:

1. **Pesca:** pesca dal tallone
2. **Raccolta:** quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti
3. **Aprire giochi o legare carte;**
4. **Scarto.**

Dopo lo scarto nessuna altra azione è consentita.

Sistemazione delle carte (modalità)

Il giocatore che per primo apre giochi, salvo diverso accordo preso con la linea avversaria, deve obbligatoriamente porli davanti a se e alla sua destra, la carta di scarto sarà posta sopra il monte degli scarti. La prima carta che formerà il monte degli scarti sarà posta tra il tallone ed il giocatore che scarta.

I giochi saranno aperti come segue:

1. **COMBINAZIONI:** con eventuale matta che va messa in ultima posizione, vicino al bordo del tavolo;
2. **SEQUENZE:** dalla carta più alta alla più bassa o viceversa facendo in modo che la carta più alta sia posta verso il tallone. L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se.



ART. 7 – PESCA

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone. Se solleva, anche parzialmente la carta dal tallone, pur non avendola vista, è obbligato a prenderla. Se, nel pescare, vengono prese accidentalmente due carte:

1. La prima spetterà al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco.
2. La seconda verrà ricollocata sul tallone, e sarà fatta visionare, dall'arbitro all'avversario che segue, il quale, al proprio turno, potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte.

ART. 8 – RACCOLTA

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere dal monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono e solo dopo può effettuare i suoi giochi e quindi scartare.

Se nel raccogliere le carte ne lasciasse una sola questa costituirà automaticamente lo scarto. Nel caso ne lasciasse più di una, la carta più alta di rango rappresenterà lo scarto, l'altra/e tornerà/nno in mano.

Avendo scartato, in entrambi i casi il giocatore non potrà fare alcun gioco.

Il giocatore, al suo turno, può ispezionare il *monte degli scarti* ma se solleva anche un solo lembo o le avvicina verso di sé è obbligato a raccoglierle, salvo che, *preventivamente*, il giocatore chieda di poterle avvicinare per eventuali problemi (vista etc.).

Se il *monte degli scarti* è formato da una sola carta questa non può essere riscartata immediatamente a meno che il giocatore non dimostri di averne in mano un'altra uguale. Qualora il giocatore incorra in questa irregolarità, riprende la carta scartata (non è carta esposta) e ne scarta una del ventaglio. Se la carta scartata è l'ultima rimasta in mano, il giocatore riprende l'ultimo gioco effettuato e ne scarta una a sua scelta; le carte rimaste in mano non potranno essere legate a giochi calati successivamente né a giochi dove il compagno ha legato carte e non sono da considerarsi carte esposte.



ART. 9 – GIOCHI VALIDI

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

1. **COMBINAZIONI:** tre o più carte uguali, anche dello stesso seme;
2. **SEQUENZE:** tre o più carte ordinate obbligatoriamente dello stesso seme.

Ogni gioco aperto può contenere una sola matta (oltre, ovviamente, la pinella se nella sua posizione naturale).

Un gioco incompleto o con sequenza errata non può essere più sanato se il giocatore è passato, nel frattempo, all'apertura di un altro gioco.

ART. 10 – MATTE

Si definiscono matte i JOLLY ed i 2 (due) del mazzo.

Bisogna tener presente, che la pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può essere considerata 2 naturale e quindi eventualmente inserita prima del 3. In questo caso sarà possibile anche legare una eventuale matta.

Nelle sequenze i jolly o le pinelle possono essere sostituiti solo dalla carta che rappresentano. Devono obbligatoriamente restare nei giochi già aperti (sostituite con la carta che rappresentano non possono ritornare in mano al giocatore). Nelle combinazioni\sequenze, le eventuali matte libere vanno collocate sempre in ultima posizione (*art.6 - L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se*).

Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.

ART. 11 – SEQUENZE

Le sequenze possono essere formate da un minimo di 3 ad un massimo di 13 carte disposte ordinatamente, più l'eventuale matta (per un totale di 14 carte): A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-(2) o (jolly) L'Asso può essere posto prima del 2 o dopo il K.

ART. 12 – COMBINAZIONI

Le combinazioni possono essere formate da un minimo di 3 ad un massimo di 8 carte, più l'eventuale matta (per un totale di 9 carte).



ART. 13 – BURRACHI

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

- in sequenza ordinata dello stesso seme;
- di carte uguali, anche di semi uguali.

LE TIPOLOGIE DEI BURRACHI PREVISTI SONO LE SEGUENTI:

Burraco Sporco

Quando contiene una matta che non sia il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo l'ultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 100 M.P.

Burraco Semipulito

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta precede o segue almeno sette carte. Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 150 M.P.

Burraco Pulito

Quando non contiene alcuna matta, tranne il caso in cui la pinella rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte di traverso. Ai fini del punteggio vale 200 M.P.

Super Burraco

Combinazione di 8 carte uguali, è evidenziato ponendo le ultime tre carte di traverso, ai fini del punteggio vale 250 M.P.

Burraco Reale

Sequenza che va dall'Asso al Re o dal 2 all'Asso (senza matta e con solo la pinella dello stesso seme, nella sua collocazione naturale): è evidenziato ponendo le ultime tre carte di traverso e ai fini del punteggio vale 300 punti.

La natura del Burraco e il relativo punteggio vanno verificati all'atto del conteggio dei punti.

Visualizzazione Grafica – Sequenze, Combinazioni e Burrachi –



Sequenza



Combinazione



Burraco Pulito (200MP)



**Burraco Semipulito
(150 MP)**



Burraco Sporco (100 MP)

**Super Burraco
(250 MP)**



**Burraco Reale
(300 MP)**





ART. 14 – SCARTO DELLA MATTA

Lo scarto della matta può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la *chiusura* definitiva.

ART. 15 – TIME OUT

All'annuncio del Time Out , inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziere e termina comunque con lo scarto del giocatore che ha dato le carte, (Il giro completo termina quindi quando tutti i giocatori al tavolo avranno avuto lo stesso numero di possibilità per fare gioco). Qualora il Time Out fosse chiamato durante la distribuzione delle carte i giocatori effettueranno un giro completo. Se l'arbitro ha annunciato il time Out ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la *chiusura*, nessuna linea si accredita i 100 M.P; inoltre i pozzetti che non sono stati presi, verranno conteggiati negativamente, ossia -100 M.P., qualora una delle due linee lo abbia giocato.

ART. 16 – CHIUSURE

Tipologie e bonus:

1. Con bonus di 100 punti se:

Una linea è *andata a pozzetto*, ha realizzato almeno un burraco ed uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

2. Senza bonus di 100 punti se:

- a) Ultimato il *Time Out* nessuna linea ha chiuso definitivamente;
- b) Nel tallone sono rimaste due carte (non sono giocabili, quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta; non è possibile utilizzare le carte del monte degli scarti).
- c) Al verificarsi dello stallo;
- d) Chiusura del gioco per decisione arbitrale.



ART. 17 – PUNTEGGI

Il conteggio dei punti per ogni linea è il seguente:

Positivi

- | | |
|--|----------------|
| 1. BURRACO SPORCO | bonus 100 M.P. |
| 2. BURRACO SEMIPULITO | bonus 150 M.P. |
| 3. BURRACO PULITO | bonus 200 M.P. |
| 4. SUPER BURRACO | bonus 250 M.P. |
| 5. BURRACO REALE | bonus 300 M.P. |
| 6. CHIUSURA DEFINITIVA | bonus 100 M.P. |
| 7. CARTE GIOCATE SECONDO IL LORO VALORE. | |

Negativi

1. POZZETTO NON PRESO 100 M.P.
2. POZZETTO PRESO E NON GIOCATO (secondo il valore delle carte)
3. CARTE NON GIOCATE SECONDO IL LORO VALORE.
4. EVENTUALI CARTE PENALIZZATE SECONDO IL LORO VALORE.

Punteggio Ex Aequo

In classifica, in caso di parità tra due posizioni (Victory Points e Match Points uguali), occuperà la posizione più alta:

- se c'è stato lo scontro diretto, chi ha vinto;
- in mancanza di scontro diretto, chi ha vinto la partita con il punteggio più alto;
- in caso di ulteriore parità, chi ha perso la partita col punteggio più favorevole.



Le tabelle, riprodotte sugli score, indicano i Victory Points da assegnare alle due linee in base alla differenza Match Points registrata al termine della partita. Esse variano in rapporto alla tipologia della partita, come sotto illustrato:

TABELLE DEI PUNTEGGI:

Tabella V.P. per incontri a coppie da 3 smazzate	
0 - 50	10- 10
55 - 150	11 - 9
155 - 250	12 - 8
255 - 350	13 - 7
355 - 500	14 - 6
505 - 650	15 - 5
655 - 800	16 - 4
805 - 1000	17 - 3
1005 - 1250	18 - 2
1255 - 1500	19 - 1
1505 e +	20 - 0

Tabella V.P. per incontri a coppie da 4 smazzate	
0 - 100	10- 10
105 - 300	11 - 9
305 - 500	12 - 8
505 - 700	13 - 7
705 - 900	14 - 6
905 - 1100	15 - 5
1105 - 1300	16 - 4
1305 - 1500	17 - 3
1505 - 1700	18 - 2
1705 - 2000	19 - 1
2005 e +	20 - 0

Tabella V.P. per incontri a squadre	
0 - 150	10- 10
155 - 350	11 - 9
355 - 550	12 - 8
555 - 800	13 - 7
805 - 1050	14 - 6
1055 - 1300	15 - 5
1305 - 1600	16 - 4
1605 - 1900	17 - 3
1905 - 2200	18 - 2
2205 - 2500	19 - 1
2505 e +	20 - 0

ART. 18 STALLO

Lo stallo si verifica solo, e se chiamato l'arbitro, questi accerti la volontà dei quattro giocatori di continuare a non pescare e non fare gioco, facendo il *cambio carta*. Alla reiterazione dello stallo, dopo un giro completo, l'arbitro interviene ponendo fine alla mano e facendo procedere al conteggio dei punti sia positivi che negativi.

ART. 19 - SCORE

1. Compilazione e consegna

La compilazione dello score è affidata ad uno dei giocatori della coppia che ha estratto la carta più alta (salvo accordi diversi tra i giocatori).

Lo score (firmato da un componente per coppia) va consegnato all'Arbitro a cura della coppia vincente. Qualora lo score non venga consegnato la coppia preposta alla consegna verrà penalizzata di un 1 VP e conseguente punteggio in MP, nel caso non si trovi più lo score verrà assegnato un punteggio di 8 a 8 e conseguente punteggio in MP.



2. Errori e correzioni

Quando è consegnato lo score all'Arbitro, esso diventa valido e definitivo, se tuttavia consegnato lo score si rileva un errore nella sua stesura (somma o sottrazione) si procederà alla correzione.

Nel caso in cui l'abbinamento non sia correggibile nel turno in corso, le coppie siederanno al tavolo designato dall'Arbitro, il quale provvederà al ripristino nel turno successivo.

Se l'errore sullo score è rilevato in una fase di gioco indipendente dai punteggi acquisiti (fase Mitchell, gironi all'Italiana o simili), si procederà alla correzione.

Se l'errore è rilevato in una fase di gioco dipendente dai punteggi acquisiti (fase Danese o simili), l'Arbitro si comporterà nei seguenti modi:

- a. Se non è ancora stata resa nota la posizione ai tavoli, attuerà la correzione;
- b. Se la posizione ai tavoli è stata redatta e pubblicata (affissa) farà iniziare il gioco, correggendo il risultato, ma lasciando l'abbinamento così com'era prima che l'errore fosse rilevato,

Nei tornei Regionali e Nazionali eventuali errori sullo score, evidenziati dopo l'inizio del terzo turno successivo all'errore, non saranno più correggibili.

Alla fine dell'ultimo turno Danese, dopo che lo score è stato consegnato all'arbitro, eventuali errori di inversione punteggio non sono correggibili.



SEZIONE TERZA

IRREGOLARITA'

ART. 20 - PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITÀ

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, ciascun giocatore al tavolo, può evidenziarla e richiedere l'intervento dell'arbitro. Nessun giocatore ha la facoltà di continuare a giocare se prima l'arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica e/o ha assegnato l'eventuale penalità. Se ciò dovesse verificarsi il giocatore inosservante sarà ammonito.

Perdita del diritto alla penalità

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato qualora i giocatori al tavolo prendano una qualsiasi iniziativa, prima di chiamare l'arbitro.

Interruzione del gioco

Ogni procedura di gioco irregolare, da parte del giocatore di turno, comporta l'immediata interruzione della sua fase fino al suo successivo turno, fatto salvo quanto previsto all'Art. 24. 4 penultimo capoverso, *(Se dopo aver sanato un gioco, non risultano carte eccedenti, il giocatore prosegue regolarmente, altrimenti il suo turno di gioco si interrompe immediatamente, con lo scarto della carta (o delle carte eccedenti).*

ART. 21 – IRREGOLARITÀ

Le irregolarità di gioco devono essere contestate e segnalate immediatamente all'arbitro, che applicherà le penalità stabilite dal regolamento. Qualsiasi commento o comportamento che trasmetta informazioni del gioco può essere sanzionato dall'arbitro con ammonizioni⁽¹⁾ o con attribuzione di punteggi arbitrali. È assolutamente vietato sistemare le proprie carte mentre il compagno effettua i giochi. Se richiesto l'intervento dell'arbitro, egli dovrà verificare se vi sia stata o meno illecita informazione che abbia favorito la linea colpevole e provvedere di conseguenza. In ogni caso il giocatore sarà ammonito.

(1) La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1V.P. e 105 M.P. in classifica.



Qualora un giocatore, durante il proprio tempo di gioco, solleva, staccandole dal ventaglio con chiara intenzione di giocare, tre o più carte, queste dovranno essere giocate, aggiungendole a giochi esistenti o creando nuovi giochi, anche con le carte del ventaglio, altrimenti scartate secondo norma.

ART. 22 – POZZETTI

1. Gioco del pozzetto – procedura -

Il pozzetto va contato e consegnato da un giocatore della coppia avversaria, il secondo pozzetto va contestualmente contato ed eventualmente regolarizzato, in caso di erroneo conteggio se anche una sola carta del pozzetto difettoso sia stata vista il gioco continua.

Se i pozzetti cadono a terra, si raccolgono le carte, si mescolano e si ricompongono i pozzetti.

2. Della smazzata precedente

Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione, resta sul tavolo un pozzetto dalla smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è regolarmente iniziato art.4 (al via dell'arbitro, all'inizio della prima smazzata, o del mazziere nelle smazzate successive, i giocatori possono guardare le proprie carte e l'avente diritto può raccogliere o pescare dando effettivo inizio al gioco); si gioca la smazzata sino al termine e il risultato è valido (il pozzetto eccedente resterà inutilizzato). Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, il gioco resta valido; la seconda linea dovrà utilizzare, comunque, il secondo pozzetto;

3. Visti fuori turno

Il giocatore che prende il pozzetto *con lo scarto*, deve visionarlo solo dopo che il suo compagno ha scartato. Nel caso egli veda prima il pozzetto, l'arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che in caso di reiterata infrazione la linea verrà penalizzata, secondo quanto disposto dall'art.21 (*Qualsiasi commento o comportamento che trasmetta informazioni del gioco può essere sanzionato dall'arbitro con ammonizioni o con attribuzione di punteggi arbitrali*) in tema di somma di ammonizioni. Qualora, durante l'infrazione, vi fosse stato palese scambio di informazioni, l'arbitro prenderà le opportune decisioni a favore della linea danneggiata. Non si può ricordare preventivamente al compagno che si appresta a giocare il pozzetto di pescare o raccogliere né bisogna comportarsi in modo tale da richiamarne, palesemente, l'attenzione. Verificandosi tale circostanza, la linea colpevole incorrerà nell'infrazione



contemplata dall'Art. 27 ("Mancata pesca" - *Se un giocatore al proprio turno effettua un qualsiasi gioco, senza preventivamente pescare o raccogliere, appena avvisato dell'omissione deve interrompere il suo gioco, pescare o raccogliere e scartare.*) e, pertanto, saranno applicate le penalità del caso.

4. Erronea presa del pozzetto

Se il pozzetto, spettante all'avversario, è preso per errore e guardata anche una sola carta, il gioco proseguirà normalmente.

Se è preso il pozzetto in diretta, non più spettante perché già preso dal compagno, si applica l'articolo 30 ("Chiusura senza scarto" *L'ultima carta impropriamente legata viene scartata; il penultimo gioco effettuato è ripreso in mano, il giocatore colpevole potrà chiudere solo al giro successivo (riposizionando le carte nel medesimo ordine), nel caso che il penultimo gioco effettuato sia l'aggiunta di una carta su una sequenza/combinazione, il compagno del colpevole non potrà legare carte su di esso*)

Se il pozzetto, non più spettante, è preso con lo scarto, la chiusura è valida. Nel caso che la linea non abbia il burraco si applica l'art 30 ("Chiusura con scarto e senza burraco" *La carta che costituisce lo scarto rimane tale, tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide, tranne l'ultimo gioco (combinazione/sequenza o aggiunta di una carta). La carta o le carte che compongono l'ultimo gioco sono considerate "penalizzate" e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma*).

ART. 23 – CARTA-CARTE ESPOSTA

Definizione

Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è messa in posizione tale che il compagno avrebbe potuto vederla. Anche la carta dichiarata in possesso o volutamente fatta vedere è considerata esposta.

Carta-Carte Esposta Procedura

Una carta esposta va giocata durante il tempo di gioco utile del colpevole, legandola a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi; se ciò non fosse possibile, dopo aver fatto gioco, sarà utilizzata come scarto.

Nel caso che un giocatore accidentalmente scarti più di una carta, anche coperte da altre carte, le stesse andranno scoperte, la carta con il valore più alto rimane carta di scarto l'altra/e sarà/nno considerata/e carta/e esposta/e e quindi al giro successivo andrà giocata o scartata secondo quanto previsto dal comma precedente.

Una carta s'intende giocata quando è rilasciata completamente dalla mano del giocatore.



Richiamare inequivocabilmente l'attenzione del compagno o suggerirgli palesemente come giocare la carta esposta comporta l'interruzione del gioco e lo scarto della stessa. Il compagno del giocatore colpevole può aprire giochi o aggiungere carte su giochi esistenti: su questi però il giocatore colpevole non può aggiungere la carta esposta. In caso d'infrazione queste saranno considerate carte penalizzate.

ART. 24 – CARTA-CARTE PENALIZZATA/ CARTA-CARTE FANTASMA

Si definisce *penalizzata* la carta che giocata impropriamente o esposta e non giocabile (Art.23 Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è messa in posizione tale che il compagno avrebbe potuto vederla. Anche la carta inequivocabilmente dichiarata in possesso o volutamente fatta vedere è considerata esposta) deve essere scartata o conteggiata negativamente.

Procedura

1. Carta legata erroneamente,

deve essere immediatamente scartata, compresa la matta;

2. Carta eccedente calata in combinazione o sequenza

- a. errore rilevato al momento: la carta/e eccedente deve essere immediatamente scartata le eventuali altre carte sono penalizzate;
- b. errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta): la carta/e eccedente deve essere posizionata al lato del tavolo ed utilizzata, al termine dei propri giochi, come scarto obbligatorio al turno successivo. Il gioco è da intendersi valido quindi non congelato;
- c. errore rilevato nelle fasi successive: il gioco contenente la carta/e eccedente deve essere congelato definitivamente. Si precisa che la carta/e eccedente non andrà scartata ma conteggiata negativamente alla fine della mano.

3. Aperture errate

Se un giocatore apre sequenze e/o combinazioni in maniera errata, o aggiunge carte in modo errato, queste possono essere sanate con UNA ED UNA SOLA CARTA (anche la matta) estratta dal ventaglio. La eventuale carta/e eccedente deve essere immediatamente scartata. In caso di apertura di sequenza errata con una matta è discrezionalità del giocatore colpevole la scelta di gioco più opportuno da fare. Es:10-9-(2)-6-5, il giocatore può scegliere di convalidare10-9-(2) scartando 6 e 5 oppure convalida 6-5-(2) scartando 10 e 9;



4. Aperture incomplete

Qualora il giocatore apra una combinazione o una sequenza incompleta e passi all'apertura di un altro gioco, commette un'infrazione.

Il gioco/i, incompleto/i non saranno più sanabile/i e la carta o le carte che risulteranno eccedenti saranno penalizzate secondo norma.

I giochi aperti dopo l'infrazione saranno momentaneamente congelati

Il giocatore colpevole interromperà il suo gioco con lo scarto.

Se dopo aver sanato un gioco, non risultano carte eccedenti, il giocatore prosegue regolarmente, altrimenti il suo turno di gioco si interrompe immediatamente, con lo scarto della carta (o delle carte eccedenti).

Lo scarto si intende secondo norma.

5. Carta o Carte Fantasma

Una carta (non sanabile) rinvenuta in un gioco (coperta dalle carte che compongono il gioco) è definita carta fantasma. La carta fantasma congelerà definitivamente il gioco, l'eventuale burraco non sarà valido ed, al termine, le carte che compongono il gioco non verranno conteggiate.

ART. 25 – CARTA/E PENALIZZANTE/I

Sono considerate carte penalizzanti quelle utilizzate nelle seguenti circostanze specifiche:

- a. carta giocata dopo lo scarto;
- b. giochi aperti dopo lo scarto;
- c. carta giocata prima dello scarto di una carta penalizzata;
- d. giochi aperti prima dello scarto di una carta penalizzata.

Si richiama l'articolo 27 ("Mancata pesca o raccolta" *Se un giocatore al proprio turno effettua un qualsiasi gioco, senza preventivamente pescare o raccogliere, appena avvisato dell'omissione deve interrompere il suo gioco, pescare o raccogliere e scartare*) per quanto riguarda la penalità da applicare.

ART. 26 – CARTA O CARTE MANCANTI O ECCEDENTI DAL MAZZO

E' possibile che una carta sia mancante dal mazzo oppure che una o più carte siano eccedenti. Se quanto sopra viene rilevato:



1. Prima che inizi il gioco:

il mazzo viene ripristinato;

2. Durante il corso di una smazzata:

se un qualsiasi gioco è stato aperto malgrado la evidente irregolarità constatata, si continua sino alla fine della smazzata in corso, il risultato ottenuto sarà valido. Si provvederà subito dopo alla sostituzione o reintegrazione del mazzo di carte;

3. Dopo che è stato acquisito un risultato:

nel caso che sia stata giocata una smazzata regolarmente conclusasi e ci si accorge della irregolarità (carta mancante o eccedente), il risultato è valido ed il mazzo di carte viene immediatamente sostituito o reintegrato.

ART. 27 – MANCATA PESCA O RACCOLTA PROCEDURE

Se un giocatore al proprio turno di gioco inizia un gioco, senza preventivamente pescare o raccogliere, e viene interrotto perché chiamato l'Arbitro, questi darà la possibilità al giocatore di completare il gioco (parzialmente giocato) dopodiché farà pescare o raccogliere e scartare.

1. Giochi aperti:

sono momentaneamente congelati. Diventeranno validi solo al turno successivo. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovesse chiudere, saranno conteggiati negativamente;

2. Carte legate:

congelano momentaneamente TUTTO il gioco a cui sono state legate, ma nel caso il compagno o l'avversario dovesse chiudere, solo le carte legate saranno conteggiate negativamente;

3. Suggestire o ricordare di pescare:

qualora si verificasse questa comunicazione (da intendersi sia verbale, che comportamentale) il giocatore deve pescare o raccogliere e scartare.

ART. 28 – RACCOLTA E PESCA FUORI TURNO

Se un giocatore raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo turno, l'arbitro si regolerà nel modo seguente:



1. RACCOLTA

a) Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti;

al proprio turno di gioco il giocatore deve raccogliere e scartare;

b) il giocatore colpevole fa gioco allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti;

Al proprio turno di gioco:

- i giochi aperti, senza l'utilizzo di carte del monte degli scarti, saranno validi;
- i giochi aperti, con l'utilizzo delle carte del monte degli scarti, potranno essere sanati e saranno validi;

Il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla sola raccolta e scarto (dopo aver sanato eventuali giochi rimasti incompleti).

Le carte eccedenti saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.

c) Il giocatore, preso il pozzetto in diretta, raccoglie dal monte degli scarti allora l'arbitro:

si comporterà come nei punti a) e b) con la sola penalizzazione di non giocare il pozzetto in diretta.

2. PESCA

a) Il giocatore colpevole non ha inserito la carta nel ventaglio allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- sottoporrà la carta in oggetto all'attenzione del giocatore che avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria) ricollocandola poi sul tallone;

Il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla pesca ed allo scarto.

b) Il giocatore colpevole inserisce la carta nel ventaglio allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;



- mischierà le carte del giocatore colpevole, ne estrarrà una, e, dopo averla fatta visionare al giocatore che doveva pescare, se dell'altra linea, la ricollocherà sul tallone;

Al proprio turno di gioco, il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla pesca ed allo scarto.

c) Il giocatore pesca, inserisce la carta nel ventaglio e fa gioco allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco (facendo ultimare l'azione di gioco, se in corso);
- provvederà a mischiare le carte del giocatore colpevole, ne estrarrà una a caso e, dopo averla fatta visionare al giocatore che avrebbe dovuto pescare, se della linea avversaria, la ricollocherà sul tallone;
- congelerà momentaneamente i giochi aperti e quelli su cui ha legato delle carte (i giochi diventeranno validi al proprio turno di gioco);
- al proprio turno di gioco, dopo aver pescato, farà scartare al giocatore colpevole una carta a sua scelta.

d) Il giocatore preso il pozzetto in diretta, pesca:

- l'arbitro si comporterà come nei punti a), b), c) con la sola penalizzazione di non poter giocare il pozzetto in diretta.

ART. 29 – APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI

Non è possibile aprire combinazioni uguali.

Nel caso ciò avvenga:

1. Il secondo gioco sarà aggiunto alla combinazione esistente, congelandola definitivamente e il burraco, eventualmente formatosi dopo aver unito i due giochi, non sarà valido; il giocatore interromperà il gioco con lo scarto. Qualora questa infrazione coincida con la chiusura, essa sarà valida.
2. Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una matta, quella della combinazione aperta per seconda dovrà essere scartata.

L'errore pone fine a ogni attività del giocatore sino al suo successivo turno.

Se il rilevamento dell'infrazione avviene in una fase successiva, comporterà:

1. dopo lo scarto, ma prima della pesca o della raccolta dell'avversario, qualora sia presente una sola matta, si farà riferimento al punto 1. - primo comma -, qualora siano



2. presenti due matte si procederà allo scarto di una matta, secondo norma, al successivo turno di gioco;
3. dopo la pesca o raccolta dell'avversario:
 - qualora sia presente una matta si procederà al congelamento definitivo, ma i punti resteranno validi;
 - qualora siano presenti due matte, il gioco sarà congelato definitivamente e la matta con il valore più alto sarà conteggiata negativamente.

ART. 30 – CHIUSURE IRREGOLARI

1. Chiusura impossibile per mancanza di burraco

Nel caso in cui un giocatore effettui la *chiusura definitiva*, mentre la sua linea non ha ancora realizzato il burraco, e quindi apra tutti i suoi giochi, oppure legghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver *chiuso*, l'Arbitro interviene nel seguente modo:

- a) la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale;
- b) tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide, tranne l'ultimo gioco (combinazione/sequenza o aggiunta di una carta). La carta o le carte che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzata" (Art. 24 *Si definisce "penalizzata" la carta che giocata impropriamente o esposta non è giocabile*) e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma.
- c) Il gioco prosegue regolarmente

NB: La stessa procedura si applica anche nell'eventualità che, essendo già stato preso il pozzetto dal proprio compagno, il giocatore, si liberi di tutte le carte, effettuando una chiusura senza burraco.

2. Chiusura impossibile per scarto di Jolly o Pinella

Nel caso in cui un giocatore effettui la *chiusura* scartando una *matta*:

- a) la matta rimane valida come scarto;
- b) riprende in mano l'ultimo gioco effettuato o l'ultima carta legata;
- c) Il giocatore colpevole potrà chiudere al giro successivo (utilizzando le carte che aveva giocato il giro precedente) e non potrà utilizzare, per sistemare le carte tornate in mano, i nuovi giochi, eventualmente aperti dal compagno, né quelli dove il compagno ha legato carte; qualora l'ultimo gioco fosse una carta legata, il compagno non potrà aggiungere carte su di esso.



3. Chiusura impossibile per mancanza di scarto

1. Giocata una combinazione o sequenza

L'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in possesso.

Le carte rimaste in mano non possono essere legate a nuovi giochi aperti dal compagno né a giochi dove il compagno ha legato carte.

2. Legata anche la carta di scarto

L'ultima carta impropriamente legata viene scartata; il penultimo gioco effettuato è ripreso in mano, il giocatore colpevole potrà chiudere solo al giro successivo (riposizionando le carte nel medesimo ordine), nel caso che il penultimo gioco effettuato sia l'aggiunta di una carta su una sequenza o combinazione, il compagno del colpevole non potrà legare carte su di esso.

4. Chiusura in mancanza di giro completo

Qualora, un giocatore chiuda al suo primo turno di gioco, la chiusura sarà valida, ma il gioco continuerà fino allo scarto del mazziere (nel caso che un altro giocatore chiuda a sua volta non avrà il bonus relativo alla chiusura)

5. Chiusura al monte

La chiusura al monte non è consentita, non è possibile calare le carte dal ventaglio e chiudere, semplicemente unendo esse al monte degli scarti. Qualora il giocatore effettui una chiusura al monte l'arbitro applicherà l'articolo 27 mancata pesca o raccolta.

ARTICOLO 31 – PUNTEGGI NON CONTEGGIATI

Se, in fase di conteggio dei punti, un giocatore, prima di contarle, le mischi al mazzo, per distrazione, chiamato l'Arbitro, questi tenterà di ricostruire la mano preesistente e:

1. convaliderà i punti e i burrachi riconosciuti dalla linea avversaria;
2. convaliderà, attribuendo, forfettariamente 75 punti, per i burrachi di cui le due linee non ricordino la composizione.



ART. 32 – LANCIO

E' assolutamente vietato il lancio delle carte.

L'arbitro, chiamato al tavolo, verificherà dove si è posizionata/e la carta/e lanciata/e e se essa risulta/risultano essere su giochi appropriati, la/e convaliderà ammonendo a non ripetere il "lancio".

Qualora esso venga reiterato, la/e carta/e oggetto dell'infrazione sarà/nno considerata/e penalizzata/e. Se l'Arbitro verifica che la/e carta/e lanciata/e si posiziona/no su giochi non appropriati, la classificherà come carta penalizzata/e. Se un giocatore lancia delle carte che costituiscono un nuovo gioco, l'arbitro, la prima volta procederà con un'ammonizione; qualora l'infrazione venga ripetuta, le carte verranno considerate penalizzate.

Qualora un giocatore intendesse legare una o più carte dovrà sempre appoggiarle al gioco esistente. Sarà considerato gioco valido, solo ed esclusivamente, l'appoggio delle carte sul gioco di competenza o la consegna delle stesse al proprio compagno, previa enunciazione che indichi dove legare o appoggiare la/e carta/e passata/e.

Qualora questa non sia stata enunciata alla/e carta/e sarà applicata la norma prevista (carta penalizzata) art. 24.

ART. 33 - TEMPI DI GIOCO

I giocatori hanno l'obbligo di non ritardare il gioco, senza una valida ragione, oltre i seguenti limiti:

NR. DI CARTE IN POSSESSO	TEMPO MASSIMO
Meno di 4 carte	10 secondi
Da 4 a 10 carte	20 secondi
Con 11 o più	Non oltre 40 secondi

L'Arbitro, chiamato al tavolo per il mancato rispetto della norma, inviterà il giocatore a completare il gioco entro 5 secondi e scartare.

In difetto, l'Arbitro controllerà che sia scartata la carta più alta.

È facoltà di ogni giocatore ricordare all'avversario il rispetto di tale norma.

ART. 34 – INTERRUZIONE DEL GIOCO

Se, chiamato al tavolo, l'arbitro non riscontra accordo sulla versione dei fatti, inviterà i giocatori a trovare una versione condivisa, nel caso che rimangano le divergenze, interromperà il gioco e saranno validi solo i giochi precedentemente effettuati.



SEZIONE QUARTA

ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI

ARTICOLO 35 – ABBANDONO

Abbandono giustificato

E' possibile sostituire un giocatore o una coppia, nelle gare a squadre, che per cause di forza maggiore (accertata dal direttore di gara) non sia in grado di iniziare o proseguire la gara. (la sostituzione è ammessa una sola volta ed è consentito solo il ritorno del giocatore titolare a discrezione del direttore del torneo).

Nel caso che sia impossibile la sostituzione alla coppia che abbandona la gara verrà attribuito il punteggio per tavolo incompleto.

TURNI	VICTORY POINTS	MATCH POINTS
3 smazzate	6	355
4 smazzate	8	305
Squadre	8	355

Se l'abbandono, dovesse verificarsi durante la disputa di un turno di gioco, il punteggio assegnato alle due coppie sarà sempre quello relativo al tavolo incompleto, salvo il caso in cui la coppia incolpevole, al momento dell'abbandono, avesse maturato un punteggio superiore.

Nel caso l'abbandono si verifichi all'ultimo turno del torneo e l'attribuzione del punteggio previsto potrebbe procurare un vantaggio, quale vincere un premio o qualificarsi alla fase successiva, alla coppia verrà assegnato il punteggio di "0" (zero) V.P.

Se entrambe le coppie al tavolo abbandonano il torneo, il punteggio loro attribuito sarà "0" (zero) V.P.



Abbandono Ingiustificato

In caso di abbandono *INGIUSTIFICATO* (es.: litigio, contestazione, ecc.) il giocatore o la coppia colpevole verrà deferito o deferita alla Giustizia Sportiva. Alla coppia incolpevole è attribuito un punteggio per *riposo*, salvo il caso in cui l'arbitro non accerti un maggior punteggio maturato dalla coppia incolpevole all'atto dell'interruzione del gioco.

La coppia colpevole di abbandono ingiustificato perde la partita a 0

In tutti i casi di abbandono, alle coppie che avrebbero dovuto giocare nei turni successivi viene attribuito il punteggio per *riposo*, a quelle invece che hanno giocato precedentemente restano confermati i risultati conseguiti.

ART. 36- RITARDO – TAVOLO INCOMPLETO - RIPOSO

Ritardo alla presentazione del torneo

Se le iscrizioni sono già state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché il torneo è in corso) e il numero dei tavoli risulta completo, è facoltà dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso di svolgimento il primo turno di gioco, far giocare i ritardatari. Non è possibile alcun accomodamento se è già stata stilata la classifica del primo turno e siano già stati determinati gli accoppiamenti per il secondo turno.

Ritardo durante il corso del torneo

Se la coppia o la squadra non è pronta ad iniziare il gioco incorrerà nelle sanzioni previste dalla tabella seguente:

Sanzioni previste per ritardo alla presentazione al tavolo per iniziare il gioco	
Ritardo fino a 2 minuti	Ammonizione
Da 2,01 a 5 minuti	100 M.P. alla coppia avv.
Da 5,01 a 10 minuti	Ulteriori 50 M.P. alla coppia avversaria
Oltre i 10 minuti	Partita persa con l'attribuzione del punteggio per tavolo incompleto

Qualora, entrambe le coppie o le squadre incorrono in ritardi, le penalità vanno considerate separatamente e, dopo i 10 minuti, entrambe perdono l'incontro con il punteggio di 6 o 8 Victory Points, sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio.

In un torneo con tavolo incompleto una coppia può riposare una sola volta per sessione.



ART. 37 - GIURIA (COMPOSIZIONE)

L'Arbitro, dandone comunicazione alla sala, qualora disponibile, comunicherà il nome dell'Arbitro al quale è demandato il compito di risolvere i reclami in maniera inappellabile. In caso d'impossibilità a formare la giuria, l'Arbitro deciderà autonomamente. In caso di più Arbitri sarà l'Arbitro di categoria più elevata, più anziano, a fungere da giuria. I reclami devono essere immediatamente valutati.



SEZIONE QUINTA

POTERI DELL'ARBITRO

ART. 38 - I POTERI DELL'ARBITRO

Per tutto ciò che non è previsto da questo codice di gara sarà l'arbitro, secondo il suo insindacabile giudizio, a:

1. determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata, assegnando un *punteggio arbitrale* se il CODICE non prevede alcun indennizzo;
2. segnalare alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco;
3. impedire la prosecuzione della gara ad una coppia, ove ne ravvisi l'opportunità, e nel caso in cui sia commessa una infrazione all'etica del gioco molto grave, sentito il parere del Direttore del Torneo, ove fosse presente;
4. ogni arbitro deve segnalare al direttore di gara le ammonizioni comminate, affinché se ne prenda nota, in modo che vi sia la possibilità di penalizzare in caso di più ammonizioni;
5. segnalare, a fini statistici, situazioni particolari circa il gioco.

L'arbitro, per quanto in suo potere, deve far sì che il gioco possa essere portato a termine con regolarità.



SEZIONE SESTA

COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI

Un torneo di Burraco è pur sempre un'occasione di divertimento, di competizione, di attenzione, di genialità e fortuna, ma è anche un'occasione per dimostrare stile e fair-play. La manifestazione deve essere vissuta con sano spirito agonistico-sportivo, approfittando dell'occasione per far sì che essa sia un momento di aggregazione e conoscenza.

Ogni giocatore deve sapere che l'estrema correttezza nei riguardi del proprio partner, prima, e degli avversari poi, è d'obbligo.

Esso dovrà sforzarsi di evitare qualsiasi rilievo o azione che possa recare fastidio o imbarazzo agli altri giocatori, avversari o compagno e a tutta la sala.

Relativamente quindi al proprio comportamento, pur se, spesso, l'etica di gioco non è parte costitutiva del Codice di Gara, al fine di scongiurare qualsiasi perplessità all'avversario e all'arbitro, durante una partita

i giocatori devono:

1. prestare la giusta attenzione alla gara;
2. non dialogare, né fare commenti gratuiti durante il gioco;
3. non prolungare artificialmente il gioco per avvantaggiarsi indebitamente del tempo a disposizione;
4. non esprimere approvazione o disapprovazione per una giocata del partner;
5. evitare di comportarsi, durante il gioco, in modo da richiamare l'attenzione su un fatto significativo positivo o negativo per la propria coppia (come attirare l'attenzione del compagno sullo scarto dell'avversario in modo da invitarlo a prendere il monte degli scarti);
6. evitare di mostrare mancanza di interesse ovvero una eccessiva attenzione, in un particolare momento del gioco tale da convogliare delle specifiche informazioni al compagno;
7. non modificare il normale tempo di gioco con il proposito di sconcertare l'avversario;
8. tenere sempre le carte in mano a ventaglio, bene in vista al di sopra del tavolo, non è consentito muovere le carte mentre gioca il compagno. È consentito poggiarle sul tavolo aperte a ventaglio;
9. disporre le carte, durante il conteggio, in modo tale che l'avversario possa agevolmente verificare i punti;



10. evitare di muovere le carte del proprio ventaglio nelle fasi di gioco del compagno; In caso di violazione l'arbitro dovrà accertare se vi sia stata trasmissione di informazione, applicando la dovuta penalità e/o un punteggio arbitrale;
11. evitare di chiedere alla linea avversaria e/o al proprio compagno il numero di carte possedute se non al proprio turno di gioco o se riscontri l'inosservanza del punto 8;
12. essere pronti a subire serenamente la penalità inflittagli o ad accettare il *punteggio arbitrale* definito dall' arbitro;
13. è vietato "spillare" la carta pescata;
14. la compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha scelto la carta più alta (salvo diverso accordo preso al tavolo). Lo score va consegnato all' arbitro a cura della coppia vincente.

Tutti i punti della sezione "Sesta" sono passibili di sanzioni (ammonizioni o penalità, secondo la gravità) la somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1 V.P. e 105 M.P. in classifica generale.



APPENDICE AL REGOLAMENTO DI GARA PER IL BURRACO INTERNAZIONALE

In questa appendice sono considerati solo gli articoli che differiscono nel codice di gara del burraco internazionale.

GLOSSARIO

Burraco Semipulito	}	non è prevista la maggiorazione dei punteggi
Burraco Reale		
Super burraco		
Combinazioni		sono ammesse solo combinazioni di Assi e Tre

ART. 5 TEMPI DI GIOCO

I tempi di gioco sono così articolati

Turni da 3 smazzate	40 minuti
Turni da 4 smazzate	50 minuti

ART. 6 PROCEDURA

Combinazioni: sono ammesse combinazioni solo di assi e tre.

ART. 8 RACCOLTA

Nel Burraco Internazionale è **consentito raccogliere dal monte degli scarti, compresa la carta iniziale, soltanto se si apre un nuovo gioco o si lega almeno una carta ad uno dei giochi esistenti** (carta che può indifferentemente trovarsi già nel ventaglio o far parte del monte degli scarti).

ART. 13 BURRACHI

Burraco Semipulito	}	non è prevista la maggiorazione dei punteggi
Burraco Reale		
Super burraco		



ART. 16 CHIUSURE

Premesso che, per chiudere, la coppia deve aver realizzato almeno un burraco pulito i punti previsti per la chiusura sono i seguenti:

Con bonus di 100 punti se:

1. La linea è andata a pozzetto
2. Ha realizzato, almeno, un burraco pulito
3. Uno dei due componenti la linea ha ultimato tutte le sue carte scartandone una

Tabelle dei punteggi

Tabella V.P. per incontri a coppie da 3 smazzate

0 - 100	10- 10
105 - 300	11 - 9
305 - 500	12 - 8
505 - 700	13 - 7
705 - 900	14 - 6
905 - 1100	15 - 5
1105 - 1300	16 - 4
1305 - 1500	17 - 3
1505 - 1700	18 - 2
1705 - 2000	19 - 1
2005 e +	20 - 0

Tabella V.P. per incontri a coppie da 4 smazzate

0 - 300	10- 10
305 - 500	11 - 9
505 - 700	12 - 8
705 - 900	13 - 7
905 - 1100	14 - 6
1105 - 1300	15 - 5
1305 - 1500	16 - 4
1505 - 1700	17 - 3
1705 - 2000	18 - 2
2005 - 2400	19 - 1
2405 e +	20 - 0

Tabella V.P. per incontri a squadre

0 - 350	10- 10
355 - 550	11 - 9
555 - 800	12 - 8
805 - 1050	13 - 7
1055 - 1300	14 - 6
1355 - 1600	15 - 5
1605 - 1900	16 - 4
1905 - 2200	17 - 3
2205 - 2500	18 - 2
2505 - 2800	19 - 1
2805 e +	20 - 0

ART. 31 CHIUSURE IRREGOLARI

Chiusura impossibile per mancanza di burraco pulito.

Si applica quanto previsto dall'art. 31 punto 1 (*Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura definitiva", mentre la sua linea non ha ancora realizzato il burraco, e quindi apra tutti i suoi giochi, oppure legghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver "chiuso", l'arbitro interviene nella seguente maniera:*

- d) *la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale;*
- e) *tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide, tranne l'ultimo gioco (combinazione/sequenza o aggiunta di una carta). La carta o le carte che*



FEDERAZIONE GIOCO BURRACO

compongono l'ultimo gioco sono considerate "Carte Penalizzate" e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma.