



**FEDERAZIONE
GIOCO
BURRACO**

**35030 Sarmeola di Rubano
Viale della Provvidenza, 37
Padova
P.I. e C.F. 01957320383**

VARIANTI AL CODICE DI GARA

A partire dal 15/01/2018 entrerà in vigore il Codice di Gara Unico di seguito sono riportate le modifiche al nostro Codice di Gara.



**FEDERAZIONE
GIOCO
BURRACO**

**35030 Sarmeola di Rubano
Viale della Provvidenza, 37
Padova
P.I. e C.F. 01957320383**

PRECISAZIONE

In una partita di Burraco i giocatori non possono rimanere senza carte in mano se non quando hanno chiuso la partita, precisato questo, se nel caso, a causa di un'infrazione commessa la chiusura viene rimandata al giro successivo, ed il giocatore rimanesse senza carte lo stesso dovrà riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato sia palo calato o carta legata ed eventualmente se del caso potrà chiudere al giro successivo effettuando la pesca o raccolta e riposizionando le carte riprese in mano nella medesima posizione della prima calata

GLOSSARIO:

1. la definizione Burracone è stata sostituita dalla voce SuperBurraco
2. nella definizione della Carta fantasma è stato aggiunto il termine "non sanabile"
3. nella definizione del Ventaglio è stato aggiunto il termine "uniforme"

ART.2 TAVOLI

Al comma A nei criteri sono stati aggiunti i termini:

1. per categoria;
2. a scelta dell'arbitro.

Art. 4 MESCOLATURA

l'articolo prevede che le carte vengano mescolate prima dal giocatore che deve fare i pozzetti e quindi dal giocatore mazziere ed è ribadito il concetto che non è possibile mescolare le carte alzando e ricomponendo una o più volte il mazzo.

Il giocatore che deve fare i pozzetti dovrà sistemare gli stessi sovrapposti impilati e non a croce.

Nel comma 4 si ricorda ai giocatori che, sia nel raccogliere le carte dal monte degli scarti sia nel prendere il pozzetto, le carte vanno portate tutte in mano e poi sistemate; si ricorda inoltre che le carte vanno tenute a ventaglio anche se si poggiano sul tavolo

ART 7: PESCA

Nel versione precedente del codice era sufficiente toccare la carta del tallone affinché il giocatore fosse obbligato a prenderla, con il nuovo articolo deve **sollevarne un lembo** perché il giocatore sia obbligato a prenderla



**FEDERAZIONE
GIOCO
BURRACO**

**35030 Sarameola di Rubano
Viale della Provvidenza, 37
Padova
P.I. e C.F. 01957320383**

ART 11 – SEQUENZE

È stato aggiunto che la sequenza è formata **da un minimo di tre carte**

ART 12 – COMBINAZIONI

È stato aggiunto che la combinazione è formata **da un minimo di tre carte**

ART 13: BURRACHI

Il Burracone diventa SUPER BURRACO

ART 15 : TIME OUT

La definizione **STOP A GIOCO** è stata modificata in **TIME OUT**

ART 17: PUNTEGGIO EX AEQUO

La terza opzione è stata modificata in “chi ha perso la partita con il punteggio più favorevole” (anziché chi ha vinto la seconda partita col punteggio più alto) **RICORDARSI DI AVVISARE EVIN PER MODIFICA PROGRAMMA**

ART 18: STALLO

Nello stallo vengono conteggiati sia i punti positivi che quelli negativi ed inoltre è stato aggiunto che per essere valido lo stallo debba essere effettuato solo il cambio carta senza **fare gioco**.

ART 19: SCORE

L'articolo ribadisce che lo score va firmato da un componente la coppia e determina le penalità da assegnare nel caso che lo score non venga consegnato (1 V.P. alla coppia che ha vinto l'incontro) o nel caso che non venga trovato (8 V.P. ad entrambe le coppie e conseguente punteggio in MP)

E' stata eliminata la possibilità di correggere la posizione ai tavoli in caso di errore dell'organizzazione o dell'arbitro



ART 21:

all'ultimo capoverso quando si parla delle tre carte sollevate è stato aggiunto **"con chiara intenzione di giocarle"**

ART 22 : POZZETTI

Essendo i pozzetti impilati un componente della coppia avversaria deve contare 11 carte e passarle al giocatore che ha preso il pozzo, contestualmente lo stesso giocatore deve contare le carte del pozzo rimasto e regolarizzarlo, nel caso abbia più o meno carte, di conseguenza tutta la parte riguardante le modalità da seguire nel caso che i pozzetti avessero più o meno carte è risultata inutile e quindi eliminata.

Nello stesso articolo sono state definite le modalità da seguire nel caso i pozzetti cadano a terra.

Avendo aggiunto nelle **norme comportamentali al punto 8** che, durante il gioco del compagno, non si possono muovere le carte è stato eliminato l'obbligo di contare e sistemare sul tavolo le carte, quando il compagno gioca il pozzo.

ART 23: CARTA ESPOSTA

PROCEDURA:

è stato aggiunto che nel caso in cui un giocatore accidentalmente, scarti più di una carta le stesse andranno scoperte, la carta con il valore più alto rimane carta di scarto, le altre saranno considerate carte esposte.

ART 24: CARTA FANTASMA

La carta fantasma **congelerà definitivamente il gioco, l'eventuale burraco non sarà valido**, e al termine le **carte che compongono il gioco non verranno conteggiate**

ART 25: POSIZIONAMENTO DELLA CARTA

L'art. 25 è stato eliminato

ART 28:

è stato aggiunto al comma c(riferito sia a pesca che a raccolta) **"con la sola penalizzazione di non poter giocare il pozzo in diretta"**



**FEDERAZIONE
GIOCO
BURRACO**

**35030 Sarameola di Rubano
Viale della Provvidenza, 37
Padova
P.I. e C.F. 01957320383**

ART. 30: CHIUSURE IRREGOLARI

Sono stati aggiunti i commi 4 e 5

chiusura in mancanza di un 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)

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, l'arbitro applicherà l'art. 27 mancata pesca o raccolta.

ART 32: LANCIO

E' assolutamente vietato il lancio delle carte.

Nel caso che il giocatore lanci le carte, l'arbitro, una volta verificato che la carta/e lanciata è caduta sul gioco appropriato, la convaliderà ammonendo il giocatore a non ripetere il lancio; nel caso che il giocatore nell'arco del torneo ripeta il lancio le stesse saranno considerate carte penalizzate e scartate secondo norma.

Se le carte lanciate risultano inappropriate saranno considerate carte penalizzate.

Il giocatore che lancia un nuovo gioco verrà ammonito dall'arbitro a non reiterare il comportamento pena la penalizzazione delle carte.

In definitiva il giocatore che lega delle carte le deve poggiare sul gioco o in caso di impedimento passarle al compagno avendo specificato prima dove le stesse vanno posizionate.

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

ART 35 ABBANDONO

abbandono giustificato è stato aggiunto a discrezione del direttore del torneo

ART 36 RITARDO TAVOLO INCOMPLETO RIPOSO

Corretta la grafica della tabella

COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI:

PUNTO 8: è stato aggiunto **"i giocatori non possono muovere le carte mentre gioca il compagno"**; ed eliminato il fatto che le carte possano essere poggiate sul tavolo quando sono 3 o meno di 3