



FITAB

Federazione Italiana Associate Burraco



Codice di gara

Il Codice non punisce il dolo (si dà per certo che non esista),
ma è destinato a definire la corretta procedura e a
provvedere agli adeguati rimedi per ogni infrazione
alla procedura stessa, perseguendo i principi
di lealtà e sportività che caratterizzano
le competizioni FITAB.



FITAB

Federazione Italiana Associate Burraco



FITAB

Federazione Italiana Associate Burraco

IL CODICE DI GARA



In vigore dal 1 Aprile 2012



*Il Codice non punisce il dolo (si dà per certo che non esista),
ma è destinato a definire la corretta procedura e a
provvedere agli adeguati rimedi per ogni infrazione
alla procedura stessa, perseguendo i principi
di lealtà e sportività che caratterizzano
le competizioni FITAB.*

*Nell'applicare il regolamento di gara l'Arbitro
deve tener sempre presenti l'essenza e lo spirito del gioco.*

È fatto divieto applicare penalità non previste dal Codice.



SOMMARIO

▪ DEFINIZIONI	7
▪ PRELIMINARI.....	11
Art. 1 - Mazzo di carte.....	11
Art. 2 - Composizione dei tavoli	11
Art. 3 - Preparazione e svolgimento del gioco	12
Art. 4 - Mazziere, mescolatura, distribuzione delle carte e composizione dei pozzetti.....	12
Art. 5 - Turni di gioco (Tempi)	13
▪ SVOLGIMENTO DEL GIOCO	14
Art. 6 - Procedure e inizio del gioco	14
Art. 7 - Pesca dal tallone.....	14
Art. 8 - Raccolta dal monte degli scarti	14
Art. 9 - Combinazioni e sequenze.....	15
Art. 10 - Jolly e Pinelle	15
Art. 11 - Sequenze.....	15
Art. 12 - Combinazioni	16
Art. 13 - Burraco	16
Art. 14 - Scarto delle matte	16
Art. 15 - Time out.....	17
Art. 16 - Stallo	17
Art. 17 - Chiusure (Tipologie e bonus).....	17
Art. 18 - Conteggio dei punti	17
Art. 19 - Score (Compilazione e consegna)	19
Art. 20 - Score (Errori e correzioni)	19
▪ IRREGOLARITÀ	20
Art. 21 - Irregolarità.....	20
Art. 22 - Pozzetti Irregolari / Erronea presa di pozzetto	20
Art. 23 - Carta esposta.....	22
Art. 24 - Carta penalizzata / Carta fantasma.....	22
Art. 25 - Carta penalizzante	23
Art. 26 - Carte mancanti o eccedenti.....	23
Art. 27 - Aperture errate / Aperture incomplete	24
Art. 28 - Giochi con carte eccedenti	24



Art. 29 - Mancata pesca o raccolta	24
Art. 30 - Pesca / Raccolta fuori turno	25
Art. 31 - Apertura di combinazioni uguali	26
Art. 32 - Chiusura.....	27
Art. 33 - Mancato conteggio dei punti	28
Art. 34 - Tempi di gioco.....	28
Art. 35 - Lancio	28
Art. 36 - Interruzione della smazzata	29
▪ SOSTITUZIONI - ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI	30
Art. 37 - Abbandono.....	30
Art. 38 - Ritardo	31
Art. 39 - Giuria (Composizione)	31
▪ I POTERI DELL'ARBITRO	32
▪ NORME COMPORTAMENTALI (ETICA DI GIOCO).....	32



DEFINIZIONI

▪ ANDARE A POZZETTO IN DIRETTA

Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto.

▪ ANGOLISTA

La persona che assiste a una partita di Burraco, nei pressi del tavolo.

▪ APRIRE I GIOCHI

Esporre sul tavolo le proprie carte in sequenze o combinazioni.

▪ ARBITRO

La persona designata a dirigere una gara di Burraco.

▪ AVVERSARIO

Un giocatore della coppia avversaria.

▪ BASE O BONUS

La somma dei punti derivanti dai Burraco e dalla chiusura.

▪ BURRACO

Combinazione o sequenza di 7 carte con o senza una matta.

▪ BURRACO PULITO

Combinazione di sette carte, oppure sequenza formata da 7 a 12 carte senza alcuna matta.

▪ BURRACO REALE

Sequenza, senza Jolly, che va dall'Asso al K o dal 2 all'Asso (il 2 deve essere dello stesso seme).

▪ BURRACO SEMIPULITO

Un Burraco si definisce semipulito quando:

- la sequenza comprende una matta che preceda o segua almeno sette carte;
- la combinazione è composta di almeno 8 carte compresa la matta.

▪ BURRACO SPORCO

Combinazione di 6 carte più una matta, oppure sequenza di 6 carte che precedono o seguono una matta.

▪ CARTA ECCEDENTE

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

▪ CARTA ESPOSTA

Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, può essere stata vista dal compagno.



▪ CARTA FANTASMA

Si definisce tale la/e carta/e rinvenuta/e accidentalmente e nascosta/e da un gioco effettuato.

▪ CARTA GIOCATO

Si definisce giocata la carta che è rilasciata dalla mano del giocatore durante il suo tempo di gioco.

▪ CARTA PENALIZZATA

Si definisce penalizzata la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata o conteggiata negativamente.

▪ CHIUDERE IL GIOCO - CHIUSURA

Aver esaurito tutte le carte del ventaglio.

▪ COMBINAZIONE

Insieme di tre o più carte uguali.

▪ COMPAGNO

Il giocatore con il quale si compone la coppia o la squadra.

▪ CONGELAMENTO DEFINITIVO

Un gioco s'intende congelato quando non vi è la possibilità di sanarlo.

Il congelamento sarà evidenziato ponendo orizzontalmente scoperta la carta del gioco più vicina al tallone.

I valori delle carte rimangono positivi ad eccezione di quelle eccedenti, così come l'eventuale Burraco realizzato prima del congelamento.

▪ CONGELAMENTO TEMPORANEO

Il congelamento si definisce temporaneo quando il gioco congelato è reso valido al successivo turno di gioco del giocatore che ha commesso l'infrazione (nel frattempo il suo compagno non potrà legarvi carte).

▪ DICHIARAZIONE

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

▪ FARE GIOCO

Per fare gioco s'intende pescare/raccogliere, legare carte, aprire combinazioni/sequenze e scartare.

▪ GIOCO

Il complesso delle giocate effettuate.

▪ IRREGOLARITÀ

L'infrazione delle norme stabilite dal Codice.

▪ LEGARE

Aggiungere una o più carte a giochi aperti.



▪ LINEA

È fissa o mobile a seconda che la coppia rimanga allo stesso tavolo oppure debba spostarsi.

▪ MATTA

Sono dette matte tutti i Jolly e tutti i 2 (pinelle).

▪ MAZZO DI CARTE

Le 104 carte (2 mazzi di carte anglo-francesi) più i 4 Jolly.

▪ MAZZIERE

Il giocatore che oltre a mescolare le carte deve distribuirle.

▪ MONTE DEGLI SCARTI

Insieme di carte scoperte formato dalla prima carta e/o dagli scarti successivi.

▪ PARTITA

Insieme delle smazzate.

▪ PESCARRE

Prendere la carta coperta dal tallone.

▪ POZZETTO

Insieme delle 11 carte coperte estratte dal fondo del tallone.

▪ PUNTEGGIO ARBITRALE

È un punteggio attribuito dall'Arbitro.

▪ PUNTI

Il punteggio acquisito sommando il valore delle carte, alla fine della smazzata.

▪ RACCOGLIERE

Prendere le carte dal monte degli scarti.

▪ RISARCIMENTO

Punti da attribuire alla coppia danneggiata.

▪ SCARTARE SECONDO NORMA

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

▪ SCARTO

Carta giocata da ogni giocatore che conclude il proprio turno di gioco e concorre a formare il monte degli scarti.

▪ SCORE

Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti.



▪ **SEME**

I simboli ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche), che contraddistinguono le carte.

▪ **SEQUENZA**

Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme.

▪ **SESSIONE**

Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente.

▪ **SMAZZATA**

La distribuzione delle carte per formare la mano dei giocatori, compresi i pozzetti.

▪ **STALLO**

Situazione prolungata nella quale i quattro giocatori si limitino a effettuare il cosiddetto cambio di carta, senza mai pescare.

▪ **SUPER BURRACO**

Combinazione comprendente 8 carte uguali, senza matta.

▪ **TAGLIARE**

L'azione obbligatoria del giocatore alla destra del mazziere che deve tagliare il mazzo. Non è consentito bussare.

▪ **TALLONE**

Le carte da porre al centro del tavolo coperte, dopo la distribuzione e la composizione dei 2 pozzetti.

▪ **TAVOLO INCOMPLETO**

È il tavolo occupato da una sola coppia.

▪ **TIME-OUT**

L'annuncio dell'Arbitro che indica l'inizio del giro finale.

▪ **TEMPO DI GIOCO**

Il tempo che intercorre dallo scarto dell'avversario al proprio scarto.

▪ **TURNO**

La parte di una sessione giocata senza spostamento dei giocatori.

▪ **ULTIMO GIOCO EFFETTUATO**

Per ultimo gioco effettuato s'intende l'ultima carta legata o l'insieme delle carte che costituiscono la combinazione oppure la sequenza che per ultima è stata aperta.

▪ **VALORE CARTA**

Indica il valore, in punti, della singola carta.

▪ **VENTAGLIO**

Insieme delle carte in mano a ciascun giocatore.



PRELIMINARI

Art. 1 - MAZZO DI CARTE

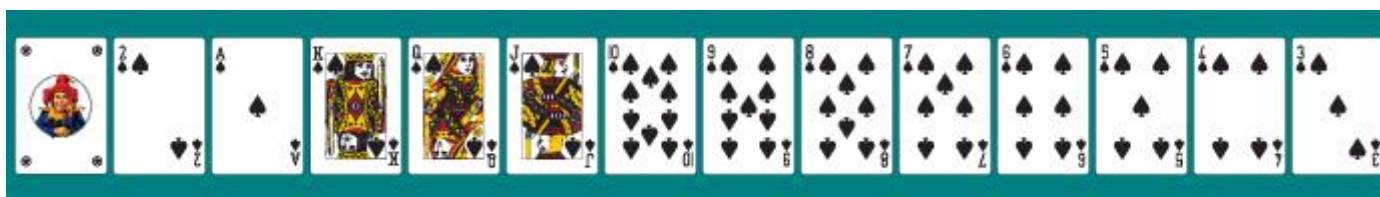
Il Burraco si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte ciascuno (i 4 Jolly compresi).

▪ RANGO DEI SEMI

Il rango dei semi in ordine decrescente è: ♥ (Cuori) ♦ (Quadri) ♣ (Fiori) ♠ (Picche).

▪ RANGO DELLE CARTE

Il rango delle carte di ogni seme in ordine decrescente è il seguente:



Il Jolly è la carta di rango più elevato (i Jolly e i 2 sono carte che hanno una particolare valenza).

▪ VALORE DELLE CARTE

Il valore delle carte di ogni seme in ordine decrescente è il seguente:



Art. 2 - COMPOSIZIONE DEI TAVOLI

▪ GLI ACCOPPIAMENTI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie e siedono convenzionalmente ai tavoli, numerati dall'Arbitro.

- Nei tornei a coppie i concorrenti s'iscrivono come coppia e mantengono l'accoppiamento per tutta la gara, salvo quanto previsto dall'articolo 37 ("Abbandono").
- Nei tornei a squadre i concorrenti s'iscrivono come squadra ed hanno la possibilità di modificare gli accoppiamenti prima dell'inizio di ogni partita, nell'ambito della stessa squadra;
- Nei tornei individuali ogni giocatore s'iscrive singolarmente e cambia l'avversario a ogni turno.



▪ ASSEGNAZIONE DEI POSTI

La formazione dei tavoli al primo turno di gioco può essere effettuata:

- a scelta dell'Arbitro;
- in base all'ordine d'iscrizione;
- per sorteggio.

L'abbinamento per i turni successivi può essere effettuato (dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione), secondo il:

- Sistema Danese puro (primo classificato contro secondo, terzo contro quarto, e via dicendo);
- Sistema Danese modificato (non si possono incontrare le coppie, le squadre o il singolo giocatore che si siano affrontate nel turno precedente, salvo all'ultimo turno);
- Sistema Mitchell (la coppia fissa resta ferma allo stesso tavolo mentre la coppia mobile al turno successivo si sposta);
- Sistema all'Italiana (la coppia o la squadra incontra una volta tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone, secondo un calendario prestabilito).

Art. 3 - PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prima di iniziare il gioco, i giocatori estraggono una carta dal mazzo di carte, posto coperto sul tavolo.

Il giocatore, che estrae la carta più alta, sceglierà la linea e la posizione al tavolo, dovrà compilare lo score e sarà servito dal giocatore della linea avversaria, che avrà estratto la carta più bassa.

A parità di valore di carta estratta vale la gerarchia dei semi.

Nel caso in cui due giocatori estraggano carte del medesimo valore e seme, ivi compresi i Jolly, essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione al tavolo.

È obbligatorio da parte dei giocatori, prima dell'inizio della partita, controllare il mazzo di carte e, in caso di difformità, provvedere alla sostituzione.

Art. 4 - MAZZIERE, MESCOLATURA, DISTRIBUZIONE DELLE CARTE E COMPOSIZIONE DEI POZZETTI

Il giocatore incaricato di fare i pozzetti deve preventivamente mescolare le carte (ciò è facoltativo - solo ed esclusivamente - per i Tornei di Circolo, mentre per tutti gli altri tipi di tornei permane l'obbligatorietà).

Il mazziere deve:

- mescolare le carte;
- far tagliare il mazzo al giocatore alla sua destra (non è consentito bussare), 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, tenendo presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e ad essere posto al di sotto dell'altro.

Terminata la distribuzione delle 11 carte, i giocatori le devono contare senza guardarle, pena una nuova distribuzione (il mazziere, finita la distribuzione, deve accertarsi che tutti i giocatori le abbiano contate).

Al via dell'Arbitro, il mazziere scopre la carta, i giocatori possono guardare le proprie carte, qualora accidentalmente una o più carte si scoprissero esse saranno considerate carte esposte, 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, dopo aver fatto ciò, il mazziere potrà scoprire la prima carta dal tallone, dando inizio alla mano.

A gioco iniziato, che avviene con la pesca o raccolta, 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 un'errata distribuzione (ad esempio, in senso antiorario), e ciò è fatto rilevare durante la distribuzione delle carte, si procede a una nuova distribuzione.

Nel caso in cui:

- una o più carte siano viste nel corso della distribuzione o nella formazione dei pozzetti, oppure prima dell'inizio del gioco, si procederà a una nuova distribuzione (pertanto tutte le operazioni di mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzetti saranno ripetute);
- 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;
- un componente della coppia inizia a giocare il pozzetto, l'altro, dopo aver contato le proprie carte, le disporrà raccolte sul tavolo, fino allo scarto del compagno.

■ MANCATA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE DA PARTE DI UN GIOCATORE

Qualora ci si accorga che un giocatore non ha distribuito le carte al proprio turno, nella smazzata successiva, dovrà provvedere alla distribuzione delle carte.

Art. 5 - TURNI DI GIOCO (TEMPI)

Nei tornei e nei campionati, previa comunicazione ai partecipanti, i tempi dei turni di gioco sono, di massima, così stabiliti:

Turni	Tempo
2 smazzate	22 minuti
3 smazzate	32 minuti
4 smazzate	42 minuti

La Direzione di gara potrà discrezionalmente abbreviare i tempi dei turni, dandone preavviso ai partecipanti, i quali non possono chiedere all'Arbitro alcuna informazione sul tempo che resta da giocare.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO



Art. 6 - PROCEDURE E INIZIO DEL GIOCO

Al via dell'Arbitro, il mazziere scopre la prima carta coperta del tallone.

Il gioco inizia con la pesca o raccolta del giocatore di turno, il quale, poi, potrà aprire giochi terminando ogni attività con lo scarto di una carta, salvo penalità (vedasi l'articolo 23 - "Carta esposta"). I giochi saranno aperti come segue:

▪ COMBINAZIONI

Un insieme di tre o più carte uguali.

L'eventuale matta va posta in fondo alla combinazione, vicino al bordo del tavolo.

▪ SEQUENZE

Un insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme, poste in modo che la carta più alta sia rivolta verso il tallone.

L'eventuale matta libera va collocata in fondo alla sequenza, esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a sé.

▪ SISTEMAZIONE DELLE CARTE (MODALITÀ)

All'apertura del primo gioco, salvo accordi diversi, il giocatore disporrà le carte a iniziare dalla sua destra.

La prima carta che formerà il monte degli scarti sarà posta tra il tallone e il giocatore che scarta.

La/e carta/e di scarto saranno poste sopra il monte degli scarti.

Art. 7 - PESCA DAL TALLONE

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone.

Se, solleva anche parzialmente la carta dal tallone, pur non avendola vista, deve prenderla.

Se nel pescare sono prese accidentalmente due carte:

- la prima spetterà al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco;
- la seconda sarà 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 degli scarti.

Art. 8 - RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI

Qualora un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono: in seguito potrà effettuare i suoi giochi, indi 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/ranno in mano al giocatore.



Il giocatore che, al suo turno, ha intenzione di raccogliere le carte del monte degli scarti può ispezionarle, ma, se ne solleva anche un solo lembo o le avvicina a sé, sarà obbligato a raccoglierle.

Se il monte degli scarti è formato da una sola carta, questa non può essere scartata immediatamente salvo che il giocatore non dimostri (a richiesta dell'avversario) di possederne in mano un'altra uguale.

Nel caso in cui si dovesse incorrere nella predetta infrazione, il giocatore dovrà riprendere in mano la carta indebitamente scartata (la stessa non è da considerarsi carta esposta) indi scartarne un'altra.

Qualora il giocatore sia rimasto con una sola carta in mano, come scarto, utilizzerà una delle carte dell'ultimo gioco effettuato, le altre non potranno essere legate a nuovi giochi aperti dal compagno.

Art. 9 - COMBINAZIONI E SEQUENZE

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

- combinazioni di tre o più carte uguali, delle quali anche due dello stesso seme (vedasi l'articolo 12 - "Combinazioni");
- sequenze ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme (vedasi l'articolo 11 - "Sequenze").

Sia le combinazioni sia le sequenze possono contenere massimo una matta.

Art. 10 - JOLLY E PINELLE

Si definiscono matte i Jolly e i 2 del mazzo.

Bisogna tener presente che la Pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare un 2 naturale ove inserita prima del 3: in questo caso sarà possibile anche legare un'eventuale matta.

Nelle sequenze, il Jolly o la Pinella possono essere sostituiti solo dalla carta della quale fanno le veci e devono obbligatoriamente restare nei giochi in cui sono state collocate.

Non si possono calare combinazioni di Pinelle o Jolly.

Art. 11 - SEQUENZE

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

Art. 13 - BURRACO

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

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

▪ BURRACO REALE

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

▪ SUPER BURRACO

Combinazione comprendente 8 carte uguali senza matta: è evidenziato ponendo le ultime tre carte di traverso e ai fini del punteggio vale 250 punti.

▪ BURRACO PULITO

Il Burraco si definisce pulito quando non contiene alcuna matta, tranne il caso in cui la pinella rappresenti il 2 naturale: è evidenziato mettendo le ultime due carte scoperte di traverso e ai fini del punteggio vale 200.

▪ BURRACO SEMIPULITO

Un Burraco si definisce semipulito quando:

- la sequenza comprende una matta che preceda o segua almeno 7 carte;
- la combinazione sia composta di almeno 8 carte compresa la matta.

È evidenziato mettendo la penultima carta scoperta di traverso e ai fini del punteggio vale 150 punti.

▪ BURRACO SPORCO

Il Burraco si definisce sporco quando contiene una matta che non sia il 2 naturale: è evidenziato mettendo l'ultima carta scoperta di traverso e ai fini del punteggio vale 100 punti.

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

Art. 14 - SCARTO DELLE MATTE

Può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la chiusura definitiva.



Art. 15 - TIME OUT

All'annuncio del time-out, da parte dell'Arbitro, il giro parte dal compagno del giocatore che deve pescare.

Se l'Arbitro ha annunciato il time-out e il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la chiusura, nessuna linea si accrediterà i 100 punti.

Qualora il time-out fosse annunciato durante la distribuzione, si effettuerà un giro completo.

Art. 16 - STALLO

Lo stallo si verifica solo e se, chiamato l'Arbitro, questi accerti, per almeno un giro completo, la volontà dei quattro giocatori di continuare a non pescare, facendo solo il cambio carta.

Art. 17 - CHIUSURE (TIPOLOGIE E BONUS)

Con bonus di 100 punti se:

- una linea è andata a pozzetto;
- ha realizzato almeno un Burraco;
- uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

Senza bonus di 100 punti se:

- le carte componenti il tallone si sono esaurite: le ultime due carte del tallone non sono giocabili, quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta (non è possibile proseguire utilizzando le carte del monte degli scarti);
- dopo l'annuncio del time-out nessuna linea ha chiuso.

Art. 18 - CONTEGGIO DEI PUNTI

Il conteggio dei punti per ogni linea avviene secondo le seguenti valutazioni:

■ PUNTI POSITIVI

Tipologia	Punti
Burraco Reale	300
Super Burraco	250
Burraco Pulito	200
Burraco Semipulito	150
Burraco Sporco	100
Chiusura	100
Carte giocate	Secondo il loro valore



▪ PUNTI NEGATIVI

Tipologia	Punti
Pozzetto non preso	100
Pozzetto preso e non giocato	Secondo il valore delle carte che comprende
Carte non giocate	Secondo il loro valore
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 vinto più partite.

▪ LE TABELLE

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:

M.P.	V.P.
0 - 50	10 - 10
5 - 130	11 - 9
135 - 210	12 - 8
215 - 310	13 - 7
315 - 410	14 - 6
415 - 510	15 - 5
515 - 630	16 - 4
635 - 750	17 - 3
755 - 880	18 - 2
885 - 1010	19 - 1
1015 +	20 - 0

M.P.	V.P.
0 - 60	10 - 10
65 - 160	11 - 9
165 - 260	12 - 8
265 - 360	13 - 7
365 - 510	14 - 6
515 - 660	15 - 5
665 - 810	16 - 4
815 - 1010	17 - 3
1015 - 1260	18 - 2
1265 - 1510	19 - 1
1515 +	20 - 0

M.P.	V.P.
0 - 110	10 - 10
115 - 310	11 - 9
315 - 510	12 - 8
515 - 710	13 - 7
715 - 910	14 - 6
915 - 1110	15 - 5
1115 - 1310	16 - 4
1315 - 1510	17 - 3
1515 - 1710	18 - 2
1715 - 2010	19 - 1
2015 +	20 - 0



Art. 19 - SCORE (COMPILAZIONE E CONSEGNA)

La compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che, dal mazzo delle carte, ha estratto la carta più alta.

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente per coppia e consegnato all'Arbitro a cura della coppia vincente.

Nei tornei regionali e nazionali, nei primi cinque tavoli di ogni girone, qualora una delle due linee abbia realizzato più di 300 punti di bonus, prima di rimuovere le carte, dovrà chiamare l'Arbitro che constatata la regolarità, siglerà lo score.

Art. 20 - SCORE (ERRORI E CORREZIONI)

Quando è consegnato lo score all'Arbitro, esso diventa valido e definitivo, salvo l'eventuale errore di somma o sottrazione.

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

La consegna dello score all'Arbitro, debitamente firmato da un giocatore per coppia (per le squadre la firma è affidata ai rispettivi capitani), compete alla coppia (o alla squadra) che ha vinto la partita.

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

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

- se non è ancora stata resa nota la posizione ai tavoli, attuerà la correzione;
- se la posizione ai tavoli è stata redatta e pubblicata (affissa) farà iniziare il gioco, correggendo il risultato, ma lasciando l'accoppiamento 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.



IRREGOLARITÀ

■ PROCEDURA

Se durante il gioco è rilevata un'irregolarità o presunta tale, ognuno dei partecipanti al gioco può evidenziarla e deve chiamare l'Arbitro.

Nessun giocatore ha la facoltà di continuare a giocare se prima l'Arbitro non abbia risolto la contestazione e/o abbia assegnato l'eventuale penalità.

Art. 21 - IRREGOLARITÀ

Le irregolarità di gioco devono essere segnalate immediatamente all'Arbitro che applicherà le penalità stabilite dal codice.

Qualsiasi commento o comportamento che trasmetta suggerimenti sul gioco, da parte del compagno, può essere sanzionato dall'Arbitro.

In ogni caso l'Arbitro potrà anche attribuire un punteggio arbitrale o ammonire.

La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1 Victory Point ed equivalenti Match Points in classifica generale (ciò non comporta alcun vantaggio per l'altra linea).

Non si possono sistemare le proprie carte mentre il compagno effettua i giochi.

L'Arbitro, chiamato, dovrà verificare se vi sia stata o no illecita informazione che abbia favorito la linea colpevole e provvedere di conseguenza.

Qualora un giocatore, durante il proprio tempo estragga o sollevi dal ventaglio tre o più carte le dovrà giocare o scartare.

Art. 22 - POZZETTI IRREGOLARI / ERRONEA PRESA DI POZZETTO

① POZZETTO CON NUMERO IRREGOLARE DI CARTE

Il giocatore, che prende il pozzetto, è obbligato a contare le carte coperte e qualora rilevi che lo stesso è formato da un numero errato di carte deve chiamare l'Arbitro, il quale provvederà al ripristino dello stesso e dell'eventuale secondo pozzetto.

Se, però, anche una sola carta del pozzetto difettoso sia stata vista o giocata, si continua il gioco (anche con un numero superiore o inferiore di carte), che resta valido a tutti gli effetti, provvedendo tuttavia a sanare l'altro pozzetto.

② POZZETTO DELLA SMAZZATA PRECEDENTE

Se, compiuta la distribuzione, per distrazione, resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è regolarmente iniziato: la mano sarà completata e il risultato sarà valido a tutti gli effetti (il pozzetto eccedente resterà inutilizzato).

Nel caso in cui sia utilizzato il pozzetto della mano precedente, il gioco resta valido: la seconda linea deve utilizzare comunque il secondo pozzetto (il primo pozzetto resterà inutilizzato).



3 POZZETTI VISTI FUORI TURNO

Il giocatore che prende il pozzetto con lo scarto potrà visionarlo dopo che il suo compagno avrà scartato.

Nel caso in cui egli veda prima le carte del pozzetto, l'Arbitro ammonirà il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata infrazione, la linea sarà penalizzata di 1 Victory Point ed equivalenti Match Points in classifica generale (ciò non comporta alcun vantaggio per l'altra linea).

Qualora vi fosse stato scambio d'informazioni durante la non corretta visura, l'Arbitro prenderà le opportune decisioni a favore della linea incolpevole.

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 l'attenzione. Verificandosi tale circostanza, la linea colpevole incorrerà nell'infrazione contemplata dall'articolo 29 ("Mancata pesca"), e, pertanto, saranno applicate le penalità del caso.

4 ERRONEA PRESA DEL POZZETTO

Qualora 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 32 ("Chiusura senza scarto").

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

Il giocatore colpevole non potrà utilizzare, per sistemare le carte tornate in mano, i nuovi giochi eventualmente aperti dal compagno né i giochi dove il compagno ha legato nuove carte.

Se è preso con lo scarto, la chiusura è valida.

In mancanza di Burraco, si applica l'articolo 32 ("Chiusura con scarto in mancanza di Burraco").

Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura mentre la sua linea non abbia 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 definitivamente, l'Arbitro interverrà nella seguente maniera:

- tutte le operazioni che il giocatore aveva effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco, combinazione/sequenza o aggiunta di una carta.
- la/e carta/e che compongono l'ultimo gioco sono considerate carte penalizzate (vedasi l'articolo 24 - "Carta penalizzata/Carta fantasma"), quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma;
- la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale.

Se una linea prende e gioca entrambi i pozzetti e la linea avversaria si accorge dell'errore, l'Arbitro interromperà la smazzata contando solo i punti validi di entrambe le linee.



Art. 23 - CARTA ESPOSTA

Si definisce tale la carta, che estratta da ventaglio o caduta accidentalmente, è stata vista o può essere stata vista dal compagno, oppure quando un giocatore dichiara una carta in suo possesso.

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.

E' da considerarsi carta esposta anche quella carta/e che involontariamente risulta coperta/e dalla carta di scarto; tra esse la carta, con il valore più alto, costituirà lo scarto. Al giro successivo andrà giocata/e o scartata/e secondo norma.

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/e carta/e esposta/e.

In caso d'infrazione queste saranno considerate carte penalizzate.

Art. 24 - CARTA PENALIZZATA / CARTA FANTASMA

① CARTA/E PENALIZZATA/E

Si definiscono penalizzate le carte che, giocate impropriamente, devono essere scartate o conteggiate negativamente.

La/e carta/e legata/e erroneamente, compresa la matta, deve/devono essere obbligatoriamente subito scartata/e.

Per la/e carta/e eccedente/i giocata/e in combinazione o sequenza, ci si comporta in maniera diversa a seconda del momento della rilevazione dell'errore:

- **Errore rilevato al momento**

S'interrompe il gioco e la carta/e eccedente/i deve essere scartata/e.

- **Errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta)**

La carta/e eccedente/i deve/devono essere utilizzata/e come scarto al/i turno/i successivo/i.

- **Errore rilevato nelle fasi successive**

Il gioco contenente la carta eccedente deve essere congelato definitivamente e solo la/le carta/e eccedente/i sarà/saranno conteggiata/e negativamente alla fine della mano.



2 CARTA/E FANTASMA

La carta/e fantasma (vedasi definizione), se non sanabile, è da considerarsi sempre una carta/e penalizzata/e.

Qualora ci si accorga della carta/e fantasma, mentre sta giocando la linea non colpevole, il gioco proseguirà e, arrivato al primo componente della linea colpevole s'interromperà.

Alla linea colpevole sarà consentita solo la pesca o la raccolta e lo scarto della/e carta/e fantasma secondo norma.

I giochi contenenti la/e carta/e fantasma saranno considerati validi.

Art. 25 - CARTA/E PENALIZZANTE/I

Sono considerate carte penalizzanti quelle utilizzate nelle seguenti circostanze specifiche:

- carta giocata dopo lo scarto.
- giochi aperti dopo lo scarto.
- carta giocata prima dello scarto di una carta penalizzata.
- giochi aperti prima dello scarto di una carta penalizzata.

Si richiama l'articolo 29 ("Mancata pesca o raccolta") per quanto riguarda la penalità da applicare.

Art. 26 - CARTE MANCANTI O ECCEDENTI

È possibile che una carta sia mancante dal mazzo, oppure che una o più carte siano eccedenti. Se quanto sopra è rilevato:

▪ PRIMA CHE INIZI IL GIOCO

Il mazzo è ripristinato.

▪ DURANTE IL CORSO DI UNA SMAZZATA

Se un qualsiasi gioco è stato aperto, nonostante l'evidente irregolarità constatata, la smazzata continua sino al raggiungimento di un risultato che è convalidato.

Si provvederà subito dopo alla sostituzione/reintegrazione del mazzo di carte.

▪ DOPO CHE È STATO ACQUISITO UN RISULTATO

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



Art. 27 - APERTURE ERRATE / APERTURE INCOMPLETE

1 APERTURE ERRATE

Se un giocatore apre sequenze o combinazioni in maniera errata oppure aggiunge carte in modo erroneo a un gioco esistente, questo può essere sanato con la/e carta/e mancante/i oppure con la matta.

L'eventuale carta eccedente deve essere subito scartata interrompendo il gioco e le eventuali altre carte s'intendono penalizzate.

In caso di apertura di sequenza errata con una matta, è discrezionalità del giocatore colpevole la scelta del gioco più opportuno da fare con almeno una delle carte componenti l'apertura errata, provvedendo quindi a scartare la/le carte eccedenti.

In entrambi i casi, l'errore pone fine a ogni attività del giocatore sino al suo prossimo turno di gioco.

2 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/chi incompleto/ti non sarà più sanabile e 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.

Art. 28 - GIOCHI CON CARTE ECCEDENTI

■ RILEVATI DOPO LO SCARTO E PRIMA CHE L'AVVERSARIO DI TURNO ABBA INIZIATO IL PROPRIO GIOCO

La carta/e eccedente/i dei giochi errati, rilevata/e dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta) deve essere scartata secondo la norma, dalla carta più alta alla più bassa, a parità di valore secondo il seme: ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche).

■ RILEVATI DOPO CHE L'AVVERSARIO DI TURNO ABBA INIZIATO IL PROPRIO GIOCO E/O NELLE FASI SUCCESSIVE

Le carte eccedenti dei giochi errati, rilevate dopo che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco e/o nelle fasi successive, sono conteggiate come punti negativi secondo il loro valore.

La sequenza o combinazione errata è congelata definitivamente.

Art. 29 - 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.



Pertanto:

- **I giochi aperti**

Sono temporaneamente congelati e diventeranno validi solo al turno successivo.

Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovessero chiudere saranno conteggiati negativamente.

- **Le carte legate**

Congelano temporaneamente tutto il gioco cui sono state legate, ma nel caso in cui il compagno o l'avversario dovessero chiudere, solo le carte legate saranno conteggiate negativamente mentre le altre carte e il Burraco, se preesistente, manterranno il loro valore.

- **Suggerire o ricordare di pescare**

Qualora si verificasse questa ipotesi (da intendersi sia verbale sia comportamentale da parte del compagno), il giocatore che ha ricevuto l'illecito suggerimento dovrà limitarsi a pescare o raccogliere e scartare.

Art. 30 - PESCA / RACCOLTA FUORI TURNO

Se un giocatore pesca o raccoglie dal monte degli scarti, quando non è il suo turno, l'Arbitro interverrà nel seguente modo:

① PESCA

A. Il giocatore non ha fatto alcun gioco e non ha messo la carta nel ventaglio.

Al momento della contestazione l'Arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà vedere la carta al giocatore che avrebbe dovuto pescare (se della linea avversaria) e la ricollocherà sul tallone.

Il giocatore colpevole, al suo turno di gioco, si limiterà alla pesca e allo scarto.

B. Il giocatore colpevole pesca e inserisce la carta nel ventaglio.

Al momento della contestazione l'Arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- 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.
- farà preparare la carta di scarto.

I giochi aperti saranno congelati e resi validi al proprio turno di gioco.

Al proprio turno di gioco, il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla pesca e allo scarto della carta preparata in precedenza.



C. Il giocatore pesca dopo aver preso il pozzetto in diretta.

Al momento della contestazione l'Arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà vedere la carta al giocatore che avrebbe dovuto pescare (se della linea avversaria) e la ricollocherà sul tallone.
- farà scartare, rimandando il gioco del pozzetto al turno successivo.

2 RACCOLTA

A. Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco.

Al momento della contestazione l'Arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti ricollocando la/e carta/e raccolta/e.

Al proprio turno di gioco, il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla sola raccolta e allo scarto.

B. Il giocatore colpevole fa gioco.

Al momento della contestazione l'Arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti;
- farà preparare la carta di scarto (solo se non ci sono carte penalizzate);

I giochi aperti, senza le carte del monte degli scarti, saranno congelati e resi validi al turno successivo.

I giochi aperti, utilizzando le carte del monte degli scarti, potranno essere sanati con le carte del ventaglio solo al turno successivo.

Le carte eccedenti saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.

Al successivo turno di gioco, il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla sola raccolta e scarto e potrà sanare gli eventuali giochi rimasti incompleti.

Art. 31 - APERTURE DI COMBINAZIONI UGUALI

Non è possibile aprire combinazioni uguali.

Nel caso ciò avvenga:

A. il secondo gioco sarà aggiunto alla combinazione esistente, congelandola definitivamente e il giocatore interromperà il gioco con lo scarto.

Il Burraco eventualmente formatosi dopo aver unito i due giochi, non sarà valido.

Qualora questa infrazione coincida con la chiusura, essa sarà valida.



B. 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 prossimo turno.

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

- dopo lo scarto, ma prima della pesca o della raccolta dell'avversario, qualora sia presente una sola matta, si farà riferimento al caso A., qualora siano presenti due matte si procederà allo scarto di una matta secondo norma.
- 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. 32 - CHIUSURA

▪ CHIUSURA CON SCARTO E MANCANZA DI BURRACO

Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura mentre la sua linea non abbia ancora realizzato il Burraco e quindi apra tutti i suoi giochi oppure leghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver chiuso definitivamente, l'Arbitro interverrà nella seguente maniera:

- tutte le operazioni che il giocatore aveva effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco, combinazione/sequenza o aggiunta di una carta; la/e carta/e che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (vedasi l'articolo 24 - "Carta penalizzata"), quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma;
- la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale.

La stessa procedura si applica anche nell'eventualità di un'erronea chiusura per presa pozzetto (il pozzetto è già stato preso dal compagno).

▪ CHIUSURA CON SCARTO DELLA MATTA

Nel caso in cui un giocatore realizzi la "chiusura" scartando una matta, deve riprendere in mano l'ultima carta legata o l'ultimo gioco effettuato e la matta rimane come scarto.

Le carte tornate in mano non potranno essere legate a nuovi giochi aperti dal compagno il quale, a sua volta, non potrà aggiungere alcuna carta sul penultimo gioco effettuato.

Sarà possibile chiudere al giro successivo.

▪ CHIUSURA SENZA SCARTO

① Calata combinazione o sequenza

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

Il giocatore colpevole non può utilizzare, per sistemare le carte tornate in mano, i nuovi giochi eventualmente aperti dal compagno né i giochi dove il compagno ha legato nuove carte.



② Legata anche la carta di scarto

L'ultimo gioco effettuato è ripreso in mano e l'ultima carta, impropriamente legata, è scartata: ovviamente si può chiudere solo nel giro successivo.

Il compagno non potrà aggiungere carte sulla combinazione o sequenza che conteneva l'ultimo gioco tornato in mano al giocatore colpevole.

▪ CHIUSURA AL MONTE

La chiusura al monte non è consentita.

Art. 33 - MANCATO CONTEGGIO DEI PUNTI

Se in fase di computo dei punti, al termine della smazzata, un giocatore, prima di contare le proprie carte le mischi al mazzo per distrazione, chiamato l'Arbitro, questi tenterà di ricostruire la mano preesistente.

Dopo aver accertato e convalidato eventuali Burraco esistenti, attribuirà a ognuno di essi, oltre al bonus Burraco, forfettariamente 75 Match Points e convaliderà solo i punti riconosciuti dalla linea avversaria.

Art. 34 - 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
Meno di 11 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. 35 - LANCIO

È assolutamente vietato il lancio delle carte.

L'Arbitro chiamato al tavolo per questa infrazione, la prima volta, ammonirà il giocatore colpevole se l'errore è reiterato penalizzerà tutte le carte lanciate, che saranno scartate secondo norma.

Non sono da considerarsi carte lanciate le combinazioni o le sequenze, costituite da almeno tre carte.

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 o la consegna delle stesse al proprio compagno, con l'enunciazione che indichi dove legare o appoggiare la/e carta/e passata/e.

Nel caso di un impedimento fisico di un giocatore sarà consentito consegnarle al compagno previa dichiarazione.

Qualora questa non sia stata enunciata le carte o i giochi consegnati saranno considerati penalizzati e scartati secondo norma.

Art. 36 - INTERRUZIONE DELLA SMAZZATA

Qualora in un tavolo, per una situazione di gioco, le due linee siano in disaccordo sulle relative versioni dei fatti, l'Arbitro inviterà le parti a un reciproco accordo.

Perdurando la divergenza, sospenderà la smazzata e convaliderà soltanto i punti espressi dai giochi effettuati prima dell'episodio oggetto della divergenza medesima.



SOSTITUZIONI - ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI

Art. 37 - ABBANDONO

È ammessa la sostituzione del giocatore o della coppia (gara a squadre) che sia nell'impossibilità, causa forza maggiore (accertata dal Direttore di gara), di iniziare o proseguire, anche temporaneamente, la gara.

Nel caso ci sia l'impossibilità di effettuare la sostituzione si assegna il punteggio per riposo (vedasi le norme sul tavolo incompleto).

La coppia (o squadra) che abbandona temporaneamente il gioco riceverà, secondo il numero delle mani di ciascun turno, il seguente punteggio:

Turni	Victory Points	Match Points
2 smazzate	6	-315
3 smazzate	6	-365
4 smazzate	8	-315
squadre	8	-365

Nel caso che ciò comporti alla coppia il raggiungimento di una posizione in classifica tale da procurare un vantaggio che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (ad esempio, qualificarsi, vincere un premio, eccetera), il punteggio da assegnare alla coppia che abbandona temporaneamente sarà uguale a 0 (zero)

Victory Points.

Se entrambe le coppie al tavolo abbandonano la gara, il punteggio loro attribuito sarà 0 (zero) Victory Points.

In caso di abbandono ingiustificato (ad esempio, litigio, contestazione, eccetera), il giocatore o la coppia colpevole sarà deferito/a alla Giustizia Sportiva.

Alla coppia incolpevole è attribuito un punteggio per riposo (vedasi le norme sul tavolo incompleto), tranne il caso in cui l'Arbitro accerti un maggior punteggio maturato all'atto dell'interruzione del gioco.

In tutti i casi di abbandono, alle coppie con cui avrebbero dovuto giocare nei turni successivi è attribuito il punteggio per riposo, mentre restano confermati i risultati conseguiti per quelle coppie con cui invece hanno giocato in precedenza.

La coppia colpevole perde la partita a 0 (zero) Victory Points.

Alle coppie che per giustificato motivo abbandonano la gara, sarà assegnato il punteggio per riposo (vedasi le norme sul tavolo incompleto).

Nel caso che ciò comporti alla coppia il raggiungimento di una posizione in classifica tale da procurare un vantaggio, che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (ad esempio, qualificarsi, vincere un premio, eccetera), il punteggio da assegnare alla coppia che abbandona definitivamente sarà uguale a 0 (zero) Victory Points.



Art. 38 - RITARDO

In caso di ritardo nel presentarsi al torneo:

- se le iscrizioni sono state già chiuse, è facoltà dell'organizzazione non ammettere le coppie ritardatarie, specie se ciò comporti la formazione del tavolo incompleto;
- qualora esista già il tavolo incompleto, è facoltà dell'Arbitro ammettere la coppia ritardataria per completare il tavolo.

Qualora una coppia o una squadra non sia presente per poter iniziare il gioco entro 2 minuti dall'ora stabilita, incorrerà in una ammonizione.

Il ritardo fino a 5 minuti determinerà un accredito di 100 Match Points alla coppia presente.

Per ritardi da 5 a 10 minuti sarà applicata un'ulteriore penalità di 50 Match Points che andranno a favore della coppia presente.

Dopo i 10 minuti, l'incontro è dato vinto alla coppia presente con un punteggio in Victory Points pari al 70% (60% nei turni da quattro smazzate) del risultato massimo conseguibile e Match Points equivalenti, mentre la coppia che non è presente al tavolo prende, secondo il numero delle mani, 6 o 8 Victory Points e Match Points equivalenti, sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio.

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

La Direzione può, valutata l'opportunità, mutare le penalità e i tempi di applicazione delle stesse. Alla coppia che non gioca va attribuito un punteggio così suddiviso, salvo che la formula non renda necessaria l'attribuzione di un diverso punteggio:

Turni	Victory Points	Match Points
2 smazzate	14	315
3 smazzate	14	365
4 smazzate	12	315
squadre	12	365

Nei tornei con tavolo incompleto una coppia può riposare solo una volta per sessione.

Art. 39 - 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 capo a fungere da giuria.

I reclami devono essere immediatamente valutati.



I POTERI DELL'ARBITRO

L'Arbitro dovrà:

- A. determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata, ove ciò sia previsto dal codice, assegnando un punteggio arbitrale;
- B. segnalare alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco;
- C. allontanare una coppia, la cui presenza impedisca o disturbi la prosecuzione della gara;
- D. segnalare, a fini statistici, situazioni particolari circa il gioco.



NORME COMPORTAMENTALI ETICA DI GIOCO

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 possano recare fastidio o imbarazzo agli altri giocatori, avversari o partner e a tutta la sala, che ne sarebbe disturbata.

Non è ammesso, dunque, ridurre il divertimento del gioco in qualunque modo.

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 al giudice di gara, durante una partita ogni giocatore deve:

- prestare la dovuta attenzione alla gara senza indirizzare, ad alcuno, informazioni sul gioco;
- evitare commenti di gioco, anche con espressioni di qualsiasi genere, durante la gara;
- evitare di prolungare artificialmente il proprio tempo di gioco;
- evitare di indicare, anche a gesti, approvazione o disapprovazione per un gioco eseguito;
- evitare suggerimenti, anche a gesti, su un qualsiasi gioco eseguito o da eseguire;
- evitare di mostrare mancanza o eccessivo interesse, su una qualsiasi giocata;
- evitare di sconcertare o distrarre l'avversario dall'attenzione di gara;
- evitare di nascondere le carte agli altri giocatori tenendole in vista sul tavolo;
- evitare di spillare le carte in lettura;
- tenere le carte in mano, a ventaglio e bene in vista;
- non usare apparecchiature se non in caso di provati impedimenti;
- disporre le carte, nel contare i punti, in linea come un Burraco (per file di 100 punti) per consentire all'avversario di controllarne l'esattezza;



- evitare di muovere le carte nella propria mano, se non al proprio turno di gioco;
- evitare di chiedere agli altri componenti il tavolo la quantità delle carte in loro possesso, se non al proprio turno di gioco;
- evitare di appuntare o fare uscire dal resto delle carte, una o più carte possedute;
- evitare di muovere le carte presenti sul tavolo, se non per giochi da fare al proprio turno;
- evitare di raccogliere il monte scarti, una carta per volta;
- evitare di infastidire gli altri tavoli ancora in gioco a partita ultimata;
- evitare di risolvere Arbitrariamente soluzioni di gioco senza consulto del giudice di gara;
- accettare ogni decisione assunta dall'Arbitro evitando ogni e qualsiasi commento su di essa, specie se trattasi di collega;
- subire sportivamente la sconfitta nonché la fortuna degli avversari;
- evitare di esprimere dubbi sul comportamento etico degli avversari e, soprattutto... massima educazione e rispetto degli altri !!!

Tali infrazioni alle norme comportamentali sono passibili di sanzioni, ammonizioni e/o penalità, secondo la gravità e la recidiva.

LO SCOPO DEL CODICE

Il Codice non punisce il dolo (si dà per certo che non esista), ma è destinato a definire la corretta procedura e a provvedere agli adeguati rimedi per ogni infrazione alla procedura stessa, perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni federali.

REGOLE GENERALI

Nell'applicare il regolamento di gara l'Arbitro deve tener sempre presenti l'essenza e lo spirito del gioco.

Per tutte le infrazioni non previste dal codice l'Arbitro deciderà a suo insindacabile giudizio.



Impaginazione & Grafica

Nicola Martinelli

FITAB

Federazione Italiana Associate Burraco