

VARIAZIONI E CORREZIONI IMPERFEZIONI CODICE DI GARA IN VIGORE DAL 1.2.2014

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.

1. 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").
2. 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.
3. Nei tornei individuali ogni giocatore s'iscrive singolarmente e cambia **il partner** a ogni turno.

■ ASSEGNAZIONE DEI POSTI

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

1. a scelta dell'Arbitro;
2. in base all'ordine d'iscrizione;
3. per sorteggio.

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

- A. Sistema Danese puro (primo classificato contro secondo, terzo contro quarto, e via dicendo).
- B. 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).
- C. Sistema Mitchell (la coppia fissa resta ferma allo stesso tavolo mentre la coppia mobile al turno successivo si sposta).
- D. Sistema all'Italiana (la coppia o la squadra incontra una volta tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone, secondo un calendario prestabilito).

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, e, qualora sia guardata anche una sola carta non sarà consentita 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 e 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:

A. 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).

B. 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.

C. 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. 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 di gioco, solleva, staccandole dal ventaglio, tre o più carte con chiara intenzione di giocarle, queste dovranno essere giocate, aggiungendole a giochi

esistenti o creando nuovi giochi, **anche con le carte del ventaglio**, altrimenti scartate secondo norma.

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.

È da considerarsi carta esposta anche quella carta/e che involontariamente risulta/risultano coperta/e dalla carta di scarto; tra esse la carta con il valore più alto, costituirà lo scarto. A 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 esposte.

In caso d'infrazione queste saranno considerate carte penalizzate.

Art. 24 - Carta penalizzata / Carta/e fantasma

Di seguito sono evidenziate le casistiche relative agli errori che trattano una o più carte penalizzate o penalizzanti:

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:

A. Errore rilevato al momento.

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

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

C. 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. 27 - Aperture errate / Aperture incomplete

Di seguito sono evidenziate le casistiche relative agli errori determinatisi in seguito all'effettuazione delle aperture di giochi:

A. 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.

b. 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. 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;
- **nel suo turno di gioco, dopo aver pescato**, farà scartare, al giocatore colpevole, una carta a sua scelta.

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;

. Il giocatore pesca, inserisce la carta nel ventaglio e fa gioco.

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;
- congelerà momentaneamente i giochi aperti e quelli su cui ha legato delle carte;
- **nel suo turno di gioco, dopo aver pescato**, farà scartare al giocatore colpevole una carta a sua scelta.

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 **solo al turno successivo nel proprio tempo di gioco.**

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.

C. Il giocatore colpevole preso il pozzetto in diretta raccoglie dal monte degli scarti:

Al momento della contestazione l'Arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti ricollocando la/e carta/e raccolta/e;
- farà scartate, al giocatore colpevole, una carta a sua scelta.

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
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. 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, i giochi consegnati saranno considerati a se stanti e non legabili a giochi esistenti. La carta/e consegnate saranno scartate secondo norma.

Art. 37/bis - Abbandono forzato

Nel caso in cui una coppia venga allontanata dal torneo perché non aveva rispettato le norme che ne regolano la partecipazione, l'Arbitro interverrà attribuendo a tutte le coppie incontrate in precedenza dalla coppia colpevole il seguente punteggio:

- 12 V.P. se la coppia incolpevole ha perduto la partita;

- il punteggio positivo acquisito, se superiore ai 12 V.P., nel caso la coppia incolpevole avesse vinto l'incontro.