

## **Riunione della Commissione arbitri del 10 settembre a Ferrara**

Il giorno 10 settembre si è tenuto presso la sede Fitab in via Aldighieri, 10 a Ferrara la riunione della Commissione Arbitri, presieduta dal Presidente Lazzareschi prof. Vittorio. Presenti: Bartolini Massimo, Boncori Fabio, Del Bianco Giancarlo, Garzia Guido e Samero Lucia.

La Commissione ha apportato le seguenti modifiche ratificate dal Consiglio Direttivo del 5 novembre 2016.

### **Torneo internazionale**

Nel torneo internazionale sarà consentito usare la tabella punti delle 4 smazzate indipendentemente dal numero dei turni stabiliti per il torneo.

Tempi di gioco del burraco internazionale:

- 47 minuti a turno di 4 smazzate
- 37 minuti a turno di 3 smazzate
- 27 minuti a turno di 2 smazzate

### **Chiusura al monte**

La chiusura al monte non è consentita. Non è possibile calare le carte del ventaglio e chiudere, semplicemente unendo esse al monte degli scarti. Affinché la chiusura risulta regolare occorre raccogliere tutte le carte dal monte degli scarti, fare gioco e scartare.

### **Art. 32 - Chiusura in mancanza di un giro completo**

Affinché la chiusura risulti valida tutti e 4 i giocatori dovranno aver giocato almeno una volta. Con lo scarto del mazziere (quarto giocatore) si riterrà concluso il primo giro e, iniziato il secondo giro, la chiusura risulterà valida. In caso di errata chiusura nel primo giro, il giocatore colpevole dovrà riprendere in mano l'ultima carta legata o l'ultimo gioco effettuato, lo scarto rimarrà tale. I giochi aperti saranno congelati e resi validi al turno successivo.

### **Interruzione forzata di un torneo**

Nel caso in cui, per causa di forza maggiore, si debba interrompere un torneo, si stabilisce che il torneo risulterà valido a tutti gli effetti solo nel caso in cui sia terminato il terzultimo turno di gara; diversamente il torneo sarà invalidato e si procederà alla restituzione della quota d'iscrizione. Qualora però il torneo preveda solo 4 turni, in caso di interruzione forzata, esso risulterà valido se è terminato il terzo turno di gioco.

### **Diritti sportivi**

I diritti sportivi acquisiti da un'associazione possono essere ceduti ad altra Asd solo nel caso in cui la stessa chiuda, non rinnovi l'affiliazione o venga disaffiliata.

### **Art. 30 - Pesca / Raccolta fuori turno**

Si è proceduto alla riformulazione dell'art. 30 aggiungendo le parti seguenti:

E Il giocatore pesca dopo aver preso il pozzetto in diretta 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 o raccogliere, la ricollocherà sul tallone;

- farà scartare, rimandando il gioco del pozzetto al turno successivo.

F Il giocatore pesca dopo aver preso il pozzetto in diretta, 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 o raccogliere, la ricollocherà sul tallone;
- congelerà momentaneamente i giochi aperti e quelli su cui ha legato delle carte;
- farà scartare al giocatore colpevole una carta a sua scelta.

### **Art. 38/Bis – Ritardo ad inizio torneo**

Nel caso in cui una coppia o una squadra non si presenti al tavolo ad inizio torneo perderà il primo turno con il punteggio previsto (8 V.P.). Qualora il ritardo si protragga nei turni successivi sarà applicata una riduzione di 2 V.P. per ogni turno di ritardo. Esempio: per un ritardo di 4 turni si procederà ad attribuire il punteggio di 8 + 6 + 4 + 2 V.P. (tot. 20 V.P.).

### **Art. 27 – Aperture errate / Aperture incomplete**

#### **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/e carte eccedenti.

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

Qualora il giocatore apra una combinazione o una sequenza errata e passi all'apertura di un altro gioco o legghi una o più carte a giochi esistenti, il gioco/chi errato/i non saranno più sanabili e le carte che risulteranno eccedenti saranno penalizzate secondo norma.

#### **B. APERTURE INCOMPLETE**

Qualora il giocatore apra una combinazione o una sequenza incompleta e passi all'apertura di un altro gioco o legghi una o più carte a giochi esistenti, commette un'infrazione.

Il gioco/chi incompleto/i non saranno più sanabili e le carte che costituiscono le aperture incomplete saranno penalizzate secondo norma.

I giochi aperti dopo l'infrazione saranno momentaneamente congelati.

Il giocatore colpevole interromperà il suo gioco con lo scarto.