

CODICE DI GARA



In vigore dal
01 gennaio 2017



CODICE DI GARA

INDICE GENERALE

DEFINIZIONI

TITOLO 1 – PRELIMINARI

TITOLO 2 – SVOLGIMENTO DEL GIOCO

TITOLO 3 – IRREGOLARITA'

TITOLO 4 – SOSTITUZIONI, ABBANDONO DELLA GARA, RITARDI

I POTERI DELL'ARBITRO E NORME COMPORTAMENTALI

TITOLO 5 – IL CODICE DEL BURRACO INTERNAZIONALE

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 almeno 7 carte con o senza una matta
- BURRACO PULITO
Combinazione di almeno 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 e 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

FEDERAZIONE ITALIANA ASSOCIATE BURRACO

- COMPAGNO
Il giocatore con il quale si compone la coppia e 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
- IRREGOLARITA'
L'infrazione delle norme stabilite dal Codice
- LEGARE
Aggiungere una o più carte a giochi aperti
- LINEA
E' 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
E' 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 e 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 e 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 ad effettuare il così detto 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
E' 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

TITOLO I

PRELIMINARI

Art. 1 – Mazzo di carte

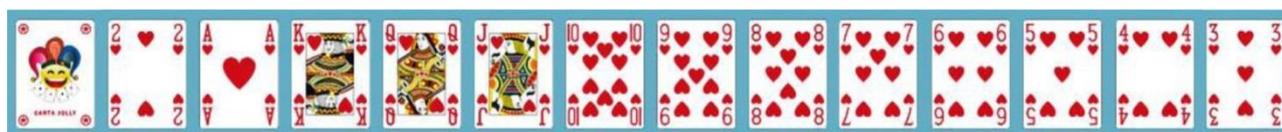
Il Burraco si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte ciascuno (i 4 Jolly compresi).

- RANGO DEI SEMI

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

- RANGO DELLE CARTE

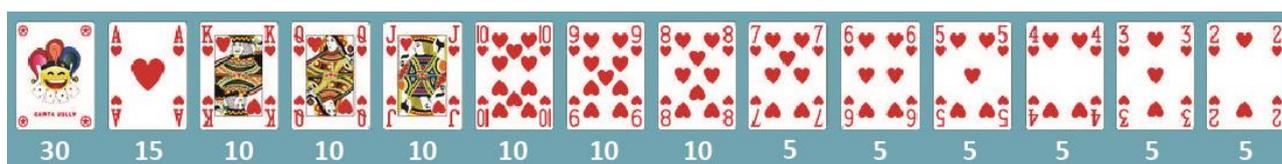
Il rango delle carte di ogni seme in ordine decrescente è il seguente:



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.

1. Nei tornei a coppie i concorrenti si 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 si 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 si iscrive singolarmente e cambia il partner ad 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. 3 – Preparazione e svolgimento del gioco

Prima di iniziare il gioco, dopo aver mescolato le carte, 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.

E' 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 (obbligatorio solo per i tornei Provinciali, Regionali, Nazionali ed Eventi Fitab).

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.

FEDERAZIONE ITALIANA ASSOCIATE BURRACO

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. 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:

- 1.** Turni da 2 smazzate – 22 minuti
- 2.** Turni da 3 smazzate – 32 minuti
- 3.** Turni da 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.

TITOLO II

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 (si veda l'articolo 23 – “Carta esposta”).

I giochi saranno aperti come segue:

1. COMBINAZIONI

Un insieme di tre o più carte uguali.

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

2. 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 (MODALITA')**

All'apertura del primo gioco, salvo accordi diversi, il giocatore disporrà le carte a iniziare dalla 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 e il giocatore che scarta.

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.

FEDERAZIONE ITALIANA ASSOCIATE BURRACO

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, utilizzerà come scarto una delle carte dell'ultimo gioco effettuato, le altre non dovranno essere legate a nuovi giochi aperti dal compagno né ai giochi dove il compagno ha legato nuove carte; le carte tornate in mano non sono da considerarsi carte esposte.

Art. 9 – Combinazioni e sequenze

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

- A. Combinazioni di tre o più carte uguali, delle quali anche due dello stesso seme (vedasi l'articolo 12 "Combinazioni").
- B. 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 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 – Burraco

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

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

Le tipologie di Burraco previste sono le seguenti:

1. 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.

2. 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.

3. 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 ponendo le ultime due carte scoperte di traverso e ai fini del punteggio vale 200 punti.

4. BURRACO SEMIPULITO

Il Burraco si definisce semipulito quando:

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

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

5. BURRACO SPORCO

Il Burraco si definisce sporco quando contiene una matta che non sia il 2 naturale; è evidenziato ponendo 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, l'ultimo 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 durante il torneo, 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:

Tabella V.P. per incontri a coppie da 2 smazzate		Tabella V.P. per incontri a coppie da 3 smazzate		Tabella V.P. per incontri a coppie da 4 smazzate	
M.P.	V.P.	M.P.	V.P.	M.P.	V.P.
0 – 50	10 – 10	0 – 60	10 – 10	0 – 110	10 – 10
55 – 130	11 – 9	65 – 160	11 – 9	115 – 310	11 – 9
135 – 210	12 – 8	165 – 260	12 – 8	315 – 510	12 – 8
215 – 310	13 – 7	265 – 360	13 – 7	515 – 710	13 – 7
315 – 410	14 – 6	365 – 510	14 – 6	715 – 910	14 – 6
415 – 510	15 – 5	515 – 660	15 – 5	915 – 1110	15 – 5
515 – 630	16 – 4	665 – 810	16 – 4	1115 – 1310	16 – 4
635 – 750	17 – 3	815 – 1010	17 – 3	1315 – 1510	17 – 3
755 – 880	18 – 2	1015 – 1260	18 – 2	1515 – 1710	18 – 2
885 – 1010	19 – 1	1265 – 1510	19 – 1	1715 – 2010	19 – 1
1015 +	20 – 0	1515 +	20 – 0	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.

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:

- 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'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.

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

TITOLO III

IRREGOLARITA'

- 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 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. 22 – Pozzetti irregolari / Erronea presa di pozzetto

Di seguito sono evidenziate le casistiche relative agli errori determinatisi in seguito alla presa del 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 richiamare l'attenzione. Verificandosi tale circostanza, la linea colpevole incorrerà nell'infrazione contemplata dall'articolo 29 ("Mancata pesca o raccolta"), 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 il pozzetto è preso 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 e carta/e 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/risultano 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 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.

Si 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/e carta/e eccedente/i sarà/saranno conteggiata/e negativamente alla fine della mano.

2. CARTA/E FANTASMA

La carta/e fantasma (vedasi definizione) è da considerarsi valida se, essa/e risulta appropriata al gioco in cui è contenuta, diversamente sarà considerata sempre 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:

- 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 29 ("Mancata pesca o raccolta") per quanto riguarda la penalità da applicare.

Art. 26 – Carte mancanti o eccedenti

E' possibile che una carta sia mancante dal mazzo, oppure che una o più carte siano eccedenti.

Se quanto sopra è rilevato:

A. PRIMA CHE INIZI IL GIOCO

Il mazzo è ripristinato.

B. 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.

C. DOPO CHE E' 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

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/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. I giochi aperti e i giochi su cui sono state legate carte dopo l'infrazione, saranno momentaneamente congelati e resi validi al giro successivo.

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.

Art. 28 – Giochi con carte eccedenti

Di seguito sono evidenziate le casistiche relative agli errori determinatisi in seguito all'effettuazione di giochi con carte eccedenti:

A. 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).

B. 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:

A. 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.

B. 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.

C. SUGGERIRE O RICORDARE DI PESCARRE

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 FUORI TURNO

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, 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.

D. Il giocatore pesca dopo aver preso il pozzetto in diretta senza aver inserito la carta nel ventaglio.

Al momento della contestazione l'Arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà vedere la carta al giocatore che avrebbe dovuto pescare o raccogliere e la ricollocherà sul tallone;
- farà scartare, rimandando il gioco del pozzetto al turno successivo.

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 ricollocerà 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.

2. RACCOLTA FUORI TURNO

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.

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 scartare, al giocatore colpevole, una carta a sua scelta.

Art. 31 – Aperture 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 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.

- Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una matta, quella della combinazione aperta per seconda dovrà essere scartata.

L'errore pone fine ad ogni attività del giocatore sino al 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 fa riferimento al primo punto, 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.
Sarà possibile aprire una nuova combinazione.

Art.32 – Chiusura

Di seguito sono evidenziate le casistiche relative agli errori determinatisi in seguito alla chiusura della smazzata:

1. CHIUSURA IN MANCANZA DI UN GIRO COMPLETO

Affinché la chiusura risulti valida, tutti e quattro 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 chiusura al 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.

2. 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 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"), 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).

3. 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.

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.

Sarà possibile chiudere al giro successivo.

4. CHIUSURA SENZA SCARTO

A. 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

B. 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 al giro successivo.

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.

5. 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.

Qualora il giocatore faccia una chiusura al monte, l'arbitro farà congelare momentaneamente il gioco formatosi e con lo scarto farà interrompere il gioco. La chiusura sarà consentita al giro successivo.

Nel caso di una chiusura al monte per presa di pozzetto in diretta, l'arbitro farà raccogliere il gioco formatosi col monte degli scarti e farà scartare una delle carte tornate in mano. Qualora il monte degli scarti fosse costituito da una sola carta, questa non potrà essere oggetto di scarto.

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.

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, forfettariamente 75 punti 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
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 stata scartata la carta più alta.

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

Art. 35 – 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 considerata penalizzata.

Se l'Arbitro verifica che la/e carta/e lanciata si posiziona su giochi non appropriati, la classificherà come carta penalizzata.

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 o la consegna delle stesse al proprio compagno, con l'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.

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.

TITOLO IV

SOSTITUZIONI

ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI

Art. 37 – Abbandono

E' ammessa la sostituzione del giocatore o della coppia 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 POINT	MATCH POINT
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, ecc..), il punteggio da assegnare alla coppia che abbandona temporaneamente sarà uguale a 0 (zero).

Se entrambe le coppie al tavolo abbandonano la gara, il punteggio loro attribuito sarà 0.

In caso di abbandono ingiustificato (ad esempio, litigio, contestazione, ecc..), 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.

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, ecc...), il punteggio da assegnare alla coppia che abbandona definitivamente sarà uguale a 0 (zero)

Art. 37/bis – Abbandono forzato

Nel caso in cui una coppia venga allontanata dal torneo per non aver rispettato le norme che ne regolano la partecipazione, l'Arbitro interverrà nel seguente modo:

- se l'allontanamento della coppia avviene durante gli incontri mitchell, alle coppie incolpevoli (se hanno perso) verrà assegnato il punteggio di 12 V.P.;
- se le coppie incolpevoli hanno vinto con un punteggio superiore ai 12 V.P. , conserveranno il punteggio acquisito.

Art. 38 – Ritardo

In caso di ritardo nel presentarsi al torneo:

- A. 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.
- B. 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 un'ammonizione.

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

Per ritardi da 5 a 10 minuti sarà applicata un'ulteriore penalità di 50 punti 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 60% (70 % nei turni da tre mani) del risultato massimo conseguibile e Match Points equivalenti, mentre la coppia che non è presente al tavolo prende, secondo il numero del 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 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 il punteggio così suddiviso, salvo che la formula non renda necessaria l'attribuzione di un diverso punteggio:

TURNI	VICTORY POINTS	MATCH POINT
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. 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. 39 – 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.

Art. 40 – 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. La cessione dei diritti sportivi sarà valida unicamente se inoltrata alla segreteria prima che pervengano le situazioni sopra esposte.

Art. 41 – 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.
- E. Un arbitro, inviato a monitorare un tavolo, può intervenire se nota irregolarità nel gioco.

NORME COMPORTAMENTALI

ETICA E 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 di 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;

FEDERAZIONE ITALIANA ASSOCIATE BURRACO

- evitare di mostrare mancanza o eccessivo interesse, su una qualsiasi giocata;
- evitare di deconcentrare 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 o colonne 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 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 al 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.

TITOLO V

IL CODICE DEL BURRACO INTERNAZIONALE

Il Codice di Gara del Burraco Internazionale segue gli stessi principi di quello del Burraco Italiano. Quelle che differenziano il Burraco Internazionale dal Burraco Italiano (e che sotto molti aspetti soprattutto di strategia e di tattica, lo rendono un po' più impegnativo e un po' meno soggetto alla "fortuna") sotto **tre sole regole**:

REGOLA 1 - IL PUNTO OBBLIGATORIO

Nel Burraco Internazionale non si può effettuare la chiusura finale se non si ha almeno un burraco pulito. Questo significa che tutta la strategia del gioco, fin dall'inizio, deve tener conto di questa esigenza.

REGOLA 2 - COMBINAZIONI AMMESSE: SOLTANTO DI ASSI E TRE

Nel Burraco Internazionale **non si possono aprire varie combinazioni di carte uguali** (tre cinque, tre dieci, tre re). Le uniche combinazioni consentite sono quelle costituite dalle carte estreme, cioè da ASSI e TRE. Nel caso di infrazione, le carte che compongono la combinazione non consentita vanno scartate secondo Regolamento.

REGOLA 3 – NON SI PUO' RACCOGLIERE DAL MONTE SCARTI SE NON SI HA DA LEGARE O DA APRIRE GIOCHI

Nel Burraco Internazionale si può raccogliere dal monte degli scarti **soltanto se si può legare ("attaccare") almeno una carta** ad uno dei giochi già aperti, **o se si può aprire un nuovo gioco**.

Sia la carta "di attacco" che le carte utili ad aprire un nuovo gioco possono indifferentemente essere già in mano al giocatore o trovarsi nel monte degli scarti.

Viste le caratteristiche del gioco, che comportano alcune strategie particolari da impostare fin dall'inizio, accade spesso che i giocatori arrivino fino alla fine del mazzo durante la smazzata.

Infine nel Burraco Internazionale **sono previsti solo Burraco Pulito e Sporco**.

Attenzione: Se un giocatore raccoglie il monte degli scarti senza aprire nuovi giochi o legare una carta a giochi esistenti si applicherà la seguente regola:

- se un giocatore raccoglie senza fare gioco o legare una o più carte e l'infrazione viene rilevata **prima** che egli abbia scartato, il giocatore colpevole riposizionerà sul tavolo il monte degli scarti, pescherà e scarterà immediatamente la carta pescata;
- se un giocatore raccoglie senza fare gioco o legare una o più carte e l'infrazione viene rilevata **dopo** che egli abbia scartato, ma prima che il giocatore di turno peschi o raccolga, il giocatore colpevole riposizionerà sul monte degli scarti le carte raccolte e si limiterà a pescare scartando la carta pescata se la carta scartata era tra le carte raccolte, se lo scarto non era tra le carte raccolte si limiterà alla pesca

FEDERAZIONE ITALIANA ASSOCIATE BURRACO

avendo fatto gioco al turno successivo pescherà e scarterà immediatamente la carta pescata senza poter fare alcun gioco;

- se l'infrazione viene rilevata dopo che il giocatore di turno abbia pescato o raccolto, il gioco prosegue regolarmente.

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

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

Per quanto non riportato in questa pagina si fa riferimento al regolamento FITAB in vigore.

