



VARIAZIONI AL CODICE DI GARA FITAB (in vigore dal 05/05/2023)

(In giallo parti variate)

Art. 15 – Time out

All'annuncio del time-out, da parte dell'Arbitro, il giro parte dallo scarto del mazziere (è opportuno segnare sullo score chi è il mazziere).

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. 15 – Time out MODIFICATO

All'annuncio del time-out da parte dell'Arbitro il giro parte dallo scarto del mazziere (è opportuno segnare sullo score chi è il **primo mazziere**).

Se il time-out è annunciato mentre sta giocando un giocatore diverso dal mazziere, si arriverà al mazziere stesso e il giro finale partirà dal suo scarto. Ugualmente, se il time-out è annunciato mentre sta giocando il mazziere, il giro finale partirà dal suo scarto. Se, invece, il time-out è annunciato tra lo scarto del mazziere e l'inizio dell'azione di gioco dell'avversario, si arriverà al successivo scarto del mazziere e da lì partirà il giro finale.

Se l'Arbitro ha annunciato il time-out e il giro è stato regolarmente effettuato senza che si 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.32 – Chiusura (comma 1)

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. L'ultimo gioco aperto o l'ultima carta legata sarà congelato e reso valido al turno successivo.

Art.32 – Chiusura (comma 1) MODIFICATO

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. **Al giro successivo, le carte tornate in mano andranno ricollocate sugli stessi giochi. La combinazione o sequenza tornata in mano dovrà essere calata con la stessa modalità.**

Art.32 – Chiusura (comma 3)

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.

Art.32 – Chiusura (comma 3) MODIFICATO

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. **Al giro successivo, le carte tornate in mano andranno ricollocate sugli stessi giochi. La combinazione o sequenza tornata in mano dovrà essere calata con la stessa modalità.** Sarà possibile chiudere al giro successivo.

Art.32 – Chiusura (comma 4/b)

4. CHIUSURA SENZA SCARTO

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.

Art.32 – Chiusura (comma 4/b) MODIFICATO

L’ultimo gioco effettuato è ripreso in mano e l’ultima carta, impropriamente legata, è scartata. Ovviamente si può chiudere solo al giro successivo.

Al giro successivo, le carte tornate in mano andranno ricollocate sugli stessi giochi. La combinazione o sequenza tornata in mano dovrà essere calata con la stessa modalità