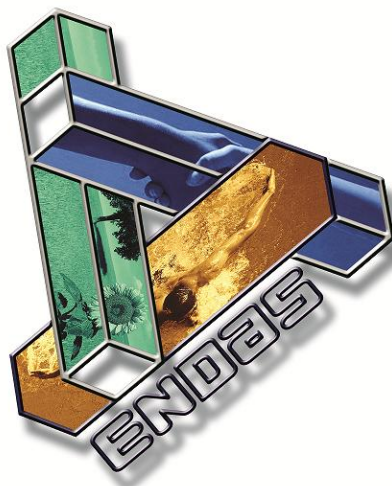




CODICE DI GARA

Edizione: 1 Marzo 2015



ENDAS – Ente Nazionale Democratico di Azione Sociale – C.F. 80076690587
Via Merulana, 48 – 00185 Roma – Tel. 064875068 – Fax 064875067

Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal Coni

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 di gioco e a provvedere 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 codice di gara l'arbitro deve tener sempre presente l'essenza e lo spirito del gioco.

DEFINIZIONI

Andare a pozzetto “al volo”

Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto

Angolista

La persona che assiste, previa autorizzazione di tutti i giocatori presenti al tavolo, ad una partita di burraco

Aprire i giochi

Esporre sul tavolo le proprie carte ordinate in Sequenze o Combinazioni

Arbitro

La persona designata a far rispettare la corretta procedura di gioco in una competizione

Avversario

Un giocatore dell'altra linea; un membro della coppia avversaria

Base

La somma dei “bonus” derivanti dai Burraco realizzati più l'eventuale chiusura

Bonus – Punti Premio

Qualsiasi punteggio acquisito oltre i punti carte: Burraco e Chiusura

Burraco pulito

Sette o più carte uguali o ordinate dello stesso seme senza la matta

Burraco “semipulito”

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta preceda o segua almeno sette carte

Burraco sporco

Insieme ordinato di sette o più carte uguali o di sette o più carte ordinate dello stesso seme ivi compresa una matta

Carta eccedente

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

Carta esposta

Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è vista da perlomeno uno dei giocatori del tavolo.

Carta “fantasma”

Si definisce tale la carta “accidentalmente nascosta” rinvenuta in un gioco aperto o esistente o insieme alla carta di scarto.

Carta giocata

Si definisce tale la carta rilasciata completamente dalla mano del giocatore durante il suo turno

Carta penalizzata

Si definisce “penalizzata” la carta che, giocata impropriamente o esposta e non giocabile, deve essere scartata o conteggiata negativamente

Chiudere il gioco – Chiusura

Aver ultimato tutte le carte del ventaglio

Combinazione

Insieme di tre o più carte uguali

Compagno

Il giocatore con il quale si forma coppia

Congelamento definitivo

Un gioco si intende congelato definitivamente – a seguito di una irregolarità – quando non vi è la possibilità di sanarlo.

Un eventuale burraco realizzato prima del congelamento definitivo sarà valido.

Congelamento temporaneo

Un gioco si intende congelato “temporaneamente” – a seguito di una irregolarità – quando è reso valido dopo un turno (turno successivo)

Concorrente

Nei tornei individuali è un giocatore, nei tornei a coppie sono due giocatori che giocano insieme per tutta la gara, nei tornei a squadre sono quattro o più giocatori che giocano come compagni di squadra

Fare gioco

Per “fare gioco” si intende: pescare/raccogliere, legare carte, aprire combinazioni/sequenze e scartare

Giocata simultanea

Calare un gioco e scartare contemporaneamente

Gioco al monte

Quando anziché raccogliere preventivamente le carte dal monte degli scarti, si raccoglie “virtualmente” calando una o più carte dal ventaglio direttamente nel monte degli scarti.

Gioco

Il complesso di giocate fatte

Irregolarità

L'infrazione delle corrette procedure stabilite dal Codice

Lancio

Passare una carta o più carte al compagno perché la/e legghi ad un gioco esistente o ne apra uno nuovo o siano indirizzate direttamente “lanciandole” nello spazio dedicato alla linea per i propri giochi.

Legare

Aggiungere una o più carte a giochi aperti

Linea

I due giocatori che costituiscono una coppia che gioca contro un'altra coppia

Matta

Sono dette “matte” tutti i jolly e le pinelle (i 2 del mazzo).

Mazzo di carte da burraco

Composto da 2 mazzi di carte anglo-francesi da 54 carte

Mazziera

Il giocatore che ha facoltà di mescolare per ultimo le carte e provvede a distribuirle

Monte degli scarti

Insieme di carte scoperte formate dagli scarti dei giocatori

Pescare

Acquisire (sollevando anche solo un lembo) la carta coperta del tallone

Pozzetto

Insieme di carte coperte in numero di 11 che il giocatore alla destra del mazziera forma estraendole dal fondo del tallone

Punteggio arbitrale

E' un punteggio che l' arbitro attribuisce in casi particolari

Punti

Match Point M.P. (punti partita) - I valori delle singole carte e i “bonus” per burraco e chiusura .

Victory Point V.P. (punti vittoria) - Punti corrispondenti ai M.P. calcolati in base al range di riferimento presente sullo score

Raccogliere

Acquisire, sollevando anche solo un lembo di una carta, le carte dal monte degli scarti

Robot

Giocatore designato dalla direzione al fine di completare un tavolo incompleto.

Scartare immediatamente

Lo scarto immediato comporta l'istantanea interruzione del gioco

Scartare secondo regola/norma

Scartare dalla carta più alta alla più bassa, a parità di valore secondo il seme:

♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche)

Scarto

Carta giocata scoperta da ogni giocatore al proprio turno di gioco che concorre a formare il monte degli scarti

Score

Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti in M.P. contenente il "range di riferimento" per il calcolo dei V.P. corrispondenti

Seme

Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo contraddistinti da simboli caratteristici:

♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche)

Sequenza

Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme

Sessione

Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente

Smazzata

La distribuzione del mazzo di carte per formare le mani dei giocatori compreso il gioco

Stallo

Lo stallo si verifica solo e se, chiamato l' arbitro, questi accerti la volontà dei quattro giocatori di continuare a non pescare, facendo solo il "cambio carta".

Tagliare

L'azione obbligatoria del giocatore alla destra del mazziere che deve tagliare il mazzo sollevando e ponendo verso lo stesso mazziere almeno una carta.

Tallone

Le carte residue da porre al centro del tavolo coperte dopo avere effettuato in senso orario e una alla volta la distribuzione di 11 carte ai giocatori e completato la composizione dei 2 pozzetti

Tavolo

Per “Tavolo” si intendono le due linee di giocatori presenti

Tavolo “incompleto”

E' il tavolo dove vi è l'assenza di una linea

Time out

Fase in cui allo scadere del tempo previsto per lo svolgimento del turno inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziere della mano in corso

Tempo di gioco

Il tempo stabilito dal regolamento entro il quale i giocatori devono terminare il turno

Turno

La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori

Turno (proprio turno di gioco)

Momento in cui il giocatore può fare il proprio gioco

Turno successivo

Momento in cui il gioco ritorna in mano a chi ha effettuato una precedente giocata

Ultimo gioco effettuato

Per ultimo gioco effettuato si intende o: l'ultima carta legata - l'ultima combinazione aperta - l'ultima sequenza aperta

Valore carta

Indica il valore punti della singola carta

Ventaglio

Disposizione obbligatoria delle carte in mano ai giocatori che consente in ogni momento la visione del numero di carte possedute.

Sezione **A**

PRELIMINARI

ARTICOLO 1 – MAZZO DI CARTE

Il BURRACO si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte compresi i 4 jolly.

RANGO DEI SEMI

Il rango dei semi in ordine decrescente è : ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠(picche)

RANGO DELLE CARTE

Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono: **Jolly 2 A K Q J 1 0 9 8 7 6 5 4 3**; il Jolly è la carta di rango più elevata **N.B. Il Jolly ed i due sono carte che hanno una particolare valenza**

VALORE DELLE CARTE

CARTE	Jolly	2 (pinella)	ASSO	K Q J 10 9 8	7 6 5 4 3
PUNTI	30	20	15	10	5

ARTICOLO 2 – TAVOLI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie (nord-sud ed est-ovest) Siedono convenzionalmente ai tavoli numerati dall'arbitro scegliendo la posizione della propria linea secondo quanto disposto dal successivo art. 3

FORMAZIONE DELLE LINEE

Nei tornei a coppie o a squadre i concorrenti si iscrivono come coppie o squadre e mantengono l'accoppiamento per tutta la sessione (eccetto il caso dei tornei a squadre dove è sempre possibile modificare gli accoppiamenti nell'ambito della stessa squadra). Nei tornei individuali ogni giocatore si iscrive personalmente e l'accoppiamento cambia ad ogni turno.

ASSEGNAZIONE DEL TAVOLO

L'assegnazione del tavolo al primo turno di gioco può essere effettuata (dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione): - a scelta dell'arbitro - in base all'ordine di iscrizione - per sorteggio L'assegnazione del tavolo per i turni successivi può essere effettuato: (dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione)

- **Sistema DANESE (primo classificato contro secondo, terzo contro quarto, etc.)**
- **Sistema DANESE modificato (non si possono incontrare le coppie o le squadre che si siano affrontate nel turno precedente, salvo all'ultimo turno)**
- **Sistema MITCHELL (i giocatori identificati come "fissi" giocano sempre allo stesso tavolo, i giocatori identificati come "mobili" si spostano, avanzando, di uno o più tavoli)**
- **Sorteggio**
- **Sistema all'italiana:** la coppia o la squadra incontra una volta tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone secondo un calendario prestabilito.

ASSEGNAZIONE DEL ROBOT AL TAVOLO

Al fine di completare un tavolo zoppo o incompleto, anche a gara iniziata, sarà facoltà della direzione di gara e dell'organizzazione designare l'inserimento momentaneo o definitivo di un giocatore denominato "robot".

ARTICOLO 3 – PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Prima di iniziare il turno, i giocatori al tavolo loro assegnato, estraggono una carta dai due mazzi di carte posti coperti sul tavolo. Il giocatore che estrae la carta più alta sceglie la posizione della sua linea al tavolo e viene servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta più bassa. A parità di carta estratta vale la gerarchia dei semi. Nel caso in cui due giocatori estraggono un jolly essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione ai tavoli. E' obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformità provvedere al ripristino. E' compito del giocatore servito la compilazione dello score.

ARTICOLO 4 – MESCOLATURA DISTRIBUZIONE

Il giocatore "mazziere" che deve iniziare a servire:

1. mescola le carte, dando la possibilità ad ogni componente del tavolo di mescolarle preventivamente, operando in modo da non far vedere l'ultima carta (il mazziere ha facoltà di mischiare per ultimo);
2. fa tagliare (vedi definizioni) il mazzo al giocatore alla sua destra e distribuisce le carte, 11 per giocatore, in senso orario, una per volta.

Contemporaneamente il giocatore alla destra del mazziere:

3. prende le carte da sotto il mazzo e compone coperti due pozzetti da 11 carte alternando una carta alla volta sino al loro completamento
4. colloca sul lato destro del mazziere i due pozzetti di 11 carte ciascuno tenendo presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e quindi collocato al di sotto dell'altro.

Al termine della distribuzione delle 11 carte:

- a) i giocatori devono contarle senza guardarle.
- b) al via dell'arbitro il mazziere scopre la 1° carta dal tallone e solo allora i giocatori possono guardare le proprie carte e l'avente diritto può raccogliere o pescare e dare effettivo inizio al gioco.

Quindi: Il gioco inizia con la pesca/raccolta del giocatore di turno.

A gioco iniziato qualsiasi anomalia riscontrata nella distribuzione non potrà essere sanata se non al termine della smazzata ed il risultato effettuato resterà valido a tutti gli effetti. E' vietato, pena l'annullamento della mano iniziata, non osservare i punti a) e b) del presente articolo.

Nel caso che:

- una carta sia vista nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzetti tutta l'operazione (mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzetti) sarà ripetuta.
- nel caso un giocatore salti il proprio turno di distribuzione delle carte, il giro continua regolarmente e il giocatore colpevole perde il diritto alla distribuzione.
- vi sia stata una errata distribuzione (es. in senso antiorario, errato numero di carte), e ciò viene fatto rilevare prima dell'inizio del gioco (il giocatore di turno non ha pescato/raccolto), si procede ad una nuova distribuzione.
- 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.
- Vi sia una carta scoperta sul tallone il gioco prosegue regolarmente come se fosse coperta

ARTICOLO 5 – TURNI E TEMPI DI GIOCO

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

Turni da 2 Smazzate Tempo 25' a turno
Turni da 3 Smazzate Tempo 35' a turno
Turni da 4 Smazzate Tempo 45' a turno

La Direzione di gara, dandone preavviso ai partecipanti, potrà discrezionalmente abbreviare i tempi dei turni. Non è consentita nessuna informazione ai giocatori riguardo il tempo di gioco residuo, non è consentito tenere sul tavolo un cronometro o indicatore di tempo.

L'Arbitro, chiamato al tavolo per rallentamento del gioco, inviterà il giocatore colpevole a completare il gioco entro 10 secondi e scartare; in difetto, ammonirà il giocatore e controllerà che venga immediatamente scartata una carta a sua scelta. Nel caso di reiterazione, verrà ammonito e gli verranno decurtati 100 M.P.

Sezione **B**

SVOLGIMENTO

ARTICOLO 6 – PROCEDURA

Il mazziere terminate le operazioni di cui all'art.4 attende il via dell'arbitro per scoprire la prima carta del tallone e porla con le rimanenti al centro del tavolo. Chi è di turno può o pescare dal "tallone" o raccogliere la carta che forma il "monte degli scarti". Può successivamente aprire giochi e legare carte (questa fase non è utilizzabile all'inizio non essendo stati aperti dei giochi) terminando ogni attività con lo scarto di una carta.

I tempi di gioco sono quindi:

PRESA (pesca dal tallone) o **RACCOLTA** (quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti)

APERTURA DI GIOCHI O LEGARE CARTE

SCARTO

DOPO LO SCARTO NESSUNA ALTRA AZIONE È CONSENTITA.

Nel caso ciò avvenga, i giochi aperti o le carte legate verranno congelati per un turno.

Il giocatore che per primo apre giochi, salvo diverso accordo preso con la linea avversaria, deve obbligatoriamente porli davanti a se ed alla sua destra.

I giochi saranno aperti come segue:

COMBINAZIONI

Con eventuale matta che va messa in ultima posizione vicino al bordo del tavolo

SEQUENZE

Dalla carta più alta facendo in modo che la carta più alta sia posta verso il tallone. L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se.

ARTICOLO 7 – PESCA

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone. Se solleva anche parzialmente la carta dal tallone, anche non avendola vista, non può più cambiare idea. Se nel pescare vengono prese accidentalmente due carte:

- la prima spetterà al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco;
- la seconda verrà ricollocata sul tallone dopo averla fatta visionare all'avversario che segue, il quale al proprio turno potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte.

ARTICOLO 8 – RACCOLTA

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono, portarle nel ventaglio e solo dopo può effettuare i suoi giochi e quindi scartare. Se nel raccogliere le carte ne lascia una sola quella costituisce automaticamente lo scarto. In tal caso, lasciata la carta come scarto, eventuali giochi aperti saranno considerati fuori turno e resi validi al turno successivo. Nel caso ne lasciasse più di una, la carta più alta di rango rappresenterà lo scarto. Avendo automaticamente scartato, in entrambi i casi il giocatore non potrà fare alcun gioco. Il giocatore al suo turno può ispezionare il "monte degli scarti" ma se solleva il dorso o parte di esso anche di una sola carta è costretto a raccogliere. Se il "monte degli scarti" è formato da una sola carta questa non può essere scartata immediatamente.

Nel caso in cui, prima di scartare la stessa carta raccolta, fa gioco: riprende in mano la carta scartata, i giochi calati saranno validi, sarà scartata una delle carte estratta dal ventaglio.

Nel caso in cui, prima di scartare la stessa carta raccolta va al pozzo, o se la scarta per chiudere definitivamente:

riprende in mano la carta scartata, il pozzo non va preso, la chiusura non è valida, tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco (combinazione/sequenza o aggiunta di una carta). Le/a carte/a che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma.

ARTICOLO 8/bis RACCOLTA AL MONTE

Gioco al monte

Quando, anziché raccogliere preventivamente le carte dal monte degli scarti, si raccoglie “virtualmente” calando una o più carte dal ventaglio direttamente nel monte degli scarti.

Premesso che tale operazione non rientra nella normale procedura di gioco (pesca/raccolta, gioco, scarto), nel caso in cui ciò avvenga, il gioco rimane valido ma il giocatore colpevole riceverà una prima ammonizione verbale. In caso di reiterata effrazione si procederà con una seconda ammonizione.

La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1 V.P. e 100 M.P. in classifica generale.

ARTICOLO 9 – GIOCHI VALIDI

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

COMBINAZIONI di tre o più carte uguali, anche dello stesso seme

SEQUENZE ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme.

OGNI GIOCO APERTO PUÒ CONTENERE UNA SOLA “MATTA”

ARTICOLO 10 – MATTE

Si definiscono matte i **JOLLY** ed i **2** (due) del mazzo. Bisogna tener presente che la Pinella se dello stesso seme della sequenza aperta, può essere considerata 2 naturale e non “Matta” quindi eventualmente inserita prima del 3. In questo caso sarà possibile anche legare una eventuale “Matta”.

Nelle sequenze i jolly o le pinelle possono essere sostituiti solo dalla carta che rappresentano.

Devono obbligatoriamente restare nei giochi già aperti (sostituite con la carta che rappresentano non possono ritornare in mano al giocatore). Nelle combinazioni/sequenze, le eventuali matte libere vanno allocate sempre in ultima posizione (art.6).

NON SI POSSONO CALARE COMBINAZIONI DI PINELLE O JOLLY.

ARTICOLO 11 – SEQUENZE

Le sequenze possono essere formate da 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.

ARTICOLO 12 – COMBINAZIONI

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

ARTICOLO 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 PULITO

Quando non contiene alcuna matta tranne il caso in cui la pinella rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte di traverso. Ai fini del punteggio vale 200 M.P.

BURRACO SEMI PULITO

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta preceda o segua almeno sette carte. Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 150 M.P.

BURRACO SPORCO

Quando contiene una matta che non sia il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo l'ultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 100 M.P.

ARTICOLO 14 – SCARTO DELLE MATTE

Per "andare a pozzetto" è possibile scartare una matta. Tale scarto può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la "chiusura" definitiva.

ARTICOLO 15 – TIME OUT

All'annuncio del TIME OUT, inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziera della mano/smazzata in corso. (Il giro completo termina quindi con il mazziera che gioca per ultimo. Tutti i giocatori al tavolo avranno avuto lo stesso numero di possibilità per fare gioco). Qualora il TIME OUT non fosse chiamato in una fase di gioco, dove per fase del gioco si intende la prima pesca o la prima raccolta, la partita deve considerarsi ufficialmente terminata. Se l'arbitro ha annunciato il TIME OUT ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la "chiusura", nessuna linea si accredita i 100 M.P. I pozzetti che non sono stati presi, non verranno conteggiati.

ARTICOLO 16 – CHIUSURE

Tipologie e bonus

Con bonus di 100 punti se:

1. una linea è "andata a pozzetto";
2. ha realizzato almeno un burraco;
3. 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 utilizzare eventuali scarti).

Perché ultimato il "time out" nessuna linea ha chiuso definitivamente

ARTICOLO 17 – PUNTEGGI

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

POSITIVI

- BURRACO PULITO bonus 200 M.P.
- BURRACO SEMIPULITO bonus 150 M.P.
- BURRACO SPORCO bonus 100 M.P.
- CHIUSURA DEFINITIVA bonus 100 M.P.
- VALORE INTRINSECO DEI GIOCHI APERTI SECONDO IL VALORE DELLE CARTE CHE LI COMPONGONO

NEGATIVI

- POZZETTO NON PRESO 100 M.P.
- POZZETTO PRESO E NON GIOCATO (valore pozzetto)
- VALORE DELLE CARTE NON GIOCATE
- VALORE DELLE CARTE PENALIZZATE

ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO

Attribuzione del punteggio in M.P. Match Point - punti partita

- a) Alla fine di ogni smazzata ogni linea si attribuirà un punteggio in M.P. pari al valore dei punti positivi e negativi realizzati.
- b) Alla fine di ogni turno ogni linea si attribuirà un punteggio in M.P. pari al valore dei punti totali realizzati da entrambe.

Attribuzione del punteggio in V.P. Victory Point - punti vittoria

- c) Alla fine di ogni turno ogni linea si attribuirà un punteggio in V.P. riscontrando i M.P. di cui al precedente punto b) nella tabella "RANGE Di RIFERIMENTO" presente in tutti gli score.

RANGE DI RIFERIMENTO PRESENTE SUGLI SCORE PER IL CALCOLO PUNTEGGI

PARTITA SU 2 SMAZZATE		
Differenza MP	Victory Points	
0	40	10 - 10
45	120	11 - 9
125	200	12 - 8
205	300	13 - 7
305	400	14 - 6
405	500	15 - 5
505	620	16 - 4
625	740	17 - 3
745	870	18 - 2
875	1000	19 - 1
OLTRE	1000	20 - 0

PARTITA SU 3 SMAZZATE		
Differenza MP	Victory Points	
0	50	10 - 10
55	150	11 - 9
155	250	12 - 8
255	350	13 - 7
355	500	14 - 6
505	650	15 - 5
655	800	16 - 4
805	1000	17 - 3
1005	1250	18 - 2
1255	1500	19 - 1
OLTRE	1500	20 - 0

PARTITA SU 4 SMAZZATE		
Differenza MP	Victory Points	
0	100	10 - 10
105	300	11 - 9
305	500	12 - 8
505	700	13 - 7
705	900	14 - 6
905	110	15 - 5
1105	1300	16 - 4
1305	1500	17 - 3
1505	1700	18 - 2
1705	2000	19 - 1
OLTRE	2000	20 - 0

PARTITA A SQUADRE		
Differenza MP	Victory Points	
0	150	10 - 10
155	350	11 - 9
355	550	12 - 8
555	800	13 - 7
805	1050	14 - 6
1055	1300	15 - 5
1305	1600	16 - 4
1605	1900	17 - 3
1905	2200	18 - 2
2205	2500	19 - 1
OLTRE	2500	20 - 0

ARTICOLO 18 – STALLO

Lo stallo si verifica solo e se, chiamato l'arbitro, questi accerti la volontà dei quattro giocatori di continuare a non pescare, facendo solo il "cambio carta". Chiamato l'arbitro, questi interviene esortando i giocatori che hanno innescato un comportamento di gioco ostruzionistico a riprendere il gioco regolarmente. Alla reiterazione dello stallo, interviene l'arbitro ponendo fine alla partita e facendo procedere alla conta dei punteggi acquisiti.

ARTICOLO 19 – SCORE - CORREZIONI – RECLAMI

Lo score consegnato all'arbitro diventa valido e definitivo. Tuttavia se si rileva un errore nella sua stesura, seppure la responsabilità dei conteggi è di tutto il tavolo, eventuali rettifiche o contestazioni circa errori di calcolo o inversioni di punteggi, sempreché il tavolo congiuntamente riconosca l'errore commesso, saranno oggetto di accoglimento da parte dell'arbitro, nell'arco di tempo che va dall'affissione della classifica provvisoria, fino al fischio di inizio del turno successivo, tempo quantificato in 5 minuti, trascorso il quale, senza alcun reclamo, la classifica rimarrà cristallizzata, così com'era stata pubblicata. Fermo restando la condizione inderogabile dei limiti anzidetti, se l'Arbitro ha già reso noto l'accoppiamento del turno successivo, le coppie siedono comunque al tavolo designato dall'Arbitro, il quale provvede, quanto prima, alla correzione ed al ripristino della classifica, in funzione dell'accoglimento della contestazione fatta nei limiti prefissati. Limitatamente agli errori di trascrizione dei punteggi, imputabili al computerista, è riconosciuto il diritto ad ogni giocatore, in ogni fase del torneo e comunque entro e non oltre 5 minuti dall'affissione della classifica generale finale, di sporgere reclamo verbale al fine di ottenere la legittima correzione dei punteggi.

Sezione C

IRREGOLARITA'

LEGGI GENERALI

PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITÀ

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, chiunque dei giocatori al tavolo può evidenziarla e richiedere l'intervento dell'arbitro. Nessun giocatore ha la facoltà di continuare a giocare se prima l'arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica e/o ha assegnato l'eventuale penalità. Se ciò dovesse verificarsi il giocatore inosservante sarà ammonito.

PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato qualora il "tavolo" prende una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'arbitro.

INTERRUZIONE DEL GIOCO

Ogni procedura di gioco irregolare da parte del giocatore di turno comporta l'immediata interruzione della sua fase fino al suo prossimo turno, fatto salvo l'ultimo comma dell'art. 23 punto 3.

ARTICOLO 20 – IRREGOLARITA'

Le irregolarità di gioco devono essere contestate e segnalate immediatamente all'arbitro che applicherà le penalità stabilite dal codice. Qualsiasi commento o comportamento che trasmetta informazioni del gioco può essere sanzionato dall'arbitro con ammonizioni **(1)** o con attribuzione di punteggi arbitrali. È fatto divieto di sistemare le proprie carte mentre il compagno effettua i giochi. Se richiesto l'intervento dell'arbitro egli dovrà verificare se vi sia stata o meno illecita informazione che abbia favorito la linea colpevole e provvedere di conseguenza. In ogni caso il giocatore sarà ammonito.

(1) La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1V.P. e 100 M.P. in classifica generale.

ARTICOLO 21 – POZZETTI

Con meno di 11 carte

Se un giocatore preso il pozzetto riscontra “contandolo coperto” che è costituito da meno di undici carte deve reintegrarlo prendendo la prima carta dal fondo del tallone. Se anche l'altro pozzetto è in difetto, lo ripristina con la carta successiva. Se è stata vista o giocata anche una sola carta del pozzetto non regolare il gioco proseguirà normalmente. Il secondo pozzetto va comunque ripristinato.

Con più di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto riscontra, “contandolo coperto”, che è costituito da più di undici carte, deve eliminare le carte in soprannumero prendendole dal di sopra del pozzetto e ponendole sotto il tallone. Se è stata vista o giocata anche una sola carta del pozzetto non regolare il gioco proseguirà normalmente. Il secondo pozzetto va comunque ripristinato.

Della smazzata precedente

Se effettuata una nuova distribuzione per distrazione resta sul tavolo un pozzetto dalla smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è regolarmente iniziato (art.4): si gioca la smazzata sino al termine e il risultato è valido (il pozzetto eccedente resterà inutilizzato). Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, il gioco resta valido; la seconda linea deve utilizzare comunque il secondo pozzetto.

Visti fuori turno

Il giocatore che prende il pozzetto “con lo scarto”, deve visionarlo dopo che il suo compagno avrà scartato. Nel caso egli veda prima il pozzetto, l'arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che in caso di reiterata infrazione la linea verrà penalizzata secondo quanto disposto dall'art.20 in tema di somma di ammonizioni.

Qualora - durante la non legittima visura – vi fosse stato palese scambio di informazioni, l'arbitro prenderà le opportune decisioni a favore della linea danneggiata. 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 palesemente l'attenzione (vedi art. 27).

ARTICOLO 22 – CARTA ESPOSTA O CARTA CADUTA ACCIDENTALMENTE DAL VENTAGLIO

Si definisce tale la carta (o le carte) che estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente è vista da perlomeno uno dei giocatori del tavolo. Anche la carta (o le carte) inequivocabilmente dichiarata in possesso o volutamente fatta vedere è considerata esposta.

Carta esposta o caduta accidentalmente durante la propria fase di gioco:

Una carta esposta o caduta accidentalmente va obbligatoriamente giocata, legandola a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi, altrimenti scartata alla fine del proprio turno di gioco. Nel caso in cui le carte esposte o cadute fossero più di una, il giocatore colpevole non potrà legare le successive, pena lo scarto delle stesse, ai nuovi giochi aperti e alle sequenze “allungate” dal compagno. Una carta si intende giocata quando è rilasciata completamente dalla mano del giocatore. NB: Richiamare inequivocabilmente l'attenzione del compagno o suggerirgli palesemente come o dove giocare la carta “esposta” comporta l'interruzione del gioco e lo scarto della stessa, sempre al termine della sua fase di gioco.

Carta esposta o caduta accidentalmente fuori turno:

Nel caso in cui la carta venga esposta o cada accidentalmente quando giocano gli avversari o il proprio compagno, il giocatore colpevole deve al proprio turno giocare la carta legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi. Non potrà collocare la carta nei giochi o allunghi effettuati precedentemente dal compagno. Nel caso in cui la carta non possa essere giocata deve essere scartata alla fine del proprio turno di gioco.

ARTICOLO 23 – CARTA PENALIZZATA

Si definisce “penalizzata” la carta/e che giocata impropriamente deve essere scartata secondo norma o conteggiata negativamente.

Tipologia Procedure

1. CARTA/E LEGATA ERRONEAMENTE (aggiunta a giochi esistenti)

Una carta legata impropriamente, compresa la matta, deve essere immediatamente scartata. Es: 10♥-9♥-8♥ già esistenti il giocatore aggiunge un 7♦.

2. CARTA/E ECCELENTE CALATA IN COMBINAZIONE O SEQUENZA

Es: Il giocatore cala 3♦-3♣-3♠-4♦

2.1 *Errore rilevato al momento in cui sta giocando il giocatore colpevole:*

si interrompe immediatamente il gioco, la carta eccedente deve essere subito scartata, altre eventuali carte sono da considerarsi penalizzate e scartate nei turni successivi.

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

la/e carta/e eccedente deve essere posizionata al lato del tavolo ed utilizzata, al termine dei propri giochi, come scarto obbligatorio al turno successivo

2.3 *Errore rilevato dopo la pesca/raccolta del giocatore successivo:*

il gioco contenente la carta/e eccedente deve essere congelato definitivamente. Si precisa che la carta/e eccedente non andrà scartata ma conteggiata negativamente alla fine della mano.

N.B. Con lo scarto dell'ultima carta penalizzata si può realizzare la chiusura.

3. APERTURE O AGGIUNTA DI CARTE IN MODO ERRATO

Si precisa che, durante la calata, non c'è obbligo di osservare un ordine sequenziale.

Se un giocatore apre sequenze in maniera errata

es: J♥-9♥-8♥-7♥

o aggiunge carte in modo errato ad un gioco già esistente

es: 9♠-8♠-7♠ in questo turno aggiunge il 5♠

i giochi possono essere sanati con UNA ED UNA SOLA CARTA (anche la matta) estratta dal ventaglio. Ove ciò non fosse possibile, le carte rese incompatibili con il gioco devono essere immediatamente scartate. In caso di apertura di sequenza errata con una matta è discrezionalità del giocatore colpevole la scelta di gioco più opportuno da fare.

Es: 10♣-9♣-2♥-6♣-5♣, il giocatore può scegliere di convalidare 10♣-9♣-2♥ scartando 6♣ e 5♣ oppure convalida 6♣-5♣-2♥ scartando 10♣ e 9♣.

Se dopo aver sanato un gioco non risultano carte eccedenti il giocatore prosegue regolarmente altrimenti il suo turno di gioco si interrompe immediatamente con lo scarto della carta/e eccedente. Lo scarto si intende secondo norma.

N.B. In caso di carte penalizzate il giocatore potrà utilizzare l'ultima carta penalizzata come scarto per la chiusura.

ARTICOLO 24 – LANCIO/PASSAGGIO

Premesso che, il lancio/passaggio di carte è da evitare perché può creare situazioni di dubbio, nel caso in cui ciò avvenga con la contestuale dichiarazione relativa alla precisa collocazione, il gioco prosegue regolarmente.

Qualora il “passaggio o lancio” della carta/e avvenga, senza **la dichiarazione relativa alla precisa collocazione**, creando palese dubbio per la presenza di altri giochi che potrebbero accoglierla/e, gli avversari potranno decidere la sistemazione della carta/e “lanciata o passata”.

N.B. Se la carta/e lanciata, senza dichiarazione relativa alla precisa collocazione e che cada nettamente su un palo che non può accoglierla, va immediatamente scartata.

ARTICOLO 25 – CARTE MANCANTI O ECCEDENTI DAL MAZZO

E' possibile che una carta sia mancante dal mazzo oppure che una o più carte siano eccedenti. Se quanto sopra viene rilevato:

Prima che inizi il gioco

Il mazzo viene ripristinato

Durante il corso di una smazzata

Se un qualsiasi gioco è stato aperto malgrado la evidente irregolarità constatata, si continua sino alla fine della smazzata in corso. 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 della irregolarità (carta mancante o eccedente) il risultato è valido ed il mazzo di carte viene immediatamente sostituito o reintegrato.

ARTICOLO 26 – GIOCATE SIMULTANEE

Per giocata simultanea si intende la giocata in cui si scarta e contemporaneamente si calano i giochi, per andare al pozzo o per chiudere. Dando per certo che lo scarto pone fine ad ogni gioco, la condotta corretta di gioco vuole che prima si calano i giochi e successivamente si scarti. Pertanto l'ipotesi della "giocata simultanea" sarà sanzionata con un' ammonizione, la cui reiterazione comporterà una decurtazione di 1 V.P. e di 100 M.P. nella classifica generale così come stabilito dall'articolo che prevede le sanzioni in caso di doppia ammonizione (vedi sez "G", comportamento dei giocatori).

ARTICOLO 27 – MANCATA PESCA O RACCOLTA- PROCEDURE

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.

Giochi aperti

Sono momentaneamente congelati. Diventeranno validi solo al turno successivo. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovesse chiudere saranno conteggiati negativamente

Carte legate a giochi esistenti

Congelano momentaneamente TUTTO il gioco a cui sono state legate ma nel caso il compagno o l'avversario dovesse chiudere, solo le carte legate saranno conteggiate negativamente.

Suggerire e ricordare di pescare

Qualora si verificasse questa comunicazione (da intendersi sia verbale che comportamentale) il giocatore suggerito deve pescare o raccogliere e scartare.

Mancata pesca con effettuazione del solo scarto

Qualora il giocatore, al proprio turno, non pesca/raccoglie, non effettua alcun gioco ma si limita al solo scarto, se l'errore viene rilevato prima che il giocatore successivo abbia pescato/raccolto egli dovrà necessariamente pescare o raccogliere. Nel caso raccolga deve lasciare la carta già scartata. Al turno successivo giocherà regolarmente. Nel caso in cui il giocatore successivo abbia già pescato/raccolto il gioco prosegue regolarmente.

ARTICOLO 28 – PESCA/RACCOLTA FUORI TURNO

Se un giocatore pesca o raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo turno:

Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco:

RACCOLTA FUORI TURNO

L'arbitro ripristina il gioco ricollocando la/e carta/e sul monte degli scarti. Il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla raccolta obbligatoria ed allo scarto.

PESCA FUORI TURNO

L'arbitro sottopone la carta in oggetto all'attenzione del giocatore che avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria) ricollocandola poi sul tallone. Il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla pesca obbligatoria ed allo scarto.

Il giocatore colpevole ha fatto gioco:

RACCOLTA FUORI TURNO

Il gioco viene interrotto, si ripristina il monte scarti. La/e carta/e estratta/e dal ventaglio che son servite a creare i nuovi giochi con la/e carta/e raccolta/e, sono da considerare penalizzate e scartate secondo norma. Gli altri eventuali giochi calati, sono momentaneamente congelati, resi validi al turno successivo del giocatore colpevole. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovesse chiudere, i punti relativi ai giochi congelati saranno conteggiati negativamente. Il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla raccolta obbligatoria ed allo scarto di una delle carte penalizzate.

PESCA FUORI TURNO

Il gioco viene interrotto, si riposiziona la carta pescata sul tallone dopo averla sottoposta all'attenzione del giocatore che avrebbe dovuto giocare. La/e carta/e estratta/e dal ventaglio che son servite a creare i nuovi giochi con la/e carta/e pescata/e, sono da considerare penalizzate e scartate secondo norma. Gli altri eventuali giochi calati, sono da momentaneamente congelati, resi validi al turno successivo del giocatore colpevole. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovesse chiudere, i punti relativi ai giochi congelati saranno conteggiati negativamente. Il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla pesca obbligatoria ed allo scarto di una delle carte penalizzate.

PESCA O RACCOLTA DOPO AVER PRESO IL POZZETTO A VOLO

Il giocatore non ha fatto gioco:

Il gioco viene interrotto, si ripristina il monte scarti o si riposiziona la carta pescata sul tallone dopo averla fatta visionare al giocatore che avrebbe dovuto giocare. Il giocatore colpevole, si limiterà allo scarto e potrà giocare il pozzo al turno successivo.

Il giocatore ha fatto gioco:

Il gioco viene interrotto, si ripristina il monte scarti o si riposiziona la carta pescata sul tallone dopo averla fatta visionare al giocatore che avrebbe dovuto giocare. La/e carta/e estratta/e dal ventaglio che son servite a creare i nuovi giochi con la/e carta/e raccolta/e o pescata/e, sono da considerare penalizzate e scartate secondo norma. Il giocatore colpevole si limiterà allo scarto e potrà giocare il pozzo al turno successivo

Gli altri eventuali giochi calati, sono da considerare momentaneamente congelati, resi validi al turno successivo del giocatore colpevole. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovesse chiudere, i punti relativi ai giochi congelati, ai fini delle sommatorie finali, saranno conteggiati negativamente.

ARTICOLO 29 – APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI

Non è possibile aprire combinazioni uguali. Nel caso ciò si verifichi, l'arbitro obbliga l'aggiunta delle carte sulla combinazione esistente congelandola definitivamente. Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una matta, la seconda delle due, deve essere scartata obbligatoriamente. Le carte aggiunte alla combinazione esistente, ai fini delle sommatorie finali, saranno conteggiate positivamente. L'errore pone fine ad ogni attività del giocatore sino al suo prossimo turno di gioco, l'eventuale burraco non sarà valido, mentre sarà valida l'eventuale chiusura nel caso vi sia un ulteriore burraco valido. Nel caso in cui predetta infrazione venga accertata nelle fasi successive di gioco ci si comporterà come segue:

- dopo lo scarto del giocatore colpevole, ma prima della pesca/raccolta del giocatore successivo, l'accorpamento e congelamento delle due combinazioni. Nel caso in cui in entrambe le combinazioni fosse presente una matta (jolly o pinella) la seconda verrà scartata al giro successivo al termine della propria fase di gioco.
- dopo la pesca/raccolta del giocatore successivo, l'accorpamento e congelamento delle due combinazioni e il conteggio negativo della eventuale seconda matta.

ARTICOLO 30 – CHIUSURE IRREGOLARI

Chiusura impossibile per mancanza di burraco

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura definitiva" mentre la sua linea non ha 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", l'arbitro interviene nella seguente maniera:

A) tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne **l'ultimo gioco** (combinazione/sequenza o aggiunta di una carta). Le/a carte/a che compongono l'ultimo gioco sono considerate **"carte penalizzate"**.

B) la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale;

C) il gioco procede regolarmente;

NB: La stessa procedura si applica anche nell'eventualità che, essendo già stato preso il pozzetto dal proprio compagno, il giocatore attore, si liberi di tutte le carte, nell'erroneo convincimento di dover ancora prendere il pozzetto.

Chiusura impossibile per scarto di una matta

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" scartando una "matta":

a) la matta rimane come scarto;

b) riprende in mano l'ultimo gioco effettuato che dovrà essere calato nella stessa composizione nel turno successivo, effettuando la chiusura.

Chiusura impossibile per mancanza di scarto

calando una combinazione o sequenza

L'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata la più alta fra le carte tornate in possesso. Le/a carte/a tornate in mano sono considerate "carte penalizzate" e scartate nei giri successivi.

legando anche la carta di scarto

L'ultima carta impropriamente legata viene scartata. L'ultimo gioco effettuato è ripreso in mano e si potrà chiudere al giro successivo, calandolo nella stessa composizione.

ARTICOLO 30/BIS – CHIUSURE AL MONTE

Quando, anziché raccogliere preventivamente le carte dal monte degli scarti, si “raccolghe” “virtualmente” calando una o più carte dal ventaglio direttamente nel monte degli scarti realizzando così la chiusura, premesso che, tale operazione non rientra nella normale procedura di gioco (pesca/raccolta, gioco, scarto), nel caso in cui ciò avvenga, la chiusura rimane valida, ma il giocatore colpevole riceverà una prima ammonizione verbale. In caso di reiterata effrazione si procederà con una seconda ammonizione. La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1 V.P. e 100 M.P. in classifica generale.

ARTICOLO 31 – PUNTEGGI NON CONTEGGIATI

Se un giocatore, al termine di una smazzata, in fase di computo dei punti, invece di contare le proprie carte le mischi al mazzo inavvertitamente per pura distrazione, chiamato l'arbitro, questi tenta di costruire la mano preesistente. Nel caso che ciò sia impossibile assegna un punteggio arbitrale.

ARTICOLO 32 – CARTA/E FANTASMA

Si definisce tale la carta “accidentalmente nascosta” rinvenuta in un gioco aperto o esistente o insieme alla carta di scarto.

CARTA FANTASMA RINVENUTA DURANTE IL PROPRIO TURNO

Rinvenuta nel gioco appena aperto

Deve essere subito riconosciuta per eventualmente essere sanata solo ed esclusivamente sul gioco dove è presente, altrimenti immediatamente scartata.

Rinvenuta in un gioco già aperto (in quel turno) dal giocatore attore in quel momento

Si procede come al precedente punto e nella eventualità non potesse essere sanata, tutti i giochi aperti successivamente sono congelati e resi validi al turno seguente.

CARTA FANTASMA RINVENUTA NELLE FASI SUCCESSIVE

La carta deve essere resa riconoscibile ed il gioco è definitivamente congelato. Non è prevista la possibilità di sanare e sarà conteggiata negativamente alla fine del gioco.

CARTA FANTASMA RINVENUTA INSIEME ALLA CARTA DI SCARTO

Deve essere posizionata al lato del tavolo ed utilizzata, al termine dei propri giochi, come scarto obbligatorio al turno successivo.

Sezione **D**

ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI

ARTICOLO 33 – ABBANDONO

Abbandono Giustificato

A discrezione della Direzione è ammessa la sostituzione temporanea o definitiva del giocatore o della coppia che deve allontanarsi. Se la Direzione non assegna i "robot" la coppia presente al tavolo vincerà l'incontro con l'attribuzione del punteggio per "riposo" (art.34). La coppia abbandonante, se ha abbandonato solo quel turno di gioco, avrà l'incontro perso con l'attribuzione del punteggio per "riposo" previsto dall'art. 34: sempre che ciò non comporti il raggiungimento di una posizione in classifica che le procuri vantaggio che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non raggiungere (qualificarsi, vincere un premio ecc).

SE ENTRAMBE LE COPPIE AL TAVOLO ABBANDONANO IL TORNEO, IL PUNTEGGIO LORO ATTRIBUITO SARÀ 0

Abbandono Ingiustificato

In caso di abbandono "INGIUSTIFICATO" (es.: litigio, contestazione, ecc.) il giocatore o la coppia colpevole viene deferito alla Giustizia Sportiva. Alla coppia innocente è attribuito un punteggio per "riposo" - vedi art.34 - escluso il caso in cui l'arbitro non accerti un maggior punteggio maturato dalla coppia innocente all'atto dell'interruzione del gioco. La coppia colpevole di abbandono ingiustificato perde la partita a 0. In tutti i casi di abbandono, alle coppie che avrebbero dovuto giocare nei turni successivi viene attribuito il punteggio per "riposo", a quelle invece che hanno giocato precedentemente restano confermati i risultati conseguiti.

NB: EVENTUALI DEROGHE ALL'ARTICOLO 33, DEVONO ESSERE COMUNICATE DALLA DIREZIONE DI GARA PRIMA DELL'INIZIO DEL TORNEO

ARTICOLO 34 – RITARDO – TAVOLO INCOMPLETO – RIPOSO

Ritardo alla presentazione del torneo

Se le iscrizioni sono già state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché il torneo è in corso) e il numero dei tavoli risulta completo, è facoltà dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso di svolgimento il primo turno di gioco, far giocare i ritardatari. Non è possibile alcun accomodamento se è già stata stilata la classifica del primo turno e siano già stati determinati gli accoppiamenti per il secondo turno.

Ritardo durante il corso del torneo

Se la coppia o la squadra non è pronta ad iniziare il gioco entro **3 minuti** dal via dell'arbitro incorrerà in una ammonizione.

Per ritardi da 3 a 5 minuti : la coppia o la squadra ritardataria inizierà da -50 M.P.

Per ritardi da 5,01 a 10 minuti: la coppia o la squadra ritardataria inizierà da -100 M.P.

dopo i 10 minuti: l'incontro viene dato vinto alla coppia presente con un **“PUNTEGGIO PER RIPOSO”** di:

- 14 V.P. e 305 M.P. nei turni da 2
- 14 V.P. e 355 M.P. nei turni da 3 mani
- 12 V.P. e 305 M.P. nei turni da 4 mani
- 12 V.P. e 355 M.P. nei turni a squadre

La coppia che non è presente al tavolo conseguirà un **“PUNTEGGIO PER RIPOSO”** di:

- 6 V.P. e - 305 M.P. nei turni da 2 mani
- 6 V.P. e - 355 M.P. nei turni da 3 mani
- 8 V.P. e - 305 M.P. nei turni da 4 mani
- 8 V.P. e -355 M.P. nei turni a squadre

sempre che ciò non comporti un illecito vantaggio in classifica (art.33).

Se il tavolo incompleto dovesse crearsi all'ultimo turno e la coppia presente avesse una media di punteggio realizzato superiore a quello previsto dal **“PUNTEGGIO PER RIPOSO”**, riceverà punti pari alla media di quelli conseguiti sempre arrotondata per difetto. Se entrambe le coppie o le squadre incorrono in ritardi le penalità vanno considerate separatamente (dopo i 10 minuti entrambe perdono l'incontro prendendo zero). Il Direttore del Torneo può, valutata l'opportunità, mutare le penalità e i tempi di applicazione della stessa. Nei tornei con tavolo incompleto una coppia non può riposare due volte nella stessa sessione. (riposerà la penultima, terzultima).

Sezione **E**

ARTICOLO 35 – RICORSI

In presenza di ricorsi contro decisioni arbitrali è il Direttore del Torneo, ove sia previsto, a risolvere immediatamente ed inappellabilmente.

ARTICOLO 36 – SANZIONI DISCIPLINARI VERSO GLI ARBITRI

La Commissione Arbitrale Nazionale si riserva la facoltà di irrogare sanzioni disciplinari verso quegli arbitri che si rendono colpevoli di errori gravi o gravissimi circa l'applicazione del Codice di gara, nonché tengano comportamenti contrari all'etica, buon costume, civiltà, buona fede, correttezza.

Le sanzioni prevedono: un richiamo; sospensione breve, sospensione media (la quantificazione sarà comunicata all'interessato); la revoca del brevetto arbitrale, con conseguente radiazione dall'albo arbitri ENDAS .

Sezione **F**

I POTERI DELL'ARBITRO

L'arbitro, dandone preventiva comunicazione alla sala, può nominare una "**Giuria Tecnica**" individuando fra i presenti un massimo di tre arbitri di livello pari o superiore. Per tutto ciò che non è previsto da questo codice di gara sarà l'arbitro, secondo il suo insindacabile giudizio, a: - determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata eventualmente assegnando un "punteggio arbitrale" se il codice non prevede alcun indennizzo. - segnalare alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco. - impedire la prosecuzione della gara ad una coppia ove ne ravvisi l'opportunità e nel caso in cui sia commessa una infrazione all'etica del gioco molto grave sentito il parere della "**Giuria Tecnica**" ove fosse presente. In casi dubbi o di particolare interesse circa la loro regolamentazione **deve** essere stilato dall'arbitro rapporto da inviare alla Segreteria NAZIONALE Endas Burraco al più presto.

COMPORAMENTO DEI GIOCATORI

I GIOCATORI DEVONO:

1. Prestare la giusta attenzione alla gara;
2. Non dialogare, né fare commenti gratuiti durante il gioco;
3. Non prolungare artificiosamente il gioco per avvantaggiarsi indebitamente del tempo a disposizione;
4. Non esprimere approvazione o disapprovazione per una giocata del partner;
5. Evitare di comportarsi, durante il gioco, in modo da richiamare l'attenzione su un fatto significativo positivo o negativo per la propria coppia (come attirare l'attenzione del compagno sullo scarto dell'avversario in modo da invitarlo a prendere il monte degli scarti);
6. Evitare di mostrare mancanza di interesse o una eccessiva attenzione, in un particolare momento del gioco tale da convogliare delle specifiche informazioni al compagno;
7. Non modificare il normale tempo di gioco con il proposito di sconcertare l'avversario;
8. Tenere sempre le carte in mano a ventaglio bene in vista al di sopra del tavolo. È consentito poggiarle sul tavolo aperte solo ed esclusivamente quando sono 3 o meno di 3;
9. Disporre le carte, durante il conteggio dei punti, aperte ed in linea come un burraco (ogni 100 punti);
10. Evitare di muovere le carte del proprio ventaglio nelle fasi di gioco del compagno; In caso di violazione l'arbitro dovrà accertare se vi sia stata trasmissione di informazione, applicando la dovuta penalità e/o un punteggio arbitrale;
11. Evitare di chiedere alla linea avversaria e/o al proprio compagno il numero di carte possedute se non al proprio turno di gioco o se riscontri l'inosservanza del punto 8;
12. Essere pronti a subire serenamente la penalità inflittagli o ad accettare il "punteggio arbitrale" definito dall'arbitro;
13. Evitare di "spillare" la carta pescata;
14. La compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha scelto la carta più alta (salvo diverso accordo preso al tavolo). Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni coppia e consegnato all'arbitro a cura della coppia vincente.

TUTTI I PUNTI DELLA SEZIONE "G" SONO PASSIBILI DI SANZIONI (ammonizioni o penalità, secondo la gravità)

LA SOMMA DI 2 AMMONIZIONI COMPORTA LA PERDITA DI 1 V.P. E 100 M.P. IN CLASSIFICA GENERALE

Sezione **H**

IL BURRACO A TRE E A CINQUE GIOCATORI

Il Burraco può essere giocato anche fra tre o cinque giocatori (tre mazzi di carte per il gioco a cinque) nel qual caso si formeranno fino al raggiungimento dei 1500 punti (la partita si chiude a 2005 punti), rispettivamente, due e tre pozzetti: uno da 18 e uno da 11 (tre giocatori), uno da 18 e due da 11 (cinque giocatori). Il primo giocatore che va al pozzetto, prendendo quello da 18 carte, gioca contro gli altri due nel gioco a tre, o contro le altre due coppie nel gioco a cinque. Dopo i 1500 punti, fino al raggiungimento dei 2005 punti si formeranno tre pozzetti da 11 per il gioco a tre e cinque pozzetti da 11 per il gioco a cinque, ed ognuno dei giocatori giocherà per sé.

VARIANTE

La partita può essere giocata, sin dall'inizio, anche singolarmente con tre/cinque pozzetti da 11 carte e quindi i giocatori giocheranno sempre l'uno contro l'altro.

IL BURRACO INTERNAZIONALE

Il Codice di Gara del Burraco Internazionale segue gli stessi principi di quello del Burraco Italiano. Quello 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") sono tre sole regole

REGOLA 1: IL PULITO 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

REGOLA 3: NON SI PUÒ RACCOGLIERE SE NON SI HA DA LEGARE

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, nel caso della carta iniziale, se con questa si può aprire un gioco). La carta "di attacco" può 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. Questo comporta tempi di gioco leggermente più lunghi di quelli del burraco italiano (mediamente 11- 12 minuti per ogni smazzata).

Infine, nel Burraco Internazionale non è prevista la figura del burraco semipulito.



GIUSTIZIA SPORTIVA

In tutti quei casi in cui vi sia un ricorso scritto, il cui merito riguardi una contestazione per una errata applicazione del codice di gara da parte dell'arbitro, durante un evento avente i caratteri dell'ufficialità (hanno i caratteri dell'ufficialità i tornei di burraco regionali, interregionali, nazionali; mentre i tornei di circolo, vanno considerati tornei locali di allenamento, che si svolgono nelle sedi delle singole ASD), il ricorrente può chiedere al Collegio Arbitrale Endas Burraco, con richiesta scritta "ad substantiam", alla Giustizia Sportiva a cui deferire il giudizio sulla verità della medesima contestazione, e conferire a tale organo l'accertamento dell'eventuale danno cagionato dalla errata applicazione del codice di gara, nonché la quantificazione del suo risarcimento che sarà pronunciato in "via equitativa". La Giustizia Sportiva è composta da uno o più membri, in numero dispari, che possono essere anche nominati dalle parti. Tutti i componenti devono accettare la nomina e con atto scritto pronunciare la loro decisione entro tre mesi dall'accettazione. Le sedute della Giustizia Sportiva non sono pubbliche. La decisione viene comunicata al ricorrente ed è inappellabile.

INDICE

LO SCOPO DEL CODICE	1
REGOLE GENERALI.....	1
DEFINIZIONI.....	1
 <u>SEZIONE A</u>	
ARTICOLO 1 – MAZZO DI CARTE	6
RANGO DEI SEMI	
RANGO DELLE CARTE	
ARTICOLO 2 – TAVOLI.....	7
FORMAZIONE DELLE LINEE	
ASSEGNAZIONE DEL TAVOLO	
- Sistema DANESE	
- Sistema DANESE modificato	
- Sistema MITCHELL	
ASSEGNAZIONE DEL ROBOT AL TAVOLO	
ARTICOLO 3–PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO.....	8
ARTICOLO 4- MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE.....	8
ARTICOLO 5- TURNI E TEMPI DI GIOCO.....	9
 <u>SEZIONE B</u>	
ARTICOLO 6 – PROCEDURA.....	10
PESCA/RACCOLTA	
GIOCO	
SCARTO	
COMBINAZIONI	
SEQUENZE	
ARTICOLO 7– PESCA.....	11
ARTICOLO 8– RACCOLTA	11
ARTICOLO 8 bis– RACCOLTA AL MONTE.....	12

ARTICOLO 9 – GIOCHI VALIDI.....	12
ARTICOLO 10 – MATTE.....	12
ARTICOLO 11 – SEQUENZE.....	13
ARTICOLO 12 – COMBINAZIONI.....	13
ARTICOLO 13 – BURRACO.....	13
BURRACO PULITO	
BURRACO SEMIPULITO	
BURRACO SPORCO	
ARTICOLO 14 – SCARTO DELLE MATTE.....	13
ARTICOLO 15 – TIME OUT.....	14
ARTICOLO 16 – CHIUSURE.....	14
ARTICOLO 17- PUNTEGGI.....	14
POSITIVI	
NEGATIVI	
ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO	
RANGE DI RIFERIMENTO PRESENTE SUGLI SCORE PER IL CALCOLO PUNTEGGI	
ARTICOLO 18- STALLO.....	16
ARTICOLO 19- SCORE-CORREZIONI-RECLAMI.....	16
<u>SEZIONE C</u>	
LEGGI GENERALI.....	17
PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITA'	
PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITA'	
INTERRUZIONE DEL GIOCO	
ARTICOLO 20- IRREGOLARITA'.....	17
ARTICOLO 21- POZZETTI.....	18
CON MENO DI 11 CARTE	
CON PIU' DI 11 CARTE	
DELLA SMAZZATA PRECEDENTE	
VISTI FUORI TURNO	

ARTICOLO 22- CARTA ESPOSTA.....	19
ESPOSTA NEL PROPRIO TURNO DI GIOCO	
ESPOSTA FUORI DEL PROPRIO TURNO DI GIOCO	
ARTICOLO 23 –CARTA PENALIZZATA.....	19
CARTA/E LEGATA ERRONEAMENTE	
CARTA/E ECCEDENTE CALATA IN COMBINAZIONE O SEQUENZA: APERTURE O AGGIUNTA DI CARTE IN MODO ERRATO	
ARTICOLO 24 – LANCIO/PASSAGGIO.....	21
ARTICOLO 25- CARTE MANCANTI O ECCEDENTI DEL MAZZO.....	21
PRIMA CHE INIZI IL GIOCO	
DURANTE IL CORSO DI UNA SMAZZATA	
DOPO CHE E' STATO ACQUISITO UN RISULTATO	
ARTICOLO 26 – GIOCATE SIMULTANEE.....	22
ARTICOLO 27 – MANCATA PESCA/RACCOLTA.....	22
ARTICOLO 28– PESCA/RACCOLTA FUORI TURNO.....	23
IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO GIOCO	
IL GIOCATORE COLPEVOLE HA FATTO GIOCO	
DOPO AVER PRESO IL POZZETTO A VOLO	
ARTICOLO 29– APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI.....	24
ARTICOLO 30- CHIUSURE IRREGOLARI.....	25
MANCANZA DI BURRACO	
SCARTO DI UNA MATTA	
MANCANZA DI SCARTO	
LEGANDO ANCHE LA CARTA DI SCARTO	
ARTICOLO 30/bis- CHIUSURA AL MONTE.....	26
ARTICOLO 31- PUNTEGGI NON CONTEGGIATI.....	26
ARTICOLO 33- CARTA/E FANTASMA.....	26
<u>SEZIONE D</u>	
ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI.....	27
ARTICOLO 33 – ABBANDONO.....	27
ABBANDONO GIUSTIFICATO	
ABBANDONO NON GIUSTIFICATO	

ARTICOLO 34 – RITARDO – TAVOLO INCOMPLETO – RIPOSO.....	28
RITARDO ALLA PRESENTAZIONE DEL TORNEO	
RITARDO DURANTE IL CORSO DEL TORNEO	

SEZIONE E

ARTICOLO 35- RICORSI.....	29
----------------------------------	-----------

ARTICOLO 36 – SANZIONI DISCIPLINARI VERSO GLI ARBITRI.....	29
---	-----------

SEZIONE F

I POTERI DELL'ARBITRO.....	29
-----------------------------------	-----------

SEZIONE G

COMPORAMENTO DEI GIOCATORI.....	30
--	-----------

SEZIONE H

IL BURRACO A TRE E A CINQUE GIOCATORI.....	31
---	-----------

SEZIONE I

IL BURRACO INTERNAZIONALE.....	32
---------------------------------------	-----------

SEZIONE L

GIUSTIZIA SPORTIVA.....	33
--------------------------------	-----------