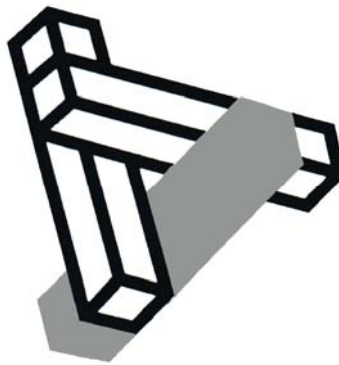


ENDAS BURRACO

CODICE DI GARA



Ente di Promozione Sportiva
riconosciuta 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.

È vietato applicare penalità non previste dal codice

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 burrachi realizzati più l'eventuale chiusura

Bonus – Punti Premio

- Qualsiasi punteggio acquisito oltre i punti carte: Burrachi 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 segue 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 figura 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. I valori delle carte degli eventuali giochi validi presenti rimangono positivi ad eccezione dei valori delle carte che hanno causato il congelamento. 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

Gioco al monte

- Quando nel Monte degli scarti sono presenti massimo due carte è possibile “raccogliere virtualmente” calando una o più carte direttamente nel monte degli scarti purché siano di completamento ad un gioco valido **che comporti la chiusura.**

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

Mazziere

- 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 mazziere forma estraendole dal fondo del tallone

Punteggio arbitrato

- 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 burrachi 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"

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

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.

PRELIMINARI

ART. 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:

J o l l y 2 A K Q J 10 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

ART. 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 class. 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

ART. 3
PREPARAZIONE
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.

ART. 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^a 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 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

**ART. 5****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.

SVOLGIMENTO**ART. 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**

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 alla più bassa o viceversa 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

**ART. 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.

**ART. 8
RACCOLTA**

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono 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. 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 riscartata immediatamente a meno che il giocatore non dimostri di averne in mano un'altra uguale.

ART. 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"

ART. 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.

ART. 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

ART. 12
COMBINAZIONI

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

ART. 13
BURRACHI

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.

ART. 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.

ART.15
TIME OUT

All'annuncio del **TIME OUT**, inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziere della mano/smazzata in corso. (Il giro completo termina quindi con il mazziere 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, il giro deve essere effettuato solo ed esclusivamente se il mazziere sta

compiendo la nuova distribuzione. (Non durante la conta dei punti o la mescolatura)

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.

ART. 16

CHIUSURE

Tipologie e bonus

Al "monte"

Quando nel Monte degli scarti sono presenti **massimo due carte** è possibile "raccolgere virtualmente" calando una o più carte direttamente nel monte degli scarti

purché siano di completamento ad un gioco valido che comporti la chiusura.

Qualora nel monte degli scarti fossero presenti più di due carte ed il giocatore si comportasse come nel caso precedente, tutti i giochi realizzati al "monte" saranno momentaneamente congelati e la chiusura sarà resa valida al turno successivo

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.

ART. 17

PUNTEGGI

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

POSITIVI

- BURRACO PULITO bonus 200 M.P.
- BURRACO SEMPULITO 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

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 delta dei punti positivi e negativi realizzati.
- b) Alla fine di ogni **turno** ogni linea si attribuirà un punteggio in M.P. pari al delta 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 DEI 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	1100	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

 **ART. 18**
COMPILAZIONE
E CONSEGNA
SCORE

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**.

 **ART. 19**
SCORE:
VALIDITA'
CORREZIONI

Lo score consegnato all'arbitro diventa valido e definitivo.

Tuttavia se l'arbitro rileva un errore nella sua stesura (seppure la responsabilità dei conteggi è di tutto il tavolo) il solo errore correggibile è l'evidente errore di somma se evidenziato prima della classifica del turno e l'accoppiamento del successivo.

Se le coppie hanno invertito i punteggi, l'Arbitro rettificherà il risultato solo se il "tavolo", congiuntamente, riconosce l'errore commesso. Ciò potrà avvenire anche se è stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo.

Nel caso in cui l'errore non sia correggibile nel turno in corso le coppie siedono al tavolo designato dall'Arbitro il quale provvede al ripristino nel corso del turno successivo.

Se l'errore viene rilevato in una fase di gioco dipendente dai punteggi acquisiti (danese o similari), l'arbitro si comporterà nei seguenti modi:

- a) attuerà la correzione se non è stata affissa la posizione ai tavoli
- b) se la posizione ai tavoli è stata affissa farà iniziare il turno con le posizioni delle coppie ai tavoli pubblicate.
Provvederà a correggere il risultato alla fine del turno.

Durante lo svolgimento dell'ultimo turno di gara non sono ammesse correzioni agli score (pena l'assegnazione di un punteggio stabilito dall'arbitro

che non sia di vantaggio per nessuno) a meno che non venga richiesto l'intervento dell'arbitro che effettuerà personalmente la correzione firmando lo score.

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. 26

 **ART. 20
Irregolarità**

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.

 **ART. 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.

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.

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)

ART. 22 **CARTA** **ESPOSTA**

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
Tipologia
Procedure

Una carta esposta va obbligatoriamente **giocata per prima**, legandola a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi, altrimenti immediatamente scartata interrompendo il gioco.

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

CARTA CADUTA ACCIDENTALMENTE AL GIOCATORE:

1. Durante la propria fase di gioco:
Deve essere subito giocata altrimenti immediatamente scartata.

2. Quando giocano gli avversari o il compagno:
Al proprio turno deve essere subito giocata altrimenti immediatamente scartata

Il giocatore colpevole non potrà legare la carta esposta, **pena lo scarto immediato della stessa**, ai nuovi giochi aperti e alle sequenze “allungate” dal compagno.

ART. 23 **CARTA/E** **PENALIZZATA/E**

Si definisce “penalizzata” la carta (o le carte) che giocata impropriamente o esposta e non giocabile (art.22) deve essere scartata o conteggiata negativamente.

Tipologia Procedure

1. CARTA/E LEGATA ERRONEAMENTE, compresa la matta, deve essere immediatamente scartata.

2. CARTA/E ECCEDENTE CALATA IN COMBINAZIONE O SEQUENZA:

2.1 Errore rilevato al momento:
la carta/e eccedente deve essere immediatamente scartata

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

la carta/e eccedente deve essere posizionata al lato del tavolo ed utilizzata, al termine dei propri giochi, come scarto obbligatorio al turno successivo. Il gioco è da intendersi valido quindi non congelato

2.3 Errore rilevato nelle fasi successive:

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.

3. CARTA ESPOSTA (ART. 22)

Una carta (o carte) esposta è da intendersi penalizzata (da scartare) secondo quanto disposto dell'art. 22

NB: Dover "scartare immediatamente" comporta l'istantanea interruzione del gioco

ART. 24 "LANCIO"

È ammesso passare una carta o più carte al compagno perché la/e legghi ad un gioco esistente o ne sistemi uno nuovo.

È ammesso giocare la carta (o le carte) indirizzandola direttamente ossia "lanciandola" nello spazio dedicato alla linea per i propri giochi.

Qualora il "passaggio o lancio" della carta/e avviene 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".

La richiesta del compagno potrà non consentire il gioco più favorevole solo se con essa tale gioco sia stato suggerito.

ART. 25 CARTE MANCANTI O ECCEDENTI

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 la smazzata continua sino al raggiungimento di un risultato che viene convalidato. 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.

ART. 26 APERTURE ERRATE

Giochi errati
"Sanare"


Se un giocatore apre sequenze e/o combinazioni in maniera errata, o aggiunge carte in modo errato, queste possono essere sanate con UNA ED UNA SOLA CARTA (anche la matta) estratta dal ventaglio. La eventuale carta/e eccedente deve essere immediatamente scartata.

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 convalidare10-9-(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 (o delle carte eccedenti)

Lo scarto si intende secondo norma.

 **ART. 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

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 o ricordare di pescare

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

 **ART. 28**
PESCA
RACCOLTA
FUORI TURNO

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

RACCOLTA

Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco

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

Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco

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 ed allo scarto.

PESCA O RACCOLTA

Il giocatore colpevole **FA GIOCO**

Al momento della contestazione il giocatore colpevole deve:

1. interrompere il gioco;
2. posizionare gli eventuali giochi aperti in disparte, quindi momentaneamente congelati (per le carte legate vedi art. 27), che saranno resi validi solo al turno successivo;
3. preparare la carta di scarto posizionandola coperta ad un lato del tavolo. La mano ritorna al giocatore avente diritto;
4. al suo "turno effettivo" si limiterà al solo scarto della carta preparata in precedenza. I giochi congelati al punto 2 sono resi validi

PESCA dopo aver preso il pozzetto al volo

L'arbitro farà riposizionare la carta sul tallone dopo averla fatta visionare al giocatore che avrebbe dovuto pescare e farà scartare il giocatore colpevole rimandando il gioco del pozzetto al prossimo turno. Nel caso in cui il giocatore colpevole, fa gioco, l'Arbitro si regola come al caso precedente (punto 1 e 2) con l'unica differenza che il giocatore colpevole deve subito scartare

RACCOLTA dopo aver preso il pozzetto al volo

Il gioco viene interrotto, si ripristina il monte degli scarti ed il giocatore potrà effettuare solo lo scarto perdendo quindi il diritto di giocare il pozzetto al volo: potrà farlo solo al turno

successivo dopo aver pescato o raccolto (come se avesse preso il pozzetto con lo scarto). Nel caso in cui il giocatore colpevole, dopo aver raccolto le carte dal monte degli scarti, fa gioco, l'Arbitro si regola come al caso precedente (punto 1 e 2) con l'unica differenza che il giocatore colpevole deve subito scartare

ART. 29 **APERTURE DI** **COMBINAZIONI** **UGUALI**

Non è possibile aprire combinazioni uguali.

Nel caso ciò si verifichi, l'Arbitro consente l'aggiunta delle carte sulla

combinazione esistente congelandola.

Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una "matta" la seconda delle due deve essere obbligatoriamente scartata subito.

L'errore pone fine ad ogni attività del giocatore sino al suo prossimo turno di gioco.

NB: Se come ultimo gioco si apre una combinazione già esistente, l'arbitro si regolerà come al capoverso secondo del presente articolo e la chiusura sarà convalidata solo al turno successivo dopo aver pescato/raccolto e scartato "*fatto salvo quanto disposto dall'art.30 alla sez. "scarto di una matta" e dall'art.8 capoverso 5"*

ART. 30 **CHIUSURE**

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 legghi 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**¹¹⁾:
- combinazione/sequenza o aggiunta di una carta - .

¹¹⁾ Le/a carte/a che compongono l'ultimo gioco sono considerate "**carte penalizzate**" (vedi art.23) e

quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma

- B) la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale;
- C) il gioco procede regolarmente;

NB: La stessa procedura si applica anche nell'eventualità:

- di una erronea chiusura per "presa pozzetto" al volo o con scarto (il pozzetto è già stato preso dal compagno).

- Chiusura senza scarto (al volo) in assenza di burraco.

Scarto di una matta

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" scartando una "matta", deve riprendere in mano

"l'ultimo gioco effettuato", la matta rimane come scarto. Potrà chiudere al giro successivo.

Senza scarto:

- **calando una combinazione o sequenza**

L'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in possesso. Qualora il compagno del giocatore colpevole aprisse giochi che comprendono le carte ritornate in mano al compagno e/o aggiungesse carte a sequenze o combinazioni esistenti il giocatore colpevole non potrà farvi gioco - Vedi anche art. 22.

- **legando anche la carta di scarto**

Il penultimo gioco effettuato è ripreso in mano e l'ultima carta impropriamente legata viene scartata. Ovviamente si può chiudere solo al giro successivo.

ART. 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.

 **ART. 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**

1. Rinvenuta nel gioco appena aperto

Deve essere subito riconosciuta per eventualmente essere sanata (art.26) solo ed esclusivamente sul gioco dove è presente altrimenti immediatamente scartata.

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

Si procede come al precedente punto 1 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**

3. La carta deve essere resa riconoscibile ed il gioco è definitivamente congelato. Non è prevista la possibilità di sanare.

**CARTA FANTASMA RINVENUTA INSIEME ALLA
CARTA DI SCARTO**

4. Deve essere riconosciuta e considerata secondo quanto disposto dall'art.22 punto 2.

ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI

 ART. 33 ABBANDONO

In nessun caso è ammessa la sostituzione del giocatore o della coppia che deve allontanarsi.

Abbandono
Giustificato

La coppia presente al tavolo vincerà l'incontro con l'attribuzione del punteggio per "riposo" (art.34).

La coppia che ha abbandonato 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.

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.

La coppia colpevole di abbandono ingiustificato perde la partita a **0**

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

 ART. 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, non è possibile aggiungere coppie, tantomeno una coppia singola tale da formare un "tavolo incompleto".

Se, invece, già esiste un "tavolo incompleto" è facoltà dell'Arbitro - sempre che sia ancora in corso di svolgimento il primo turno di gioco - completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata.

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.

Se la coppia o la squadra non è pronta ad iniziare il gioco entro **5 minuti** dal via dell'arbitro incorrerà in una "**ammonizione**".

Ritardo durante
il corso del
torneo

Per ritardi superiori ai **5 minuti** vengono applicate le seguenti PENALITA':

da 5,01 a 10 minuti:

la coppia o 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;

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 ecc. ecc.)

RECLAMI**ART. 35****RICORSI**

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

**ART. 36****TEMPI**

Avverso le decisioni dell'Arbitro di sala si può sporgere reclamo chiedendo l'immediato intervento del Direttore del Torneo.

Per la revisione dei punteggi errati in classifica è possibile sporgere reclamo al Direttore del Torneo, entro e non oltre i 15 (quindici minuti) dall'esposizione della classifica.

PASSATI I 15 MINUTI SENZA ALCUN RECLAMO LA CLASSIFICA SARÀ DEFINITIVA E VALIDA A TUTTI GLI EFFETTI.

I POTERI DELL'ARBITRO

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 del Direttore del Torneo.

In casi dubbi o di particolare interesse circa la loro regolamentazione **deve** essere stilato dall'Arbitro rapporto da inviare alla segreteria FIBGUR 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 ovvero 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 arbitrare;
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 arbitrare" definito dall'arbitro;
13. Evitare di "spillare" la carta pescata

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



Il burraco a tre o 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.

INDICE

Abbandoni - Art. 33.....	21	Carta mancante	17
Ammonizioni.....	15; 16; 21; 25	Mazzo di carte Art. 1	7
Apertura combinazioni uguali - Art. 29.....	19	Mescolatura e svolgimento	8
Aperture errate - Art. 26	17	Pesca - Art. 7	10
Bonus.....	12	Pesca obbligatoria.....	10; 18
Burrachi - Art. 13	11	Pesca raccolta fuori turno - Art. 28.....	18
Burraco a tre o cinque.....	26	Poteri dell'arbitro	24
Carta caduta accidentalmente	16	Pozzetti irregolari - Art. 21	15
Carta fantasma	20	Preparazione e svolgimento - Art. 3	8
Carte a ventaglio.....	25	Punteggi	12
Carte esposte - Art. 22	16	Punteggi non conteggiati - Art. 31.....	19
Carte mancanti o eccedenti - Art. 25	17	Raccolta - Art. 8.....	10
Carte penalizzate - Art. 23	16	Raccolta obbligatoria.....	10
Chiedere carte possedute	25	Reclami	
Chiusure - Art. 16.....	12	Ricorsi - Art. 35	23
Chiusure irregolari - Art. 30	19	Tempi - Art. 36	23
Combinazioni - Art. 12.....	11	Riposo	
Commenti	25	Riposo	21
Compilazione e consegna scores - Art. 18	14	Ritardi - Art. 34	21
Comportamento dei giocatori	25	Sanare	17
Conteggi	25	Scambio di informazioni.....	15
Due naturale	11	Scartare secondo norma.....	5
Fuori turno.....	16	Scartare secondo regola	5
Giochi validi - Art. 9	11	Scarto delle matte - Art. 14.....	11
Lancio - Art. 24	17	Sequenze - Art. 11	11
Leggi generali irregolarità	15	Spillare.....	25
Linea e posizione al tavolo	8	Svolgimento procedura - Art. 6	10
Mancata pesca o raccolta - Art. 27	18	Tavoli - Art. 2	7
Matte - Art. 10	11	Tempi di gioco - Art. 5	9
Mazzo		Time out - Art. 15	11
Carta eccedente.....	17	Validità correzioni scores - Art. 19.....	14



Ente di Promozione Sportiva
riconosciuta dal Coni

ENTE NAZIONALE DEMOCRATICO DI AZIONE SOCIALE

Via Merulana, 48 - 00185 Roma