



Codice di Gara

aggiornato al 01 aprile 2014

Redazione a cura di L. Giannecchini



SEZIONE A – REGOLE GENERALI.....	Pag. 02
SEZIONE B – SVOLGIMENTO.....	Pag. 06
SEZIONE C – IRREGOLARITA' ED ANOMALIE.....	Pag. 12
SEZIONE D – ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI.....	Pag. 17
SEZIONE E – RECLAMI.....	Pag. 18
SEZIONE F – POTERI DELL'ARBITRO.....	Pag. 19
SEZIONE G – NORME COMPORTAMENTALI DEL GIOCATORE.....	Pag. 20

SEZIONE A – REGOLE GENERALI

ART. 1 – 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. Nell'applicare il codice di gara l'Arbitro deve tener sempre presente l'essenza e lo spirito del gioco.

ART. 2 - 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.

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: Una combinazione (o sequenza) viene congelata "definitivamente" quando a seguito di particolari irregolarità. La stessa non potrà più essere utilizzata per combinazioni future. Al termine della smazzata verranno considerati positivi i punti relativi alle carte in essere prima dell'infrazione e negative quelle aggiunte successivamente. Soltanto l'eventuale burraco realizzato prima del congelamento sarà considerato valido.

Congelamento temporaneo: Una combinazione (o sequenza) viene congelata "temporaneamente" a seguito di particolari irregolarità; la stessa viene resa nuovamente "in gioco" quando il turno torna a chi ha commesso l'infrazione.

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: Qualsiasi atto di gioco quale: pescare/raccogliere, legare carte, aprire combinazioni/sequenze e scartare.

Gioco al monte: Quando nel Monte degli scarti sono presenti non più di due carte è possibile "raccogliere virtualmente" calando una o più carte direttamente nel monte degli scarti purché completino un gioco valido che comporti la chiusura.

Gioco: Il complesso di giocate fatte

Gioco errato: E' considerato gioco errato:

- 1) L'apertura di una sequenza nuova che presenti almeno una carta di seme differente dalle altre;
- 2) L'apertura di una combinazione che presenti almeno una carta di valore diverso dalle altre;
- 3) L'aggiunta su una sequenza di una o più carte di seme differente da quello della sequenza stessa;
- 4) L'aggiunta su una combinazione di una o più carte di valore diverso da quello della combinazione.

Irregolarità: L'infrazione delle corrette procedure stabilite dal Codice.

Lancio: Lanciare 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.

Punteggi: 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".

Scarto immediato: Quando l'arbitro determina un'irregolarità che preveda l'immediata interruzione del gioco con lo scarto della/delle carte penalizzate; in caso di più carte da scartare l'ordine seguirà il seguente criterio: dal valore più alto a quello più basso (ove le carte avessero lo stesso valore l'ordine sarà: cuori, quadri, fiori, picche).

Scarto: Carta scartata dai giocatori che va a formare il monte scarti.

Score: Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti durante ogni smazzata; al termine della partita la differenza dei M.P. acquisiti determinerà il risultato della stessa in V.P. secondo il range di riferimento indicato.

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 / distribuzione: La suddivisione delle carte di gioco a favore dei giocatori; il mazziere dovrà distribuire in senso orario 11 carte per giocatore; il giocatore alla destra del mazziere (colui che effettua il "taglio") dovrà creare due pozzetti da 11 carte.

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 la distribuzione.

Tavolo: Due linee di giocatori presenti.

Tavolo "Incompleto": E' il tavolo dove vi è l'assenza di una linea.

Time Out: Segnalazione da parte dell'arbitro della fine della partita. Dopo la "chiamata" dell'arbitro il gioco torna al mazziere e, successivamente al suo scarto, inizia un giro completo.

Tempo di gioco: Il tempo stabilito dal regolamento entro il quale i giocatori devono terminare il turno.

Turno di gioco: Periodo in cui il giocatore può fare il proprio gioco.

Ultimo gioco effettuato: Si intende l'ultima carta legata o l'ultima combinazione o 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.

ART. 3 - 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 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. 4 - TAVOLI

Il 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:

- **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

ART. 5 - PREPARAZIONE SVOLGIMENTO

Prima di iniziare il turno, i giocatori al tavolo loro assegnato, estraiono 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 estraiono un jolly essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraiono 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. 6 - 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 (l'ultima mescolata è comunque di competenza del mazziere);
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.

Nel caso in cui:

- non vengano osservate le regole previste ai punti a) e b) del precedente paragrafo (ovvero se i giocatori hanno visto le carte o girato la 1° carta del tallone prima del via dell'arbitro) la distribuzione deve essere ripetuta.
- 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.
- vi sia stata un'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. 7 TEMPI DI GIOCO

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

Turni da	1 Smazzata (Solo per campionati o tornei a carte preparate)	Tempo 11 ' a turno
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 al tempo di gioco residuo.

SEZIONE B - SVOLGIMENTO

ART. 8 - PROCEDURA

Il mazziere terminate le operazioni di cui all'art. 6 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 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 sè.

ART. 9 – 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. 10 – 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. 11 - 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 "MATTÀ"

ART. 12 – 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.8.). **NON SI POSSONO CALARE COMBINAZIONI DI PINELLE O JOLLY.**

ART. 13 – 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. 14 – COMBINAZIONI

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

ART. 15 – 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. 16 - 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.17 - TIME OUT

Per il principio che tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di possibilità di fare gioco in assenza di chiusura al termine del tempo di gioco l'arbitro annuncerà la seguente frase: "Termina ora il tempo di gioco. Dopo lo scarto del mazziere inizia l'ultimo giro". Risulta chiaro che se il mazziere ha già scartato ed il giocatore seguente non ha ancora pescato il gioco proseguirà ancora sino al mazziere e terminerà; se, invece, il giocatore seguente ha raccolto o pescato, il gioco tornerà al mazziere quindi si farà un ultimo giro.

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. 18 - CHIUSURE

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. 19 - 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

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

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

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.

FAC SIMILE SCORE A SQUADRE

TORNEO A SQUADRE Score "SALA CHIUSA"				TORNEO A SQUADRE Score "SALA APERTA"			
Tavolo	Turno	Nord-Sud Squadra "B"	Est-Ovest Squadra "A"	Tavolo	Turno	Nord-Sud Squadra "A"	Est-Ovest Squadra "B"
	Base				Base		
1 ^a Mano	Punti			1 ^a Mano	Punti		
	TOTALE				TOTALE		
	Base				Base		
2 ^a Mano	Punti			2 ^a Mano	Punti		
	TOTALE				TOTALE		
				Riporto Sala Chiusa			
				COMPLESSIVO			
				Sottrarre valore minore			
				Solo risultato positivo			
				Squadra "A" V.P.		Squadra "B" V.P.	
				Squadra "A" Firma		Squadra "B" Firma	
AL TERMINE DELLA PARTITA PORTARE QUESTO SCORE IN SALA APERTA							
PER PROCEDERE COI CONTEGGI FINALI, EVITANDO DI AVVICINARSI							
FINO AL TERMINE DELLA EVENTUALE PARTITA ANCORA IN CORSO.							
FIBAS - Viale Masini, 34 - 40126 Bologna - www.federburraco.it							
				Differenze V.P.			
				Da 555 a 800	13-7	Da 1605 a 1900	17-3
				Da 0 a 150	10-10	Da 805 a 1050	14-6
				Da 155 a 350	11-9	Da 1905 a 2200	18-2
				Da 1055 a 1300	15-5	Da 2205 a 2500	19-1
				Da 355 a 550	12-8	Da 1305 a 1600	16-4
						Oltre 2500	20-0

 TORNEO A SQUADRE 					 TORNEO A SQUADRE 						
Score "SALA CHIUSA"					Score "SALA APERTA"						
		Nord-Sud		Est-Ovest			Nord-Sud		Est-Ovest		
Tavolo	Turno	Squadra "B"		Squadra "A"	Tavolo	Turno	Squadra "A"		Squadra "B"		
1 ^a Mano	Base					1 ^a Mano	Base				
	Punti						Punti				
	TOTALE						TOTALE				
2 ^a Mano	Base					2 ^a Mano	Base				
	Punti						Punti				
	TOTALE						TOTALE				
3 ^a Mano	Base					3 ^a Mano	Base				
	Punti						Punti				
	TOTALE						TOTALE				
4 ^a Mano	Base					4 ^a Mano	Base				
	Punti						Punti				
	TOTALE						TOTALE				
					Riporto Sala Chiusa						
					COMPLESSIVO						
					Sottrarre valore minore						
					Solo risultato positivo						
					Squadra "A" V.P.		Squadra "B" V.P.				
					Squadra "A" Firma		Squadra "B" Firma				
					Differenze V.P.		Da 555 a 800	13-7	Da 1605 a 1900	17-3	
					Da 0 a 150		10-10	Da 805 a 1050	14-6	Da 1905 a 2200	18-2
					Da 155 a 350		11-9	Da 1055 a 1300	15-5	Da 2205 a 2500	19-1
					Da 355 a 550		12-8	Da 1305 a 1600	16-4	Oltre 2500	20-0
<p>AL TERMINE DELLA PARTITA PORTARE QUESTO SCORE IN SALA APERTA</p> <p>PER PROCEDERE COI CONTEGGI FINALI, EVITANDO DI AVVICINARSI</p> <p>FINO AL TERMINE DELLA EVENTUALE PARTITA ANCORA IN CORSO.</p> <p>FIBAS - Viale Masini, 34 - 40126 Bologna - www.federburraco.it</p>											

RANGE DI RIFERIMENTO PRESENTE SUGLI SCORE PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

1 SMAZZATA			
Diff.	MP	Victory	Points
0	30	10	10
35	60	11	9
65	120	12	8
125	180	13	7
185	230	14	6
235	280	15	5
285	330	16	4
335	380	17	3
385	430	18	2
435	500	19	1
	oltre	20	0

2 SMAZZATE			
Diff.	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	20	0

3 SMAZZATE			
Diff.	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	20	0

4 SMAZZATE			
Diff.	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	20	0

1-4 SMAZZ.			SQUADRE
Diff.	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	20	0

Carte "smazzate al tavolo"
 Nei tornei con "carte smazzate al tavolo" di qualunque tipo (individuali, coppie o squadre, valgono le scale qui indicate.

Carte "uguali"^R
 Nei tornei con carte uguali individuali o a coppie, i valori di fine/inizio scala devono quasi coincidere. Per convenzione si ha:
 inizio scala = fine scala precedente+0,001
 Nei tornei a squadre, mancando decimali valgono le scale qui indicate.

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. 21 - 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.
- c) 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.

SEZIONE C – IRREGOLARITA' ED ANOMALIE

ART. 22 – RICHIESTA DI INTERVENTO ARBITRALE

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, chiunque dei giocatori al tavolo può evidenziarla e richiedere l'intervento dell'Arbitro. Le irregolarità di gioco devono essere contestate e segnalate immediatamente all'Arbitro che applicherà le penalità stabilite dal codice. Un giocatore non può chiedere spiegazioni sulle regole del gioco durante lo svolgimento della partita, né all'arbitro né agli altri giocatori.

PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITÀ

A seguito della richiesta di intervento dell'Arbitro, quest'ultimo ricostruisce la situazione di gioco contestata ascoltando per primo il giocatore che ha effettuato la chiamata.

Preso atto di tutte le indicazioni dei giocatori determina la ripresa del gioco anche assegnando penalità e/o sanzioni.

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" prenda 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. 28. 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 1 V.P. e 100 M.P. in classifica generale.

ART. 23 - 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 – Quando, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione restasse sul tavolo un pozzetto dalla smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile quando il gioco sia regolarmente iniziato (art.6): si dovrà pertanto proseguire la smazzata sino al termine e il risultato sarà comunque 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. 22 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. 30).

Pozzetto preso in diretta – Il pozzetto preso in diretta prevede la prosecuzione del gioco.

Qualora la presa pozzetto in diretta sia successiva ad una giocata errata il gioco proseguirà come segue:

- 1) **Il giocatore non ha ancora aperto e visto il pozzetto:** il gioco si interrompe con la modalità dello "scarto immediato" (vedere Definizioni); il pozzetto dovrà essere rimesso al suo posto
- 2) **Il giocatore ha aperto e visto il pozzetto ma non ha fatto gioco:** il gioco si interrompe con la modalità dello "scarto immediato" (vedere Definizioni); il pozzetto rimane congelato in mano al giocatore, è soggetto alle eventuali penalità dell'art. 25, e potrà essere giocato dopo che le/a carte/a del gioco errato sono state scartate secondo norma; il compagno non potrà chiudere fino al ripristino del gioco regolare.
- 3) **Il giocatore ha aperto e visto il pozzetto e ha fatto gioco:** il gioco si interrompe con la modalità dello "scarto immediato" (vedere Definizioni); tutti i giochi integrati con carte del pozzetto o i giochi nuovi aperti sono

temporaneamente congelati. I giochi congelati saranno resi validi al turno successivo. Le carte del gioco errato saranno messe da parte e conteggiate negativamente a fine smazzata.

P.S. Questa regola, si rende necessaria in quanto non è possibile ripristinare il pozzetto già visto. L'intervento arbitrale, che penalizza inevitabilmente anche la coppia avversaria, punisce infatti "il tavolo" per non aver seguito con attenzione lo svolgimento del gioco.

ART. 24 - 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 palesamente 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, a nuovi giochi aperti e a sequenze "allungate" dal compagno.

ART. 25 - CARTA/E PENALIZZATA/E

Si definisce "penalizzata" la carta (o le carte) che giocata impropriamente o esposta e non giocabile (art.24) 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. 24) Una carta (o carte) esposta è da intendersi penalizzata (da scartare) secondo quanto disposto dell'art. 24

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

ART. 26 - "LANCIO"

Il lancio è ammesso SOLO nei seguenti casi:

- a) SE prima si dichiara la collocazione delle carte.
- b) Se si lanciano tre o più carte per aprire un nuovo gioco
- c) Se la carta o le carte lanciate cadono perfettamente sul gioco voluto.

Diversamente se invece la carta o le carte lanciate cadono su un altro gioco, od anche solo lo lambiscono, in assenza di preventiva dichiarazione, **E CIO' CREA UN RAGIONEVOLE DUBBIO** (valutato dall'Arbitro), devono essere scartate secondo l'art. 25.

Il passare una o più carte al compagno perché le legni ad un gioco è ammesso SOLO SE prima se ne dichiara la collocazione, o se si passano tre o più carte per aprire un nuovo gioco. Diversamente la carta o le carte passate dovranno essere scartate secondo l'art. 25.

ART. 27 - CARTE MANCANTI O ECCEDENTI

E' possibile che una o più carte siano mancante dal mazzo oppure 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. 28 – SANARE UN GIOCO

Qualora un giocatore apra una sequenza o una combinazione incompleta avrà la possibilità di sanarla con una o più carte (di cui eventualmente anche una matta) potendo poi proseguire il gioco.

Es. apertura di 8-6-4 di cuori: se il giocatore ha in mano il 5 e il 7 o anche una di queste carte ed una matta è sua facoltà sanare completamente il gioco.

Nel caso in cui il gioco incompleto non si possa o non si voglia sanare completamente (non si dispone di entrambe le carte o di una sola carta e della matta) il gioco va interrotto con la modalità dello "scarto immediato" (vedere Definizioni)

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).

Un gioco incompleto diventa "Gioco errato" (vedere Definizioni) nel momento in cui il giocatore passi ad altro gioco o ad altra aggiunta senza sanare quello incompleto.

In questo caso i giochi successivamente aperti o incrementati saranno congelati temporaneamente (vedi Definizioni) e il gioco dovrà essere interrotto ponendo in essere lo "scarto immediato" (vedere Definizioni)

La stessa regola vale per l'aggiunta di carte a giochi esistenti in modo incompleto (es. su 8-7-6 cuori si aggiunge il 4); se è possibile sanare con il 5 o una matta il gioco prosegue diversamente si interrompe con lo scarto della/e carta/e erroneamente aggiunte (prima la più alta e poi le restanti in ordine decrescente).

ART. 29 – GIOCO ERRATO

Se un giocatore durante il proprio turno di gioco apre un gioco errato o aggiunge carte in modo errato, (vedi Definizioni) potrà sanare l'errore con **una sola carta**, estratta dal ventaglio e interrompendo il gioco scartando la carta/e eccedenti con la modalità dello scarto immediato.

ART. 30 - MANCATA PESCA O RACCOLTA PROCEDURE

Se un giocatore, senza preventivamente avere pescato ed in procinto di effettuare un qualsiasi gioco, viene avvisato dagli avversari, non esiste infrazione e può pescare e continuare; se invece, nelle stesse condizioni, viene avvisato dal compagno, l'infrazione esiste ed è equivalente all'aver effettuato il gioco senza preventivamente pescare o raccogliere: il giocatore avvisato dell'omissione deve interrompere il proprio 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. 31 - PESCA o 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:

Se 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. 25), che saranno resi validi solo al turno "effettivo";
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. 32 - 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 definitivamente. Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una "matta" la seconda delle due deve essere obbligatoriamente scartata subito. L'errore comunque pone fine al turno del giocatore "colpevole".

NB: Nell'ipotesi che questo errore sia fatto in occasione della chiusura, la chiusura sarà convalidata solo ed esclusivamente se una volta congelato il gioco in esso vi sia la presenza di massimo UNA MATTA!

ART. 33 – CHIUSURE

Senza 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**^[1]: - combinazione/sequenza o aggiunta di una carta - .
- 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.

^[1] *Le/a carte/a che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (vedi art.25) e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma*

Con Burraco, scartando 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 fino al termine della smazzata - Vedi anche art. 24.

- **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.

Non si può chiudere una smazzata finché non hanno giocato almeno una volta tutti e quattro i giocatori: di conseguenza si può chiudere solo a partire dal secondo giro.

ART. - 34 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 arbitrario.

ART. 35 - 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 essere eventualmente essere sanata (art.28) solo ed esclusivamente sul gioco dove è presente; qualora non fosse possibile sanare, il gioco va interrotto e la carta oggetto della contestazione va immediatamente scartata.
2. **Rinvenuta in un gioco aperto in quel turno ma dopo aver aperto altri giochi** - 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. La carta fantasma sarà pagata negativamente a fine smazzata.

CARTA FANTASMA RINVENUTA INSIEME ALLA CARTA DI SCARTO

3. Deve essere riconosciuta e considerata secondo quanto disposto dall'art. 24 punto 2.

SEZIONE D – ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI

ART. 36 - 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". La coppia che ha abbandonato avrà l'incontro perso con l'attribuzione del punteggio per "riposo" previsto dall'art. 37. Nel caso in cui tale punteggio risulti penalizzante in relazione alla media dei punteggi ottenuti dalla coppia sino a quel momento l'arbitro provvederà all'assegnazione di un punteggio congruo. **QUALORA ENTRAMBE LE COPPIE AL TAVOLO ABBANDONINO IL TORNEO, IL PUNTEGGIO LORO ATTRIBUITO SARÀ PARI A ZERO.**

Abbandono Ingiustificato In caso di abbandono "INGIUSTIFICATO" (es.: litigio, contestazione, ecc.) il giocatore o la coppia colpevole viene deferito alla Giustizia Sportiva. Alla coppia che resta regolarmente al tavolo dopo l'abbandono degli avversari è attribuito un punteggio per "riposo" così come previsto dall'art. 37. Nel caso in cui tale punteggio risulti penalizzante in relazione alla media dei punteggi ottenuti dalla coppia sino a quel momento l'arbitro provvederà all'assegnazione di un punteggio congruo. 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 **ZERO**.

NB: EVENTUALI DEROGHE ALL'ARTICOLO 36, DEVONO ESSERE COMUNICATE DALLA DIREZIONE DI GARA PRIMA DELL'INIZIO DEL TORNEO

ART. 37 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.

Ritardo durante il corso del torneo - Se la coppia o la squadra non è pronta ad iniziare il gioco entro 5 minuti dall'ora stabilita incorrerà in una "ammonizione".

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

- da 5,01 a 10 minuti: la coppia o squadra ritardataria verrà penalizzata di **100 M.P.**
- dopo i 10 minuti: l'incontro viene dato vinto alla coppia presente con un **"PUNTEGGIO PER RIPOSO"**

PUNTEGGIO PER RIPOSO:

La coppia presente al tavolo conseguirà il seguente punteggio:

Turni da 2 mani: 305 M.P. e 14 V.P.

Turni da 3 mani: 355 M.P. e 14 V.P.

Turni da 4 mani: 305 M.P. e 12 V.P.

Per differenza la coppia non presente al tavolo conseguirà il seguente punteggio:

Turni da 2 mani: - 305 M.P. e 6 V.P.

Turni da 3 mani: - 355 M.P. e 6 V.P.

Turni da 4 mani: - 305 M.P. e 8 V.P.

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.).

SEZIONE E – RECLAMI

ART. 38 RICORSI

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

ART. 39 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.

SEZIONE F – POTERI DELL'ARBITRO

ART. 40 POTERI ARBITRALI

Per tutto ciò che non è previsto da questo codice di gara l'Arbitro potrà, a secondo il suo insindacabile giudizio:

- 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.

Dopo essersi consultato con il Direttore del Torneo (se previsto) potrà inoltre 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

In casi dubbi o di particolare interesse circa la loro regolamentazione **l'Arbitro dovrà stilare un rapporto** ed inviarlo alla segreteria della Federazione.

SEZIONE G – NORME COMPORTAMENTALI DEL GIOCATORE

ART. 41 NORME COMPORTAMENTALI

Fatto salvo tutto quanto risieda nel decoro e nell'educazione del singolo, il giocatore che si siede al tavolo di gioco deve :

1. Prestare la giusta attenzione alla gara;
2. Non dialogare, né fare commenti gratuiti prima e durante il gioco, in particolar modo riferendosi al valore dell'avversario, alla carenza o abbondanza di Pinelle o Jolly;
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 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

L'ARBITRO, CHIAMATO AL TAVOLO, APPURATO IL COMPORTAMENTO NON CONGRUO RISPETTO ALLE NORME CITATE DA PARTE DI UNO O PIU' GIOCATORI PUO' IMPARTIRE LE SANZIONI E/O PENALIZZAZIONI CHE REPUTA PIU' CONSONE AL CASO (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

...E SICCOME GIOCATE TROPPO LENTI E AI CAMBI FATE UN GRANDE CONFUSIONE, INVECE DI TRE MANI PER TAVOLO CON 6 CAMBI, FARETE 9 MANI SU OGNI TAVOLO E DARO' UN CAMBIO SOLO.
...VIGE L'OBBLIGO DI NON FUMARE E CHI VINCE SARÀ SOTTOPOSTO A CONTROLLO ANTIDOPING.

