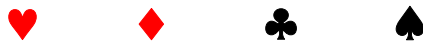




Scala 40



Codice di Gara

INDICE ANALITICO

DEFINIZIONI

PRELIMINARI

- Art. 1 Mazzo di carte
- Art. 2 Sistemazione ai tavoli e turni di gioco
- Art. 3 Preparazione e svolgimento
- Art. 4 Mescolatura e distribuzione
- Art. 5 Tempi di gioco
- Art. 6 Procedura
- Art. 7 Apertura
- Art. 8 Jolly
- Art. 9 Giochi validi Sequenze Combinazioni

LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITA'

- Art. 10 Premessa generale

CARTE

- Art. 11 Carte esposte e penalizzate
- Art. 12 Giochi errati
- Art. 13 Carte mancanti o eccedenti
- Art. 14 Punti negativi non conteggiati alla fine
- Art. 15 Mancata pesca e altri interventi irregolari
- Art. 16 Pesca, raccolta o giocata fuori turno
- Art. 17 Apertura di sequenze e combinazioni uguali
- Art. 18 Raccolta dal monte degli scarti

CHIUSURE

Art. 19 Chiusura del gioco

Art. 20 Chiusura impossibile per mancanza scarto¹

Art. 21 Time out e fasi del gioco

PUNTEGGI E SCORE

Art. 22 Punteggi

Art. 23 Compilazione e consegna score

Art. 24 Validità degli scores e correzioni

ABBANDONO DELLA GARA E RITARDI

Art. 25 Abbandono gara

Art. 26 Ritardo ad un torneo

DEFINIZIONI

Apertura

Calare sul tavolo le proprie carte ordinate in Sequenze e combinazioni per almeno 40 punti

Aprire i giochi

Esporre sul tavolo le proprie carte ordinate in Sequenze e combinazioni

Carta Esposta

La carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è vista almeno da un giocatore

Carta Penalizzata

Si definisce penalizzata, la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata

Chiusura

Aver calato tutte le carte in proprio possesso scartandone una

Combinazione

Insieme di tre o quattro carte uguali per valore di diverso seme

2

Congelare un gioco

Un gioco (sequenza o combinazione) viene congelato quando non vi è la possibilità di legarvi altre carte

Legare

Aggiungere una o più carta a giochi già calati

Jolly

Carte che possono assumere il valore di qualunque carta

Monte degli scarti

Carte scoperte sul tavolo e scartate dai giocatori durante le varie fasi del gioco

Pescare dal Tallone

Prendere del tallone una delle carte coperte

Raccogliere dal Monte degli scarti

Prendere la carta scartata dal giocatore alla nostra sinistra

Scarto

Carta estratta dal ventaglio e posta sul monte degli scarti

Sequenza

Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme

Tallone

Carte residue dopo la distribuzione e poste al centro del tavolo

Time Out

Fine del turno di gioco

Ultimo gioco effettuato

L'insieme delle carte (combinazione o sequenza) o la carta legata per ultimo

Ventaglio

Disposizione obbligatoria delle carte in mano al giocatore in modo che sia ben visibile a tutti i giocatori del tavolo il numero delle carte possedute

3

PRELIMINARI

Art. 1 Mazzo di carte

La Scala 40 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

Il rango delle carte di ogni seme in ordine decrescente è

A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Il Jolly è la carta di rango più elevata e può sostituire qualunque carta

Art. 2 Sistemazione ai tavoli e turni di gioco

Ad ogni tavolo siedono quattro giocatori ed i tavoli sono numerati nella sequenza stabilita dall'arbitro

Accoppiamento ai tavoli

Ogni giocatore si iscrive personalmente e l'accoppiamento cambia ad ogni turno

Assegnazione dei posti

La formazione ai tavoli al primo turno di gioco viene effettuata

4

- 1) per seduta libera dei giocatori
- 2) dall'arbitro che ne dà preventiva comunicazione ai Partecipanti in base all'ordine di iscrizione
- 3) per sorteggio

L'abbinamento per i turni successivi può essere effettuato, previa comunicazione ai partecipanti, con i seguenti sistemi

Sistema Danese

primo classificato contro secondo, terzo e quarto etc.

Sistema Mitchell

I giocatori si spostano nei tavoli senza posizioni di classifica

L'accoppiamento ai tavoli, una volta effettuato, non può più essere modificato

Art. 3 Preparazione e svolgimento

Il giocatore che estrae la carta più alta sceglie la propria posizione al tavolo e viene servito dal giocatore che ha estratto la carta più bassa

A parità di carta estratta a livello di rango delle carte, vale il rango dei semi. Nel caso in cui due o più giocatori estraggono un Jolly essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono nuovamente una carta per stabilire chi avrà diritto di scelta. Gli altri giocatori si siedono in rotazione secondo il valore delle carte pescate

E' obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformità avvertire l'arbitro che provvede alla sostituzione

5

Art. 4 Mescolatura e distribuzione

Il mazziere mescola le carte, dando la possibilità ad ogni giocatore di mescolarle preventivamente, operando in modo da non far vedere l'ultima carta; fa spaccare il mazzo al giocatore alla sua sinistra, ricomponendolo e cominciando a distribuire le carte una per volta, in senso antiorario, fino ad arrivare a 13 carte per giocatore

Nel caso che una carta sia vista nel corso della distribuzione tutta l'operazione (mescolatura, alzata,distribuzione) sarà ripetuta

Avvenuta la distribuzione, i giocatori devono controllare le carte contandole coperte. Il mazziere, dopo essersi accertato dell'esatta distribuzione delle carte, scoprirà una carta collocandola sul tallone

Al via dell'arbitro i giocatori potranno vedere le proprie carte ed iniziare il gioco, inteso per tale la pesca dal tallone o la raccolta dal monte degli scarti. E' vietato cominciare il gioco prima che l'arbitro abbia dato ufficialmente inizio al turno, pena l'annullamento della mano di gioco iniziata

Errori di distribuzione

Nel caso vi sia stata una errata distribuzione delle carte (es. in senso orario, o in numero errato) e ciò viene fatto rilevare prima dell'inizio del gioco, si ripete tutta l'operazione

Per gioco iniziato s'intende

- Quando l'arbitro dà il via (prima smazzata)
- Quando il mazziere, avvenuta la distribuzione e constatata l'esatta distribuzione delle carte, scopre la carta sul tallone (smazzate successive)

Il mazziere, pertanto, è tenuto a verificare l'esatta distribuzione delle carte prima di scoprire la carta sul tallone

A questo punto, a gioco iniziato, qualsiasi errore nella distribuzione non potrà essere più sanato ed i risultati acquisiti resteranno validi a tutti gli effetti

Carta scoperta all'interno del tallone

Nel caso in cui, durante una fase di gioco, una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, queste devono essere ricoperte, lasciandole nella stessa posizione in cui sono state rinvenute. Il gioco prosegue regolarmente

Art. 5 Tempi di gioco

Nei tornei sociali si giocano 5 turni di gioco da 5 chiusure a turno

Art. 6 Procedura

Dopo il via dell'arbitro, chi è di mano può pescare dal tallone oppure può raccogliere la carta che forma il monte degli scarti

Si può raccogliere la carta scartata dall'avversario solamente se si possiedono in mano combinazioni o sequenze per almeno 40 punti o che si possa realizzarli con la stessa carta che raccogliamo

Queste combinazioni o sequenze vanno obbligatoriamente calate sul tavolo davanti al giocatore che li ha aperti (Apertura)

Il giocatore termina ogni sua attività con lo scarto di una carta

7

I tempi di gioco possono riassumersi quindi in

Presca (pesca o raccolta)

Apertura (obbligatoria se si raccoglie la carta dal monte degli scarti)

Gioco

Scarto **Chiusura**

Dopo lo scarto nessun'altra azione è consentita

Non si può scartare una qualsiasi carta che lega a giochi già aperti sul tavolo. Ciò potrà avvenire solamente avendo tutte carte che legano o per la chiusura

Una carta è presa (raccolta o pescata) quando è stata anche parzialmente sollevata dal tallone o dal monte degli scarti

Una carta s'intende giocata quando è stata anche parzialmente poggiata sul tavolo

Le carte del monte degli scarti possono essere allargate solo dal giocatore di turno

Le carte del tallone devono rimanere compatte per tutta la durata della partita

Un giocatore se ha già effettuato l'apertura può prendere la carta del monte degli scarti senza obbligo di calare , può inoltre, legare carte ai giochi aperti anche da altri giocatori. Se nei giochi aperti vi è un jolly ed egli è in possesso della carta di cui il jolly fa le veci può metterla al posto del jolly ed appropriarsi dello stesso senza obbligo di calarlo

Art. 7 Apertura

Valore delle carte per l'apertura

Nel gioco della scala 40 il valore di ogni singola carta corrisponde a

JOLLY	valore della carta sostituita ⁸
ASSO	11 punti Tranne quando è in scala con il 2 che vale 1
K Q J 10	10 punti
9 8 7 6 5 4 3 2	il valore nominale

Art. 8 Jolly

Chi cala un jolly deve dichiararne il valore ed il seme

Se ciò non avviene si segue questa regola

jolly calato con una carta rossa e/o nera il seme del colore corrispondente

jolly calato con due carte rosse o nere (cuori vale picche e quadri vale fiori o viceversa)

Viene sempre presa in considerazione la carta calata sotto il jolly

Quando il jolly è la carta calata sul tavolo si considera quella sopra

Nelle sequenze e/o combinazioni il Jolly può essere sostituito solo dalla carta della quale fa le veci

Il jolly come la carta che lega a giochi aperti può essere scartato solamente per la chiusura finale

Art. 9 Giochi validi Sequenze Combinazioni

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con

Sequenze ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme

Combinazioni di tre o quattro carte uguali, ma non dello stesso seme

9

Ogni gioco aperto può contenere anche più di un jolly

Le **sequenze** possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte)

A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Matta

L'Asso nelle sequenze è unico, e può essere legato sia al 2 o al K

Le **combinazioni** possono essere formate da un massimo di 4 carte, compresa l'eventuale matta

Leggi sulle irregolarità

Art. 10 Premessa Generale

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, chiunque dei giocatori partecipanti al gioco può evidenziare l'irregolarità sorta e deve chiamare l'arbitro

A questo punto nessun giocatore ha la facoltà di continuare il gioco se prima l'arbitro non avrà spiegato come provvedere alla rettifica e avrà assegnato l'eventuale penalità

Perdita del diritto alla penalità

Il diritto a penalizzare una irregolarità può essere annullato se

- 1) Uno dei giocatori del tavolo prende una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'arbitro
- 2) Evidenziata l'irregolarità, non viene chiamato l'arbitro

10

Art. 11 Carte esposte e carte penalizzate

Carta esposta

Si definisce carta esposta la carta/e che estratta/e dal ventaglio o caduta accidentalmente è stata vista da almeno un giocatore del tavolo. La carta/e esposta va obbligatoriamente giocata legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi altrimenti subito scartata

Carta caduta accidentalmente al giocatore

Durante la propria fase di gioco

la carta/e caduta/e va obbligatoriamente giocata legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi altrimenti subito scartata

Fuori turno cioè quando giocano gli avversari

al proprio turno deve essere obbligatoriamente giocata (legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi) altrimenti subito scartata interrompendo ulteriori fasi di gioco
La carta che è rimasta **attaccata** sotto un'altra carta calata in sequenza o combinazione, se non vista da alcun giocatore, può tornare in mano al giocatore; se vista deve essere considerata come una carta caduta accidentalmente

Carta penalizzata

Si definisce carta penalizzata la carta/e che, giocata/e impropriamente, deve essere scartata per impossibilità di essere sanata

11

Carta/e legata/e erroneamente o eccedente calata in sequenza o combinazione

Errore rilevato al momento

carta/e legata/e erroneamente

dovrà essere obbligatoriamente scartata interrompendo il proprio gioco

carta/e eccedente calata/e in sequenza o combinazione

la sequenza o combinazione rimane valida ma la carta eccedente dovrà essere obbligatoriamente scartata interrompendo il proprio gioco

Errore non rilevato al momento

Il gioco contenente la/e carta/e errata/e sarà congelato e non potrà essere usato per legare nessuna carta da parte di tutti i giocatori

Nel caso vi siano presenti uno o più jolly questi non potranno essere presi da nessun giocatore

Art. 12 Giochi errati

In tutti i casi di sequenze o combinazioni errate, l'errore commesso pone fine ad ogni attività del giocatore sino al prossimo turno di gioco

In presenza di una qualsivoglia penalità il giocatore colpevole non potrà chiudere prima di avere esaurita la penalità assegnata

12

In tutti i casi di carte penalizzate esposte , cadute accidentalmente o legate erroneamente se la carta da scartare è una carta che lega a giochi aperti sul tavolo questa non può essere scartata

Bisogna scartare al suo posto la carta più piccola che abbiamo in mano

Art. 13 Carte mancanti o eccedenti

E' possibile che una o più carte siano mancanti dal mazzo, oppure che una o più carte siano eccedenti

Se quanto sopra viene rilevato

Durante il corso di una smazzata

Dopo che il gioco è iniziato, nonostante la palese irregolarità, la smazzata continua fino alla fine col risultato convalidato, successivamente si provvederà alla sostituzione o reintegro del mazzo di carte

Dopo che è stato acquisito un risultato

Nel caso che sia stata giocata una smazzata conclusasi regolarmente e ci si accorge alla fine della irregolarità (carta mancante o eccedente), il risultato rimane comunque valido ed il mazzo di carte viene sostituito o reintegrato

Art. 14 Punti negativi non conteggiati alla fine

Se un giocatore, al termine di una smazzata, in fase di computo dei punti, invece di contare le proprie carte inavvertitamente le mischia con le altre carte presenti sul

13

tavolo, chiamato l'arbitro questi tenterà la ricostruzione dei giochi contando sulla collaborazione dei giocatori per arrivare ad una bonaria definizione

Se ciò non fosse possibile, l'arbitro in base ai parametri evidenziati e raccolti si vedrà costretto ad assegnare un punteggio arbitrario

Art. 15 Mancata pesca e altri interventi irregolari

Mancata pesca

Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, appena avvisato della sua omissione, deve immediatamente interrompere il gioco

Dovrà quindi pescare dal tallone una carta e scartare la stessa carta (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte degli scarti) ed aspettare il prossimo turno per effettuare altri giochi

Gli eventuali giochi aperti e le carte legate prima dell'avviso restano validi

Se l'errore viene rilevato dopo lo scarto e quindi dopo la fine della fase di gioco di un giocatore, il gioco proseguirà regolarmente

L'avviso al giocatore inadempiente può essere fatto da tutti i giocatori del tavolo, sia in modo verbale sia gestuale. Qualora un giocatore al proprio turno, non pesca dal tallone,

non raccoglie dal monte scarti, non fa alcun gioco ma si limita allo scarto, se l'errore viene rilevato prima che il giocatore alla sua destra abbia iniziato il gioco, egli dovrà pescare e la carta pescata verrà scartata il giro successivo, limitando il suo gioco al solo scarto della stessa carta

14

Art. 16 Pesca, raccolta o giocata fuori turno

Un giocatore pesca/raccoglie quando non è il suo turno

A) Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco

Nel caso in cui:

l'infrazione sia stata la raccolta

l'arbitro ripristinerà il monte degli scarti

l'infrazione sia stata la pesca

l'arbitro ripristinerà il tallone lasciando al giocatore che avrebbe dovuto giocare, la scelta di vedere la carta e quindi pescarla o raccogliere dal monte degli scarti

In ambedue i casi il giocatore colpevole, al proprio turno, limiterà il suo gioco alla **pesca obbligatoria** ed al successivo scarto della stessa carta. Il giocatore colpevole non potrà chiudere per un giro completo

B) Il giocatore colpevole fa gioco

al momento della contestazione il giocatore colpevole deve interrompere il gioco; l'ultimo gioco effettuato sarà penalizzato; il giocatore colpevole al proprio turno, senza

pescare, inizierà a scartare una delle carte penalizzate (la più bassa [Art. 12](#)). Nei giri successivi, potrà pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, potrà fare tutti i giochi possibili, ma , dovrà scartare le altre carte penalizzate (dalla più bassa alla più alta) e non potrà chiudere prima di avere esaurita la penalità assegnata

15

C) Il giocatore successivo al colpevole fa gioco

L'irregolarità è superata ed il gioco prosegue regolarmente

In tutti i casi di cui sopra, se il giocatore **non ricorda** la carta pescata, l'arbitro farà scartare o ricollocare sul tallone la carta di valore più alto in mano al giocatore

Il giocatore gioca fuori turno senza pescare o raccogliere carte

al momento della contestazione il giocatore colpevole deve interrompere il gioco; l'ultimo gioco effettuato sarà penalizzato; il giocatore colpevole al proprio turno, dovrà pescare, e iniziare a scartare una delle carte penalizzate (la più bassa [Art. 12](#)). Nei giri successivi, potrà pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, potrà fare tutti i giochi possibili, ma , dovrà scartare le altre carte penalizzate (dalla più bassa alla più alta) e non potrà chiudere prima di avere esaurita la penalità assegnata

Art. 17 Apertura di sequenze e combinazioni uguali

Si possono aprire due sequenze uguali (se sono formate da sei o più carte vanno divise massimo 5 carte per sequenza)

durante il gioco si possono legare alle sequenze tutte le carte che vogliamo ma mai più di due consecutive alla volta

Si possono aprire due combinazioni uguali

Si possono aprire sequenze o combinazioni con più di un jolly

16

Art. 18 Raccolta dal monte degli scarti

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere dal monte degli scarti, può ispezionare le carte, ma se ne solleva il dorso anche di una sola è obbligato a prendere la carta di scarto

Se il giocatore solleva, anche parzialmente, una carta dal tallone pur non guardandola è obbligato a prendere la carta sollevata

Il giocatore può scartare la stessa carta che ha raccolto dal monte degli scarti

CHIUSURE

Art. 19 Chiusura del gioco

La chiusura del gioco avviene

- 1) quando uno dei giocatori dopo aver calato tutte le carte scarta poi l'ultima
- 2) legando tutte le 13 (carte anche senza apertura)

Per tallone esaurito si intende quando lo stesso arriva alla fine delle carte, e quindi vanno rimescolate tutte le carte che compongono il monte degli scarti

Art. 20 Chiusura impossibile per mancanza di carta di

scarto

Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura legando anche la carta di scarto:

- 1) Se l'ultimo gioco effettuato è composto da più carte deve riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o carte legate)
La carta più piccola di quelle riprese in mano costituirà lo scarto ([Art. 12](#))
- 2) Se l'ultimo gioco effettuato è composto da una sola carta, il giocatore dovrà riprendere in mano quest'ultima carta, che non potrà essere scartata. Dovrà riprendere in mano anche il gioco precedentemente e scartarne la carta più piccola ([Art. 12](#))

17

Esempi :

- 1) Calo 7 8 9 (questo era l'ultimo gioco) e rimango senza carta di scarto riprendo le tre carte e scarto il 7 se non lega altrimenti l'8 o il 9 ([Art.12](#))
- 2) Calo 7 8 9, attacco anche un 4 e rimango senza scarto: riprendo il 4 che non potrò scartare, ma dovrò riprendere anche il 7 8 9 e scarto il 7 se non lega altrimenti l'8 o il 9 ([Art.12](#))
- 3) Attacco 7 8 (questo è l'ultimo gioco) e rimango senza scarto: riprendo le carte calate e scarto l' 8 ([Art.12](#))
- 4) Attacco 7 8, attacco anche un 6 (questo è l'ultimo gioco) e rimango senza scarto: riprendo il 6 che non potrò scartare, ma dovrò riprendere anche il 7 8 e scartare l' 8 ([Art.12](#))

PUNTEGGI E SCORE

Art. 22 Punteggi

Si assegnano i punti negativi **M.P. matches points**

a seconda del valore delle carte rimaste in mano che sono

JOLLY	25 punti
ASSO	11 punti
K Q J 10	10 punti
9 8 7 6 5 4 3 2	il valore nominale

Si assegnano i punti positivi **V.P. victory points**

Punti classifica per ogni tavolo

Al giocatore che ha totalizzato meno punti	8 V.P.
Al secondo	6 V.P.
al terzo	4 V.P.
ed al quarto	2 V.P.

Punti differenze

Viene fatta la somma delle differenze dei punti negativi tra il primo e gli altri tre, tra il secondo e gli altri due e tra il terzo ed il quarto

TABELLA PER 3-4 SMAZZATE

<u>Differenza</u>	<u>VP</u>
da 0 a 30	0
da 31 a 60	2
da 61 a 90	4
da 91 a 120	6
da 121 a 160	8
da 161 a 200	10
oltre 200	12

TABELLA PER 5 SMAZZATE

<u>Differenza</u>	<u>VP</u>
da 0 a 40	0
da 41 a 80	2
da 81 a 130	4
da 131 a 190	6
da 191 a 250	8
da 251 a 300	10
oltre 300	12

19

Alla fine di ogni mano i giocatori dovranno comunicare i punti negativi, facendoli controllare agli avversari, Dopo la conferma da parte degli avversari e la registrazione dei punti nello score, si potrà procedere al raggruppamento delle carte e alla nuova partita

Art. 23 Compilazione e consegna degli scores

La compilazione dello score è compito del giocatore che ha estratto la carta più alta

Lo score deve essere controfirmato dai 4 giocatori e consegnato all'arbitro a cura del giocatore che lo compila

Art. 24 Validità degli scores e rettifiche

Consegnato lo score all'arbitro la sola rettifica possibile è quella relativa all'errore di calcolo se evidenziato prima che l'arbitro abbia effettuato la classifica del turno e l'accoppiamento per il turno successivo

Se i giocatori hanno invertito i punteggi, l'arbitro ha la facoltà di intervenire, rettificando il risultato, a condizione che il tavolo di concerto riconosca 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, i giocatori siedono comunque al tavolo designato dall'arbitro, che naturalmente provvederà al ripristino

L'arbitro dovrà esporre, ad ogni turno, la classifica provvisoria. Prima dell'ultimo turno, in genere il danese, l'arbitro dovrà esporre la classifica provvisoria per permettere ai giocatori il controllo sui ponteggi registrati

20

Abbandono della gara e ritardi

Art. 25 Abbandono gara

Non è ammessa la sostituzione di una persona durante il torneo se non per gravissimi motivi valutati dall'arbitro (malori, gravi eventi)

Nel caso di abbandono di un giocatore

**sia per causa di forza maggiore e/o
per comportamento scorretto**

e non sostituibile, ai giocatori che restano al tavolo incompleto o zoppo verrà permesso il gioco a tre.

Così dicasi per tutti i tavoli successivi all'abbandono

Gli allontanati per comportamento scorretto verranno deferiti, con un referto a cura dell'arbitro, alla Giustizia Sportiva

Art. 26 Ritardo ad un 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 è pari, non è possibile aggiungere altri giocatori, e quindi formare un tavolo incompleto

Se invece esistesse già un tavolo incompleto è facoltà dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso lo svolgimento del primo turno di gioco, completare il tavolo e far giocare i giocatori ultimi arrivati

Se è già stata stilata la classifica del primo turno di gioco con i relativi accoppiamenti del secondo turno, è possibile l'inserimento degli ultimi giocatori con un punteggio arbitrario di 3 V.P. e 80 M.P.

21

Punteggi da assegnare nei casi di tavolo incompleto

Ai giocatori dei tavolo incompleti viene data la possibilità di giocare in tre tenendo sempre validi i punteggi come per quattro al giocatore **riposato** viene assegnato 1000

La Commissione Disciplinare, nominata dal Consiglio Direttivo e formata da tre componenti, esamina i casi relativi ad arbitraggi errati e/o comportamenti scorretti posti in essere da Arbitri, e a seconda della gravità dei fatti può comminare sanzioni adeguate, fino alla revoca del mandato

