


# CODICE DI GARA

**Edizione 2026**

## SOMMARIO

Il codice di gara ..... 3
Regole generali ..... 3
Definizioni ..... 4
**Preliminari** ..... 9
**Articolo 1 - Mazzo di carte** ..... 9
**Articolo 2 - Tavoli** ..... 9
**Articolo 3 - Preparazione e svolgimento** ..... 10
**Articolo 4 - Mescolatura e distribuzione** ..... 10
**Articolo 5 - Tempi di gioco** ..... 11
**Svolgimento** ..... 12
**Articolo 6 - Procedura** ..... 12
**Articolo 7 - Pesca** ..... 13
**Articolo 8 - Raccolta** ..... 13
**Articolo 9 - Giochi validi** ..... 14
**Articolo 10 - Matte** ..... 14
**Articolo 11 - Sequenze** ..... 14
**Articolo 12 - Combinazioni** ..... 14
**Articolo 13 - Burrachi** ..... 14
**Articolo 14 - Scarto delle matte** ..... 15
**Articolo 15 - Time Out** ..... 15
**Articolo 16 - Chiusure** ..... 15
**Articolo 17 - Punteggi** ..... 16
**Articolo 18 - Score, Compilazione e consegna** ..... 18
**Articolo 19 - Score, validità e correzioni** ..... 18
**Irregolarità** ..... 19
**Leggi generali** ..... 19
**Articolo 20 - Irregolarità** ..... 19
**Articolo 21 - Pozzetti** ..... 19
**Articolo 22 - Carta esposta** ..... 20
**Articolo 23 - Carta/e penalizzata** ..... 21
**Articolo 24 - Lancio** ..... 21
**Articolo 25 - Carte mancanti o eccedenti** ..... 22
**Articolo 26 - Aperture errate** ..... 22
**Articolo 27 - Mancata pesca o raccolta** ..... 23
**Articolo 28 - Pesca/raccolta fuori turno** ..... 23
**Articolo 29 - Apertura di combinazioni uguali** ..... 24
**Articolo 31 - Punteggi non conteggiati** ..... 25

**Articolo 32 - Carta/e fantasma** ..... 25
Abbandono della gara - ritardi ..... 26
**Articolo 33 - Abbandono/Sostituzione** ..... 26
**Articolo 34 - Ritardi** ..... 27
Reclami ..... 28
**Articolo 35 - Ricorsi** ..... 28
**Articolo 36 - Tempi** ..... 28
I poteri dell'arbitro ..... 29
Comportamento dei giocatori ..... 30
Il burraco a tre o cinque giocatori ..... 31
Il burraco Internazionale ..... 32

# LO SCOPO DEL CODICE

## IL CODICE DI GARA

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.

## 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 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

*CHIUSURA DEFINITIVA*

- L’ultimazione di tutte le carte del ventaglio in seguito alla presa pozzetto della linea

*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

*DICHIARAZIONE DI INTENTI - PASSAGGIO\LANCIO*

- Manifestazione di volontà chiara e precisa attraverso cui un giocatore guida il suo compagno a sistemare i giochi nuovi "passati" o ad identificare inequivocabilmente l'allocazione di una carta/e lanciata

*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 leghi 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 che 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 ARBITRALE*

- È 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

*SCARTO OBBLIGATORIO AL TURNO SUCCESSIVO*

Fase del gioco in cui si effettua lo scarto secondo norma di carte penalizzate dopo aver effettuato i propri giochi (aprire giochi/legare carte)

*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

## ARTICOLO 1 - MAZZO DI CARTE

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

**RANGO DEI SEMI**

Il rango dei semi in ordine decrescente è:

♥(cuori)♦(quadri) ♣(fiori) ♠(picche) - **C**ome **Q**uando **F**uori **P**iove -

**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 J ol l y ed i d u e sono carte che hanno una particolare valenza

**VALORE DELLE CARTE**

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

## ARTICOLO 2 - TAVOLI

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

FORMAZIONE DELLE LINEE

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

ASSEGNAZIONE DEL TAVOLO

L'assegnazione del tavolo al primo turno di gioco può essere effettuata:

- a scelta dell'Arbitro
- in base all'ordine di iscrizione
- per sorteggio

L'assegnazione del tavolo per i turni successivi può essere effettuato[1]:

- **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

## ARTICOLO 3 - PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Prima di iniziare il turno, i giocatori al tavolo loro assegnato, estraggono una carta dai due mazzi di carte posti coperti sul tavolo.

Il giocatore che estrae la carta più alta sceglie la posizione della sua linea al tavolo e viene servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta più bassa.

A parità di carta estratta vale la gerarchia dei semi.

Nel caso in cui due giocatori estraggano un jolly, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione ai tavoli.

È obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformità provvedere al ripristino.

## ARTICOLO 4 - MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE

1. **IL MAZZIERE PROCEDE ALLA MESCOLATURA DEL MAZZO DI CARTE E, SUCCESSIVAMENTE, LO CONSEGNA AL GIOCATORE CHE LO PRECEDE. QUEST'ULTIMO PROVVEDE AD UN'ULTERIORE MESCOLATURA, QUINDI POSA IL MAZZO SUL TAVOLO E LO SPEZZA, RICONSEGNANDO AL MAZZIERE UNA PARTE DI CARTE SUFFICIENTE PER LA DISTRIBUZIONE AI QUATTRO GIOCATORI. LA PARTE RESTANTE DEL MAZZO SERVIRA' ALLA COMPOSIZIONE DI DUE POZZETTI DI UNDICI CARTE CIASCUNO ALTERNANDO UNA CARTA ALLA VOLTA SINO AL LORO COMPLETAMENTO.**
2. **I DUE POZZETTI SARANNO COLLOCATI ALLA DESTRA DEL MAZZIERE TENENDO PRESENTE CHE IL POZZETTO COMPLETATO PER ULTIMO SARà IL SECONDO AD ESSERE GIOCATO E QUINDI COLLOCATO AL DI SOTTO DELL'ALTRO.**

**I GIOCATORI AL TERMINE DELLA DISTRIBUZIONE DELLE 11 CARTE:**

1. Devono contarle senza guardarle

[1] Dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione

2. Al via dell'arbitro il mazziere scopre la 1^ carta dal tallone[2] 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[3] 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.

È vietato, pena l'annullamento della mano iniziata, non osservare il punto 5) del presente articolo.

**CASI PARTICOLARI**

Nel caso in cui:

- 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 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



**LA FASE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE DEVE SEMPRE RISPETTARE LA "SEQUENZA" DEI MAZZIERI.**

Qualora si verificassero "salti" di mazziere e:

a) Il gioco è iniziato[4]

La mano prosegue regolarmente. Alla smazzata successiva la distribuzione spetterà[5] al mazziere "saltato"

b) Il gioco non è iniziato

La mano si annulla per permettere al mazziere "saltato" di effettuare la sua regolare distribuzione

## ARTICOLO 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 40' A TURNO** |

[2] In questo momento inizia il "tempo di gioco" ma non il gioco effettivo
[3] Con la pesca/raccolta del giocatore di turno
[4] Con la pesca/raccolta
[5] Se il numero delle smazzate residue da effettuare lo consente (deve esserci almeno una altra smazzata da effettuare)



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

### ARTICOLO 6 - PROCEDURA

Il mazziere terminate le operazioni di cui all'art.4 attende il via dell'arbitro per scoprire la prima carta del tallone e porla con le rimanenti al centro del tavolo.

Chi è di turno può o pescare dal "tallone" o raccogliere la carta che forma il "monte degli scarti". Può successivamente aprire giochi e legare carte[6] terminando ogni attività con lo scarto di una carta.

**I tempi di gioco sono quindi:**

1. **PRESA** (pesca dal tallone) o **RACCOLTA** (quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti)
2. **EVENTUALE APERTURA DI GIOCHI/LEGARE CARTE**
3. **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'

## ARTICOLO 7 - PESCA

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone.

Se solleva anche parzialmente la carta dal tallone, **anche non avendola vista**, non può più cambiare idea.

Se nel pescare vengono prese accidentalmente due carte:

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

## ARTICOLO 8 - RACCOLTA

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte[7] 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. Qualora si verificasse questa infrazione e l'avversario non avesse ancora pescato[8], il giocatore colpevole deve

[6] Questa fase non è attuabile all'inizio non essendo stati aperti dei giochi

[7] Inserendole direttamente nel ventaglio o tirandole a se' rendendole "coperte"

[8] L'avversario "distratto" non potrà raccogliere la carta "non riscartabile"

ritirare la carta non "riscartabile" in questa fase - che sarà utilizzata come scarto obbligatorio[9] al suo turno di gioco successivo - ed utilizzare come scarto una altra carta.

## ARTICOLO 9 - GIOCHI VALIDI

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:
**COMBINAZIONI** di tre o più carte uguali, anche dello stesso seme
**SEQUENZE** ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme.

**OGNI GIOCO APERTO PUÒ CONTENERE UNA SOLA "MATTA"**

## ARTICOLO 10 - MATTE

Si definiscono **MATTE** i **JOLLY** e le **PINELLE** (i 2) del mazzo.



Bisogna tener presente che la Pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può essere considerata **2** naturale e non "Matta" quando 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 e devono obbligatoriamente restare nei giochi già aperti[10]**

Nelle combinazioni\sequenze, le eventuali matte libere vanno allocate sempre in ultima posizione (art.6)

**Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.**

## ARTICOLO 11 - SEQUENZE

Le sequenze possono essere formate da un massimo di 13 carte disposte ordinatamente, più l'eventuale matta (**per un totale di 14 carte**):

**A·2·3·4·5·6·7·8·9·10·J·Q·K·(2) o (jolly)**

L'Asso può essere posto prima del 2 o dopo il K

## ARTICOLO 12 - COMBINAZIONI

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

## ARTICOLO 13 - 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

[9] Vedi definizioni
[10] Sostituite con la carta che rappresentano non possono ritornare in mano al giocatore

Quando non contiene alcuna matta (nelle sequenze, se presente, la pinella deve riprodurre 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 segue almeno sette carte. Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso.
Ai fini del punteggio vale **150 M.P**.

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

## ARTICOLO 14 - SCARTO DELLE MATTE

Per "andare a pozzetto" è possibile scartare una matta.

Tale scarto può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la "chiusura definitiva".

## ARTICOLO 15 - TIME OUT



All'annuncio del **TIME OUT**, inizia un giro completo dopo lo scarto del 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**[11].
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.

## ARTICOLO 16 - CHIUSURE

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[12].

Nel caso in cui la "raccolta virtuale" venga effettuata solo per l'apertura di giochi nuovi senza la chiusura di cui sopra, tutti i giochi realizzati al "monte" saranno momentaneamente congelati e resi validi al turno successivo e **il giocatore che ha effettuato l'infrazione dovrà immediatamente scartare**.

Qualora nel monte degli scarti fossero presenti più di due carte ed il giocatore chiudesse al monte, tutti i giochi realizzati al "monte" saranno momentaneamente congelati e la chiusura sarà resa valida al turno successivo[13]

CON BONUS DI 100 PUNTI SE:

- Una linea è "andata a pozzetto";
- Ha realizzato almeno un burraco;
- Uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

[11] Non durante la conta dei punti o la mescolatura
[12] Chiusura sia per presa pozzetto che definitiva
[13] Fatto salvo quanto specificato agli artt.14 e 30

SENZA BONUS DI 100 PUNTI SE:

- Le carte componenti il tallone si sono esaurite: Le ultime DUE carte del TALLONE non sono giocabili quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta (non è possibile utilizzare eventuali scarti).
- Perché ultimato il "time out" nessuna linea ha chiuso definitivamente.

## ARTICOLO 17 - PUNTEGGI

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

POSITIVI

- **BURRACO PULITO** bonus 200 M.P.
- **BURRACO SEMIPULITO** bonus 150 M.P.
- **BURRACO SPORCO** bonus 100 M.P.
- **CHIUSURA DEFINITIVA** bonus 100 M.P.
- Valore intrinseco dei giochi aperti secondo il valore delle carte che li compongono

NEGATIVI

- **POZZETTO NON PRESO** 100 M.P.
- **POZZETTO PRESO E NON GIOCATO**[14]
- **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.



**NB: AI FINI DELLA CLASSIFICA DI MERITO, IN CASO DI PARITÀ DI V.P. SARÀ SEMPRE DETERMINANTE LA MIGLIOR DOTE POSSEDUTA IN M.P.**

**PUNTEGGI EX AEQUO IN CLASSIFICA - ATTRIBUZIONE PREMI**

- In fase di attribuzione dei premi[15], qualora la classifica di merito presentasse un punteggio ex aequo[16], l'arbitro provvederà all'accorpamento e divisione degli stessi tra i classificati.

- Dandone preventiva comunicazione ai giocatori **prima dell'inizio del torneo**, l'arbitro, in caso di punteggio ex aequo potrà scegliere di assegnare il premio:

a) alla coppia che ha conseguito la vittoria nell'eventuale scontro diretto effettuato

b) in caso di ulteriore parità anche nello scontro diretto o in assenza dello stesso, alla coppia che ha realizzato il miglior punteggio nel torneo

[14] Valore pozzetto

[15] Se non specificato diversamente ad inizio torneo

[16] Stesso punteggio in V.P. e stessa dote in M.P.

c) in caso di ulteriore parità provvederà alla divisione dei premi

RANGE DI RIFERIMENTO PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

| TURNI DA 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 |

| TURNI DA 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 |

| TURNI DA 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 |

| TURNI A SQUADRE | | |
|---|---|---|
| Differenza MP | | Victory Points |
| 0 | 150 | 10 – 10 |
| 55 | 350 | 11 - 9 |
| 155 | 550 | 12 – 8 |
| 255 | 800 | 13 – 7 |
| 355 | 1050 | 14 – 6 |
| 505 | 1300 | 15 – 5 |
| 655 | 1600 | 16 – 4 |
| 805 | 1900 | 17 – 3 |
| 1005 | 2000 | 18 – 2 |
| 1255 | 2500 | 19 - 1 |
| OLTRE | 2500 | 20 - 0 |

## ARTICOLO 18 - SCORE, COMPILAZIONE E CONSEGNA

**COMPILAZIONE**

La compilazione dello score spetta[17] al giocatore della coppia che ha sortito la carta più alta nella fase descritta all'art.3.

**CONSEGNA**

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni coppia e consegnato all'Arbitro a cura della coppia vincente[18].



Nel caso in cui venga consegnato o lasciato sul tavolo uno score **privo di entrambi i nominativi delle coppie**, l'arbitro, valutata la contingenza, potrà:

- Ritenere lo score nullo: le coppie successivamente identificate perderanno la partita a "0"
- Attribuire ad entrambe un punteggio arbitrale

In ogni caso entrambe le coppie saranno ammonite[19]

## ARTICOLO 19 - SCORE, VALIDITÀ E 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[20] 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[21] agli score a meno che non venga richiesto l'intervento dell'arbitro che previa verifica effettuerà personalmente la correzione firmando lo score.

---

[17] Salvo diverso accordo preso al tavolo
[18] La mancata consegna dello score da parte della coppia vincente è passibile di ammonizione
[19] Nel caso in cui venga consegnato uno score privo del nominativo di una coppia l'arbitro ammonirà sia la coppia deputata alla compilazione dello score che quella deputata alla consegna
[20] Danese o similari
[21] Pena l'assegnazione di un punteggio stabilito dall'arbitro che non sia di vantaggio per nessuno o in casi estremi l'annullamento dell'incontro con entrambe le coppie che perderanno a "0"

## IRREGOLARITÀ

### 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.

La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1V.P. e 100 M.P. in classifica generale[22]

**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. 26

### ARTICOLO 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[23] 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.

### ARTICOLO 21 - POZZETTI

**CON MENO DI 11 CARTE**

Se un giocatore preso il pozzetto riscontra "contandolo coperto" che è costituito da meno di undici carte deve reintegrarlo prendendo la prima carta dal fondo del tallone.

Se anche l'altro pozzetto è in difetto, lo ripristina con la carta successiva.

Se è stata vista o giocata anche una sola carta del pozzetto non regolare il gioco proseguirà normalmente.

**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.

[22] Ciò non comporta alcun vantaggio per l'altra linea

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

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 lo scarto del compagno.

Nel caso egli veda prima il pozzetto, l'Arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che in caso di reiterata infrazione la linea verrà penalizzata secondo quanto disposto dall'art.20 in tema di somma di ammonizioni.

Qualora - durante la non legittima visura - vi fosse stato palese scambio di informazioni, l'arbitro prenderà le opportune decisioni a favore della linea danneggiata.

Non si può ricordare preventivamente al compagno che si appresta a giocare il pozzetto di pescare o raccogliere né bisogna comportarsi in modo tale da richiamarne palesemente l'attenzione (vedi art. 27)

## ARTICOLO 22 - CARTA ESPOSTA

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.

**TIPOLOGIA PROCEDURE**

Una carta esposta va obbligatoriamente **GIOCATA PER PRIMA**[24], 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**:

Durante la propria fase di gioco:

[24] Nel caso di più carte esposte, tutte le restanti carte non giocabili nel turno saranno intese come penalizzate ed utilizzate quindi come **scarto obbligatorio** (secondo norma) nei turni successivi

*Es: combinazione/sequenza calata e non sanabile (o carte esposte non giocabili) KJ3 - quindi carte penalizzate - Il giocatore scarta immediatamente senza fare alcun altro gioco il **K***

*Le altre carte penalizzate, il **J** ed il **3**, dovranno essere utilizzate come scarto obbligatorio nei turni successivi: il giocatore nei turni successivi può fare il suo gioco regolare (aprire giochi/legare carte) ma obbligatoriamente come scarto dovrà utilizzare prima il J e al turno seguente il 3*

Deve essere subito giocata altrimenti immediatamente scartata.



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.**

## ARTICOLO 23 - CARTA/E PENALIZZATA

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:

- *Errore rilevato al momento:*
  La carta/e eccedente deve essere immediatamente scartata
- *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[25] al turno successivo. Il gioco è da intendersi valido quindi **non congelato**
- *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'immediata interruzione del gioco**

## ARTICOLO 24 - LANCIO



**DICHIARAZIONE DI INTENTI** - Passaggio\Lancio
**È possibile solo con dichiarazione di intenti passare una o più carte al compagno per legarla o creare nuovi giochi. Qualora il passaggio di un gioco finito viene eseguito nelle mani del compagno senza dichiarazione di intenti, sarà considerato un nuovo gioco perdendo la possibilità di legare a giochi esistenti.**

**È ammesso, solo con dichiarazione di intenti, giocare la (le) carta lanciandola direttamente nello spazio dedicato alla linea per i propri giochi.**
**Qualora il lancio della/le carta si verifichi senza dichiarazione di intenti:**

[25] Vedi definizioni

- **se la carta poggia anche in minima parte su due giochi esistenti, sarà collocata nel gioco che può accoglierla;**
- **se può essere accolta da entrambi i giochi coinvolti, gli avversari sceglieranno dove collocare la carta lanciata;**
- **se la (le) carta lanciata si posiziona su un gioco che non può accoglierla sarà subito scartata e interrotto il gioco.**

**In tutti i casi, l'arbitro invita i giocatori ad evitare il passaggio/lancio della carta.**

## ARTICOLO 25 - CARTE MANCANTI O ECCEDENTI

È 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.

## ARTICOLO 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**[26] 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.**



L'ULTIMO GIOCO "SANATO" CON SCARTO DELLA CARTA ECCEDENTE IN FASE DI CHIUSURA RIMANDA LA STESSA AL TURNO SUCCESSIVO[27]

[26] Anche la matta
[27] Es: Gioco aperto che ultima le carte del ventaglio 33K. il giocatore può sanare con un 3 o una matta e scartare il K ma in questo caso la chiusura è rimandata al turno successivo

## ARTICOLO 27 - MANCATA PESCA O RACCOLTA

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.

## ARTICOLO 28 - PESCA/RACCOLTA FUORI 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 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[28], 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**

[28] Per le carte legate vedi art. 27

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[29].
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

## ARTICOLO 29 - APERTURA 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 V"*

**Articolo 30 - Chiusure (particolarità)**
**CHIUSURA DEFINITIVA CON MANCANZA DI BURRACO**
Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura definitiva" mentre la sua linea non ha ancora realizzato il burraco, e quindi apra tutti i suoi giochi, oppure leghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver "chiuso", l'Arbitro interviene nella seguente maniera:

a) Tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco[30] - *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.

**CHIUSURA DEFINITIVA CON 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[31].

**CHIUSURA DEFINITIVA SENZA SCARTO - LA LINEA HA IL BURRACO:**
**CALANDO UNA COMBINAZIONE O SEQUENZA**

[29] Come se avesse preso il pozzetto con lo scarto
[30] 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
[31] Utilizzando la stessa combinazione o sequenza ritornata in mano al turno precedente

L'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in possesso. Le restanti carte sono considerate esposte e trattate secondo quanto disposto dall'art.22

IL GIOCATORE COLPEVOLE NON POTRÀ LEGARE LE CARTE ESPOSTE, PENA LO SCARTO IMMEDIATO DELLE STESSE, AI NUOVI GIOCHI APERTI E ALLE SEQUENZE "ALLUNGATE" DAL COMPAGNO.

**CHIUSURA DEFINITIVA SENZA SCARTO - LA LINEA NON HA IL BURRACO:**
**CALANDO UNA COMBINAZIONE O SEQUENZA**
L'ultima combinazione/sequenza deve essere scartata secondo norma



**CHIUSURA DEFINITIVA LEGANDO ANCHE LA CARTA DI SCARTO - LA LINEA HA IL BURRACO:**
Il penultimo gioco effettuato è ripreso in mano e l'ultima carta impropriamente legata viene scartata. Ovviamente si può chiudere solo al giro successivo[32].

**CHIUSURA DEFINITIVA LEGANDO ANCHE LA CARTA DI SCARTO - LA LINEA NON HA IL BURRACO:**
L'ultima carta legata viene subito scartata ed il penultimo gioco effettuato è considerato penalizzato da utilizzare come scarto obbligatorio[33] nei turni successivi

## ARTICOLO 31 - PUNTEGGI NON CONTEGGIATI

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

## ARTICOLO 32 - CARTA/E FANTASMA

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

**CARTA FANTASMA RINVENUTA DURANTE IL PROPRIO TURNO**

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**

[32] Utilizzando lo stesso gioco ritornato in mano al turno precedente
[33] Secondo norma

4. Deve essere riconosciuta e considerata secondo quanto disposto dall'art.22[34].

## ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI

### ARTICOLO 33 - ABBANDONO/SOSTITUZIONE

**ABBANDONO/SOSTITUZIONE**

Ad eccezione dei tornei di Circolo e/o tornei di beneficenza, la sostituzione del giocatore - o della coppia in caso di torneo a squadre - perché impossibilitato a proseguire la gara NON È MAI CONSENTITA.

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"[35] il giocatore o la coppia colpevole viene deferito agli organi di Giustizia Sportiva.

[34] Carta esposta

[35] es.: litigio, contestazione, ecc.

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**

## ARTICOLO 34 - RITARDI

**RITARDO ALLA PRESENTAZIONE DEL TORNEO**

Se le iscrizioni sono già state chiuse 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 dal via dell'arbitro 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 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 NEL CASO LA PENULTIMA, TERZULTIMA ECC. ECC.)**

## RECLAMI

### ARTICOLO 35 - RICORSI

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

### ARTICOLO 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 agli Organi di Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco.
- Interrompere una smazzata[36] quando, chiamato ad intervenire ad un tavolo, le due linee siano in totale ed inconciliabile disaccordo riguardo le relative versioni dei fatti.
- 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 Tecnica Burraco Libertas.

[36] La smazzata interrotta contemplerà solo i punti dei giochi effettuati prima della divergenza

## COMPORTAMENTO 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 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



**TUTTI I PUNTI SOPRA ELENCATI 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.

## IL BURRACO INTERNAZIONALE

Il Burraco Internazionale è disciplinato dagli stessi principi e sostanzialmente dalle stesse regole del burraco tradizionale italiano A.S.C. con alcune differenze di esecuzione che lo rendono sicuramente più tecnico in relazione a strategia e tattica di gioco.

Di seguito specificate le regole che lo caratterizzano:

→ **SONO AMMESSE SOLO ED ESCLUSIVAMENTE COMBINAZIONI DI ASSI E TRE**

Nel caso di infrazione la combinazione non consentita sarà penalizzata e quindi scartata secondo norma.

→ **RACCOGLIERE DAL MONTE DEGLI SCARTI COMPORTA FARE IMMEDIATAMENTE GIOCO**

Il giocatore che raccoglie dal monte degli scarti è obbligato a fare gioco[37]. Per fare gioco è libero di utilizzare qualsiasi carta posseduta o raccolta

Nel caso in cui si verifica che il giocatore:

1. **RACCOGLIE, NON FA GIOCO E SCARTA**

a) Il giocatore deve ripristinare il monte degli scarti
b) È obbligato a pescare
c) La carta di scarto resta quella utilizzata in precedenza[38]



[37] Legare carte, aprire combinazioni/sequenze

[38] Se lo scarto è stato effettuato utilizzando una carta non raccolta in questa fase altrimenti dovrà scartare una carta tra quelle del ventaglio o quella pescata

**2. RACCOGLIE, NON FA GIOCO, SCARTA E L'AVVERSARIO DI TURNO PESCA/RACCOGLIE**

d) Il gioco prosegue regolarmente

**3. RACCOGLIE ED IL COMPAGNO GLI RICORDA CHE DEVE FARE GIOCO**

e) Il giocatore deve ripristinare il monte degli scarti

f) È obbligato a pescare

g) Deve immediatamente scartare una delle carte in suo possesso senza quindi poter fare gioco

**4. RACCOGLIE E L'AVVERSARIO GLI RICORDA CHE DEVE FARE GIOCO**

h) Il gioco prosegue regolarmente

→ **IL BURRACO PULITO OBBLIGATORIO**

La chiusura definitiva non è consentita se non si ha almeno un burraco pulito.
Nella eventualità si verifichi una infrazione a questa procedura si applicherà l'art.30 (chiusura senza burraco)

→ **TEMPI DI GIOCO**

Il tempo di gioco prevede un incremento di **10 minuti** a quanto già previsto dall'art.5

Il burraco internazionale prevede anche il burraco semipulito