

BURRACO

CODICE DI GARA

EDIZIONE AGGIORNATA MARZO 2012

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 e a provvedere agli adeguati rimedi per ogni infrazione alla procedura stessa, perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni federali.

REGOLE GENERALI

Nell'applicare il regolamento di gara l'Arbitro deve tener sempre presenti l'essenza e lo spirito del gioco.

È fatto divieto di applicare penalità non previste dal codice.

Sommario

Definizioni	4
Preliminari	8
Art. 1 Mazzo di carte.....	8
Art. 2 Composizione dei tavoli.....	8
Art. 3 Preparazione e svolgimento del gioco.....	9
Art. 4 Mazziere Mescolatura e distribuzione.....	9
Art. 5 Turni di gioco	10
Art. 6 Procedure e tempi di gioco	11
Art. 7 Pesca.....	11
Art. 8 Raccolta.....	12
Art. 9 Combinazioni e sequenze	12
Art. 10 Jolly e pinelle	12
Art. 11 Sequenze.....	12
Art. 12 Combinazioni.....	13
Art. 13 Burrachi.....	13
Art. 14 Scarto delle matte	13
Art. 15 Time out.....	13
Art. 15 bis Stallo.....	14
Art. 16 Chiusure	14
Art. 17 Conteggio dei punti.....	14
Art. 18 Score	15
Art. 19 Errori e correzioni.....	15
Art. 20 Irregolarità	17
Art. 21 Pozzetti irregolari - Erronea presa di pozzetto.....	17
Art. 22 Carta esposta.....	19
Art. 23 Carta penalizzata.....	19
Art. 23 bis Carta penalizzante	19
Art. 24 Lancio.....	19
Art. 25 Carte mancanti o eccedenti.....	20
Art. 26 Aperture errate.....	20
Art. 27 Giochi con carte eccedenti.....	20
Art. 28 Mancata pesca o raccolta.....	21
Art. 29 Pesca o raccolta fuori turno.....	21
Art. 30 Apertura di combinazioni uguali.....	22
Art. 31 Chiusure.....	22
Art. 32 Mancato conteggio dei punti.....	23
Art. 32 bis Tempi di gioco.....	24
Art. 33 Abbandono.....	24
Art. 34 Ritardi.....	25
Art. 35 Giuria.....	25
I poteri dell'Arbitro	26
Norme comportamentali (etica)	27
Il burraco a tre / cinque giocatori	28

DEFINIZIONI

Andare a pozzetto "in diretta"

- *Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto*

Angolista

- *La persona che assiste ad una partita di burraco, nei pressi del tavolo*

Aprire i giochi

- *Esporre sul tavolo le proprie carte in Sequenze o Combinazioni*

Arbitro

- *La persona designata a dirigere una gara di Burraco*

Avversario

- *Un giocatore della coppia avversaria*

Base

- *La somma dei punti derivanti dai burrachi e dalla chiusura*

Burraco pulito

- *Insieme, senza matta, di sette o più carte uguali o ordinate dello stesso seme*

Burraco "semipulito"

- *"Un burraco si definisce semipulito quando:*
 - *la sequenza comprende una matta che preceda o segua almeno sette carte;*
 - *la combinazione è composta da almeno 8 carte compresa la matta.*

Burraco sporco

- *Insieme di sette o più carte uguali o di sette o più carte ordinate dello stesso seme, in cui è 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, può essere stata vista dal compagno*

Carta "fantasma"

- *Si definisce tale la carta rinvenuta accidentalmente in una apertura di gioco o che si accompagna involontariamente allo scarto*

Carta Giocata

- *Si definisce giocata la carta che è rilasciata dalla mano del giocatore durante il suo tempo di gioco*

Carta Penalizzata

- *Si definisce "penalizzata" la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata o conteggiata negativamente*

Chiudere il gioco - Chiusura

- *Aver esaurito tutte le carte del ventaglio*

Combinazione

- *Insieme di tre o più carte uguali*

Compagno

- *Il giocatore con il quale si compone la coppia o la squadra*

Congelamento definitivo

- *Un gioco si intende congelato quando non vi è la possibilità di sanarlo. I valori delle carte rimangono positivi ad eccezione di quelle eccedenti, così come l'eventuale burraco realizzato prima del congelamento, che verrà evidenziato ponendo orizzontalmente scoperta la carta del gioco più vicina al tallone*

Congelamento temporaneo

- *Il congelamento si definisce "temporaneo" quando il gioco congelato è reso valido al successivo turno di gioco del giocatore che ha commesso l'infrazione (nel frattempo il suo compagno non potrà legarvi carte)*

Dichiarazione

- *L'enunciazione del giocatore che indichi dove legare la/e carta/e lanciata/e o passata/e al compagno*

Fare gioco

- *Per "fare gioco" si intende: pescare/raccogliere, legare carte, aprire combinazioni e sequenze*

Gioco

- *Il complesso delle giocate effettuate*

Gioco al monte

- *L'azione del giocatore che cali una o più carte in suo possesso occorrenti per completare il gioco con le carte presenti nel monte degli scarti.*

Irregolarità

- *L'infrazione delle norme stabilite dal Codice*

Lancio

- *L'azione del giocatore che lanci le carte al fine di legarle o di aprire nuovi giochi*

Legare

- *Aggiungere una o più carte a giochi aperti*

Linea

- *E' fissa o mobile a seconda che la coppia rimanga allo stesso tavolo o debba spostarsi*

Matta

- *Sono dette "matte" tutti i jolly e tutti i 2 (pinelle)*

Mazzo di carte

- *Le 104 carte (2 mazzi di carte anglo-francesi) più i 4 jolly*

Mazziere

- *Il giocatore che provvede a mescolare le carte e a distribuirle*

Monte degli scarti

- *Insieme di carte scoperte formato dalla prima carta e/o dagli scarti successivi*

Partita

- *Insieme delle smazzate*

Pescare

- *Prendere la carta coperta dal tallone*

Pozzetto

- *Insieme delle 11 carte coperte estratte dal fondo del tallone.*

Punteggio arbitrato

- *E' un punteggio attribuito dall'Arbitro*

Punti

- *Il punteggio acquisito sommando il valore delle carte, alla fine della smazzata.*

Raccogliere

- *Prendere le carte dal monte degli scarti*

Risarcimento

- *Punti da attribuire alla coppia danneggiata*

Scartare secondo norma

- *Scartare dalla carta più alta alla più bassa di valore e a parità di valore, secondo i semi
♥(cuori) ♦(quadri) ♣(fiori) ♠(picche)*

Scarto

- *Carta giocata da ogni giocatore che conclude il proprio turno di gioco e concorre a formare il monte degli scarti*

Score

- *Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti*

Seme

- *I simboli ♥(cuori) ♦(quadri) ♣(fiori) ♠(picche), che contraddistinguono le carte*

Sequenza

- *Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme*

Sessione

- *Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente*

Smazzata

- *La distribuzione delle carte per formare "la mano" dei giocatori compresi i pozzetti*

Stallo

- *Situazione prolungata nella quale i quattro giocatori si limitino ad effettuare il cosiddetto "cambio di carta" senza mai pescare*

Tagliare

- *L'azione obbligatoria del giocatore alla destra del mazziere che deve tagliare il mazzo in modo da lasciare possibilmente carte sia per la composizione dei pozzetti che per la distribuzione - contravvenire volontariamente, alzando un numero insufficiente di carte comporta un'ammonizione*

Tallone

- *Le carte residue da porre al centro del tavolo coperte, dopo la distribuzione delle quattro mani e la composizione dei 2 pozzetti*

Tavolo "incompleto"

- *E' il tavolo occupato da una sola coppia*

Time Out

- *La fase rimanente di gioco che segue l'annuncio dell'arbitro*

Tempo di gioco

- *Il tempo a disposizione dei giocatori per terminare il turno*

Turno

- *La parte di una sessione giocata senza spostamento dei giocatori*

Turno (proprio turno di gioco)

- *Tempo a disposizione del giocatore per fare gioco (dalla pesca o raccolta allo scarto)*

Ultimo gioco effettuato

- *Per ultimo gioco effettuato si intende l'ultima carta legata o l'insieme delle carte che costituiscono la combinazione o la sequenza che per ultima è stata aperta*

Valore carta

- *Indica il valore in punti della singola carta*

Ventaglio

- *Insieme delle carte in mano a ciascun giocatore*

PRELIMINARI

ART. 1 - MAZZO DI CARTE

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

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:

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

Il Jolly è la carta di rango più elevata

N.B. I Jolly ed i 2 sono carte che hanno una particolare valenza

VALORE DELLE CARTE

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

ART. 2 - COMPOSIZIONE DEI TAVOLI

GLI ACCOPPIAMENTI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie e siedono convenzionalmente ai tavoli, numerati dall'Arbitro, secondo la rosa dei venti : Nord/Sud ed Est/Ovest.

- Nei **tornei a coppie** i concorrenti si iscrivono come **coppia** e mantengono l'accoppiamento per tutta la gara;
- Nei **tornei a squadre** i concorrenti si iscrivono come **squadra** ed hanno la possibilità di modificare gli accoppiamenti prima dell'inizio di ogni partita, nell'ambito della stessa squadra;
- Nei **tornei individuali** ogni giocatore si iscrive **singolarmente** e cambia l'accoppiamento ad ogni turno.

ASSEGNAZIONE DEI POSTI

La formazione dei tavoli al primo turno di gioco può essere effettuata:

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

L'abbinamento per i turni successivi può essere effettuato (dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione) secondo il:

- a) Sistema **DANESE PURO** (primo classificato contro secondo, terzo contro quarto, etc.)
- b) Sistema **DANESE modificato** (non si possono incontrare le coppie o le squadre che si siano affrontate nel turno precedente, salvo all'ultimo turno)
- c) Sistema **MITCHELL** (la coppia fissa resta ferma allo stesso tavolo mentre la coppia mobile al turno successivo si sposta)
- d) Sistema **all'italiana** (la coppia o la squadra incontra una volta tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone secondo un calendario prestabilito)

ART. 3 - PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prima di iniziare il gioco i giocatori estraggono una carta dai due mazzi di carte posti coperti sul tavolo.

Il giocatore che estrae la carta più alta ha diritto alla compilazione dello score, a scegliere la linea e la posizione al tavolo e ad essere servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta più bassa.

A parità di valore di carta estratta vale la gerarchia dei semi. Nel caso in cui due giocatori estraggano carte di medesimo valore e seme ivi compresi i jolly, essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione al tavolo

E' obbligatorio da parte dei giocatori, prima dell'inizio della partita, controllare il mazzo di carte e, in caso di difformità, provvedere al ripristino.

ART. 4 - MAZZIERE-MESCOLATURA, DISTRIBUZIONE DELLE CARTE E COMPOSIZIONE DEI POZZETTI

Il giocatore che deve fare i pozzetti è il primo a mescolare le carte che poi verranno mescolate dal mazziere.

Il "mazziere" deve:

- mescolare le carte;
- far tagliare il mazzo (vedi definizione) al giocatore alla sua destra e distribuire le carte, 11 per giocatore, in senso orario, una per volta.

Contemporaneamente il **giocatore alla destra del mazziere**:

- prende le carte da sotto il mazzo e compone coperti - una carta per volta - due pozzetti di 11 carte ciascuno
- 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 va posto al di sotto dell'altro.

Terminata la distribuzione delle 11 carte, i giocatori le devono contare senza guardarle (pena una nuova distribuzione).

Al via dell'arbitro, i giocatori possono guardare le proprie carte ed il gioco avrà inizio con la pesca/raccolta da parte del giocatore di turno.

Nelle smazzate successive, i giocatori devono sempre contare le carte senza guardarle e, ciò fatto, il mazziere scoprirà la prima carta dal tallone, dando inizio alla mano.

A gioco iniziato, qualsiasi anomalia riscontrata nella distribuzione non potrà essere sanata se non al termine della mano; il risultato della mano resterà valido a tutti gli effetti.

Nel caso vi sia stata una errata distribuzione (es. in senso antiorario) e ciò viene fatto rilevare durante la distribuzione delle carte, si procede ad una nuova distribuzione.

Nel caso in cui:

- **carta sia vista** nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzetti o prima dell'inizio del gioco, si procederà con una nuova distribuzione (pertanto tutta l'operazione di mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzetti sarà ripetuta).
- durante una fase di gioco una o più carte si trovino scoperte **all'interno del tallone**, queste devono essere ricoperte, lasciandole nella stessa posizione. Il gioco prosegue regolarmente.
- vi sia una carta scoperta **sul tallone**, il gioco prosegue regolarmente come se fosse coperta.

ART. 5 - TURNI DI GIOCO: TEMPI

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

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 potrà discrezionalmente abbreviare i tempi dei turni, dandone preavviso ai partecipanti, i quali non possono chiedere all'arbitro alcuna informazione sul tempo che resta da giocare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

ART. 6 - PROCEDURE E TEMPI DI GIOCO

Il mazziere mescola e distribuisce le carte.

Al via dell'arbitro il mazziere scopre la prima carta coperta del tallone, in quel momento il gioco si intende iniziato e chi è di mano può o pescare dal tallone o raccogliere la carta che forma il "monte degli scarti", poi potrà aprire giochi, terminando ogni attività con lo scarto di una carta (salvo penalità vedi art. 23)

Chiarimento: "..... il gioco si intende iniziato" è da interpretare come inizio del tempo di gioco (25 - 35 - 45) poiché il gioco effettivo (art. 4) inizia con la pesca-raccolta da parte dei giocatori di turno. Pertanto la scoperta della prima carta del tallone da parte del mazziere non coincide con l'inizio del gioco, eventuali anomalie riscontrate (errata distribuzione-carte mancanti) possono essere sanate se rilevate prima della pesca o della raccolta. La pesca e la raccolta infatti sanano **ogni irregolarità precedente.**

Il proprio tempo di gioco è pertanto costituito dalle seguenti azioni:

- **pescare** dal tallone o **raccogliere** dal monte degli scarti.

Se si solleva una carta dal tallone, anche senza vederla, o dal monte degli scarti, la scelta di pescare o raccogliere diventa definitiva.

- **aprire giochi e/o legare carte**
- **scartare** (dopo lo scarto nessuna azione e' più possibile)

I giochi saranno aperti come segue:

- **Combinazioni**

Un insieme di tre o più carte uguali.

L'eventuale matta va messa in ultima posizione vicino al bordo del tavolo.

- **Sequenze**

Un insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme, posizionate in modo che la carta più alta sia posta verso il tallone.

L'eventuale matta libera va collocata in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se.

ART. 7 - PESCA DAL TALLONE

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone.

Se solleva anche parzialmente la carta dal tallone, pur non avendola vista, non può 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 e sarà fatta visionare dall'arbitro all'avversario che segue, il quale al proprio turno potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte.

ART. 8 - RACCOLTA DAL MONTE

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono; successivamente potrà effettuare i suoi giochi e quindi scartare.

Se nel raccogliere le carte ne lascia una sola, questa costituisce automaticamente lo scarto. Nel caso ne lasciasse più di una, la carta più alta di rango rappresenterà lo scarto, l'altra (o altre) tornerà (torneranno) in mano e - *unica penalità* - nessuna altra attività gli sarà permessa.

Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere le carte del "monte degli scarti" può ispezionarle, ma se solleva il dorso anche di una sola carta non può cambiare decisione.

Se il "monte degli scarti" è formato da una sola carta, questa non può essere scartata immediatamente a meno che il giocatore non dimostri (a richiesta dell'avversario) di averne in mano un'altra uguale.

Nel caso in cui si dovesse incorrere nella predetta infrazione, si dovrà riprendere in mano la carta indebitamente scartata e scartare quindi un'altra carta in proprio possesso utilizzando, all'occorrenza, una delle carte dell'ultimo gioco effettuato.

ART. 9 - COMBINAZIONI E SEQUENZE

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

COMBINAZIONI di tre o più carte uguali, delle quali anche due dello stesso seme (vedi art. 12)

SEQUENZE ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme (vedi art. 11)

Ogni gioco aperto può contenere una sola "matta"

ART. 10 - JOLLY E PINELLE

Si definiscono matte i jolly ed i 2 del mazzo.

Bisogna tener presente che la Pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare un 2 naturale ove inserita prima del 3: in questo caso sarà possibile anche legare una eventuale "matta". Nelle sequenze il jolly o la Pinella possono essere sostituiti solo dalla carta della quale fanno le veci e devono obbligatoriamente restare nei giochi in cui sono state collocate.

Le matte libere vanno collocate sempre nella posizione più bassa vicino al giocatore

Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.

ART. 11 - SEQUENZE

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

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

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

ART. 12 - COMBINAZIONI

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

ART. 13 - BURRACHI

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

- in sequenza ordinata dello stesso seme
- di carte uguali, anche di semi uguali.

BURRACO PULITO

Il Burraco si definisce pulito quando non contiene alcuna matta, tranne il caso in cui la pinella rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte scoperte di traverso. Ai fini del punteggio vale 200 punti.

BURRACO SEMIPULITO

Un burraco si definisce semipulito quando:

- la sequenza comprende una matta che preceda o segua almeno sette carte;
- la combinazione sia composta da almeno 8 carte compresa la matta.

Viene evidenziato mettendo la penultima carta scoperta di traverso. Ai fini del punteggio vale 150 punti.

BURRACO SPORCO

Il Burraco si definisce sporco quando contiene una matta che non sia il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo l'ultima carta scoperta di traverso. Ai fini del punteggio vale 100 punti.

La natura del burraco e relativo punteggio vanno verificati all'atto del conteggio dei punti.

ART. 14 - SCARTO DELLE MATTE

Può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la "chiusura" definitiva.

ART. 15 - TIME OUT

All'annuncio del Time Out, da parte dell'arbitro, il giro parte dal compagno del giocatore che deve pescare.

Se l'Arbitro ha annunciato il TIME OUT ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la "chiusura", nessuna linea si accrediterà i 100 punti .

Qualora il Time Out fosse annunciato durante la distribuzione e cioè prima che il giocatore di turno peschi o raccolga, si effettuerà un giro completo.

ART. 15 BIS - STALLO

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

ART. 16 - CHIUSURE (TIPOLOGIE E BONUS)

Al "monte"

Quando la/le carte presenti nel monte degli scarti va/vanno a completare il gioco/i in MANO al giocatore di turno, questi può:

raccogliere "al volo" per presa pozzetto in diretta o con scarto
ovvero chiudere calando le carte in suo possesso

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.

Senza bonus di 100 punti se:

1) 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 proseguire utilizzando le carte del monte degli scarti).

2) dopo l'annuncio del "time out" nessuna linea ha chiuso.

ART. 17 - CONTEGGIO DEI PUNTI

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

POSITIVI

BURRACO PULITO	200 punti
BURRACO SEMIPULITO	150 punti
BURRACO SPORCO	100 punti
CHIUSURA	100 punti

Valore intrinseco dei giochi aperti secondo il valore delle carte che li compongono da calcolare all'atto del conteggio.

NEGATIVI

POZZETTO NON PRESO	100 punti
POZZETTO PRESO E NON GIOCATO	valore delle carte del pozzetto
VALORE DELLE CARTE NON GIOCATE	
VALORE DELLE CARTE PENALIZZATE	

LE TABELLE

Le tabelle, riprodotte sugli score, indicano i V.P. da assegnare alle due linee in base alla differenza M.P. registrata al termine della partita. Esse variano in rapporto alla tipologia della partita, come sotto illustrato:

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

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

PARTITA SU 4 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	100	10 - 10
105	300	11 - 9
305	500	12 - 8
505	700	13 - 7
705	900	14 - 6
905	1100	15 - 5
1105	1300	16 - 4
1305	1500	17 - 3
1505	1700	18 - 2
1705	2000	19 - 1
OLTRE	2000	20 - 0

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

ART. 18 - SCORE - COMPILAZIONE E CONSEGNA

La compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha scelto la carta più alta. Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente per coppia e consegnato all'Arbitro a cura della coppia vincente.

ART. 19 ERRORI E CORREZIONI

Quando viene consegnato lo score all'arbitro esso diventa valido e definitivo.

Se tuttavia, consegnato lo score, si rileva un errore nella sua stesura, il solo correggibile è l'errore di somma (es.: $400+100=650$) purchè venga evidenziato prima che l'arbitro abbia effettuato la classifica del turno e l'accoppiamento del successivo.

Se le coppie hanno invertito i punteggi, l'Arbitro ha la facoltà di intervenire, rettificando il risultato, a condizione che il tavolo, congiuntamente, riconosca l'errore commesso.

Si interverrà altresì, in caso di errata trascrizione del risultato, anche se è già stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo.

Nel caso in cui l'accoppiamento non sia correggibile nel turno in corso, le coppie siederanno al tavolo designato dall'Arbitro, il quale provvederà al ripristino nel turno successivo.

La consegna dello score all'Arbitro, debitamente firmato da un giocatore per coppia (per le squadre la firma è affidata ai rispettivi capitani), compete alla coppia (o alla squadra) che ha vinto la partita

Se l'errore viene rilevato in una fase di gioco indipendente dai punteggi acquisiti (mitchell, gironi all'italiana o similari) si procederà alla correzione.

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) se non è ancora stata resa nota la posizione ai tavoli, attuerà la correzione

b) se la posizione ai tavoli è stata redatta e pubblicata (affissa) farà iniziare il gioco, correggendo il risultato, ma lasciando l'accoppiamento così come era prima che l'errore fosse rilevato.

c) non sono ammesse correzioni agli scores dopo l'ultimo turno di gara se non si sia chiamato preventivamente l'arbitro che deve controfirmare lo score.

d) Terminato l'ultimo turno deve essere lasciato un lasso di tempo sufficiente per il controllo della classifica .

IRREGOLARITA'

PROCEDURA

Se durante il gioco viene rilevata una irregolarità o presunta tale, ognuno dei partecipanti al gioco può evidenziarla e **deve** chiamare l'Arbitro.

Nessun giocatore ha la facoltà di continuare a giocare se prima l'Arbitro non abbia risolto la contestazione e/o abbia assegnato l'eventuale penalità.

PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITA'

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato solo quando il gioco sia proseguito e non sia più possibile ripristinare la situazione preesistente. Potrà essere ammonito il giocatore colpevole e/o assegnato un punteggio arbitrale.

ART. 20 - IRREGOLARITA'

Le irregolarità di gioco devono essere segnalate immediatamente all'Arbitro che applicherà le penalità stabilite dal codice.

Qualsiasi suggerimento sul gioco, da parte del compagno, può essere sanzionato dall'Arbitro che potrà anche attribuire un punteggio arbitrale o ammonire. La somma di due ammonizioni comporta la perdita di un V.P. ed equivalenti M.P. in classifica generale (ciò non comporta alcun vantaggio per l'altra linea).

NON si possono sistemare le proprie carte mentre il compagno effettua i giochi; l'Arbitro, chiamato, dovrà verificare se vi sia stata o meno illecita informazione che abbia favorito la linea colpevole e provvedere di conseguenza.

ART. 21 - POZZETTI IRREGOLARI

1. - Con meno di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto e contate le carte coperte, si accorge che questo è costituito da meno di undici carte, deve chiamare l'arbitro che, dopo aver contato le carte anche del secondo pozzetto, li integra prendendo la prima carta da sotto il tallone e, se anche l'altro pozzetto è in difetto, lo ripristina con la carta successiva. Nel caso in cui il secondo pozzetto sia di 11 carte, la prima carta di questo va spostata sul primo pozzetto, mentre sul secondo andrà la carta prelevata dal fondo del tallone.

Se, però, anche una sola carta del pozzetto difettoso sia stata vista o giocata si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti, provvedendo tuttavia a sanare l'altro pozzetto.

2. - Con più di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto e contate le carte coperte, si accorge che esse sono più di undici, deve chiamare l'Arbitro; questi regolarizzerà i pozzetti eliminando le carte in soprannumero che, prelevate dal di sopra dei pozzetti erroneamente costituiti, saranno collocate sotto il tallone.

Se è stata vista anche una sola carta o viene effettuato un qualsiasi gioco, nessuna sanatoria è possibile e si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti, provvedendo tuttavia a sanare l'altro pozzetto.

3. - Della smazzata precedente

Se, effettuata la distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è regolarmente iniziato: la mano verrà completata e il risultato sarà valido ad ogni effetto (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 (il primo pozzetto resterà inutilizzato).

4. - Visti fuori turno

Il giocatore che prende il pozzetto "con lo scarto" potrà visionarlo dopo che il suo compagno avrà scartato.

Nel caso in cui egli veda prima le carte del pozzetto, l'Arbitro ammonirà il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata infrazione, la linea verrà penalizzata di 1 V.P. ed equivalente M.P. in classifica generale (ciò non comporta alcun vantaggio per l'altra linea). Qualora vi fosse stato scambio di informazioni - durante la non corretta visura - l'arbitro prenderà le opportune decisioni a favore della linea incolpevole.

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 l'attenzione; verificandosi tale circostanza, la linea colpevole incorrerà nell'infrazione contemplata dall'art. 28 - mancata pesca - e pertanto saranno applicate le penalità del caso.

5. - ERRONEA PRESA DI POZZETTO

1° Se il pozzetto spettante all'avversario viene preso per errore e guardata anche una sola carta, il gioco proseguirà normalmente.

2° Se viene preso il pozzetto non più spettante perché già preso dal compagno in diretta si applica l'art. 31 (chiusura senza scarto); se viene preso con lo scarto, la chiusura è valida e, in mancanza di burraco, si applica l'articolo 31. **Il pozzetto preso erroneamente viene rimesso a posto.**

ART. 22 – CARTA ESPOSTA

Si definisce tale la carta che estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è stata vista o può essere stata vista dal compagno, oppure quando un giocatore dichiara una carta in suo possesso.

Una carta esposta va giocata durante il tempo di gioco utile del colpevole, legandola a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi; se non è possibile o se non la si vuole giocare, sarà utilizzata come scarto.

Una carta si intende giocata quando è rilasciata completamente dalla mano del giocatore.

NB: Richiamare inequivocabilmente l'attenzione del compagno o suggerirgli palesemente come giocare la carta "esposta" comporta l'interruzione del gioco e lo scarto della stessa.

Il compagno del giocatore colpevole può aprire giochi o aggiungere carte su giochi esistenti: su questi però il giocatore colpevole non può aggiungere carte. In caso di infrazione queste saranno considerate carte penalizzate

ART. 23 – CARTA PENALIZZATA (Nuova versione)

Si definiscono "penalizzate" le carte che, giocate impropriamente, devono essere scartate o conteggiate negativamente.

Carta/e legata/e erroneamente, compresa la matta, deve/devono essere obbligatoriamente subito scartata/e.

Carta/e eccedente/i calata/e in combinazione o sequenza

- ❖ Errore rilevato al momento: si interrompe il gioco e la carta eccedente deve essere scartata, le eventuali altre sono carte penalizzate.
- ❖ Errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta): la carta/e eccedente/i deve/devono essere utilizzata/e come scarto al/i turno/i successivo/i.
- ❖ Errore rilevato nelle fasi successive: il gioco contenente la carta eccedente deve essere congelato definitivamente **e solo la/le carta/e eccedente/i sarà/saranno conteggiata/e negativamente alla fine della mano.**

ART 23 BIS – CARTA PENALIZZANTE

- Carta giocata dopo lo scarto
- Giochi aperti dopo lo scarto
- Carta giocata prima dello scarto di una carta penalizzata
- Giochi aperti prima dello scarto di una carta penalizzata

Si richiama l'art. 28 (mancata pesca o raccolta) per quanto riguarda la penalità da applicare.

ART 23 TER – CARTA FANTASMA

Si definisce tale la carta "rinvenuta accidentalmente" in un gioco aperto o preesistente, o che si accompagna involontariamente allo scarto:

- nel 1° caso (apertura) se la carta non e' sanabile solo ed esclusivamente nel gioco dove e' presente, sarà considerata "penalizzata" e trattata come tale (art. 23)
- nel 2° caso (rinvenuta in un gioco preesistente) al momento della scoperta si congelerà definitivamente il gioco e la carta sarà conteggiata negativamente. eventuali altre carte legate prima del rinvenimento della carta fantasma sono considerate valide).
- nel 3° caso (scarto) sarà considerata "esposta" e giocata quindi durante la successiva fase di gioco.

ART. 24 - LANCIO

Se si "lanciano" una o più carte al compagno perché le legghi, senza dichiarare la loro collocazione, e ciò possa creare palese dubbio, saranno gli avversari a decidere dove devono essere aggiunte. La richiesta del compagno di dove collocarle non consentirà il gioco più favorevole solo se con essa tale gioco sia stato suggerito.

Dichiarazione: in caso di dichiarazione non immediatamente rettificata, questa vincola il gioco a meno che non si tratti di dichiarazione impossibile.

ART. 25 - CARTE MANCANTI O ECCEDENTI

E' possibile che una carta sia mancante dal mazzo, oppure che una o più carte siano eccedenti.

Se quanto sopra viene rilevato:

Prima che inizi il gioco

Il mazzo viene ripristinato

Durante il corso di una smazzata

Se un qualsiasi gioco è stato aperto, malgrado la evidente irregolarità constatata, la smazzata continua sino al raggiungimento di un risultato che viene convalidato. Si provvederà subito dopo alla sostituzione/reintegrazione del mazzo di carte.

Dopo che è stato acquisito un risultato

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

ART. 26 - APERTURE ERRATE

Se un giocatore apre sequenze e/o combinazioni in maniera errata o aggiunge carte in modo erroneo ad un gioco esistente, questo può essere sanato con la/le carta/e mancante/i o con la matta.

L' eventuale carta eccedente deve essere subito scartata interrompendo il gioco e le eventuali altre carte si intendono penalizzate.

In caso di apertura di sequenza errata con una matta, è discrezionalità del giocatore colpevole la scelta

del gioco più opportuno da fare con almeno una delle carte componenti l'apertura errata, provvedendo quindi a scartare la/le carte eccedenti.

In entrambi i casi l'errore pone fine ad ogni attività del giocatore sino al suo prossimo turno di gioco.

ART. 27 - GIOCHI CON CARTE ECCEDENTI

Rilevati dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco

La carta/e "eccedente" dei giochi errati, rilevata/e **dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco** (pesca o raccolta) deve essere scartata secondo la norma - dalla carta più alta alla più bassa, a parità di valore secondo il seme: ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche)

Rilevati dopo che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco e/o nelle fasi successive

Le carte "eccedenti" dei giochi errati, rilevate dopo che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco e/o nelle fasi successive, sono conteggiate come punti negativi secondo il loro valore. La sequenza o combinazione errata viene congelata definitivamente.

ART. 28 - 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 temporaneamente congelati e se incompleti vanno completati, e diventeranno validi solo al turno successivo, se ciò non è possibile verranno congelati. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovessero chiudere saranno conteggiati negativamente

Carte legate

Congelano temporaneamente tutto il gioco a cui sono state legate, ma nel caso in cui il compagno o l'avversario dovessero chiudere, solo le carte legate saranno conteggiate negativamente mentre le altre carte e il burraco, se preesistente, manterranno il loro valore.

Suggerire o ricordare di pescare

Qualora si verificasse questa ipotesi (da intendersi sia verbale che comportamentale da parte del compagno), il giocatore che ha ricevuto l'illecito suggerimento dovrà limitarsi a pescare o raccogliere e scartare.

ART. 29 - PESCA/RACCOLTA FUORI TURNO

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

RACCOLTA - Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco

L'Arbitro, nel caso in cui l'infrazione sia stata la raccolta, 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; così come il compagno del trasgressore, qualora abbia ricevuto un illecito suggerimento dall'infrazione, dovrà limitarsi alla pesca o alla raccolta e scartare.

PESCA - Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco

L'Arbitro, nel caso in cui l'infrazione sia stata la pesca, 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 così come il compagno del trasgressore, qualora abbia ricevuto un illecito suggerimento dall'infrazione, dovrà limitarsi alla pesca o alla raccolta e scartare.

PESCA RACCOLTA Il giocatore colpevole FA GIOCO

Al momento della contestazione il giocatore colpevole deve:

- 1) interrompere il gioco;
- 2) preparare lo scarto e posizionare gli eventuali giochi aperti in disparte senza la carta pescata o quelle raccolte impropriamente. I giochi rimasti incompleti non potranno essere sanati. La/e carte impropriamente prese ritornano nella loro originaria posizione e la mano spetterà al giocatore di turno.
- 3) i giochi congelati saranno resi validi solo al turno successivo;
- 4) al suo turno effettivo si limiterà alla pesca o alla raccolta, così come previsto dai due commi precedenti, scartando la carta preparata.

PESCA dopo aver preso il pozzetto in diretta

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 turno successivo.

Nel caso in cui il giocatore colpevole abbia fatto gioco, l'Arbitro si regolerà come nel caso precedente ai punti 1 e 2, con l'unica differenza che il giocatore colpevole dovrà subito scartare.

RACCOLTA dopo aver preso il pozzetto in diretta

Il gioco viene interrotto, si ripristina il monte degli scarti ed il giocatore potrà effettuare solo lo scarto, perdendo il diritto di giocare il pozzetto in diretta 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, abbia fatto gioco, l'Arbitro si regolerà come nel caso precedente ai punti 1 e 2, con l'unica differenza che il giocatore colpevole dovrà subito scartare.

ART. 30 - APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI

Non è possibile aprire combinazioni uguali.

Nel caso ciò avvenga:

A) il secondo gioco verrà aggiunto alla combinazione esistente congelandola ed il giocatore scarcerà (naturalmente il burraco eventualmente formatosi dopo l'infrazione non sarà valido, mentre sarà valida l'eventuale chiusura).

B) qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una "matta", quella della combinazione aperta per seconda dovrà essere subito scartata.

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

Il rilevamento dell'infrazione in fase successiva comporterà:

dopo lo scarto ma prima della pesca o della raccolta da parte dell'avversario

nel caso A il semplice congelamento

nel caso B l'accorpamento dei due giochi e lo scarto della carta più alta al giro successivo

dopo la pesca o la raccolta dell'avversario:

nel caso A il semplice congelamento

nel caso B il conteggio negativo della seconda matta

ART. 31/A - CHIUSURA CON SCARTO E MANCANZA DI BURRACO

Mancanza di Burraco

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" mentre la sua linea non abbia 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" definitivamente, l'Arbitro interverrà nella seguente maniera:

Tutte le operazioni che il giocatore aveva effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco, combinazione/sequenza o aggiunta di una carta; la/e carta/e che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (vedi art. 23), quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma.

La carta che costituisce lo scarto rimarrà tale (N.B. : se non vi è stato scarto, si applicano le norme sulla chiusura senza scarto).

La stessa procedura si applica anche nell'eventualità di una erronea chiusura per "presa pozzetto" (il pozzetto è già stato preso dal compagno).

ART. 31/B - CHIUSURA CON SCARTO DELLA MATTA

Scarto di una matta

Nel caso in cui un giocatore realizzi la "chiusura" scartando una "matta", deve riprendere in mano "l'ultimo gioco effettuato"; la matta rimane come scarto. Potrà chiudere al giro successivo.

ART. 31/C - CHIUSURA SENZA SCARTO

a) calata combinazione o sequenza

L'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in possesso. Il giocatore colpevole non può utilizzare, per sistemare le carte tornate in mano, i nuovi giochi eventualmente aperti dal compagno.

b) legata anche la carta di scarto

L'ultimo gioco effettuato è ripreso in mano e l'ultima carta, impropriamente legata, viene scartata. Ovviamente si può chiudere solo nel giro successivo.

ART. 31/D - CHIUSURA AL MONTE

La chiusura al monte è consentita quando nel monte degli scarti figurino carte, 3 al massimo, che vadano a completare uno o più giochi in mano al giocatore di turno, che potrà raccoglierla/e "al volo"

semplicemente calando la/e carta/e in suo possesso e sempre se ciò facendo chiuda o vada a pozzetto.

Qualora nella chiusura al monte rimanga inutilizzata più di una carta, la più alta di valore costituirà lo scarto, le altre torneranno in mano al giocatore; nessun'altra penalità verrà applicata.

ART.32- MANCATO CONTEGGIO DEI PUNTI

Se in fase di computo dei punti al termine della smazzata un giocatore, prima di contare le proprie carte le mischi al mazzo per distrazione, chiamato l'Arbitro, questi tenterà di ricostruire la mano preesistente.

Nel caso in cui ciò fosse impossibile, assegnerà alla coppia che ha commesso l'infrazione un punteggio arbitrale in base alle indicazioni ricevute.

ART. 32 BIS - TEMPI DI GIOCO

I giocatori hanno l'obbligo di non ritardare il gioco, senza una valida ragione, oltre i seguenti limiti:

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| a) con meno di 4 carte | 10 secondi |
| b) con meno di 11 carte | 20 secondi |
| c) con 11 o più carte | non oltre i 40 secondi |

L'Arbitro, chiamato al tavolo per il mancato rispetto della norma, inviterà il giocatore a completare il gioco entro 5 secondi e scartare; in difetto, l'arbitro controllerà che venga scartata la carta più alta.

E' facoltà di ogni giocatore ricordare all'avversario il rispetto di tale norma.

ABBANDONO DELLA GARA

RITARDI

ART. 33 - ABBANDONO - SOSTITUZIONI

E' ammessa la sostituzione di un giocatore che sia nell'impossibilità di proseguire la gara, fintanto che non si sia superata la metà degli incontri previsti.

In caso di abbandono, alla coppia presente al tavolo si assegna il punteggio per "riposo" (vedi norme tavolo incompleto), escluso il caso in cui l'Arbitro non accerti un maggior punteggio maturato all'atto dell'interruzione del gioco.

La coppia che abbandona solo temporaneamente riceverà, a seconda del numero delle mani di ciascun turno il seguente punteggio:

Turni da 2 o 3 mani 6 VP

Turni da 4 mani 8 VP

sempre che ciò non comporti il raggiungimento di una posizione in classifica tale da procurare un vantaggio che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (qualificarsi, vincere un premio ecc.)

Se entrambe le coppie al tavolo abbandonano la gara, il punteggio loro attribuito sarà 0.

In caso di abbandono "INGIUSTIFICATO" (es.: litigio, contestazione, ecc.) il giocatore o la coppia colpevole verrà deferito alla Giustizia Sportiva.

Alla coppia incolpevole è attribuito un punteggio per "riposo" (vedi norme per tavolo incompleto), escluso il caso in cui l'arbitro non le accerti un maggior punteggio maturato all'atto dell'interruzione del gioco.

In tutti i casi di abbandono, alle coppie con cui avrebbero dovuto giocare nei turni successivi viene attribuito il punteggio per "riposo", mentre restano confermati i risultati conseguiti per quelle con cui invece hanno giocato precedentemente.

La coppia colpevole perde la partita a 0.

ART. 34 - RITARDI

In caso di ritardo nel presentarsi al torneo:

° se le iscrizioni sono state già chiuse, è facoltà dell'organizzazione non ammettere le coppie ritardatarie, specie se ciò comporti la formazione del "tavolo incompleto";

° qualora esista già il "tavolo incompleto", è facoltà dell'Arbitro ammettere la coppia ritardataria per completare il tavolo.

Se la coppia o la squadra non è presente per iniziare il gioco entro CINQUE MINUTI dall' ora stabilita incorrerà in una "ammonizione". Alla coppia presente, trascorsi due minuti, verranno accreditati 100 punti.

Per ritardi da 5 a 10 minuti verrà applicata una ulteriore penalità di 50 punti che andranno a favore

della coppia presente.

Dopo i 10 minuti: l'incontro viene dato vinto alla coppia presente con un punteggio in V.P. pari al 70% (60% nei turni da quattro mani) del risultato massimo conseguibile e M.P. equivalenti, mentre la coppia che non è presente al tavolo prende, a seconda del numero delle mani, 6 o 8 V.P. e M.P. equivalenti, sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio.

Se entrambe le coppie o le squadre incorrono in ritardi le penalità vanno considerate separatamente (dopo i 10 minuti entrambe perdono l'incontro prendendo 6 o 8 V.P.) sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio.

La direzione può, valutata l'opportunità, mutare le penalità e i tempi di applicazione delle stesse.

Alla coppia che non gioca va attribuito un punteggio così suddiviso salvo che la formula non renda necessaria l'attribuzione di un diverso punteggio :

Turni da 2 mani V.P. 14 ed equivalenti 305 M.P.

Turni da 3 mani V.P. 14 ed equivalenti 355 M.P.

Turni da 4 mani V.P. 12 ed equivalenti 305 M.P.

Turni a squadre V.P. 12 ed equivalenti 355 M.P.

Nei tornei con tavolo incompleto una coppia può riposare solo una volta per sessione.

ART. 35 - GIURIA - COMPOSIZIONE

L'Arbitro, dandone comunicazione alla sala, nomina la Giuria individuando fra i presenti tre "direttori" di pari categoria o superiore.

In caso di impossibilità a formare la giuria, l'Arbitro deciderà inappellabilmente.

I reclami devono essere immediatamente valutati.

I POTERI DELL'ARBITRO

L'arbitro dovrà:

- a) determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata ove ciò sia previsto dal codice, assegnando un "punteggio arbitrale"
- b) segnalare alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco.
- c) allontanare una coppia, la cui presenza impedisca o disturbi la prosecuzione della gara
- d) segnalare a fini statistici situazioni particolari circa il gioco.
- e) ogni arbitro deve segnalare al Direttore di gara le ammonizioni comminate, affinché ne prenda nota, in modo che vi sia la possibilità di penalizzare in caso di più ammonizioni.

* * * * *

NORME COMPORTAMENTALI

L'atteggiamento dei giocatori deve essere fundamentalmente ispirato alle regole del fair play. I giocatori pertanto devono:

- prestare la giusta attenzione alla gara;
- non dialogare né fare commenti durante il gioco;
- non prolungare artificialmente il proprio tempo di gioco;
- non esprimere approvazione o disappunto per una giocata del compagno;
- evitare di richiamare in qualsiasi modo l'attenzione del compagno su particolari situazioni durante il gioco;
- evitare di estrarre dal ventaglio, al proprio turno, un'apertura senza però effettuarla
- non usare apparecchiature se non in caso di provati impedimenti;
- disporre le carte, nel contare i punti, in linea come un burraco (ogni 100 punti) per consentire all'avversario di controllarne l'esattezza;
- evitare di muovere le carte nella propria mano durante il tempo di gioco del compagno. Ciò potrebbe trasmettere informazioni al compagno con conseguente penalizzazione;
- chiedere agli altri componenti il tavolo la quantità delle carte in loro possesso solo durante il proprio tempo di gioco;
- evitare di spillare la carta pescata;
- subire sportivamente la sconfitta nonché la "fortuna" degli avversari;
- accettare ogni decisione assunta dall'arbitro evitando ogni e qualsiasi commento su di esse, specie se trattasi di un collega con il quale si ha sempre l'obbligo di collaborare.
- evitare di prendere decisioni tecniche al tavolo in luogo dell'arbitro;
- evitare di esprimere dubbi sul comportamento etico degli avversari.

Tutte le infrazioni alle norme comportamentali sono passibili di ammonizioni e successiva penalità.

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.