



Università Nazionale delle Tre Età



# BURRACO

**REGOLAMENTO DI GARA**

**REGOLAMENTO ETICO**

# PREMESSA

Il Burraco si gioca con due mazzi di carte francesi da 54 carte compresi 4 jolly.

Il rango dei semi in ordine decrescente è cuori, quadri, fiori, picche.

Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente:

Jolly, 2 (Pinella), A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3,

## Definizione delle espressioni e dei termini più utilizzati

### **Punti Base (onori)**

*\_ La somma dei punti derivanti dai burrachi e dalla chiusura*

### **Punti**

*\_ Il punteggio acquisito sommando il valore delle carte, alla fine della smazzata. Sono positivi quelli dei giochi aperti e negativi quelli delle carte in mano*

### **Burraco pulito**

*\_ Insieme, senza matta, di combinazioni di sette o più carte uguali o di sequenze ordinate dello stesso seme*

### **Burraco sporco**

*\_ Insieme di combinazioni di sette o più carte uguali o di sette o di sequenze ordinate dello stesso seme, in cui è compresa una matta*

### **Carta Esposta**

*\_ Si definisce tale la carta scoperta e vista accidentalmente dagli altri giocatori*

### **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*

### **Andare a pozzetto "al volo" (o in diretta)**

*\_ Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto*

### **Combinazione**

*\_ Insieme di tre o più carte uguali (es. 3 quattro, 3 cinque, con o senza matta)*

### **Scala o Sequenza**

*\_ insieme di tre o più carte dello stesso seme ordinate per valore, con o senza matta*

### **Congelamento definitivo**

*\_ Un gioco si intende congelato quando non vi è la possibilità di sanarlo.*

### **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)*

### **Legare**

*\_ Aggiungere una o più carte a giochi già aperti*

### **Linea di gioco**

*\_ E' la posizione Nord/Sud o Est/Ovest della coppia: può essere fissa o mobile nel sistema Mitchell a seconda che la coppia rimanga allo stesso tavolo o debba spostarsi*

**Matta**

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

**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 dei turni completi di gioco*

**Pescare**

*\_ Prendere la carta coperta dal tallone*

**Raccogliere**

*- Prendere le carte del monte degli scarti*

**Pozzetto**

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

**Punteggio arbitrale**

*\_ E' un punteggio attribuito dall'Arbitro. Può essere legato a impossibilità di conteggio dei punti o a penalità o vantaggi da assegnare alle linee di gioco per irregolarità o per aver subito danni a seguito del comportamento scorretto degli avversari.*

**Score**

*\_ Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti*

**Smazzata**

*\_ La mano di gioco che compone il turno*

**Tallone**

*\_ Le carte residue da porre al centro del tavolo coperte, dopo la distribuzione delle carte ai giocatori e la composizione dei 2 pozzetti*

**Tavolo "incompleto"**

*\_ E' il tavolo occupato da una sola coppia*

**Time Out**

*\_ L'annuncio dell'arbitro della fine della smazzata, cui segue la fase di chiusura*

**Turno completo di gioco**

*- l'insieme delle smazzate*

**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*

**Match Point (M.P.)**

*\_ differenza tra la somma dei punti ottenuta dalle due linee di gioco in un turno completo. Assumono valore positivo per la linea vincente e negativo per la linea perdente (es. N/S punti 1.250 – E/O punti 900= 1.250-900= 350 – linea N/S M.P. + 350 – linea E/O M.P. -350)*

**Victory point (V.P.)**

*\_ Punteggio corrispondente ai M.P. ottenuti in un turno completo, calcolato sulla base del prospetto riportato sullo score e all'art. 15 del regolamento di gara*

## SOMMARIO

<b>Titolo</b>	<b>Pag.</b>
<b>Premessa</b>	<b>2</b>
<b>Definizione delle espressioni e dei termini più utilizzati</b>	<b>2</b>
<b>Art. 1 - Sistemazione ai tavoli - Turni di gioco</b>	<b>5</b>
<b>Art. 2 - Tornei a coppie</b>	<b>5</b>
<b>Art. 3 - Turni di gioco –tempi</b>	<b>5</b>
<b>Art. 4 - Preparazione e svolgimento</b>	<b>5</b>
<b>Art. 5 - Controlli</b>	<b>5</b>
<b>Art. 6 - Mescolatura e distribuzione</b>	<b>6</b>
<b>Art. 7 - Carta scoperta all'interno del tallone</b>	<b>6</b>
<b>Art. 8 - Carte mancanti o eccedenti</b>	<b>6</b>
<b>Art. 9 – Irregolarità dei pozzetti</b>	<b>7</b>
<b>Art. 10 - Procedura di gioco</b>	<b>7</b>
<b>Art. 11 - Chiusure</b>	<b>9</b>
<b>Art. 12 - Regole generali sulle irregolarità</b>	<b>9</b>
<b>Art. 13 – Irregolarità di gioco</b>	<b>10</b>
<b>Art. 14 - Time out: fasi del gioco</b>	<b>14</b>
<b>Art. 15 - Punteggi e score</b>	<b>14</b>
<b>Art. 16 - Abbandono gara –Ritardi</b>	<b>15</b>
<b>Art. 17 -Punteggi da assegnare nei casi di tavolo incompleto</b>	<b>16</b>
<b>Regolamento Etico</b>	<b>17</b>

## **REGOLAMENTO DI GARA**

### **Art. 1 - Sistemazione ai tavoli - Turni di gioco**

I tavoli sono numerati nella sequenza stabilita dall'arbitro e vi siedono quattro giocatori cadauno, che costituiscono due coppie o linee per tavolo: Nord/Sud contro Est/Ovest. Nei tornei effettuati con il sistema Mitchell la linea Nord/Sud è fissa e la linea Est/Ovest è mobile. La linea viene attribuita dall'arbitro, prima della formazione dei tavoli.

### **Art. 2 - Tornei a coppie**

Nei tornei a coppie i concorrenti si iscrivono come coppie che restano fisse per tutta la competizione. E' possibile anche fare tornei con accoppiamento casuale dei giocatori. La formazione ai tavoli al primo turno di gioco viene effettuata a sorteggio dall'arbitro (manuale o informatico) che ne dà comunicazione ai partecipanti, insieme alle modalità di svolgimento del gioco. L'abbinamento per i turni successivi può essere effettuato con i seguenti sistemi:

- 1) SISTEMA DANESE (primo class./contro secondo; terzo/contro quarto etc.)
- 2) SISTEMA MITCHELL (i giocatori della linea N\S (coppia fissa) giocano sempre allo stesso tavolo mentre i giocatori della linea E\O (coppia mobile) si spostano di uno o più tavoli secondo le indicazioni fornite dall'arbitro.)

### **Art. 3 - Turni di gioco -tempi**

Nei tornei, previa comunicazione ai partecipanti, i tempi dei turni di gioco possono essere i seguenti:

- 1) turno completo con 3 smazzate entro 35 minuti
- 2) turno completo con quattro smazzate entro 45 minuti

Per motivi organizzativi è possibile decidere tempi di gioco diversi.

### **Art. 4 - Preparazione e svolgimento**

Viene posato sul tavolo un mazzo di carte coperte aperto a ventaglio. I giocatori pescano una carta ciascuno, con esclusione della prima e dell'ultima. Il giocatore che estrae la carta più alta viene servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta più bassa. A parità di carta estratta a livello di rango, vale il rango dei semi. Nel caso in cui due o più giocatori estraggano un jolly o due carte uguali (nel caso vengano usati tutti e due i mazzi di carte) essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estrarranno un'altra carta per stabilire chi avrà diritto di scelta.

### **Art. 5 - Controlli**

È obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformità, avvertire l'arbitro che provvederà al ripristino.

E' obbligatorio per i giocatori controllare le carte ricevute contandole coperte e per il mazzieri ricontare le carte del pozzetto.

È VIETATO COMINCIARE IL GIOCO (compresa la scopertura della prima carta del tallone) PRIMA CHE L'ARBITRO DIA UFFICIALMENTE INIZIO AL TURNO, a pena dell'annullamento della mano di gioco iniziata e la ripetizione delle operazioni di cui al successivo art. 6.

### **Art. 6 - Mescolatura e distribuzione**

Il mazziere mescola le carte, dando la possibilità ad ogni giocatore di mescolarle preventivamente, operando in modo da non far vedere l'ultima carta; fa spaccare il mazzo al giocatore alla sua destra e comincia a distribuire le carte una per volta, in senso orario, fino ad arrivare ad 11 carte per giocatore, dopo di che posizionerà le carte rimanenti al centro del tavolo (tallone). Contemporaneamente il giocatore che ha spaccato avrà iniziato a formare i due pozzetti di 11 carte ciascuno, prendendo le carte da sotto il mazzo, sempre una per volta. Dopo aver ultimato la formazione dei pozzetti li collocherà alla destra del mazziere, tenendo presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e quindi andrà collocato al di sotto del pozzetto dove è stata posta la prima carta, quindi posizionerà le carte residue sotto il tallone.

Può succedere che quando si compongono i pozzetti le carte non siano sufficienti. In questo caso, per completare gli stessi, si provvede a prendere le carte necessarie, sempre una per volta, da sotto il mazzo. Analogamente si può verificare che il mazziere non abbia carte sufficienti per completare la distribuzione, in questo caso le carte vengono prese da sopra il mazzo una per volta. Nel caso in cui una carta sia vista nel corso della distribuzione o nella formazione dei pozzetti, tutta l'operazione (mescolatura, alzata distribuzione e pozzetti) sarà di nuovo ripetuta.

Nel caso vi sia stata una errata distribuzione delle carte (es .in senso antiorario, o in sovrannumero) e ciò viene fatto rilevare prima dell'inizio effettivo del gioco, si procede come sopra ripetendo tutta l'operazione. Se invece il gioco è iniziato, (cioè dopo che il primo giocatore ha preso la carta dal tallone o dal tavolo), si porterà a termine regolarmente la mano di gioco ed i risultati acquisiti resteranno validi a tutti gli effetti.

Al via dell'arbitro il gioco inizia con la scopertura della prima carta del tallone da parte del mazziere.

### **Art. 7 - Carta scoperta all'interno del tallone**

Nel caso in cui, durante una fase di gioco, una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, queste dovranno essere ricoperte, lasciandole nella stessa posizione in cui sono state rinvenute. Il gioco prosegue regolarmente. La carta scoperta sul tallone dà la scelta, al giocatore di turno, di prenderla o raccogliere dal monte degli scarti.

### **Art. 8 - Carte mancanti o eccedenti**

È possibile che una o più carte siano mancanti dal mazzo, oppure che una o più carte siano eccedenti.

Se quanto sopra viene rilevato:

#### **1. Durante il corso di una smazzata:**

Se un qualsiasi gioco è stato aperto, nonostante la palese irregolarità, la smazzata continua fino alla fine col risultato convalidato. Successivamente si provvederà alla sostituzione o reintegro del mazzo di carte. Nel caso in cui la carta eccedente non sia utilizzabile (es. se per errore è rimasta nel mazzo la carta che riporta i punteggi del bridge), deve essere consegnata all'arbitro e ne deve essere pescata un'altra;

#### **2. Dopo che è stato acquisito un risultato:**

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

## **Art. 9 – Irregolarità dei pozzetti**

### **Pozzetti con meno di 11 carte**

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che questo è costituito da meno di undici carte, può senz'altro reintegrarlo prendendo la prima carta da sotto il mazzo (tallone) e, se anche l'altro pozzetto è in difetto, lo ripristina prendendo la carta successiva. Se, però, anche una sola carta del pozzetto difettoso è stata già giocata, si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti, provvedendo tuttavia a sanare l'altro pozzetto.

### **Pozzetti con più di 11 carte**

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che sono più di undici, deve chiamare l'arbitro; questi regolarizzerà i pozzetti portandoli al numero di carte stabilito, eliminando la prima carta del pozzetto e ponendola sotto il tallone.

Se è stato fatto un qualsiasi gioco, prima dell'intervento dell'arbitro, nessuna sanatoria è possibile e si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti provvedendo tuttavia a sanare l'altro pozzetto.

### **Pozzetti della smazzata precedente**

Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è iniziato; si gioca la mano sino al termine ed il risultato è valido a tutti gli effetti (il pozzetto dimenticato resterà pertanto inutilizzato). Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, il gioco resta comunque valido; mentre la seconda linea utilizzerà sempre il secondo pozzetto formato in quella mano.

## **Art. 10 - Procedura di gioco**

Il mazziere, mescolate e distribuite le carte, scopre la prima carta del tallone, che pone al centro del tavolo assieme al tallone stesso (tranne che all'inizio della prima smazzata durante la quale deve attendere il via dell'arbitro per scoprire la prima carta). Chi ha la mano può pescare dal tallone oppure raccogliere la carta o le carte che formano il monte degli scarti, quindi iniziare il proprio gioco (apertura di sequenze o combinazioni, legare carte su giochi precedenti) e terminare ogni attività con lo scarto della carta.

Il gioco inizia sempre con la presa e termina sempre con lo scarto. Le fasi di gioco possono riassumersi quindi in:

**PRESA** (pesca o raccolta) –**GIOCO** –**SCARTO**.

**NON E' CONSENTITO INIZIARE LA FASE DI GIOCO SENZA PRIMA AVERE PESCATO O RACCOLTO**

**NON E' CONSENTITO FARE NESSUNA OPERAZIONE DI GIOCO DOPO LO SCARTO**

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

I giochi saranno aperti come segue:

**COMBINAZIONI** insieme di tre o più carte uguali, anche dello stesso seme, (oppure due o più carte uguali con jolly o pinella)

**SCALE O SEQUENZE** di carte dello stesso seme in ordine decrescente dall'alto verso il basso con jolly o pinella posti all'interno o alla base.

## **Matte**

OGNI GIOCO APERTO PUÒ CONTENERE UNA SOLA MATTA (salvo nelle sequenze ove la pinella assume il valore del 2 naturale)

Una pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare un 2 naturale solo se collocata al di sotto del 3: in questo caso sarà possibile legare eventualmente anche una ulteriore matta. Nelle sequenze un jolly o una pinella che ne fanno parte può essere sostituito solo dalla carta della quale fanno le veci e quindi essere spostato nella medesima sequenza. La matta può essere scartata in qualunque fase del gioco tranne che nella chiusura definitiva.

## **Sequenze**

Le sequenze possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine decrescente, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): Matta - A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K. E' consentito aprire più sequenze uguali (es. calare due volte tre-quattro e cinque di cuori, con o senza matta).

L'Asso nelle sequenze è unico, per cui può essere legato indistintamente al 2 o al K, ma non ad entrambi nella stessa sequenza.

## **Combinazioni**

Non sono ammesse combinazioni di matte (pinelle e/o jolly);

Le combinazioni possono essere formate da un massimo di 9 carte, compresa l'eventuale matta. Non è consentito aprire più combinazioni uguali (es. due combinazioni di tre con o senza pinella), ma le carte uguali devono essere posizionate sulla stessa combinazione.

## **Burraco**

Si definisce BURRACO un insieme di almeno sette carte così composte:

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

BURRACO PULITO - Il Burraco si definisce pulito quando non contiene alcuna matta, salvo il caso in cui la pinella dello stesso seme rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte inferiori di traverso, scoperte.

BURRACO SPORCO - Il Burraco si definisce sporco quando contiene una matta (che non sia il due naturale). Viene evidenziato mettendo l'ultima carta inferiore di traverso, scoperta.

## **Pesca dal tallone**

Se il giocatore solleva, anche parzialmente, una carta dal tallone pur non guardandola non può cambiare idea.

## **Raccolta dal monte degli scarti**

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo compongono e poi cominciare i suoi giochi e quindi scartare.

Se nel raccogliere le carte ne lascia una sola, quella costituisce automaticamente lo scarto e pertanto nessuna altra attività è permessa.

Se nel raccogliere le carte ne lascia più di una deve immediatamente scartare la più alta e tenere le altre e pertanto nessuna altra attività è permessa.

Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere dal monte degli scarti, può ispezionare le carte muovendole con le dita, ma se solleva il dorso anche di una sola carta è obbligato a prendere tutto il monte. Se il monte degli scarti è formato da una sola carta, una volta presa non può essere scartata fino al turno successivo, a meno che il giocatore dichiari di avere una carta uguale in mano e la mostri a richiesta degli altri giocatori.



### **Scarto delle matte**

Per andare a pozzetto, o durante le varie fasi del gioco, è possibile scartare un jolly o una pinella.

Non è possibile scartare jolly o pinelle in fase di chiusura.

### **Lancio delle carte**

Il giocatore che, anziché posarle, lancia le carte da legare al compagno, deve dichiarare dove devono essere legate. Se non lo fa, il compagno, prima di legare le carte, deve chiederne il posizionamento senza dare suggerimenti.

### **Tempi di gioco**

I giocatori hanno l'obbligo di non ritardare il gioco, senza una valida ragione, oltre i 20 secondi con meno di 11 carte e oltre 40 secondi con 11 o più carte.

### **Suggerimenti**

E' vietato suggerire il gioco al compagno con parole, gesti o altri mezzi.

## **Art. 11 - Chiusure**

### **La chiusura del gioco può avvenire con:**

- 1) attribuzione del bonus (100 punti) se sono state soddisfatte tutte le seguenti condizioni:
  - uno dei giocatori della coppia deve essere andato a pozzetto;
  - la coppia deve aver realizzato almeno un Burraco, sporco o pulito che sia;
  - uno dei due componenti la coppia deve aver calato tutte le carte scartando poi l'ultima.
- 2) senza attribuzione del bonus se:
  - le carte componenti il tallone si sono esaurite (per tallone esaurito si intende quando lo stesso arriva alle ultime due carte, che non sono giocabili, e quindi il gioco si chiude automaticamente con lo scarto del giocatore che ha pescato la terz'ultima).
  - chiamato il TIME OUT, nessuna linea riesce a chiudere.

## **Art. 12 - Regole generali sulle irregolarità**

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, qualunque dei giocatori partecipanti al gioco la può evidenziare e chiamare l'arbitro. A questo punto nessun giocatore ha la facoltà di continuare il gioco se prima l'arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica e/o ha assegnato l'eventuale penalità.

### **Perdita del diritto alla penalità**

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato se:

- Uno dei componenti della linea innocente prende una qualsiasi iniziativa di gioco prima di chiamare l'arbitro;
- Evidenziata l'irregolarità, non viene chiamato l'arbitro;
- Non è possibile ripristinare la situazione preesistente (in questo caso l'arbitro, a seconda della gravità dell'irregolarità può anche ammonire il giocatore o assegnare un punteggio arbitrale).

L'arbitro, di fronte ad una irregolarità, ad un gioco o comportamento scorretto, ad irregolarità reiterate, anche se non espressamente previste dal presente regolamento, o anche di fronte a gravi o reiterate violazioni del regolamento etico, può procedere all'ammonizione del giocatore o, nei casi più gravi, all'assegnazione di una penalità. La somma di due ammonizioni nel corso del torneo comporterà la perdita di 1 (uno) Victory point e

corrispondenti match point in classifica generale, da parte della linea colpevole. Parimenti l'arbitro, se ritiene che una linea sia stata danneggiata dal comportamento scorretto degli avversari, può assegnarle un punteggio arbitrale a suo vantaggio.

## Art. 13 – Irregolarità di gioco

### 1. CARTA ESPOSTA

Si definisce carta esposta la carta che è stata scoperta e vista da almeno un giocatore del tavolo (es. carta esposta dal giocatore in fase di gioco o carta esposta in fase di prelievo dal tallone), o ne è stato dichiarato il possesso.

Una carta esposta va obbligatoriamente subito giocata, legandola a giochi preesistenti o, se questo non è possibile, scartata.

### 2. CARTA CADUTA ACCIDENTALMENTE AL GIOCATORE E VISTA DALLA LINEA AVVERSARIA E/O DAL COMPAGNO

- a. **Durante la propria fase di gioco:** deve essere obbligatoriamente giocata o scartata, interrompendo ulteriori fasi di gioco. Se le carte cadute sono più di una devono essere obbligatoriamente giocate. Se questo non è possibile vanno accantonate e scartate subito e nelle fasi successive di gioco (carte penalizzate), partendo dalla carta di maggior valore. Il giocatore colpevole non potrà chiudere né andare a pozzetto fino a che non avrà ultimato gli scarti. Se il gioco viene chiuso prima che siano completati gli scarti obbligatori, le carte non ancora scartate verranno conteggiate come punti negativi.
- b. **Durante il gioco degli avversari o del compagno:** al proprio turno deve essere subito scartata. Il compagno del giocatore colpevole non può aprire giochi sui quali si possa appoggiare la carta esposta. Se le carte cadute sono più di una si seguono le modalità e le regole della precedente lettera a)

### 3. PESCATA DOPPIA

Se un giocatore prende accidentalmente due carte in fase di pescata, terrà la prima e potrà proseguire regolarmente il suo gioco. La seconda verrà mostrata dall'arbitro all'avversario che segue, il quale potrà decidere, al proprio turno, se prenderla o raccogliere dal monte degli scarti.

### 4. CARTA NON UTILIZZABILE CALATA IN SEQUENZA O COMBINAZIONE O GIOCHI ERRATI

#### a) **Errore rilevato al momento dal partner del colpevole o dagli avversari:**

Si interrompe il gioco, tranne che per sanare l'errore, e la carta o le carte che compongono il gioco errato verranno sanate aggiungendole a giochi già aperti o da aprire. Nel caso questo non sia possibile le carte non collocate dovranno essere accantonate: la più alta dovrà essere scartata immediatamente e le altre nei turni successivi fino ad ultimazione, partendo dalla carta di maggior valore. Il giocatore, pur continuando a pescare, non potrà fare gioco fino a quando non avrà scartato tutte le carte residue penalizzate. Il partner del colpevole, frattanto, non potrà chiudere fino a che non sarà sanato l'errore.

**b) Errore non rilevato al momento:**

Il gioco contenente la carta sbagliata viene congelato definitivamente. La carta sbagliata viene conteggiata negativamente e le altre positivamente. Se la carta sbagliata era stata legata su un burraco già fatto, questo rimane valido, mentre se il burraco è stato fatto grazie a tale carta o successivamente, non viene considerato valido.

**5. PUNTI POSITIVI NON CONTEGGIATI ALLA FINE DELLA SMAZZATA**

Se un giocatore, al termine di una smazzata, in fase di computo dei punti, invece di contare le proprie carte le abbia inavvertitamente mischiate nel mazzo, chiamato l'arbitro questi tenterà la ricostruzione dei giochi contando sulla collaborazione dei giocatori per arrivare ad una bonaria definizione. Se ciò non fosse possibile, l'arbitro in base ai parametri evidenziati e raccolti assegnerà alla linea colpevole solo il punteggio che si riesce a ricomporre (punteggio arbitrale).

**6. MANCATA PESCA**

Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere dal monte degli scarti, appena avvisato della sua omissione, deve immediatamente interrompere il gioco iniziato. Dovrà pertanto pescare obbligatoriamente dal tallone e scartare (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte degli scarti) ed aspettare il prossimo turno per giocare. Gli eventuali giochi aperti e/o carte legate, prima dell'avviso restano validi. I giochi eventualmente rimasti incompleti saranno congelati temporaneamente fino al turno successivo e, in caso di chiusura degli avversari o del compagno, saranno conteggiati negativamente. Se l'infrazione viene rilevata dopo che il giocatore che ha commesso l'omissione ha già scartato, il gioco dovrà proseguire regolarmente.

**7. SUGGERIRE O RICORDARE DI PESCARE**

Il giocatore che ha ricevuto il suggerimento dovrà limitarsi alla presa ed allo scarto, senza fare gioco.

**8. PESCA FUORI TURNO**

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

**A. Se il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco:**

- a. nel caso in cui l'infrazione sia stata la raccolta dal tavolo, l'arbitro ripristina il monte degli scarti e il giocatore colpevole, al suo turno, limiterà il suo gioco alla pesca obbligatoria dal tallone ed al successivo scarto
- b. nel caso in cui l'infrazione sia stata di pesca, l'arbitro sottoporrà la carta in oggetto solo all'attenzione di chi avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria), ricollocandola sul tallone e lasciandogli la scelta di pescare o raccogliere dal monte degli scarti

**B. Se il giocatore colpevole fa gioco**

Al momento della contestazione il giocatore colpevole deve interrompere il gioco e scartare. L'arbitro non ripristina il gioco, ma i giochi aperti, messi in disparte, sono congelati definitivamente e conteggiati come punti negativi alla fine della mano di

gioco. I giochi sui quali sono state legate delle carte sono congelati, ma verranno conteggiati negativamente soltanto le carte legate. Se le carte legate impropriamente hanno dato luogo a burrachi, questi non sono validi. Il gioco passa al giocatore di turno.

#### 9. SE UN GIOCATORE VA AL POZZETTO AL VOLO, ED ERRONERAMENTE PESCA LA CARTA E LA VEDE O RACCOGLIE DAL MONTE DEGLI SCARTI

- a) In caso di pesca, se il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco dopo la pescata, scarta la carta pescata ed interrompe il suo gioco fino al prossimo turno.
- b) In caso di pesca, se il giocatore colpevole ha fatto dei giochi, interrompe il suo gioco alla segnalazione e scarta una carta a piacere. I giochi aperti o contenenti carte legate vengono congelati temporaneamente fino alla mano successiva e in caso di chiusura degli avversari o del compagno, saranno conteggiati negativamente.
- c) In caso di raccolta, se il giocatore colpevole non ha fatto gioco, l'arbitro ripristina il monte degli scarti e il giocatore perde il diritto a giocare subito il pozzetto e deve aspettare il turno successivo, nel quale pescherà ed effettuerà il suo gioco
- d) In caso di raccolta, se il giocatore colpevole ha fatto gioco, tutti i giochi aperti utilizzando le carte raccolte sono congelati definitivamente e conteggiati negativamente in caso di chiusura. Gli eventuali altri giochi vengono congelati temporaneamente fino alla mano successiva e in caso di chiusura degli avversari o del compagno, saranno conteggiati negativamente. Nel caso sia impossibile ricostruire il gioco, secondo questa regola, tutti i giochi aperti saranno congelati definitivamente.

#### 10. APERTURA DI DUE COMBINAZIONI UGUALI

È possibile aprire più sequenze uguali (scale). Non è consentito aprire due combinazioni di carte uguali (es. tris con o senza matta). Nel caso ciò avvenga, è consentito appoggiare l'ultima combinazione aperta su quella preesistente, ma da quel momento la stessa combinazione è ritenuta congelata e non si può attuare nessun'altra giocata su di essa. L'eventuale burraco realizzato con questa operazione non sarà valido, ma i punti delle carte saranno conteggiati positivamente alla fine della smazzata. Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una matta, si procede come sopra, con la variante che la seconda matta va scartata necessariamente se non c'è la possibilità di appoggio (es. tutti i giochi sono sporchi); in caso contrario si può poggiare sul gioco pulito meno importante.

#### 11. MANCATO RISPETTO DEI TEMPI DI GIOCO

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

#### 12. POZZETTO VISTO FUORI TURNO

Il giocatore che prende il pozzetto con lo scarto, deve visionarlo SOLTANTO dopo che il suo compagno avrà scartato. Nel caso in cui egli visioni il pozzetto prima dello scarto del partner, l'arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata

infrazione, la sua linea verrà penalizzata di 1 (uno) V.P. e equivalente M.P. in classifica generale (ciò non comporta alcun vantaggio per la linea innocente).

### 13. SCARTO DELL'UNICA CARTA RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI

Se il giocatore scarta l'unica carta presente nel monte degli scarti appena raccolta e non ha in mano la carta uguale, deve riprendere la carta scartata e scartarne un'altra. Nel caso ciò non fosse possibile (es. il giocatore ha posato tutte le carte in mano ed ha chiuso) dovrà essere scartata una delle carte dell'ultimo gioco effettuato. Le eventuali carte residue di questo gioco, nel caso non costituissero un gioco autonomo, possono essere sanate unendole ad altri giochi. Le carte non collocate verranno considerate penalizzate e quindi scartate successivamente partendo da quella di maggior valore, oppure conteggiate negativamente in caso di chiusura. Il giocatore colpevole non potrà chiudere né andare a pozzetto fino a che non avrà ultimato gli scarti.

### 14. CARTA GIOcata DOPO LO SCARTO

Se un giocatore continua a giocare dopo lo scarto (anche se questo è stato effettuato lasciando sul tavolo una delle carte del monte degli scarti) deve immediatamente interrompere il gioco non appena avvisato. I giochi aperti o contenenti carte legate sono congelati temporaneamente e diventano validi al turno successivo, durante il quale il giocatore dovrà completare eventuali giochi incompleti. Nel caso in cui uno degli altri giocatori dovesse chiudere prima della regolarizzazione i nuovi giochi aperti che erano stati congelati saranno conteggiati negativamente, mentre per i giochi congelati contenenti carte legate, saranno conteggiate negativamente soltanto queste ultime.

### 15. LANCIO DELLE CARTE SENZA DICHIARAZIONE

Se un giocatore lancia le carte da legare al compagno senza dichiararne la collocazione e il compagno omette di chiederla e le posiziona a sua discrezione, la posizione delle carte viene decisa dalla coppia avversaria, senza, tuttavia, pregiudicare l'eventuale chiusura o presa del pozzetto, da parte del giocatore colpevole.

### 16. CHIUSURA IMPOSSIBILE PER MANCANZA DEL BURRACO

Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura mentre la sua linea non ha realizzato il Burraco, e quindi impropriamente apra tutti i giochi, oppure legghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver chiuso normalmente (o di andare a pozzetto mentre il pozzetto è già stato preso dal compagno), bisogna intervenire, a seconda dei casi, in questo modo:

- A) tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ULTIMO GIOCO (sia esso combinazione, sequenza o appoggio di una carta).
- B) Le carte dell'ultimo gioco devono essere considerate CARTE PENALIZZATE e pertanto poste ai bordi del tavolo per essere scartate una alla volta, partendo da quella di valore più alto, anche se fanno gioco con le carte già calate.
- C) la carta che costituisce lo scarto rimarrà sempre la stessa scartata al momento dell'infrazione.
- D) il gioco procederà quindi regolarmente per le fasi successive.

- E) analogamente si applicherà la stessa procedura anche nell'eventualità di una erronea chiusura con presa del pozzetto, a volo e non, quando lo stesso è stato già preso in precedenza dal compagno di linea.

#### 17. CHIUSURA IMPOSSIBILE PER SCARTO DI MATTA

Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura finale, avendo soddisfatto tutte le condizioni previste, scartando però una matta, deve obbligatoriamente riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o carta legata) senza poter chiudere fino alla mano successiva. La matta scartata rimane tale.

#### 18. CHIUSURA IMPOSSIBILE PER MANCANZA CARTA DI SCARTO

**Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura:**

- a. **legando anche la carta di scarto:** dovrà obbligatoriamente riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o penultima carta legata) e l'ultima carta impropriamente legata viene scartata. Potrà chiudere al giro successivo.
- b. **senza scarto:** dovrà obbligatoriamente riprendere in mano l'ultimo gioco (sequenza, combinazione) e usare come scarto una delle carte di cui è tornato in possesso. Il giocatore colpevole non può utilizzare, per sistemare le carte tornate in mano, gli eventuali nuovi giochi aperti dal compagno.

#### Art. 14 - Time out: fasi del gioco

All'annuncio del time out, il gioco parte dal giocatore che deve pescare (cioè chi sta giocando gioca un'altra volta). Qualora il time out fosse annunciato durante la distribuzione delle carte, si effettuerà un giro completo.

#### Art. 15 - Punteggi e score

##### **Punteggi**

Vengono assegnati i seguenti punti positivi per tutti i giochi aperti regolarmente validi come segue:

BURRACO PULITO 200 punti

BURRACO SPORCO 100 punti

CHIUSURA FINALE 100 punti (bonus)

CARTE a seconda del loro valore:

JOLLY = 30 punti

2 (pinella) = 20 punti

A asso = 15 punti

K – Q – J – 10 – 9 – 8 = 10 punti

7 – 6 – 5 – 4 – 3 = 5 punti

Ai suindicati punti vanno sottratti i seguenti punti negativi per:

POZZETTO NON PRESO – 100 punti (malus)

POZZETTO PRESO MA NON GIOCATO Punti negativi a seconda del valore carte

CARTE RIMASTE IN MANO Punti negativi a seconda del valore carte

CARTE PENALIZZATE Punti negativi a seconda del valore carte

Alla fine di ogni mano è opportuno che i giocatori, dopo aver segnato gli onori (punti base dovuti a burrachi ed eventuale chiusura), diano lettura dei punti negativi, ponendoli sul

tavolo in maniera visibile in modo da consentire il controllo da parte della linea avversaria, e solo dopo averli tolti, passino al conteggio dei punti positivi, esponendo tutte le carte in file di 100 punti ben visibili.

I punti vengono segnati sullo score consegnato all'inizio del gioco. Dopo le mani previste dal turno di gara, con l'aiuto dello score, si compilano i risultati delle due linee e quindi si fa la differenza dei punteggi conseguiti ottenendo i match points (M.P.). Tale risultato viene rapportato alla seguente scala dei victory points (V.P.), presente anche nello score, per poi desumere il punteggio di turno da accordare alle due linee di gioco:

<b>TURNI DA TRE SMAZZATE</b>		
<b>DIFFERENZE M.P.</b>		<b>VICTORY POINTS</b>
<b>DA</b>	<b>A</b>	
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
> 1500		20 - 0

<b>TURNI DA QUATTRO SMAZZATE</b>		
<b>DIFFERENZE M.P.</b>		<b>VICTORY POINTS</b>
<b>DA</b>	<b>A</b>	
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
> 2000		20 - 0

I V.P. di ogni turno di gara vengono sommati per formare la graduatoria finale.

### **Compilazione e consegna score**

La compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha estratto la carta più alta, salvo diverso accordo tra i giocatori.

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni linea, previa verifica dell'esattezza dei punteggi riportati, e consegnato all'arbitro a cura della coppia che lo compila.

### **Validità degli scores –rettifiche**

Consegnato lo score all'arbitro la sola rettifica possibile è quella relativa all'errore di somma, se evidenziato prima ancora 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 di concerto riconosca l'errore commesso.

Ciò potrà avvenire anche se è stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo.

Nel caso in cui l'errore non sia correggibile nel turno in corso, le coppie siedono comunque al tavolo designato dall'arbitro, il quale evidentemente provvederà al ripristino nel corso del turno seguente.

Nel caso in cui l'errore abbia influenza sulla composizione dei tavoli (es. sistema danese) e venga rilevato prima della sistemazione ai tavoli, si procederà alla rettifica. Se viene rilevato dopo l'arbitro farà iniziare il gioco, correggendo il risultato, ma lasciando l'accoppiamento così come era prima che l'errore fosse rilevato.

### **Art. 16 - Abbandono gara –Ritardi**

#### **Abbandono gara**

Non è ammessa la sostituzione di una persona o coppia durante il torneo. Nel caso di abbandono di una coppia, per qualunque causa, non sarà possibile effettuare la sostituzione. Alla coppia che resta al tavolo incompleto verrà assegnato il punteggio per riposo forzato. Così dicasi per tutte le coppie che nei turni successivi osserveranno il turno di riposo forzato dopo l'abbandono.

#### **Ritardo ad un torneo**

Se le iscrizioni sono già state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché il torneo è in corso) e il numero dei tavoli è multiplo di 2, non è possibile aggiungere altre coppie in numero dispari, tantomeno una singola tale da formare un tavolo incompleto. Se invece già esiste un tavolo incompleto è facoltà dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso lo svolgimento del primo turno di gioco, completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata.

Diversamente, se è già stata stilata la classifica del primo turno di gioco con i relativi accoppiamenti del secondo turno, non è possibile nessun tipo di inserimento dell'ultima coppia.

### **Art. 17 -Punteggi da assegnare nei casi di tavolo incompleto.**

Alla coppia che non gioca va assegnato un punteggio in V.P. pari a 14 equivalenti a 305 M.P., nei turni a tre smazzate e di 12 V.P. equivalenti a 305 M.P. nei turni da quattro smazzate.

In questi tornei una coppia non può riposare due volte nella stessa sessione. Se il riposo capitasse ad una coppia che lo ha già fatto, verrà assegnato alla coppia immediatamente precedente e così via in base al punteggio, escludendo le coppie che hanno evidentemente già riposato.



# REGOLAMENTO ETICO

I giocatori non devono mai dimenticare che qualunque gioco è sempre un'occasione di divertimento, di competizione, di attenzione, di genialità e fortuna, ma è anche, in ogni caso, un'occasione per dimostrare stile, fair play e sano spirito sportivo, trasformando l'occasione in un momento di aggregazione e conoscenza.

Ogni giocatore deve considerare un obbligo l'estrema correttezza nei riguardi del partner, degli avversari e degli arbitri.

Il giocatore deve sforzarsi di evitare qualsiasi rilievo o azione che possa recar fastidio o imbarazzo agli altri giocatori, avversari o partner che siano.

Pertanto, per rispettare il momento di gioco e di sana competizione, durante una partita un giocatore deve :

*A) Prestare dovuta attenzione alla gara senza indirizzare, ad alcuno, informazioni sul gioco*

*B) Evitare commenti sul gioco, anche con espressioni di qualsiasi genere, durante la gara*

*C) Evitare di prolungare artificiosamente il proprio tempo di gioco*

*D) Evitare di indicare, anche a gesti, approvazione o disapprovazione per un gioco eseguito*

*E) Evitare suggerimenti, anche a gesti, su un qualsiasi gioco eseguito o da eseguire*

*F) Evitare di mostrare mancanza o eccessivo interesse, su una qualsiasi giocata*

*G) Evitare di sconcertare o distrarre l'avversario dall'attenzione di gara*

*H) Evitare di nascondere le carte agli altri giocatori*

*I) Evitare di chiedere a chiunque il numero di carte possedute, se non al proprio turno*

*K) Evitare di fare uscire dal resto delle carte, una o più carte possedute*

*L) Evitare di sbattere o lanciare le carte sul tavolo durante il gioco*

*M) Evitare di muovere carte presenti sul tavolo, se non per giochi da fare al proprio turno*

*N) Evitare di raccogliere il monte scarti, una carta per volta*

*O) Evitare di infastidire gli altri tavoli ancora in gioco a partita ultimata*

*P) Evitare di risolvere situazioni di gioco prendendo decisioni tecniche senza consultare l'arbitro*

*Q) Evitare di gesticolare e fare movimenti che possano essere interpretati come suggerimenti al compagno*

*R) Prima dell'inizio di un turno ed alla fine dello stesso, salutare gli avversari in maniera socievole e cortese, anche attraverso una amichevole stretta di mano.*