

FEDERAZIONE GIOCO BURRACO



CODICE DI GARA



01 FEBBRAIO 2025



PREMESSA

LO SCOPO DEL REGOLAMENTO

Il regolamento definisce la corretta procedura di gioco e fornisce gli adeguati rimedi per ogni infrazione, perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni federali, partendo dal presupposto che non esista atto doloso. È vietato applicare penalità qualora non fossero previste dal regolamento.

COMPORAMENTO DEI GIOCATORI

Un torneo di Burraco è pur sempre un'occasione di divertimento, di competizione, di attenzione, di genialità e fortuna, ma è anche un'occasione per dimostrare stile e fair-play.

La manifestazione deve essere vissuta con sano spirito agonistico-sportivo, approfittando dell'occasione per far sì che essa sia un momento di aggregazione e conoscenza.

Ogni giocatore deve sapere che l'estrema correttezza nei riguardi del proprio partner, prima, e degli avversari poi, è d'obbligo.

Esso dovrà sforzarsi di evitare qualsiasi rilievo o azione che possa recare fastidio o imbarazzo agli altri giocatori, avversari o compagno e a tutta la sala.

Relativamente quindi al proprio comportamento, pur se, spesso, l'etica di gioco non è parte costitutiva del Codice di Gara, al fine di scongiurare qualsiasi perplessità all'avversario e all'arbitro, durante una partita

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, non è consentito muovere le carte mentre gioca il compagno. È consentito poggiarle sul tavolo aperte a ventaglio;
9. disporre le carte, durante il conteggio, in modo tale che l'avversario possa agevolmente verificare i 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. è vietato "spillare" la carta pescata;
14. la compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha scelto la carta più alta (salvo diverso accordo preso al tavolo). Lo score va consegnato all'arbitro a cura della coppia vincente.

Tutti i punti sopra elencati sono passibili di sanzioni (ammonizioni o penalità, secondo la gravità), la somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1 V.P. e 105 M.P. in classifica generale.



GLOSSARIO

Ammonizione

Provvedimento arbitrale (la seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo causerà l'immediata decurtazione di un V.P. in classifica).

Andare a pozzetto

Prendere il pozzetto effettuando lo scarto.

Andare al pozzetto "Al volo"

Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto.

Angolista

La persona che assiste nei pressi di un tavolo (può guardare le carte di un solo giocatore e deve essere stato autorizzato da tutti e 4 i giocatori).

Aprire i giochi

Esporre sul tavolo le proprie carte (almeno tre) ordinate in Sequenze o Combinazioni.

Arbitro

La persona designata a far rispettare la corretta procedura di gioco in una gara.

Avversario

Un giocatore dell'altra linea; un componente della coppia/squadra avversaria.

Base

La somma dei "bonus" derivanti dai burrachi realizzati più l'eventuale chiusura.

Burraco

Insieme di sette o più carte uguali o di sette o più carte ordinate dello stesso seme con o senza matta.

Burraco pulito

Sette o più carte uguali o sequenza ordinata di carte dello stesso seme senza la matta.

Burraco "semipulito"

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta precede o segue almeno sette carte.

Burraco sporco

Insieme di sei o più carte uguali o di sei o più carte in sequenza ordinata dello stesso seme più la matta.



Burraco Reale

Una sequenza di tredici carte, dall'Asso al Re con la sola pinella dello stesso seme (l'Asso può essere posizionata all'inizio prima del Due o alla fine dopo il Re).

Carta eccedente

Si definisce tale, 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, potrebbe essere stata vista dal compagno. Si considera esposta anche una carta dichiarata.

Carta fantasma

Si definisce tale, la carta "non sanabile" accidentalmente nascosta rinvenuta in un gioco calato in un turno precedente.

Carta giocata

Si definisce tale, la carta rilasciata completamente, dalla mano del giocatore, durante il suo turno di gioco.

Carta penalizzata

Si definisce tale la carta che, giocata impropriamente, o esposta e non giocabile, deve essere scartata o conteggiata negativamente.

Chiudere il gioco

Si effettua la chiusura quando uno dei due giocatori della linea esaurisce le carte del ventaglio, dopo che la propria linea abbia preso il pozzo ed abbia almeno un burraco.

Combinazione

Insieme di tre o più carte uguali.

Compagno

Il giocatore con il quale si forma coppia/squadra.

Concorrente/i

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.

Congelamento definitivo

Un gioco si intende congelato definitivamente, a seguito di una irregolarità, quando non vi è la possibilità di sanarlo.

Va evidenziato posizionando l'ultima carta in alto di traverso.

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 al successivo turno di gioco del giocatore che ha commesso l'infrazione.



Dichiarazione

L'enunciazione del giocatore che indica chiaramente dove legare la/e carta/e passata/e al compagno.

Fare gioco

Si intende pescare o raccogliere, legare carte, aprire combinazioni/sequenze, scartare.

Gioco

L'apertura di Sequenza o Combinazione di tre o più carte.

Irregolarità

L'infrazione alle corrette procedure stabilite dal Regolamento.

Legare carte

Aggiungere una o più carte a giochi aperti. Nel caso in cui un giocatore nel legare le appoggia lasciando però uno spazio, dette carte, se non precedute da una chiara dichiarazione, saranno considerate un nuovo gioco.

Linea

A seconda che la coppia rimanga al tavolo o si sposti ad altro tavolo la linea può essere **fissa** o **mobile**.

Matta

Sono dette "matte" tutti i jolly e le pinelle (i 2 del mazzo).

Mazziere

Il giocatore che mescola per ultimo le carte e provvede a distribuirle.

Mazzo di carte da burraco

Composto da 2 mazzi di carte anglo-francesi da 54 carte, Jolly compresi.

Mescolatura

L'azione di cambiare più volte l'ordine delle carte. Non si può mescolare alzando e ricomponendo una o più volte il mazzo.

Monte degli scarti

Insieme di carte scoperte formate dalla prima carta e/o dagli scarti dei giocatori.

Partita

Insieme delle smazzate.

Pescare

Prendere 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, tolti i punti negativi, più i “bonus” per burrachi e chiusura.

Punti – Victory Point V.P. (punti vittoria)

Punti corrispondenti alla differenza dei M.P. calcolati in base al range di riferimento presente sullo score.

Raccogliere

Prendere le carte dal “monte degli scarti”.

Risarcimento

Punti da attribuire alla coppia danneggiata.

Sanare

Correggere un gioco errato da parte del giocatore colpevole.

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 da ogni giocatore, alla conclusione del proprio turno di gioco, e che concorre a formare il monte degli scarti.

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 simboli che contraddistinguono le carte del mazzo:
♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche).

Sequenza

Insieme, ordinato, di tre o più carte dello stesso seme.

Sessione

Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente.

Smazzata

Fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e termina in uno dei seguenti modi: chiusura da parte di una linea, time-out, fine delle carte del tallone, stallo o decisione arbitrale.

Stallo

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



Stop al tempo

Fase in cui, allo scadere del tempo previsto per lo svolgimento del turno, inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziera della mano in corso.

Suggerimento

Qualsiasi azione verbale o gestuale, implicita o esplicita, rivolta al compagno, potenzialmente idonea a produrre un illecito vantaggio.

Super Burraco

Combinazione di otto carte uguali senza matta.

Tagliare

L'azione obbligatoria del giocatore, alla destra del mazziera, che deve tagliare il mazzo in due parti (non è possibile bussare).

Tallone

Le carte residue da porre al centro del tavolo, coperte, dopo avere effettuato 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"

È il tavolo dove vi è l'assenza di una linea.

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.

Tempo di gioco del giocatore

Tempo che inizia dalla pesca o raccolta e termina con lo scarto.

Ultimo gioco effettuato

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

Valore carta

Indica il valore punti della singola carta.

Ventaglio

Disposizione uniforme, obbligatoria, delle carte in mano ai giocatori che consente in ogni momento la visione del numero di carte possedute da parte degli altri giocatori.

SEZIONE PRIMA**FASE INIZIALE DI GIOCO****ART. 1 – MAZZO DI CARTE**

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

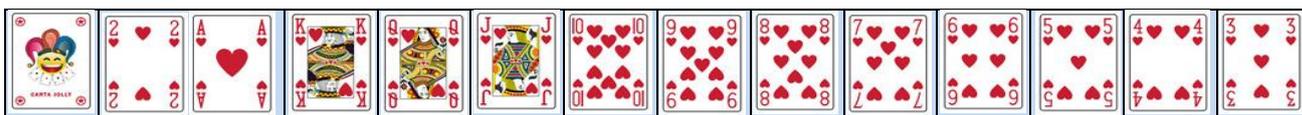
RANGO DEI SEMI

Il rango dei semi in ordine decrescente è:

♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche)

RANGO DELLE CARTE

Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono:



N.B. Il Jolly ed i due sono carte che hanno una particolare valenza.

| | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| | | | | | | | | | | | | | |
| 30 | 20 | 15 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

ART. 2 – TAVOLI

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

1. Formazione delle linee

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



2. Posizione ai tavoli

La posizione al tavolo può essere determinata, dandone preventiva comunicazione ai partecipanti, prima dell'inizio della competizione:

a) **Al primo turno di gioco:**

- in base all'ordine di iscrizione;
- per sorteggio;
- a scelta dell'arbitro.

b) **Per i turni successivi mediante i sotto elencati movimenti:**

- **DANESE:** il primo classificato contro secondo, terzo contro quarto, etc...
- **DANESE MODIFICATO:** non si possono incontrare le coppie o le squadre che si siano affrontate nel turno precedente, salvo all'ultimo turno.
- **MITCHELL:** i giocatori identificati come "linea fissa" giocano sempre allo stesso tavolo, i giocatori identificati come "linea mobile" si spostano, avanzando, di un tavolo).
- **INCONTRI ALL'ITALIANA:** la coppia o squadra incontra una volta tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone secondo un calendario prestabilito.

ART. 3 – PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Prima di iniziare il turno, i giocatori al tavolo loro assegnato, estraggono una carta. 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 estraggono una carta dello stesso seme e valore, compreso il jolly, essi, 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 e, in caso di difformità, provvedere al ripristino. Un giocatore della linea che ha estratto la carta più alta compila lo score (salvo accordi diversi tra i giocatori).



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

Il giocatore che deve fare i pozzetti è il primo a mescolare le carte (obbligatorio solo nei tornei regionali e nazionali), che poi verranno mescolate dal mazziere. Nei tornei in cui non c'è obbligo, qualsiasi giocatore può chiedere di mischiare purché questa operazione avvenga prima della mescolatura da parte del mazziere.

Il “**mazziere**” deve:

- mescolare le carte;
- far tagliare il mazzo (vedi definizione) al giocatore alla sua destra, ricomporre il mazzo 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 opposto a chi dichiara di “tenere le carte” il pozzetto di 22 carte sovrapposte facendo in modo che il pozzetto completato per ultimo sia il secondo ad essere giocato ponendolo al di sotto dell'altro. (impilati e non a croce). Terminata la distribuzione delle 11 carte, i giocatori le devono contare senza guardarle (qualora sia stata vista una sola carta non sarà possibile una nuova distribuzione).

Al via dell'arbitro, il mazziere scoprirà la prima carta dal tallone, 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:

1. **una 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).
2. 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.

ART. 5 – IRREGOLARITA' DEL MAZZO DI CARTE

È possibile che una o più carte siano mancanti dal mazzo oppure eccedenti. Se quanto sopra viene rilevato:

1. **Prima che inizi il gioco:**
il mazzo viene ripristinato;
2. **Durante il corso di una smazzata:**
se il gioco è iniziato con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di turno, la smazzata continuerà sino alla fine della smazzata in corso, il risultato ottenuto sarà valido. Si provvederà subito dopo alla sostituzione o reintegrazione del mazzo di carte;
3. **Dopo che è stato acquisito un risultato:**
nel caso sia stata giocata una smazzata regolarmente conclusasi e ci si accorge della irregolarità, il risultato è valido ed il mazzo di carte sarà immediatamente sostituito o reintegrato.

ART. 6 – TEMPO PER TURNO DI GIOCO

Nei tornei e nei campionati, previa comunicazione ai partecipanti, i tempi dei turni di gioco sono suddivisi come da tabella sottostante:

| Turni da 2 smazzate | Turni da 3 smazzate | Turni da 4 smazzate |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| 22 minuti | 32 minuti | 42 minuti |

La Direzione di gara può, nei tornei di circolo o provinciali, previa comunicazione all'inizio del torneo, ridurre i tempi dei turni non oltre due minuti dalle tabelle sopra esposte. I giocatori non possono essere informati o richiedere il tempo residuo di gioco.



SEZIONE SECONDA

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

ART. 7 – PROCEDURA

Al via dell'arbitro, il mazziere scopre la prima carta del tallone ed il gioco inizia con la pesca o raccolta del giocatore di turno il quale può aprire giochi e terminerà ogni attività con lo scarto (salvo penalità).

La procedura di gioco è quindi:

1. **Pesca** (pesca dal tallone)
2. **Raccolta** (quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti)
3. **Aprire giochi o legare carte;**
4. **Scarto.**

Dopo lo scarto nessuna altra azione è consentita.

Sistemazione delle carte (modalità)

Il giocatore che per primo apre giochi, salvo diverso accordo preso con la linea avversaria (nel qual caso l'accordo va mantenuto per tutta la partita), deve obbligatoriamente porli davanti a sé e alla sua destra, la carta di scarto sarà posta sopra il monte degli scarti. La prima carta che formerà il monte degli scarti sarà posta tra il tallone ed il giocatore che scarta.

I giochi saranno aperti come segue:

1. **COMBINAZIONI:** con eventuale matta che va messa in ultima posizione, vicino al bordo del tavolo;
2. **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 sé.



ART. 8 – PESCA

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone. Se tocca la carta del tallone è obbligato a prenderla. Se, nel pescare, vengono prese accidentalmente due carte:

1. La prima spetterà al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco.
2. 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. 9 – RACCOLTA

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere dal monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte, inserirle nel ventaglio e solo dopo può effettuare i suoi giochi e quindi scartare.

Se nel raccogliere le carte ne lasciasse una sola questa costituirà automaticamente lo scarto. Nel caso ne lasciasse più di una, la carta più alta di rango rappresenterà lo scarto, l'altra/e tornerà/nno in mano.

Avendo 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 anche un solo lembo o le avvicina verso di sé è obbligato a raccoglierle, salvo che, *preventivamente*, il giocatore chieda di poterle avvicinare per eventuali problemi (vista etc.).

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 il giocatore incorra in questa irregolarità, riprende la carta scartata (non è carta esposta) e ne scarta una del ventaglio. Se la carta scartata è l'ultima rimasta in mano, il giocatore riprende l'ultimo gioco effettuato e ne scarta una a sua scelta; le restanti carte, se non formano un gioco valido, sono da considerarsi carte esposte.

Se il giocatore raccoglie l'unica carta dal monte degli scarti e la utilizza in modo erraneo, trasformandola quindi in carta penalizzata, questa comunque non potrà essere scartata subito, ma al turno successivo.



ART. 10 – GIOCHI VALIDI

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

1. **COMBINAZIONI:** tre o più carte uguali, anche dello stesso seme;
2. **SEQUENZE:** tre o più carte ordinate obbligatoriamente dello stesso seme.

Ogni gioco aperto può contenere una sola “matta” (oltre, ovviamente, la pinella se nella sua posizione naturale).

Un gioco incompleto o con sequenza errata non può essere più sanato se il giocatore è passato, nel frattempo, all’apertura di un altro gioco.

ART. 11 – MATTE

Si definiscono matte i JOLLY ed i 2 (due) del mazzo.

Bisogna tener presente che, se dello stesso seme della sequenza aperta, la pinella può essere considerata 2 naturale e quindi eventualmente inserita prima del 3. In questo caso sarà possibile anche legare una eventuale “Matta”.

Nelle sequenze i jolly o le pinelle possono essere sostituiti solo dalla carta che rappresentano. Devono obbligatoriamente restare nei giochi già aperti (sostituite con la carta che rappresentano non possono ritornare in mano al giocatore). Nelle combinazioni\sequenze, le eventuali matte libere vanno collocate sempre in ultima posizione (*art.7 - L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a sé*).

Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.

ART. 12 – SEQUENZE

Le sequenze possono essere formate da un minimo di 3 ad 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. 13 – COMBINAZIONI

Le combinazioni possono essere formate da un minimo di 3 ad un massimo di 8 carte, più l'eventuale matta (per un totale di 9 carte).

ART. 14 – BURRACHI

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

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

Le tipologie dei burrachi previsti sono le seguenti:

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.

Burraco Semipulito

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta precede o segue almeno sette carte. Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 150 M.P.

Burraco Pulito

Quando non contiene alcuna matta, tranne il caso in cui la pinella rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte di traverso. Ai fini del punteggio vale 200 M.P.

Super Burraco

Combinazione di 8 carte uguali, è evidenziato ponendo la terz'ultima e la penultima carta di traverso, ai fini del punteggio vale 250 M.P.

Burraco Reale

Sequenza che va dall'Asso al Re o dal 2 all'Asso (senza matta e con solo la pinella dello stesso seme, nella sua collocazione naturale): è evidenziato ponendo le ultime tre carte di traverso e ai fini del punteggio vale 300 punti.

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

Visualizzazione Grafica – Sequenze, Combinazioni e Burrachi –



Sequenza



Combinazione



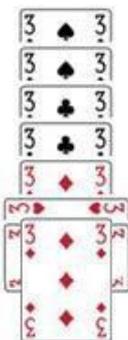
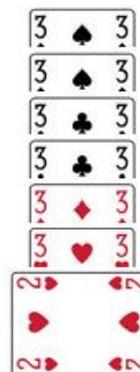
Burraco Pulito (200 punti)



Burraco Semipulito (150 punti)



Burraco Sporco (100 punti)



Super Burraco (250 punti)



Burraco Reale (300 punti)



ART. 15 – SCARTO DELLA MATTA

Lo scarto della matta può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la “chiusura” definitiva.

ART. 16 – TIME OUT

All’annuncio del Time Out, inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziere e termina comunque con lo scarto del giocatore che ha dato le carte (il giro completo termina quindi quando tutti i giocatori al tavolo avranno avuto lo stesso numero di possibilità per fare gioco). Qualora il Time Out fosse chiamato durante la distribuzione delle carte i giocatori effettueranno un giro completo. 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; inoltre i pozzetti che non sono stati presi, verranno conteggiati negativamente, ossia -100 M.P., qualora una delle due linee lo abbia giocato.

ART. 17 – CHIUSURE

Tipologie e bonus:

1. Con bonus di 100 punti se:

Una linea è “andata a pozzetto”, ha realizzato almeno un burraco ed uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

2. Senza bonus di 100 punti se:

- a) Ultimato il “Time Out” nessuna linea ha chiuso definitivamente;
- b) Nel tallone sono rimaste due carte (non sono giocabili, quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta; non è possibile utilizzare le carte del monte degli scarti).
- c) Al verificarsi dello stallo;
- d) Chiusura del gioco per decisione arbitrale.



ART. 18 – PUNTEGGI

Il conteggio dei punti per ogni linea è il seguente:

Positivi

1. BURRACO SPORCO bonus 100 M.P.
2. BURRACO SEMIPULITO bonus 150 M.P.
3. BURRACO PULITO bonus 200 M.P.
4. SUPER BURRACO bonus 250 M.P.
5. BURRACO REALE bonus 300 M.P.
6. CHIUSURA DEFINITIVA bonus 100 M.P.
7. CARTE GIOCATE SECONDO IL LORO VALORE.

Negativi

1. POZZETTO NON PRESO 100 M.P.
2. POZZETTO PRESO E NON GIOCATO (secondo il valore delle carte)
3. CARTE NON GIOCATE SECONDO IL LORO VALORE.
4. EVENTUALI CARTE PENALIZZATE SECONDO IL LORO VALORE.

Punteggio Ex Aequo

In classifica, in caso di parità tra due posizioni (Victory Points e Match Points uguali), occuperà la posizione più alta:

- se c'è stato lo scontro diretto, chi ha vinto;
- in mancanza di scontro diretto, chi ha vinto la partita con il punteggio più alto;
- in caso di ulteriore parità, chi ha perso la partita col punteggio più favorevole.



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

Tabelle dei punteggi

| Tabella V.P. per incontri a coppie da 3 smazzate | |
|--|--------|
| 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 |
| 1505 e + | 20 - 0 |

| Tabella V.P. per incontri a coppie da 4 smazzate | |
|--|--------|
| 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 |
| 2005 e + | 20 - 0 |

| Tabella V.P. per incontri a squadre | |
|-------------------------------------|--------|
| 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 |
| 2505 e + | 20 - 0 |

ART. 19 – STALLO

Lo stallo si verifica solo, e se chiamato l'arbitro, questi (senza tener conto di quello che è avvenuto fino al suo arrivo) accerti la volontà dei quattro giocatori di continuare a non pescare e non fare gioco, limitandosi a fare il "cambio carta". In tal caso, l'arbitro interviene ponendo fine alla mano e facendo procedere al conteggio dei punti sia positivi che negativi.



ART. 20 – SCORE

1. Compilazione e consegna

La compilazione dello score è affidata ad uno dei giocatori della coppia che ha estratto la carta più alta (salvo accordi diversi tra i giocatori).

Lo score (firmato da un componente per coppia) va consegnato all'Arbitro a cura della coppia vincente. Qualora lo score non venga consegnato la coppia preposta alla consegna verrà penalizzata di un 1 VP e conseguente punteggio in MP, nel caso non si trovi più lo score verrà assegnato un punteggio di 8 a 8 e conseguente punteggio in MP.

2. Errori e correzioni

Quando è consegnato lo score all'Arbitro, esso diventa valido e definitivo, se tuttavia consegnato lo score si rileva un errore nella sua stesura (somma o sottrazione) si procederà alla correzione.

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

Se l'errore sullo score è rilevato in una fase di gioco indipendente dai punteggi acquisiti (fase Mitchell, gironi all'Italiana o similari), si procederà alla correzione.

Se l'errore è rilevato in una fase di gioco dipendente dai punteggi acquisiti (fase 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'abbinamento così com'era prima che l'errore fosse rilevato,

Nei tornei Regionali e Nazionali eventuali errori sullo score, evidenziati dopo l'inizio del terzo turno successivo all'errore, non saranno più correggibili.

Alla fine dell'ultimo turno Danese, dopo che lo score è stato consegnato all'arbitro, eventuali errori di inversione punteggio non sono correggibili.



SEZIONE TERZA

IRREGOLARITÀ

ART. 21 – PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITÀ

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, ciascun giocatore 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.

Perdita del diritto alla penalità

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità è annullato quando il gioco è proseguito (inteso come pesca o raccolta dell'avversario).

Interruzione del gioco

Ogni procedura di gioco irregolare, deve essere oggetto di un intervento dell'arbitro, che stabilirà come procedere dopo aver applicato le eventuali sanzioni.

ART. 22 – IRREGOLARITÀ

Le irregolarità di gioco devono essere contestate e segnalate immediatamente all'arbitro, che applicherà le penalità stabilite dal Codice di Gara. Qualsiasi commento o comportamento che trasmetta informazioni del gioco può essere sanzionato dall'arbitro con ammonizioni⁽¹⁾ o con attribuzione di punteggi arbitrari. È assolutamente vietato sistemare le proprie carte mentre il compagno effettua i giochi. Se richiesto l'intervento dell'arbitro, egli dovrà verificare se vi sia stata o meno illecita informazione che abbia favorito la linea colpevole e provvedere di conseguenza. In ogni caso il giocatore sarà ammonito.

(1) La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1V.P. e 105 M.P. in classifica.

Qualora un giocatore, durante il proprio tempo di gioco, solleva, staccandole dal ventaglio, tre o più carte, queste dovranno essere giocate, aggiungendole a giochi esistenti o creando nuovi giochi, anche con le carte del ventaglio, altrimenti scartate secondo norma.



ART. 23 – POZZETTI

Gioco del pozzetto

Il pozzetto va contato e consegnato da un giocatore della coppia avversaria, il secondo pozzetto va contestualmente contato ed eventualmente regolarizzato (dall'arbitro).

Nel caso in cui la somma delle carte dei due pozzetti fosse maggiore di 22, si confermerà il primo pozzetto contato di 11 carte, le carte eccedenti si toglieranno da sotto il secondo pozzetto e verranno collocate in fondo al tallone.

Nel caso in cui la somma delle carte dei due pozzetti fosse minore di 22, si confermerà il primo pozzetto contato di 11 carte, il secondo pozzetto verrà normalizzato prendendo le carte mancanti dal fondo del tallone.

In caso di erroneo conteggio se anche una sola carta del pozzetto difettoso sia stata vista il gioco continua.

Se i pozzetti cadono a terra, si raccolgono le carte, si mescolano e si ricompongono i pozzetti.

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; la smazzata verrà completata 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 e la seconda linea dovrà utilizzare, comunque, il secondo pozzetto;

Visti fuori turno

Il giocatore che prende il pozzetto "con lo scarto", deve visionarlo solo dopo che il suo compagno ha scartato. Nel caso egli veda prima il pozzetto, l'arbitro ammonisce il giocatore colpevole. Qualora, durante l'infrazione, 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. Verificandosi tale circostanza, la linea colpevole incorrerà nell'infrazione contemplata dall'Art. 29 (mancata pesca o raccolta).



Erronea presa del pozzetto

- a. Se è preso il pozzetto in diretta, non più spettante perché già preso dal compagno, si applica l'articolo 35 ("Chiusura impossibile per mancanza di scarto").

Se il pozzetto, non più spettante, è preso con lo scarto, e la linea ha il burraco, la chiusura è valida.

Se il pozzetto, non più spettante, è preso con lo scarto, e la linea non ha il burraco, si applica l'art 35 ("Chiusura impossibile per mancanza di burraco")

- b. Se si verifica che una coppia, giocato il proprio pozzetto, per errore prende anche l'altro e ne gioca anche una sola carta, i giochi aperti con il secondo pozzetto sono validi. L'arbitro, chiamato al tavolo:
- interromperà il gioco;
 - farà conteggiare i punti.

Alla coppia che ha preso e giocato anche l'altro pozzetto saranno sottratti 100 punti M.P.

- c. Se si verifica che un giocatore prende il pozzetto in diretta effettuando un gioco errato e ne giochi una o più carte, scarto compreso, e l'errore viene fatto rilevare prima della pesca o raccolta dell'avversario, allora l'arbitro:
- ricomporrà il pozzetto;
 - farà scartare secondo norma le carte del gioco errato.

L'eventuale pesca o raccolta dell'avversario sanerà l'erronea presa del pozzetto (il pozzetto non verrà ripristinato e tutti i giochi con esso effettuati saranno resi validi), il gioco errato sarà congelato definitivamente e i punti conteggiati negativamente.



ART. 24 – CARTA ESPOSTA

Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è messa in posizione tale che il compagno avrebbe potuto vederla. Anche la carta dichiarata in possesso o volutamente fatta vedere è considerata esposta. Le carte viste solo dagli avversari non sono considerate esposte.

Le carte esposte vanno giocate durante il tempo di gioco utile del colpevole, legandole a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi; se ciò non fosse possibile (o se non le si vogliono giocare), dopo aver fatto gioco, saranno considerate carte penalizzate (Art.25) e utilizzate come scarto.

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

Nel caso in cui un giocatore accidentalmente scarti più di una carta, anche coperte da altre carte, le stesse andranno scoperte, la carta con il valore più alto rimane carta di scarto, le altre saranno considerate carte esposte, quindi al giro successivo andrà giocata o scartata secondo quanto previsto dal comma precedente.

Il giocatore colpevole non potrà aggiungere le carte esposte su eventuali giochi aperti o modificati dal compagno; in caso di infrazione queste saranno considerate carte penalizzate (Art.25).

ART. 25 – CARTA PENALIZZATA

Si definisce "penalizzata" la carta giocata impropriamente o esposta e non giocabile deve essere scartata o conteggiata negativamente.

Carta eccedente calata in combinazione o sequenza

- a. errore rilevato al momento: le carte eccedenti devono essere scartate secondo norma;
- b. errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta): le carte eccedenti devono essere posizionate al lato del tavolo ed utilizzate, al termine dei propri giochi, come scarto obbligatorio ai turni successivi.
- c. errore rilevato nelle fasi successive: il gioco contenente le carte eccedenti deve essere congelato definitivamente. Le carte eccedenti non andranno scartate ma conteggiate negativamente alla fine della mano.



ART. 26 – CARTA FANTASMA

Si definisce “fantasma” una carta (non sanabile) coperta dalle carte che compongono il gioco, rinvenuta in un gioco calato in un turno precedente. La carta fantasma congelerà definitivamente il gioco, l'eventuale burraco non sarà valido e, al termine, le carte che compongono il gioco, compresa la carta fantasma, non verranno conteggiate.

ART. 27 – CARTA PENALIZZANTE

Sono considerate carte penalizzanti quelle utilizzate nelle seguenti circostanze specifiche:

- a. Se un giocatore apre giochi o lega carte dopo lo scarto, i giochi aperti o quelli a cui sono state legate le carte “penalizzanti” sono congelati temporaneamente.
- b. Se un giocatore apre giochi o lega carte a giochi esistenti prima dello scarto di una carta penalizzata, questi sono congelati temporaneamente.

ART. 28 – APERTURE ERRATE / INCOMPLETE

Aperture errate

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 (anche la matta) estratta dal ventaglio; le eventuali carte eccedenti devono essere immediatamente scartate. 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.

Aperture incomplete

Qualora il giocatore apra una combinazione o una sequenza incompleta e passi all'apertura di un altro gioco, commette un'infrazione.

Il gioco/i incompleto/i non sarà/nno più sanabile/i, il giocatore interromperà il suo gioco e la carta o le carte che risulteranno eccedenti saranno penalizzate secondo norma.

I giochi aperti dopo l'infrazione saranno temporaneamente congelati.



ART. 29 – MANCATA PESCA O RACCOLTA

Se un giocatore al proprio turno di gioco inizia un gioco, senza preventivamente pescare o raccogliere, e viene interrotto perché chiamato l'Arbitro, questi darà la possibilità al giocatore di completare il gioco (parzialmente giocato) dopodiché farà pescare o raccogliere e scartare.

Giochi aperti: sono temporaneamente congelati. Diventeranno validi solo al turno successivo. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovesse chiudere, saranno conteggiati negativamente;

Carte legate: congelano temporaneamente il gioco a cui sono state legate, ma nel caso in cui il compagno o l'avversario dovesse chiudere, solo le carte legate saranno conteggiate negativamente;

Suggerire o ricordare di pescare: qualora si verifichi questa comunicazione (da intendersi sia verbale, che comportamentale) da parte del compagno il giocatore deve pescare o raccogliere e scartare. Qualora la comunicazione provenga da uno dei due giocatori della linea avversaria, il gioco prosegue regolarmente.

ART. 30 – RACCOLTA FUORI TURNO

Si verifica se un giocatore raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo turno, anche a gioco non iniziato.

a) Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti;

Al proprio turno di gioco:

il giocatore deve raccogliere e scartare una carta a sua scelta;

b) il giocatore colpevole fa gioco allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti; gli eventuali giochi aperti, se rimasti incompleti, potranno essere corretti con le carte in suo possesso e saranno temporaneamente congelati sino al giro successivo a quello in cui dovrà solo raccogliere e scartare; se non sarà possibile correggerli le carte restanti saranno considerate penalizzate (Art.25) e scartate secondo norma;



- se il giocatore lega le carte raccolte impropriamente ad uno o più giochi preesistenti l'arbitro le ricollocherà nel monte degli scarti; le eventuali carte aggiunte alla/e carta/e impropriamente legata/e sarà/anno valide solo se il giocatore potrà sostituirle con carte in suo possesso, in questo caso il gioco sarà congelato temporaneamente sino al turno successivo a quello nel quale il giocatore colpevole dovrà solo raccogliere e scartare, altrimenti saranno considerate penalizzate (Art.25) e scartate secondo norma.

Al proprio turno di gioco:

il giocatore deve raccogliere e scartare una carta a sua scelta;

c) Il giocatore, preso il pozzetto in diretta, raccoglie dal monte degli scarti allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- farà ripristinare il monte degli scarti;
- il giocatore si limiterà allo scarto con la penalizzazione di non giocare il pozzo in diretta.

ART. 31 – PESCA FUORI TURNO

Si verifica se un giocatore pesca dal tallone quando non è il suo turno, anche a gioco non iniziato.

a) Il giocatore colpevole non ha inserito la carta nel ventaglio allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- sottoporrà la carta in oggetto all'attenzione del giocatore che avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria) ricollocandola poi sul tallone;

Al proprio turno di gioco:

il giocatore deve pescare e scartare una carta a sua scelta.

b) Il giocatore colpevole inserisce la carta nel ventaglio e non fa gioco allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- mischierà le carte del giocatore colpevole, ne estrarrà una, e, dopo averla fatta visionare al giocatore che doveva pescare, se dell'altra linea, la ricollocherà sul tallone;

Al proprio turno di gioco:

il giocatore deve pescare e scartare una carta a sua scelta.



c) Il giocatore colpevole inserisce la carta nel ventaglio e fa gioco allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco (facendo ultimare l'azione di gioco, se in corso);
- mischierà le carte del giocatore colpevole, ne estrarrà una, e, dopo averla fatta visionare al giocatore che doveva pescare, se dell'altra linea, la ricollocherà sul tallone;
- congelerà momentaneamente i giochi aperti e quelli su cui ha legato delle carte (i giochi diventeranno validi al proprio turno di gioco);

Al proprio turno di gioco:

il giocatore deve pescare e scartare una carta a sua scelta.

d) Il giocatore, preso il pozzetto in diretta, pesca, allora l'arbitro:

- farà interrompere il gioco;
- se il giocatore colpevole non ha inserito la carta nel ventaglio sottoporrà la carta in oggetto all'attenzione del giocatore che avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria) ricollocandola poi sul tallone;
- se il giocatore colpevole ha inserito la carta nel ventaglio mischierà le carte del giocatore colpevole, ne estrarrà una, e, dopo averla fatta visionare al giocatore che doveva pescare, se dell'altra linea, la ricollocherà sul tallone;
- il giocatore si limiterà allo scarto con la penalizzazione di non giocare il pozzo in diretta.

ART. 32 – APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI

Nel caso di apertura di combinazioni uguali:

il secondo gioco sarà aggiunto alla combinazione esistente, congelandola definitivamente e il burraco, eventualmente formatosi dopo aver unito i due giochi, non sarà valido; il giocatore interromperà il gioco con lo scarto.

Qualora questa infrazione coincida con la chiusura, essa sarà valida.

Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una matta, quella della combinazione aperta per seconda dovrà essere scartata.

Se il rilevamento dell'infrazione avviene in una fase successiva:

a) dopo lo scarto, ma prima della pesca o della raccolta dell'avversario:

qualora sia presente una sola matta, si farà riferimento al comma precedente. Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una matta si procederà allo scarto di una matta, secondo norma, al successivo turno di gioco;



- b) dopo la pesca o raccolta dell'avversario:
qualora sia presente una matta si procederà al congelamento definitivo, ma i punti resteranno validi;
qualora siano presenti due matte, il gioco sarà congelato definitivamente e la matta con il valore più alto sarà conteggiata negativamente.

Dopo il congelamento definitivo delle due combinazioni, dal giro successivo, è possibile aprirne un'altra uguale.

ARTICOLO 33 – GIOCATA O CHIUSURA AL MONTE

La giocata o chiusura al monte non è consentita, non è possibile calare le carte dal ventaglio semplicemente unendo esse al monte degli scarti. Qualora il giocatore effettui una giocata o una chiusura al monte, sia le carte calate sul tavolo che quelle sul monte degli scarti saranno congelate temporaneamente e si applicherà la norma della mancata raccolta (art. 29 – giochi aperti).

ART. 34 – LANCIO

Non è consentito il lancio delle carte.

Nel caso ciò avvenga, l'arbitro, chiamato al tavolo, verificherà dove si è posizionata/e la carta/e lanciata/e e se essa risulta/risultano essere su giochi appropriati, la/e convaliderà invitando a non ripetere il "lancio". Se l'Arbitro verifica che la/e carta/e lanciata/e si posiziona/no su giochi non appropriati, la/le classificherà come carta penalizzata/e.

Qualora il lancio venga reiterato, la/e carta/e oggetto dell'infrazione sarà/nno considerata/e penalizzata/e e la coppia colpevole sarà ammonita.

Qualora un giocatore intendesse legare una o più carte dovrà sempre appoggiarle al gioco esistente. Nel caso in cui un giocatore nel legare le appoggi lasciando però uno spazio, dette carte, se non precedute da una chiara dichiarazione, saranno considerate un nuovo gioco.

Nel caso in cui un giocatore intende legare una o più carte passandole in mano al compagno, questa operazione deve essere preceduta da una dichiarazione chiara. In mancanza di una dichiarazione saranno considerate un nuovo gioco.



ART. 35 – CHIUSURE IRREGOLARI

1. Chiusura impossibile per mancanza di burraco

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura definitiva", mentre la sua linea non ha ancora realizzato il burraco, l'Arbitro interviene nel seguente modo:

- a) la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale;
- b) tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide, tranne l'ultimo gioco (combinazione/sequenza o aggiunta di una carta). La carta o le carte che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (Art. 25) e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma.

2. Chiusura impossibile per scarto di Jolly o Pinella

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" scartando una "matta":

- a) la matta rimane valida come scarto;
- b) riprende in mano l'ultimo gioco effettuato o l'ultima carta legata;
- c) Il giocatore colpevole potrà chiudere al giro successivo riposizionando nello stesso ordine le carte che aveva giocato il giro precedente.

NB: Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura con scarto della matta la presenza o meno del burraco non viene presa in considerazione.

3. Chiusura impossibile per mancanza di scarto

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" senza scarto:

- a) Con l'apertura di un nuovo gioco:
riprende in mano l'ultimo gioco e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in possesso (le restanti saranno considerate esposte).
- b) Legata anche la carta di scarto:
riprende in mano il penultimo gioco effettuato, la cui linea verrà congelata temporaneamente, e l'ultima carta impropriamente legata diventerà lo scarto. Il giocatore colpevole potrà chiudere solo al giro successivo riposizionando nello stesso ordine le carte che aveva giocato il giro precedente.

NB: Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura senza scarto, la presenza o meno del burraco non viene presa in considerazione.



ARTICOLO 36 – PUNTEGGI NON CONTEGGIATI

Se, in fase di conteggio dei punti, un giocatore, prima di contare le proprie carte, le mischi al mazzo per distrazione, chiamato l'Arbitro, questi tenterà di ricostruire la mano preesistente e:

1. convaliderà i punti e i burrachi riconosciuti dalla linea avversaria;
2. convaliderà, attribuendo, forfettariamente 75 punti, per i burrachi di cui le due linee non ricordino la composizione.

ART. 37 – TEMPI DI GIOCO

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

| NR. DI CARTE IN POSSESSO | TEMPO MASSIMO |
|--------------------------|---------------|
| Meno di 4 carte | 10 secondi |
| Da 4 a 10 carte | 20 secondi |
| Con 11 o più | 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 sia scartata la carta più alta.

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

ART. 38 – INTERRUZIONE DEL GIOCO

Se, chiamato al tavolo, l'arbitro non riscontra accordo sulla versione dei fatti, inviterà i giocatori a trovare una versione condivisa, nel caso che rimangano le divergenze, interromperà il gioco e saranno conteggiati sia i punti positivi che le carte in mano ad i giocatori come punti negativi.



SEZIONE QUARTA

ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI

ARTICOLO 39 – SOSTITUZIONI – ABBANDONO

Sostituzioni

È possibile sostituire un giocatore (o una coppia nelle gare a squadre), che per cause di forza maggiore (accertata dal direttore di gara) non sia in grado di iniziare o proseguire la gara (la sostituzione è ammessa una sola volta ed è consentito solo il ritorno del giocatore titolare a discrezione del direttore del torneo).

Abbandoni

Se l'abbandono dovesse verificarsi durante la disputa di un turno di gioco, il punteggio assegnato alle due coppie sarà sempre quello relativo al tavolo incompleto, salvo il caso in cui la coppia incolpevole, al momento dell'abbandono, avesse maturato un punteggio superiore.

Nel caso l'abbandono si verifichi all'ultimo turno del torneo e l'attribuzione del punteggio previsto potrebbe procurare un vantaggio, quale vincere un premio o qualificarsi alla fase successiva, alla coppia verrà assegnato il punteggio di "0" (zero) V.P.

Se entrambe le coppie al tavolo abbandonano il torneo, il punteggio loro attribuito sarà "0" (zero) V.P.

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

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.

ART. 40 – INTERRUZIONE DI UN TORNEO

Se, per cause di forza maggiore, non è possibile portare a termine un torneo, qualora sia stata superata la metà dei turni previsti, la premiazione verrà effettuata secondo l'ultima classifica esposta. Nel caso in cui l'interruzione del torneo si verifica prima del superamento della metà dei turni previsti, sarà rimborsata ai giocatori la quota di iscrizione al netto delle spese sostenute dall'organizzazione (l'importo rimborsato non potrà essere inferiore alla percentuale destinata al montepremi come da regolamento) e non sarà prevista la premiazione.

**ART. 41 – RITARDO****Ritardo alla presentazione del torneo**

Se le iscrizioni sono già state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché il torneo è in corso) e il numero dei tavoli risulta completo, è facoltà dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso di svolgimento il primo turno di gioco, far giocare i ritardatari. 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 incorrerà nelle sanzioni previste dalla tabella seguente:

| Sanzioni previste per ritardo alla presentazione al tavolo per iniziare il gioco | |
|--|--|
| Ritardo fino a 2 minuti | Ammonizione |
| Da 2,01 a 5 minuti | 100 M.P. alla coppia avv. |
| Da 5,01 a 10 minuti | Ulteriori 50 M.P. alla coppia avversaria |
| Oltre i 10 minuti | Partita persa con l'attribuzione del punteggio per tavolo incompleto |

Qualora, entrambe le coppie o le squadre incorrono in ritardi, le penalità vanno considerate separatamente e, dopo i 10 minuti, entrambe perdono l'incontro con il punteggio di 6 o 8 Victory Points, sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio.

ART. 42 – TAVOLO INCOMPLETO – RIPOSO

In caso di assenza di una coppia e/o di presenza del tavolo incompleto, vengono assegnati i seguenti punteggi:

| TURNI | V.P. assente | M.P. assente | V.P. a riposo | M.P. a riposo |
|------------|--------------|--------------|---------------|---------------|
| 3 smazzate | 6 | - 355 | 14 | 355 |
| 4 smazzate | 8 | - 305 | 12 | 305 |
| Squadre | 8 | - 355 | 12 | 355 |

In un torneo con tavolo incompleto una coppia può riposare una sola volta per sessione.



ART. 43 – GIURIA (COMPOSIZIONE)

L'Arbitro, dandone comunicazione alla sala, qualora disponibile, comunicherà il nome dell'Arbitro al quale è demandato il compito di risolvere i reclami in maniera inappellabile.

In caso d'impossibilità a formare la giuria, l'Arbitro deciderà autonomamente.

In caso di più Arbitri sarà l'Arbitro di categoria più elevata, più anziano, a fungere da giuria.

I reclami devono essere immediatamente valutati.

ART. 44 – 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:

1. determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata ove ciò sia previsto dal Codice di gara, assegnando un punteggio arbitrale;
2. segnalare alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco;
3. 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, ove fosse presente;
4. ogni arbitro deve segnalare al direttore di gara le ammonizioni comminate, affinché se ne prenda nota, in modo che vi sia la possibilità di penalizzare in caso di più ammonizioni;
5. sospendere una smazzata nel caso in cui le due coppie sostengano versioni opposte e pertanto l'arbitro si trovi nella condizione di non poter decidere;
6. monitorare a sua esclusiva discrezione uno o più tavoli;
7. segnalare, a fini statistici, situazioni particolari circa il gioco.

L'arbitro, per quanto in suo potere, deve far sì che il gioco possa essere portato a termine con regolarità.



INDICE

| | | | |
|-------------------------------|-----------------|-------------------------------------|-----------------|
| Abbandono | Art. 39 pag. 32 | Pesca fuori turno | Art. 31 pag. 27 |
| Apertura combinazioni uguali | Art. 32 pag. 28 | Poteri dell'arbitro | Art. 44 pag. 34 |
| Burrachi | Art. 14 pag. 15 | Pozzetti | Art. 23 pag. 22 |
| Carta caduta accidentalmente | Art. 24 pag. 24 | Preparazione e svolgimento | Art. 3 pag. 9 |
| Carta esposta | Art. 24 pag. 24 | Procedura | Art. 7 pag. 12 |
| Carta fantasma | Art. 26 pag. 25 | Procedura a seguito di irregolarità | Art. 21 pag. 21 |
| Carta penalizzante | Art. 27 pag. 25 | Punteggi | Art. 18 pag. 18 |
| Carta penalizzata | Art. 25 pag. 24 | Punteggi ex-aequo | Art. 18 pag. 18 |
| Carte mancanti/ecc. dal mazzo | Art. 5 pag. 11 | Punteggi non conteggiati | Art. 36 pag. 31 |
| Chiusure | Art. 17 pag. 17 | Raccolta | Art. 9 pag. 13 |
| Chiusure irregolari | Art. 35 pag. 30 | Raccolta fuori turno | Art. 30 pag. 26 |
| Combinazioni | Art. 13 pag. 15 | Ritardo | Art. 41 pag. 33 |
| Compilazione e consegna score | Art. 20 pag. 20 | Scarto della matta | Art. 15 pag. 17 |
| Giochi validi | Art. 10 pag. 14 | Sequenze | Art. 12 pag. 14 |
| Giuria | Art. 43 pag. 34 | Stallo | Art. 19 pag. 19 |
| Interruzione del gioco | Art. 38 pag. 31 | Score (correzioni – reclami) | Art. 20 pag. 20 |
| Interruzione del torneo | Art. 40 pag. 31 | Tavoli | Art. 2 pag. 8 |
| Irregolarità | Art. 22 pag. 21 | Tavolo incompleto - riposo | Art. 42 pag. 33 |
| Lancio | Art. 34 pag. 29 | Tempi di gioco | Art. 37 pag. 31 |
| Linea e posizione al tavolo | Art. 2 pag. 8 | Turni di gioco: tempi | Art. 6 pag. 11 |
| Mancata pesca o raccolta | Art. 29 pag. 26 | Time out | Art. 16 pag. 17 |
| Matte | Art. 11 pag. 14 | | |
| Mescolatura e distribuzione | Art. 4 pag. 10 | | |
| Pesca | Art. 8 pag. 13 | | |



CODICE DI GARA BURRACO INTERNAZIONALE

01 GENNAIO 2024



Il Codice di Gara del Burraco Internazionale segue gli stessi principi del Burraco Italiano con qualche variazione.

Di seguito riportiamo le integrazioni al Codice di Gara, con le relative penalità da applicare a fronte di eventuali IRREGOLARITA'.

La durata del turno di gioco è di 50 minuti per 4 smazzate.

Si utilizzeranno scores e punteggi previsti dal Codice di gara FGB.

Nel Burraco Internazionale non sono previste le figure del Burraco Semipulito, Super Burraco, Burraco Reale.

REGOLE BURRACO INTERNAZIONALE

(le 3 regole che lo differenziano dal Burraco Italiano)

- 1. OBBLIGO DEL BURRACO PULITO PER POTER CHIUDERE/penalità**
- 2. COMBINAZIONI AMMESSE: SOLTANTO DI ASSI E TRE/penalità**
- 3. NON SI PUO' RACCOGLIERE DAL MONTE SCARTI SE NON SI HA DA LEGARE O DA APRIRE NUOVI GIOCHI/penalità**

Per quanto non riportato in questo allegato vale il Codice di Gara del 01/01/2025



1. OBBLIGO DEL BURRACO PULITO PER POTER CHIUDERE

*Nel Burraco Internazionale non si può effettuare la chiusura finale se non si ha **almeno un Burraco Pulito**.*

PENALITA':

Nel caso in cui un giocatore effettui la "CHIUSURA" mentre la sua coppia non abbia ancora realizzato il Burraco Pulito:

- a. la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale;
- b. tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide, tranne l'ultimo gioco (combinazione/sequenza o aggiunta di una carta). La carta o le carte che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma.

2. COMBINAZIONI AMMESSE: SOLTANTO DI ASSI E TRE.

Nel Burraco Internazionale non si possono aprire combinazioni di carte uguali (es. tre sei, tre donne). Le **uniche combinazioni** consentite sono quelle costituite dalle carte estreme, cioè da **ASSI** e da **TRE**.

PENALITA':

Nel caso in cui un giocatore cali una combinazione non consentita commettendo così un'infrazione:

- le carte che compongono la combinazione non consentita vanno scartate secondo norma.



3. NON SI PUO' RACCOGLIERE DAL MONTE SCARTI SE NON SI HA DA LEGARE O DA APRIRE NUOVI GIOCHI.

Nel Burraco Internazionale si può raccogliere dal monte degli scarti soltanto se si può **legare almeno una carta** ad uno dei giochi già aperti o se si può **aprire un nuovo gioco**.

Sia la carta di attacco che le carte utili ad aprire un nuovo gioco possono indifferentemente essere già in mano al giocatore o trovarsi nel monte degli scarti raccolto.

PROCEDURA:

Quando un giocatore decide di raccogliere dal monte degli scarti:

- a. deve avvicinare a sé tutte le carte che lo costituiscono scoperte;
- b. prima di inserirle nel suo ventaglio deve giocare almeno una carta (presa dal ventaglio o dal monte degli scarti);
- c. successivamente potrà inserire le carte nel ventaglio, anche una alla volta, senza però alterare i tempi di gioco;
- d. dopo aver effettuato i suoi giochi, scarterà.

PENALITA':

Se il giocatore raccoglie dal monte degli scarti e **dichiara di non poter far gioco o legare una o più carte:**

- a. riposiziona sul tavolo le carte raccolte, pescherà e scarterà una carta;
- b. al turno successivo si limiterà a pescare e scartare una carta senza far gioco.