

CODICE DI GARA

MARZO 2023



INDICE ANALITICO

INDICE ARTICOLI

GLOSSARIO

REGOLE GENERALI

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

www.abiburraco.it

INDICE ANALITICO



● ABBANDONO	ART. 34
● APERTURA COMBINAZIONI UGUALI	ART. 29
● APERTURA ERRATA	ART. 24
● BURRACHI	ART. 13
● CARTA CADUTA ACCIDENTALMENTE	ART. 23
● CARTA ECCELENDE	ART. 24
● CARTA ESPOSTA	ART. 23
● CARTA FANTASMA	ART. 24
● CARTE MANCANTE NEL POZZO	ART. 22
● CARTE MANCANTI/ECC. DAL MAZZO	ART. 26
● CARTA PENALIZZANTE	ART. 25
● CARTA PENALIZZATA	ART. 24
● CHIUSURE	ART. 16
● CHIUSURE IRREGOLARI	ART. 30
● COMBINAZIONI	ART. 12
● COMPILAZIONE E CONSEGNA SCORE	ART. 19
● GIOCHI VALIDI	ART. 9
● INTERRUZIONE DEL GIOCO	ART. 33
● IRREGOLARITÀ	ART. 21
● LANCIO	ART. 32
● LINEA E POSIZIONE AL TAVOLO	ART. 2
● MANCATA PESCA O RACCOLTA	ART. 27



INDICE ANALITICO



● MATTE	ART. 10
● MAZZO DI CARTE	ART. 1
● MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE	ART. 4
● PESCA	ART. 7
● POZZETTI	ART. 22
● PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO	ART. 3
● PROCEDURA	ART. 6
● PROCEDURA A SEGUITO DI IRREGOLARITÀ	ART. 20
● PUNTEGGI	ART. 17
● PUNTEGGIO EX-AEQUO	ART. 17
● PUNTEGGI NON CONTEGGIATI	ART. 31
● RACCOLTA	ART. 8
● RACCOLTA/PESCA FUORI TURNO	ART. 28
● RITARDO/RIPOSO TAVOLO INCOMPLETO	ART. 35
● SCARTO DELLA MATTA	ART. 14
● SEQUENZE	ART. 11
● STALLO	ART. 18
● SCORE (CORREZIONI - RECLAMI)	ART. 19
● TAVOLI	ART. 2
● TEMPI DI GIOCO PER TURNO	ART. 5
● TIME OUT	ART. 15

INDICE ARTICOLI

GLOSSARIO

ESCI



● SEZIONE PRIMA - FASE INIZIALE DEL GIOCO

- ART. 1 - MAZZO DI CARTE
- ART. 2 - TAVOLI
- ART. 3 - PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO
- ART. 4 - MESCOLATURA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE
E COMPOSIZIONE DEI POZZETTI
- ART. 5 - TEMPO PER TURNO DI GIOCO

● SEZIONE SECONDA - SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- ART. 6 - PROCEDURA
- ART. 7 - PESCA
- ART. 8 - RACCOLTA
- ART. 9 - GIOCHI VALIDI
- ART. 10 - MATTE
- ART. 11 - SEQUENZE
- ART. 12 - COMBINAZIONI
- ART. 13 - BURRACHI
- ART. 14 - SCARTO DELLA MATTA
- ART. 15 - TIME OUT
- ART. 16 - CHIUSURE
- ART. 17 - PUNTEGGI
- ART. 18 - STALLO
- ART. 19 - SCORE



● SEZIONE TERZA - IRREGOLARITÀ

- ART. 20 - PROCEDURA A SEGUITO DI IRREGOLARITÀ
- ART. 21 - IRREGOLARITÀ
- ART. 22 - POZZETTI
- ART. 23 - CARTA/CARTE ESPOSTA/E
- ART. 24 - CARTA/CARTE PENALIZZATE CARTA/CARTE FANTASMA
- ART. 25 - CARTA/CARTE PENALIZZANTE/I
- ART. 26 - CARTA O CARTE MANCANTI O ECCEDENTI DAL MAZZO
- ART. 27 - MANCATA PESCA O RACCOLTA PROCEDURE
- ART. 28 - RACCOLTA E PESCA FUORI TURNO
- ART. 29 - APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI
- ART. 30 - CHIUSURE IRREGOLARI
- ART. 31 - PUNTEGGI NON CONTEGGIATI
- ART. 32 - LANCIO
- ART. 33 - INTERRUZIONE DEL GIOCO

● SEZIONE QUARTA - ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI

- ART. 34 - ABBANDONO
- ART. 35 - RITARDO - TAVOLO INCOMPLETO - RIPOSO
- ART. 36 - GIURIA (COMPOSIZIONE)

● SEZIONE QUINTA - POTERI DELL'ARBITRO

- ART. 37 - I POTERI DELL'ARBITRO

● SEZIONE SESTA - FAIR-PLAY (GIOCO CORRETTO)

● APPENDICE 1 - VARIANTI DEL GIOCO DEL BURRACO

- VARIANTE INTERNAZIONALE
- VARIANTE MASTER



Andare a pozzetto

Prendere il pozzetto effettuando lo scarto.

Andare al pozzetto “in diretta”

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 ordinate in Sequenze o Combinazioni.

Arbitro

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

Avversario

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

Base

La somma dei punti premio “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 in sequenza ordinata di carte dello stesso seme, senza la matta.

Burraco “semipulito”

Si ha in una sequenza se la matta precede o segue almeno sette carte, o in una combinazione con sette (7) carte più la matta.

Burraco sporco

Si ha in una sequenza di sei o più carte inframmezzate dalla matta o in una combinazione di sei (6) carte più la matta.

Cambio Carta

Situazione che si verifica quando un giocatore raccoglie l'unica carta del “monte degli scarti” e scarta una carta del ventaglio senza fare altri giochi.



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 accidentalmente caduta, potrebbe essere stata vista dal compagno.

Si considera esposta anche la dichiarazione di proprie carte.

Carta fantasma

Si definisce tale la carta nascosta rinvenuta accidentalmente in un gioco esistente.

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 (Chiusura)

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

Combinazione

Insieme di tre o più carte uguali.

Compagno (Partner, Socio)

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 quando, a seguito di una irregolarità, non vi è la possibilità di sanarlo.

Un eventuale burraco realizzato prima del congelamento definitivo sarà valido.

Congelamento temporaneo

Un gioco si intende congelato temporaneamente quando a seguito di una irregolarità

sarà reso valido dopo un turno (al turno successivo).

Dichiarazione

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

Fare gioco

Per fare gioco si intende: pescare/raccogliere, legare carte, aprire combinazioni/sequenze e scartare.

Gioco (Aprire Gioco)

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

Irregolarità

L'infrazione alle corrette procedure stabilite dal Codice di Gara.

Legare carte

Aggiungere una o più carte a giochi aperti.

Linea

I due giocatori che costituiscono una coppia che gioca contro un'altra coppia, può essere fissa o mobile a seconda che la coppia rimanga al tavolo o si sposti al tavolo successivo.

Mazziere

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

Matta

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

Mazzo di carte da burraco

Composto da 2 mazzi di carte anglo-francesi da 54 carte, Jolly compresi (in totale 108 carte)

Mescolatura

L'azione di cambiare più volte l'ordine delle carte. Solo colui che deve fare i pozzetti (per primo) ed il mazziere (per secondo) possono mescolare. 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 o turno

Insieme delle smazzate

Pescare

L'azione di 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 mazzo.

Punteggio arbitrare

E' un punteggio che l'arbitro attribuisce in casi particolari.

Punti Premio "Bonus"

Punteggio acquisito oltre i punti carte: Burrachi e Chiusura

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 alla tabella di riferimento presente sullo score.

Raccogliere

Prendere le carte dal monte degli scarti.

Risarcimento

Punti da attribuire alla coppia danneggiata.

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

Score

Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti in M.P. contenente la "tabella 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 o delle partite 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;
- decisione arbitrale.

Stallo

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

Stop al gioco o Time-Out

All'annuncio del Time-Out ai giocatori viene concesso un tempo residuale corrispondente ad un giro completo dopo lo scarto del mazziera della mano in corso, e termina con lo scarto del giocatore che ha dato le carte.

Tagliare

L'azione obbligatoria del giocatore, alla destra del mazziera, che deve tagliare il mazzo in due parti tali da essere sufficienti per poter effettuare sia la distribuzione che la creazione dei pozzetti.

È vietato tagliare il mazzo alzando una sola carta.

Tallone

Le carte residue da porre al centro del tavolo coperte dopo avere effettuato, in senso orario e una alla volta, la distribuzione di 11 carte ai giocatori e completato la composizione dei 2 pozzetti.

Tavolo

Le due linee di giocatori presenti formano un "Tavolo".

Tavolo "incompleto"

Dove vi è assenza di una linea.

Tempo di gioco

Il tempo, stabilito dal regolamento, entro il quale i giocatori devono terminare il turno.

Turno o partita

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:

- l'ultima carta legata
- l'insieme delle carte che costituiscono la combinazione/sequenze 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).

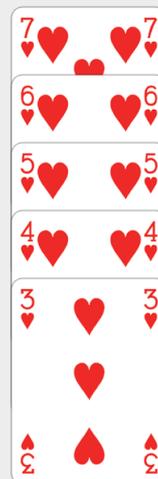
RANGO DELLE CARTE - Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono:

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

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

Valore delle carte

CARTE	JOLLY	2(pinella)	ASSO	dal K all'8	dal 7 al 3
PUNTI	30	20	15	10	5



ART. 2 - TAVOLI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie. 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;
- per categoria;
- a scelta dell'arbitro.

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

- **MITCHELL**: i giocatori, identificati come **linea fissa**, giocano sempre allo stesso tavolo. I giocatori, identificati come **linea mobile**, si spostano, avanzando di un tavolo.
- **DANESE**: In base alla classifica il primo giocherà contro il secondo, il terzo contro il quarto, etc...
- **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 estraggano una carta dello stesso seme e valore, compreso il jolly, manterranno la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori ed estrarranno un'altra carta per stabilire la posizione ai tavoli. È obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed, in caso di difformità, provvedere al ripristino. 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 potrebbe per primo mescolare le carte che poi verranno mescolate dal mazziere.

Il **mazziere** deve:

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

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

- prende le carte da sotto il mazzo e compone, coperti e una carta per volta, due pozzetti da 11 carte ciascuno.

Li posiziona a croce facendo in modo che il pozzetto completato per ultimo sia il secondo ad essere giocato e li colloca sul lato opposto a chi dichiara di "tenere le carte".

Terminata la distribuzione delle 11 carte i giocatori le devono contare senza guardarle, qualora venisse vista anche una sola carta si procederà ad una nuova distribuzione.

Al via dell'arbitro, e nelle mani successive, il mazziere, dopo essersi accertato della corretta distribuzione scoprirà la prima carta del tallone. Solo dopo si potranno visionare le carte e il gioco avrà inizio con la pesca/raccolta da parte del giocatore di turno.

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.



ART. 4 - (segue dalla pagina precedente)

Nel caso in cui:

- 1) **Una carta sia stata scoperta e 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;
- 3) Vi sia una carta scoperta **sul tallone**, il gioco prosegue regolarmente come se fosse coperta (ma non in fase di distribuzione);
- 4) Nella raccolta dal monte o nella presa del pozzetto, le carte devono essere portate tutte in mano, poi sistemate e/o giocate. Le carte vanno tenute in mano aperte a ventaglio o poggiate sul tavolo, sempre a ventaglio.
- 5) All'inizio della partita le due linee dovranno dichiarare chi dei componenti la coppia terrà le carte calate davanti, tale scelta dovrà essere mantenuta per tutte le smazzate della partita.
- 6) Nel caso di una mancata distribuzione da parte di un giocatore ed i componenti il tavolo lo confermano, chi ha saltato il turno dovrà provvedere alla distribuzione appena possibile.

ART. 5 - 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:

TEMPI DI GIOCO

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

La Direzione di gara non può, nei campionati, nei tornei nazionali e regionali, abbreviare i turni di gioco.

I giocatori non possono essere informati o richiedere il tempo residuo di gioco.



SEZIONE SECONDA

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

ART. 6 - 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:

- A. **Pesca:** pesca dal tallone;
- B. **Raccolta:** quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti;
- C. **Aprire giochi o legare carte;**
- D. **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, deve obbligatoriamente porli davanti a se 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:

A. COMBINAZIONI: con eventuale matta che va messa in ultima posizione, vicino al bordo del tavolo;

B. SEQUENZE: dalla carta più alta alla più bassa o viceversa facendo in modo che la carta più alta sia posta verso il tallone. L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se.



ART. 7 - PESCA

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone. Se solleva anche parzialmente la carta dal tallone, pur non avendola vista, è obbligato a prenderla. Se nel pescare vengono prese accidentalmente due carte:

- A. La prima spetterà al giocatore di turno che potrà proseguire regolarmente il suo gioco.
- B. 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 degli scarti.

ART. 8 - RACCOLTA

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere dal monte degli scarti deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono 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.

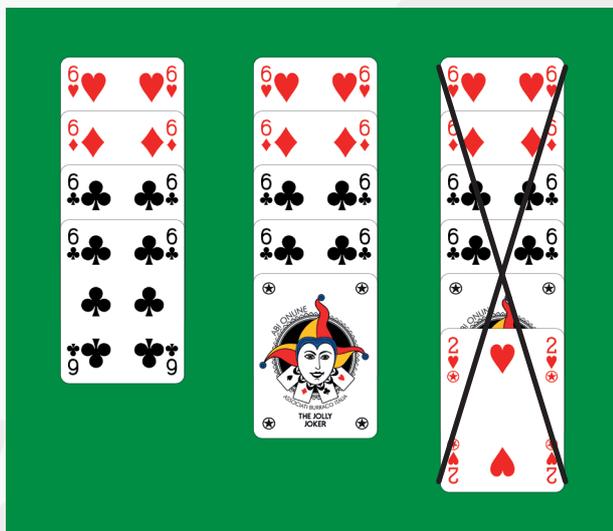
Il giocatore, al suo turno, può ispezionare il **monte degli scarti** ma se solleva anche un solo lembo di una carta o le avvicina verso di sé è obbligato a raccoglierle salvo che, **preventivamente**, il giocatore chieda di poterle avvicinare per eventuali problemi (vista etc.).

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. Il compagno del colpevole non potrà sfruttare il suggerimento pervenutogli dalle carte ritirate e, anche se potrà aprire giochi a cui potrebbero legarsi le carte ritornate in mano, il colpevole al suo turno non potrà utilizzarli, ma se obbligato solo scartare.

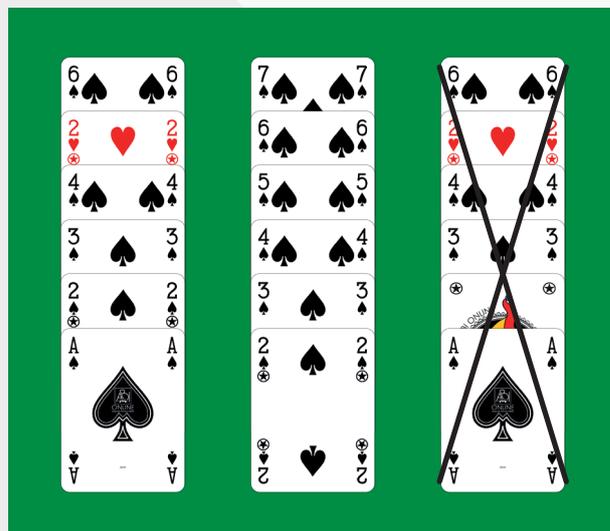
ART. 9 - GIOCHI VALIDI

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

A. COMBINAZIONI: tre o più carte uguali, anche dello stesso seme;



B. 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. 10 - MATTE

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

Bisogna tener presente che la pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, 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.

Nelle combinazioni/sequenze le eventuali matte libere vanno collocate sempre in ultima posizione (vedi art.6).

Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.

ART. 11 - 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. 12 - 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. 13 - BURRACHI

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

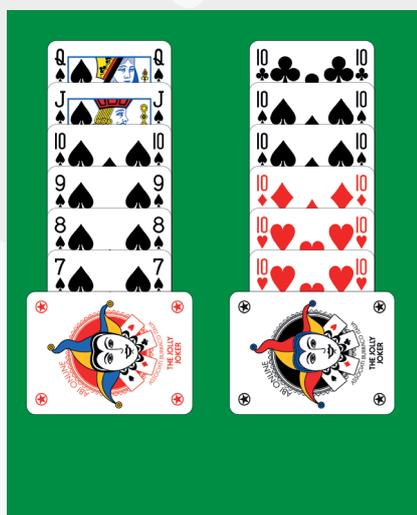
- in sequenza ordinata dello stesso seme;
- di carte uguali, anche di semi uguali.

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.

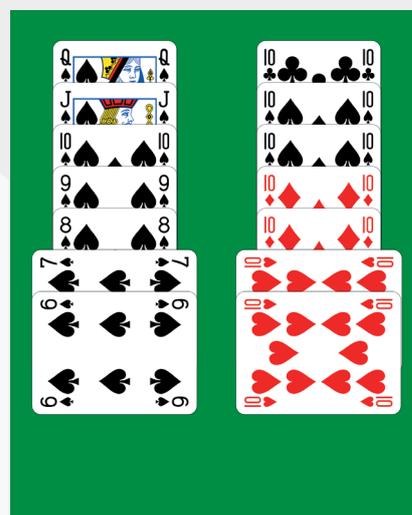
Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale **150 M.P.**



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.**



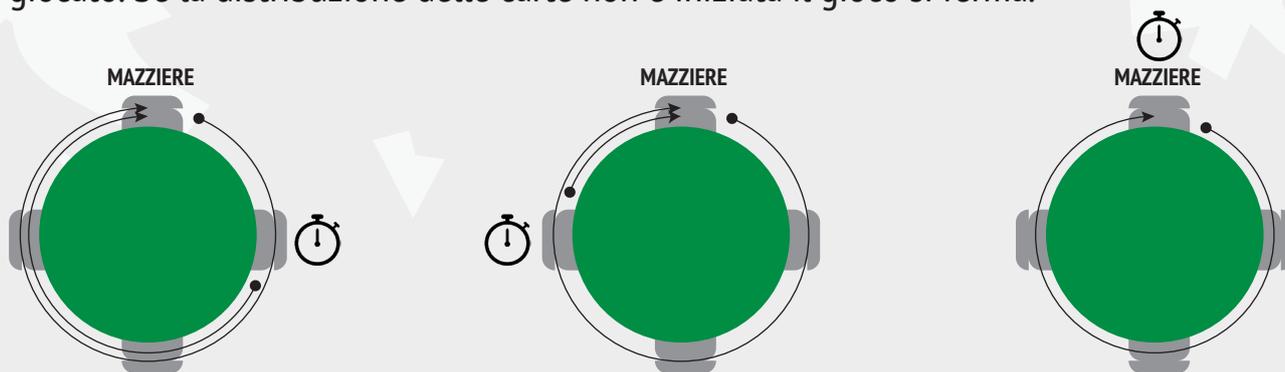
La natura del Burraco e il relativo punteggio vanno verificati all'atto del conteggio dei punti.

ART. 14 SCARTO DELLA MATTA

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

ART. 15 - TIME OUT

Con l'annuncio del Time Out inizia **un giro completo dopo lo scarto del mazziere** dell'ultima mano, 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 il pozzetto che non è stato preso verrà conteggiato negativamente, ossia -100 M.P., qualora una delle due linee lo abbia giocato. Se la distribuzione delle carte non è iniziata il gioco si ferma.



ART. 16 - 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 giocato tutte le sue carte scartandone l'ultima.

2. Senza bonus di 100 punti se:

A. Nessuna linea ha chiuso definitivamente;

B. Nel tallone sono rimaste due carte, queste non sono giocabili e 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, pertanto la mano termina senza chiusura;

C. Al verificarsi dello stallo;

D. Chiusura del gioco per decisione arbitrale.

ART. 17 - 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. **CHIUSURA DEFINITIVA bonus 100 M.P.**
5. **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 di Match Points registrata al termine della partita. Esse variano in rapporto alla tipologia della partita, come sotto illustrato:

2 SMAZZATE		3 SMAZZATE		4 SMAZZATE		SQUADRE	
MIN - MAX	V.P.						
0-40	10-10	0-50	10-10	0-100	10-10	0-150	10-10
45-120	11-9	55-150	11-9	105-300	11-9	155-350	11-9
125-200	12-8	155-250	12-8	305-500	12-8	355-550	12-8
205-300	13-7	255-350	13-7	505-700	13-7	555-800	13-7
305-400	14-6	355-500	14-6	705-900	14-6	805-1050	14-6
405-500	15-5	505-650	15-5	905-1100	15-5	1055-1300	15-5
505-620	16-4	655-800	16-4	1105-1300	16-4	1305-1600	16-4
625-740	17-3	805-1000	17-3	1305-1500	17-3	1605-1900	17-3
745-870	18-2	1005-1250	18-2	1505-1700	18-2	1905-2200	18-2
875-1000	19-1	1255-1500	19-1	1705-2000	19-1	2205-2500	19-1
1005 o più	20-0	1505 o più	20-0	2005 o più	20-0	2505 o più	20-0

ART. 18 - STALLO

Lo stallo si verifica solo se, chiamato l'arbitro, questi accerti la volontà dei quattro giocatori di continuare a non pescare e non fare gioco, facendo il cambio carta (Vedi Definizione). Alla reiterazione dello stallo, dopo un giro completo, l'arbitro interviene ponendo fine alla mano e facendo procedere al conteggio dei punti sia positivi che negativi.

ART. 19 - SCORE

1. Compilazione e consegna

La compilazione dello score è affidata al giocatore 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.

- Se l'errore viene rilevato durante il turno in corso e l'abbinamento non è correggibile, le coppie siederanno al tavolo designato dall'Arbitro, il quale provvederà al solo ripristino dei punteggi corretti.
- 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 (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 e tutto procederà normalmente;
 - b. Se la posizione ai tavoli è stata redatta e pubblicata (affissa) farà iniziare il gioco, correggendo il risultato, ed invertendo le posizioni delle coppie interessate se compatibile con la riduzione della distanza in seguito allo scambio;
 - c. Se l'errore è evidenziato dopo che l'Arbitro ha dato l'inizio del tempo di gioco, le coppie rimarranno ai tavoli assegnati e l'Arbitro correggerà i punteggi dello score precedente (o assegnerà un punteggio arbitrale).

Eventuali errori sullo score, evidenziati dopo l'inizio del secondo turno successivo all'errore, non saranno più correggibili.

Alla fine dell'ultimo turno del torneo (Michell o Danese), dopo che lo score è stato consegnato all'arbitro, eventuali errori di inversione punteggio precedentemente accaduti non sono correggibili.

**PASSATI 10 MINUTI SENZA ALCUN RECLAMO
LA CLASSIFICA SARÀ DEFINITIVA E VALIDA A TUTTI GLI EFFETTI.**



SEZIONE TERZA

IRREGOLARITÀ

ART. 20 - 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⁽¹⁾.

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

Perdita del diritto alla penalità.

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato qualora i giocatori al tavolo prendano una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'arbitro.

Interruzione del gioco.

Ogni procedura di gioco irregolare, da parte del giocatore di turno, comporta l'immediata interruzione della sua fase fino al suo successivo turno.

ART. 21 - 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 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⁾.

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

ART. 22 - POZZETTI

1. Gioco del pozzetto -procedura-

Il primo giocatore che prende il pozzetto dovrà contarlo coperto ed in caso di difformità numerica dovrà regolarizzarlo.

Anche il secondo pozzetto va contato ed eventualmente regolarizzato. In caso di erronea distribuzione delle carte, se anche una sola carta sia stata vista, il gioco continua senza poter regolarizzare il pozzetto.

Se i pozzetti cadono a terra, si raccolgono le carte e si consegnano all'Arbitro che le mescolerà e ricomporrà i pozzetti

2. Della smazzata precedente

Se effettuata una nuova distribuzione sul tavolo rimane un pozzetto dalla smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è regolarmente iniziato (**art. 4 Mescolatura distribuzione delle carte e composizione dei pozzetti**); si gioca la smazzata sino al termine e il risultato è valido (il pozzetto eccedente resterà inutilizzato). Nel caso in cui venga utilizzato per errore il pozzetto della mano precedente, il gioco resta valido; la seconda linea dovrà utilizzare comunque il secondo pozzetto.

3. 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 avvertendolo che in caso di reiterata infrazione la linea verrà penalizzata, qualora, durante l'infrazione, vi fosse stato palese scambio di informazioni, l'arbitro prenderà le opportune decisioni a favore della linea danneggiata (**secondo quanto disposto dall'art.21- Irregolarità**). 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. 27 ("Mancata pesca")** e pertanto saranno applicate le penalità del caso.

4. Erronea presa del pozzetto

Se il pozzetto spettante all'avversario è preso per errore (il secondo al posto del primo) e guardata anche una sola carta, il gioco proseguirà normalmente, il primo pozzetto sarà in seguito preso e giocato dall'altra coppia.

Se è preso il pozzetto in diretta non più spettante perché già preso dal compagno si applica l'**Art. 30 ("Chiusura irregolare")**

Se il pozzetto, non più spettante, è preso con lo scarto, la chiusura è valida. Nel caso che la linea non abbia il burraco si applica l'**Art. 30 Pargf 1 ("Chiusura irregolare")**.

ART. 23 - CARTA-CARTE ESPOSTA/E

Definizione

Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio, è messa in posizione tale che il compagno avrebbe potuto vederla.

Anche la carta dichiarata in possesso o accidentalmente o volutamente fatta vedere è considerata esposta.

Carta-Carte Esposta/e Procedura

Una carta esposta va giocata durante il tempo di gioco utile del colpevole, legandola a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi; se ciò non fosse possibile dopo aver fatto gioco sarà utilizzata come scarto.

Nel caso in cui un giocatore accidentalmente scarti più di una carta, anche eventualmente coperte da altre carte, le stesse andranno rese visibili, e la carta con il valore più alto rimane carta di scarto, l'altra sarà considerata carta esposta da dover giocare al turno successivo entro il tempo di gioco del colpevole. Una carta s'intende giocata quando è rilasciata completamente dalla mano del giocatore.

Richiamare inequivocabilmente l'attenzione del compagno o suggerirgli palesemente come giocare la carta esposta comporta l'interruzione del gioco e lo scarto della stessa. Il compagno del giocatore colpevole può aprire giochi o aggiungere carte su giochi esistenti ma queste non possono facilitare il giocatore colpevole nel sistemare la carta esposta.

In caso d'infrazione la carta esposta aggiunta sarà considerata carta penalizzata.

ART. 24 - CARTA PENALIZZATA - CARTA FANTASMA

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

Procedura

1. Carta legata erroneamente

Deve essere immediatamente scartata (fatto salvo quanto consentito al paragrafo 3 successivo).

Nel caso in cui nessun giocatore del tavolo si accorgesse subito dell'errore, ma solo dopo che il giocatore che segue di turno ha pescato o raccolto dal monte degli scarti, oppure in fasi successive, la carta resta nel gioco congelandolo definitivamente e sarà conteggiata negativamente.



ART. 24 - (segue dalla pagina precedente)

2. Carta eccedente calata in combinazione o sequenza

A. errore rilevato al momento:

la carta eccedente è penalizzata e deve essere scartata, le rimanenti carte se non formano una regolare combinazione o sequenza possono essere sanate, e se non è possibile sono anch'esse penalizzate e vanno scartate secondo norma.

B. errore rilevato dopo lo scarto ma prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta):

Se è l'ultimo gioco effettuato prima dello scarto, la carta eccedente è penalizzata e deve essere posizionata scoperta davanti al giocatore colpevole per essere scartata al successivo turno di gioco.

Se, dopo l'errore, è stato effettuato un altro gioco, il gioco errato non sarà più sanabile e le carte che risulteranno eccedenti saranno penalizzate e scartate secondo norma ai turni successivi.

I giochi aperti dopo l'infrazione saranno momentaneamente congelati.

C. errore rilevato nelle fasi successive:

Il gioco contenente la carta eccedente è congelato definitivamente. Si precisa che la carta eccedente non andrà scartata ma conteggiata negativamente alla fine della mano insieme alle eventuali carte che non formano un gioco regolare.

3. Aperture errate

Se un giocatore apre sequenze e/o combinazioni in maniera errata, o aggiunge carte in modo errato; queste possono essere sanate con **SOLO UNA CARTA** (anche la matta) estratta dal ventaglio. La/e eventuale/i carta/e eccedente/i deve/ono essere immediatamente scartata/e. In caso di apertura di sequenza errata con una matta è a discrezione del giocatore colpevole la scelta del 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). Comunque se tale scelta è fatta o suggerita dal compagno del colpevole, allora saranno gli avversari a decidere dove posizionare la matta e quindi anche gli scarti.

4. Aperture incomplete

A) Qualora il giocatore apra una combinazione o una sequenza incompleta e non ha la possibilità di completarla (o non la voglia completare), le carte componenti la combinazione/sequenza sono penalizzate e vanno scartate secondo norma.

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

Il gioco, incompleto non sarà più sanabile e le carte che risulteranno eccedenti saranno



ART. 24 - (segue dalla pagina precedente)

penalizzate e scartate secondo norma.

I giochi aperti dopo l'infrazione saranno momentaneamente congelati e il giocatore colpevole interromperà il suo gioco con lo scarto.

C) Qualora il giocatore apra una combinazione o una sequenza incompleta, e se dopo averla sanata non risultano carte eccedenti, prosegue regolarmente; altrimenti, se rimangono carte eccedenti, il suo turno di gioco si interrompe immediatamente ed effettua lo scarto.

Lo scarto si intende secondo norma.

5. Carta o Carte Fantasma

Si definisce "**fantasma**" la carta rinvenuta accidentalmente durante una qualsiasi fase di gioco sotto una carta giocata regolarmente. La carta fantasma deve essere resa visibile e se è regolare, cioè è complementare al gioco, viene sistemata in sequenza o combinazione ed il gioco proseguirà senza penalità.

Se la carta fantasma risulta non essere compatibile con il gioco e il colpevole sta giocando e non ha ancora effettuato lo scarto interromperà i suoi giochi e scarcerà la carta "fantasma" il gioco epurato della carta "fantasma" rimane regolare e se è burraco lo stesso è valido, inoltre i giochi aperti dopo quello in cui è stata rinvenuta la carta fantasma sono momentaneamente congelati.

Se la carta fantasma risulta non essere compatibile con il gioco ma è già stato effettuato lo scarto e il giocatore di turno non ha ancora iniziato il suo turno di gioco, la carta "fantasma" va messa davanti al giocatore colpevole e scartata al suo prossimo turno, il gioco epurato della carta "fantasma" rimane regolare e se è burraco lo stesso è valido, inoltre i giochi aperti dopo quello in cui è stata rinvenuta la carta fantasma sono momentaneamente congelati

Se la carta fantasma risulta non essere compatibile con il gioco ma è stato effettuato lo scarto e il giocatore di turno ha iniziato il suo turno di gioco, la carta "fantasma" rimane nella combinazione o sequenza sbagliata congelandola definitivamente, i punti del gioco contenente la carta "fantasma" saranno positivi, la carta "fantasma" conteggiata negativamente e l'eventuale burraco formato dalle altre carte è valido, inoltre i giochi aperti dopo quello in cui è stata rinvenuta la carta fantasma sono momentaneamente congelati.

6. Aperture al monte

L'apertura di giochi al monte non è ammessa, qualora il giocatore effettui una apertura al monte l'arbitro applicherà l'articolo 27 mancata pesca o raccolta. Il giocatore colpevole deve essere ammonito.



ART. 25 - CARTA/E PENALIZZANTE/I

Sono considerate carte penalizzanti quelle utilizzate nelle seguenti circostanze specifiche:

- a. carta giocata dopo lo scarto;
- b. giochi aperti dopo lo scarto.

Per quanto riguarda la penalità da applicare si richiama l'articolo 27 ("Mancata pesca o raccolta")

- c. carta giocata prima dello scarto di una carta penalizzata;
- d. giochi aperti prima dello scarto di una carta penalizzata.

Le carte o i giochi aperti verranno temporaneamente congelati.

ART. 26 - CARTA O CARTE MANCANTI O ECCEDENTI DAL MAZZO

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

1. Prima che inizi il gioco:
il mazzo viene ripristinato;

2. Durante il corso di una smazzata:
se un qualsiasi gioco è stato aperto malgrado la evidente irregolarità constatata, si continua sino alla fine della smazzata in corso e 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 che sia stata giocata una smazzata regolarmente conclusasi e ci si accorge della irregolarità (carta mancante o eccedente), il risultato è valido ed il mazzo di carte viene immediatamente sostituito o reintegrato.

ART. 27 - MANCATA PESCA O RACCOLTA PROCEDURE

Se un giocatore al proprio turno di gioco inizia uno o più giochi, senza preventivamente pescare o raccogliere, e viene fermato e chiamato l'Arbitro; questi darà la possibilità al giocatore di completare gli eventuali giochi (se parzialmente aperti) e farà pescare o raccogliere e scartare.

1. Giochi aperti:

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

2. Carte legate:

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

3. Suggestire o ricordare di pescare:

qualora si verificasse questa comunicazione (da intendersi sia verbale, che comportamentale) il giocatore deve pescare o raccogliere e scartare.

ART. 28 - RACCOLTA O PESCA FUORI TURNO

Se un giocatore raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo turno, l'arbitro si regolerà nel modo seguente:

1. RACCOLTA

- 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;
- b) il giocatore colpevole fa gioco allora l'arbitro:
- farà interrompere il gioco;
 - farà ripristinare il monte degli scarti;

e

1.i giochi aperti senza l'utilizzo di carte del monte degli scarti saranno validi e congelati temporaneamente fino al proprio turno di gioco;

2.i giochi aperti con l'utilizzo delle carte del monte degli scarti potranno essere sanati al proprio turno e saranno validi; mentre quelli aperti con l'utilizzo delle carte del monte ma non sanabili saranno penalizzati e le carte utilizzate come scarto secondo norma al proprio turno di gioco; Al proprio turno di gioco Il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla sola raccolta e scarto (dopo aver reso validi gli eventuali giochi rimasti dopo il ripristino).

- c) Se un giocatore, preso il pozzetto in diretta, raccoglie dal monte degli scarti allora l'arbitro si comporterà come nei punti a) e b) con la penalizzazione di non giocare il pozzetto in diretta, quindi si procederà allo scarto.

2. PESCA

- 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;

Il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla pesca ed allo scarto.

ART. 28 - (segue dalla pagina precedente)

- b)** Il giocatore colpevole inserisce la carta nel ventaglio 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 colpevole limiterà il suo gioco alla pesca ed allo scarto.
- c)** Il giocatore pesca, inserisce la carta nel ventaglio e fa gioco allora l'arbitro:
- farà interrompere il gioco (facendo ultimare l'azione di gioco, se in corso);
 - provvederà a mischiare le carte del giocatore colpevole, ne estrarrà una a caso e, dopo averla fatta visionare al giocatore che avrebbe dovuto pescare, se della linea avversaria, 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);
 - Il giocatore colpevole al proprio turno limiterà il suo gioco alla pesca ed allo scarto di una carta
- d)** Il giocatore preso il pozzetto in diretta, pesca:
l'arbitro si comporterà come nei punti a), b), c) con la penalizzazione di non poter giocare il pozzetto in diretta quindi si procederà allo scarto.

ART. 29 - APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI

Non è possibile aprire combinazioni uguali.

A) Nel caso ciò avvenga quando il giocatore è al proprio turno di gioco:

1. Il secondo gioco sarà aggiunto alla combinazione esistente, congelandola definitivamente e il burraco, eventualmente formatosi dopo aver unito i due giochi, non sarà valido, mentre i punti sono validi escluse le eventuali matte doppie; il giocatore interromperà il gioco con lo scarto.

Qualora questa infrazione coincida con la chiusura regolare, la chiusura è rimandata al turno successivo.

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

L'errore pone fine a ogni attività del giocatore sino al suo successivo turno.

B) L'infrazione che avviene in una fase successiva comporterà:

1. dopo lo scarto del colpevole, ma prima della pesca o raccolta dell'avversario, qualora sia presente una sola matta, si farà riferimento al punto A) 1. mentre, qualora siano presenti due matte si procederà allo scarto di una matta, secondo norma, al successivo turno di gioco;

2. dopo la pesca o raccolta dell'avversario:

- qualora sia presente o no 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.

ART. 30 - 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, e quindi apra tutti i suoi giochi, oppure legghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver chiuso, 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 o più carte). La carta o le carte che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (Art. 24) e quindi poste davanti al giocatore colpevole e scartate secondo norma.
- c) il gioco prosegue regolarmente

2. Chiusura impossibile per scarto di Jolly o Pinella (c'è il burraco).

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.

3. Chiusura impossibile per mancanza di scarto (c'è il burraco).

L'ultima giocata è una combinazione/sequenza.

L'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e come scarto deve obbligatoriamente essere utilizzata una delle carte tornate in mano, le altre carte sono esposte e il compagno non può utilizzare l'informazione per facilitarne il gioco.

Legata anche la carta di scarto.

La carta impropriamente legata viene scartata; il penultimo gioco effettuato è ripreso in mano, il giocatore colpevole potrà chiudere solo al giro successivo.

4. Chiusura al monte

La chiusura al monte non è consentita, non è possibile calare le carte dal ventaglio e chiudere, semplicemente unendo esse al monte degli scarti, qualora il giocatore effettui una chiusura al monte l'arbitro applicherà l'art. 27 mancata pesca o raccolta. Il giocatore colpevole deve essere ammonito.

ART. 31 - PUNTEGGI NON CONTEGGIATI

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

1. convaliderà i punti e i burrachi riconosciuti dalla linea avversaria;
2. darà un punteggio arbitrato, per i burrachi di cui le due linee non ricordino la composizione.

ART. 32 - LANCIO

È assolutamente vietato il lancio delle carte.

L'arbitro, chiamato al tavolo, verificherà dove si è posizionata/e la carta/e lanciata/e e se:

1. la carta si è posizionata su un gioco appropriato la convaliderà;
2. la carta è caduta tra 2 combinazioni o sequenze entrambe possibili saranno i giocatori della linea avversaria a decidere dove posizionarla;
3. la carta si posiziona tra 2 giochi, uno appropriato e l'altro no, sistemerà la carta sul gioco appropriato.
4. la carta cade su un gioco non appropriato verrà scartata

In tutti e quattro i casi il giocatore colpevole del lancio verrà ammonito e qualora dovesse ripetere l'infrazione verrà penalizzato di 1 V.P. e relativi M.P.

Qualora un giocatore intendesse legare una o più carte dovrà sempre appoggiarle al gioco esistente. Sarà considerato gioco valido solo ed esclusivamente l'appoggio delle carte sul gioco di competenza o la consegna delle stesse al proprio compagno, previa enunciazione che indichi dove legare o appoggiare la/e carta/e passata/e.

Qualora questa non sia stata enunciata sarà linea avversaria a decidere dove posizionare la/le carta/e.

ART. 33 - 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 validi solo i giochi precedentemente effettuati.



SEZIONE QUARTA

ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI

ART. 34 - ABBANDONO

Abbandono giustificato

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).

Nel caso che sia impossibile la sostituzione alla coppia che abbandona la gara verrà attribuito il punteggio per tavolo incompleto.

TURNI	VICTORY POINTS	MATCH POINTS
3 smazzate	6	355
4 smazzate	8	305
Squadre	8	355

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 che abbandona 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.

Abbandono ingiustificato

In caso di abbandono INGIUSTIFICATO (es.: litigio, contestazione, ecc.) il giocatore o la coppia colpevole verrà deferito o deferita alla Giustizia Sportiva. Alla coppia incolpevole è attribuito un punteggio per riposo, salvo il caso in cui l'arbitro non accerti un maggior punteggio maturato dalla coppia incolpevole all'atto dell'interruzione del gioco.

La coppia colpevole di abbandono ingiustificato perde la partita a 0.

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. 35 - RITARDO - TAVOLO INCOMPLETO - RIPOSO

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. di penalizzazione
Da 5,01 a 10 minuti	Ulteriori 50 M.P. di penalizzazione
Oltre i 10 minuti	Partita persa con l'attribuzione del punteggio per tavolo incompleto

NB: è una "penalizzazione" per cui i m.p. vanno sottratti alla coppia/squadra colpevole (esempio la partita finisce [14-6 780] per la coppia innocente e i colpevoli si sono seduti al tavolo con 7 minuti di ritardo; allora la coppia innocente segna 780 m.p. e 14 V.P. e la coppia colpevole -780, -150 penalità, totale -930 quindi 5 V.P. il risultato finale è 14-5.

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 Victory Points (3 smazzate) o 8 Victory Points (4 smazzate o squadre), sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio.

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

ART. 36 - 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.



SEZIONE QUINTA

POTERI DELL'ARBITRO

ART. 37 - 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, assegnando un **punteggio arbitrale** se il Codice di Gara non prevede alcun indennizzo;
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. 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.



SEZIONE SESTA

FAIR-PLAY (GIOCO CORRETTO)

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.

Principio fondamentale: il burraco è ritenuto uno "sport per la mente" e come avviene in tutti gli sport ci si stringe la mano prima e dopo la gara o si è vinto o si è perso.

Il perfetto giocatore ABI deve distinguersi in quanto deve:

- 1- Giocare per divertirsi
- 2- Giocare con lealtà
- 3- Rispettare le regole del gioco e gli arbitri
- 4- Accettare la sconfitta con sportività
- 5- Concepire il burraco come strumento di aggregazione
- 6- Eleganza...

Il raggiungere almeno 3 di questi punti fa eccellere il giocatore ABI.

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 artificialmente il gioco per avvantaggiarsi indebitamente del tempo a disposizione;
4. non esprimere approvazione o disapprovazione per una giocata del partner;
5. evitare di comportarsi, durante il gioco, in modo da richiamare l'attenzione su un fatto significativo positivo o negativo per la propria coppia (come attirare l'attenzione del compagno sullo scarto dell'avversario in modo da invitarlo a prendere il monte degli scarti);
6. evitare di mostrare mancanza di interesse ovvero una eccessiva attenzione, in un particolare momento del gioco tale da convogliare delle specifiche informazioni al compagno;
7. non modificare il normale tempo di gioco con il proposito di sconcertare l'avversario;
8. tenere sempre le carte in mano a ventaglio, bene in vista al di sopra del tavolo. È consentito poggiarle sul tavolo aperte 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.

Tutti i punti della sezione "Sesta" sono passibili di sanzioni (ammonizioni o penalità, secondo la gravità) la somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1 V.P. e relativi M.P. in classifica generale.



APPENDICE 1

VARIANTI DEL GIOCO DEL BURRACO

Nel corso degli anni nel Burraco sono state introdotte alcune varianti al gioco ovvero piccole modifiche, seppur sostanziali, che offrono un'esperienza di gioco differente.

Per queste varianti si adottano alcune regole di gioco differenti dal Codice di Gara verso il quale però mantengono tutte le altre regole del Burraco.

Le regole delle varianti quindi sostituiscono quelle del Codice di Gara solo ed esclusivamente per le parti riportate in questa appendice.

Variante INTERNAZIONALE

- **COMPOSIZIONE DEL TALLONE**

Le ultime 2 carte del tallone dovranno essere poste a croce rispetto al tallone stesso ad indicare il temine della mano, che avviene alla pesca della terz'ultima carta.

- **COMBINAZIONI**

Le uniche combinazioni ammesse nella variante INTERNAZIONALE sono quelle di TRE e quelle di ASSI. Sono pertanto escluse qualsiasi altro tipo di combinazioni che, se giocate, costituiscono infrazione al Codice di Gara e devono essere scartate secondo norma ponendo fine al turno di gioco.

- **RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI**

La raccolta dal monte degli scarti impone al giocatore di turno di dover utilizzare per prima almeno una delle carte raccolte, ponendola su un gioco già aperto o utilizzandola per uno o più giochi nuovi. Le carte raccolte devono essere obbligatoriamente lasciate sul tavolo coperte e, solo dopo averne utilizzata almeno una su un gioco già aperto o nuovo, essere inserite nel ventaglio.

Qualora il giocatore mancasse di utilizzare almeno una carta raccolta, dovrà essere ripristinato il monte degli scarti e porre fine al gioco scartando.

I giochi aperti senza aver utilizzato una carta del monte degli scarti sono considerati momentaneamente congelati.

- **CHIUSURA DEFINITIVA**

La chiusura definitiva è valida solo se la coppia ha conseguito almeno un BURRACO PULITO (vedi definizione).

Qualora dovesse avvenire la chiusura senza questa condizione si incorre nell'infrazione al Codice di gara secondo l'art. 30 (1- CHIUSURE IMPOSSIBILI PER MANCANZA DI BURRACO)

- **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. CHIUSURA DEFINITIVA bonus 100 M.P.
5. 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.

• **TEMPO PER TURNI DI GIOCO**

I tempi dei turni di gioco sono suddivisi come da tabella sottostante:

4 Turni da 2 smazzate	32 minuti	3 Turni da 2 smazzate	22 minuti
4 Turni da 3 smazzate	42 minuti	3 Turni da 3 smazzate	32 minuti
4 Turni da 4 smazzate	52 minuti	3 Turni da 4 smazzate	42 minuti

• **TABELLE DEI PUNTEGGI**

2 SMAZZATE		3 SMAZZATE		4 SMAZZATE		SQUADRE	
MIN - MAX	V.P.						
0-40	10-10	0-50	10-10	0-100	10-10	0-150	10-10
45-120	11-9	55-150	11-9	105-300	11-9	155-350	11-9
125-200	12-8	155-250	12-8	305-500	12-8	355-550	12-8
205-300	13-7	255-350	13-7	505-700	13-7	555-800	13-7
305-400	14-6	355-500	14-6	705-900	14-6	805-1050	14-6
405-500	15-5	505-650	15-5	905-1100	15-5	1055-1300	15-5
505-620	16-4	655-800	16-4	1105-1300	16-4	1305-1600	16-4
625-740	17-3	805-1000	17-3	1305-1500	17-3	1605-1900	17-3
745-870	18-2	1005-1250	18-2	1505-1700	18-2	1905-2200	18-2
875-1000	19-1	1255-1500	19-1	1705-2000	19-1	2205-2500	19-1
1005 o più	20-0	1505 o più	20-0	2005 o più	20-0	2505 o più	20-0



Variante MASTER

• COMPOSIZIONE DEL TALLONE

Le ultime 2 carte del tallone dovranno essere poste a croce rispetto al tallone stesso ad indicare il temine della mano, che avviene alla pesca della terz'ultima carta.

• COMBINAZIONI

Sono ammesse nella variante MASTER tutte le combinazioni.

• RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI

La raccolta dal monte degli scarti impone al giocatore di turno di dover utilizzare per prima almeno una delle carte raccolte, ponendola su un gioco già aperto o utilizzandola per uno o più giochi nuovi. Le carte raccolte devono essere obbligatoriamente lasciate sul tavolo coperte e, solo dopo averne utilizzata almeno una su un gioco già aperto o nuovo, essere inserite nel ventaglio.

Qualora il giocatore mancasse di utilizzare almeno una carta raccolta, dovrà essere ripristinato il monte degli scarti e porre fine al gioco scartando.

I giochi aperti senza aver utilizzato una carta del monte degli scarti sono considerati momentaneamente congelati.

• CHIUSURA DEFINITIVA

La chiusura definitiva è valida solo se la coppia ha almeno un BURRACO PULITO ed un BURRACO SPORCO o SEMIPULITO.

Qualora dovesse avvenire la chiusura senza questa condizione si incorre nell'infrazione al Codice di gara secondo l'art. 30 (1- CHIUSURE IMPOSSIBILI PER MANCANZA DI BURRACO)

• 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 300 M.P.
4. CHIUSURA DEFINITIVA bonus 200 M.P.
5. CARTE GIOCATE SECONDO IL LORO VALORE.

Negativi

1. POZZETTO NON PRESO 200 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.



• **TEMPO PER TURNI DI GIOCO**

I tempi dei turni di gioco sono suddivisi come da tabella sottostante:

TEMPI DI GIOCO

4 Turni da 2 smazzate	32 minuti	3 Turni da 2 smazzate	22 minuti
4 Turni da 3 smazzate	42 minuti	3 Turni da 3 smazzate	32 minuti
4 Turni da 4 smazzate	52 minuti	3 Turni da 4 smazzate	42 minuti

• **TABELLE PUNTEGGI**

2 SMAZZATE		3 SMAZZATE		4 SMAZZATE	
MIN - MAX	V.P.	MIN - MAX	V.P.	MIN - MAX	V.P.
0-50	10-10	0-100	10-10	0-150	10-10
55-150	11-9	105-300	11-9	155-350	11-9
155-250	12-8	305-500	12-8	355-550	12-8
255-350	13-7	505-700	13-7	555-800	13-7
355-500	14-6	705-900	14-6	855-1050	14-6
505-650	15-5	905-1100	15-5	1055-1300	15-5
655-800	16-4	1105-1300	16-4	1305-1300	16-4
805-1000	17-3	1305-1500	17-3	1605-1900	17-3
1005-1250	18-2	1505-1700	18-2	1905-2200	18-2
1255-1500	19-1	1705-2000	19-1	2205-2500	19-1
1555 o più	20-0	2005 o più	20-0	2505 o più	20-0

