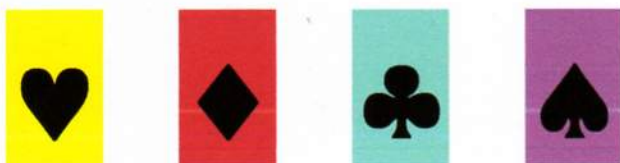


CODICE DI GARA



IL BURRACO



EDIZIONE 2010

**FE.BUR.IT.
FEDERAZIONE BURRACO ITALIA**

A CURA DELLA PRESIDENZA DEL COLLEGIO ARBITRALE

REDATTO DA DOMENICO FRACASSA

COLLABORAZIONE DI ARNALDO ALBINI, GIUSEPPE FALLEA, ANNA FIERTLER

♥♦♣♠ **INDICE ANALITICO**

♥♦♣♠ **DEFINIZIONI**

♥♦♣♠ **PRELIMINARI**

- Art. 1 Mazzo di carte
- Art. 2 Sistemazione ai tavoli e turni di gioco
- Art. 3 Preparazione e svolgimento
- Art. 4 Mescolatura e distribuzione
- Art. 5 Tempi di gioco
- Art. 6 Procedura
- Art. 7 Giochi validi
- Art. 8 Sequenze
- Art. 9 Combinazioni
- Art.10 Burraco
- Art.11 Scarto delle matte

♥♦♣♠ **LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITA'**

♥♦♣♠ **Premessa generale**

♥♦♣♠ **C A R T E**

- Art.12 Carte esposte e penalizzate
- Art.13 Giochi errati e altri interventi irregolari
- Art.14 Carte mancanti o eccedenti
- Art.15 Punti positivi non conteggiati alla fine
- Art.16 Mancata pesca
- Art.17 Pesca, raccolta o giocata fuori turno
- Art.18 Apertura di due sequenze e combinazioni uguali
- Art.19 Raccolta dal monte degli scarti

♥♦♣♠ **POZZETTI**

- Art.20 Pozzetto con meno di undici carte
- Art.21 Pozzetti con più di undici carte
- Art.22 Pozzetti della smazzata precedente
- Art.23 Pozzetto visto fuori turno

♥♦♣♠ **CHIUSURE**

- Art.24 Chiusura del gioco
- Art.25 Chiusura impossibile per mancanza del Burraco
- Art.26 Chiusura impossibile per scarto della matta
- Art.27 Chiusura impossibile per mancanza dello scarto
- Art.28 "Time out"

♥♦♣♠ **PUNTEGGI E SCORE**

- Art.29 Punteggi
- Art.30 Compilazione e consegna dello score
- Art.31 Validità degli score e rettifiche

♥♦♣♠ **ABBANDONO DELLA GARA E RITARDI**

- Art.32 Abbandono della gara
- Art.33 Ritardo ad un torneo

DEFINIZIONI

Andare a pozzetto "in diretta"

♥♦♣♠ Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto e giocarlo subito.

Aprire i giochi

♥♦♣♠ Esporre sul tavolo le proprie carte ordinate in Sequenze e Combinazioni.

Burraco "Over the top"

♥♦♣♠ - Sequenza di **tredici** carte dello stesso seme **senza matta** (escluso il due naturale).

Burraco "Superpulito"

♥♦♣♠ - Combinazione di **otto** carte dello stesso valore **senza matta**.

Burraco "Pulito"

♥♦♣♠ - Sequenza di almeno **sette** carte dello stesso seme **senza alcuna matta** (escluso il due naturale).

- Combinazione di **sette** carte dello stesso valore **senza alcuna matta**.

Burraco "Semipulito"

♥♦♣♠ - Sequenza di almeno **sette** carte dello stesso seme **seguite o precedute da una matta**.

- Combinazione di almeno **otto** carte dello stesso valore con **una matta**.

Burraco "Sporco"

♥♦♣♠ - Sequenza di almeno **sette** carte dello stesso seme **con una matta** (oltre all'eventuale due naturale).

- Combinazione di **sette** carte dello stesso valore **con una matta**.

Carta Esposta

♥♦♣♠ Si definisce **espоста**, la carta che estratta dal ventaglio, caduta accidentalmente o rimasta attaccata ("**carta fantasma**") sotto un'altra carta è stata vista almeno da un giocatore oppure la carta dichiarata in proprio possesso da uno qualsiasi dei giocatori.

Carta Penalizzata

♥♦♣♠ Si definisce **penalizzata**, la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata.

Chiudere il gioco

♥♦♣♠ Aver collocato tutte le carte in proprio possesso scartandone una, ma solo dopo aver preso il pozzetto ed aver fatto almeno un burraco.

Combinazione

♥♦♣♠ Insieme di tre o più carte uguali per valore a prescindere dal seme.

Congelare un gioco

♥♦♣♠ Un gioco (sequenza o combinazione) s'intende congelato quando non vi è la possibilità di legarvi, per uno o più turni, altre carte.

Legare una carta

♥♦♣♠ Aggiungere una o più carte a giochi già calati.

Matte

♥♦♣♠ Sono dette "matte" tutti i Jolly e le pinelle (i 2 del mazzo).

Monte degli scarti

♥♦♣♠ Carte scoperte sul tavolo e scartate dai giocatori durante le varie fasi del gioco.

Pescare dal Tallone

♥♦♣♠ Prendere dal "tallone" **una delle carte** coperte.

Pozzetto

♥♦♣♠ Insieme di 11 carte a disposizione delle due linee di gioco.

Raccogliere dal Monte degli scarti

♥♦♣♠ Prendere **tutte le carte** scartate presenti sul tavolo ("monte degli scarti").

Sequenza

♥♦♣♠ Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme.

Tallone

♥♦♣♠ Carte residue dopo la distribuzione e collocate al centro del tavolo.

Time Out

♥♦♣♠ Fine del turno di gioco.

Ultimo gioco effettuato

♥♦♣♠ L'insieme delle carte (combinazione o sequenza) o la carta giocata per ultimo.

Ventaglio

♥♦♣♠ Insieme delle carte in mano ad un giocatore.

PRELIMINARI

Art.1 - Mazzo di carte

Il Burraco si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte ciascuno compresi 4 Jolly.

❖ **RANGO DEI SEMI**

Il rango dei semi in ordine decrescente è: cuori-quadri-fiori-picche ♥♦♣♠

❖ **RANGO DELLE CARTE**

Il rango delle carte di ogni seme in ordine decrescente è:

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

❖ **VALORE DELLE CARTE**

Il JOLLY è la carta di rango più elevata.

Nel gioco del Burraco il valore di ogni singola carta corrisponde a:

* JOLLY *	30 punti
* 2 (Pinella) *	20 punti
* ASSO *	15 punti
* K-Q-J-10-9-8*	10 punti
* 7-6-5-4-3 *	5 punti

Art.2 - Sistemazione ai tavoli e turni di gioco

Ad ogni tavolo siedono quattro giocatori ed i tavoli sono numerati nella sequenza stabilita dall'arbitro.

❖ **ACCOPIAMENTO AI TAVOLI**

I quattro giocatori di ogni tavolo costituiscono due coppie o linee: **Nord-Sud** contro **Est-Ovest**.

Nei tornei a coppie i concorrenti si iscrivono come coppia e mantengono l'accoppiamento per tutta la gara.

Nei tornei a squadre i concorrenti si iscrivono come squadra e hanno la possibilità di cambiare i componenti della coppia prima di ogni turno.

Nei tornei individuali ogni giocatore si iscrive singolarmente e l'accoppiamento cambia ad ogni turno, secondo criteri precedentemente comunicati dall'arbitro.

L'accoppiamento ai tavoli, una volta effettuato, non può più essere modificato.

❖ **ASSEGNAZIONE DEI POSTI**

La formazione ai tavoli al **primo turno** di gioco viene effettuata:

- ◆ dall'arbitro che ne dà preventiva comunicazione ai partecipanti;
- ◆ in base all'ordine di iscrizione;
- ◆ per sorteggio.

L'abbinamento per i **turni successivi** può essere effettuato, previa comunicazione ai partecipanti, con i seguenti sistemi:

- ◆ **SISTEMA MITCHELL** (i giocatori della linea **N-S** giocano sempre allo stesso tavolo mentre i giocatori della linea **E-O** si spostano di uno o più tavoli).
- ◆ **SISTEMA DANESE** (primo classificato contro secondo; terzo contro quarto etc.)

Art.3 - Preparazione e svolgimento

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

A parità di carta estratta a livello di rango delle carte, vale il rango dei semi. Nel caso in cui due o più giocatori estraggono un Jolly essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono nuovamente una carta per stabilire chi avrà diritto di scelta.

E' obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformità avvertire l'arbitro che provvederà alla sostituzione.

Art.4 - Mescolatura e distribuzione

Il mazziere mescola le carte, dando la possibilità ad ogni giocatore di mescolarle preventivamente, operando in modo da non far vedere l'ultima carta; fa spaccare il mazzo al giocatore alla sua destra, **ricomponendolo e cominciando a distribuire le carte una per**

volta, in senso orario, fino ad arrivare ad 11 carte per giocatore. Contemporaneamente il giocatore che ha spaccato, con le altre carte, formerà due "pozzetti" di 11 carte ciascuno, prendendo le carte da sotto il mazzo, sempre una per volta; dopo aver ultimato la formazione dei pozzetti li collocherà alla destra del mazziere.

I due pozzetti saranno giocati uno per ogni linea. Il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e quindi andrà collocato al di sotto del primo.

Nel caso che una **carta sia stata vista** nel corso della distribuzione o nella formazione dei pozzetti, tutta l'operazione (mescolatura, alzata, distribuzione e pozzetti) sarà ripetuta.

Avvenuta la distribuzione, i giocatori dovranno subito controllare le carte contandole coperte senza vederle.

Al primo turno: al via dell'arbitro il mazziere, dopo essersi accertato dell'esatta distribuzione delle carte, scoprirà una carta collocandola sul tallone dando quindi inizio al gioco. Solo ora i giocatori potranno vedere le proprie carte ed iniziare il gioco pescando dal tallone o raccogliendo dal monte degli scarti.

Nei turni successivi: il mazziere, dopo essersi accertato dell'esatta distribuzione delle carte, ne scoprirà una collocandola sul tallone dando quindi inizio al gioco.

IN SINTESI:

A) E' VIETATO VEDERE LE CARTE E INIZIARE A GIOCARE PRIMA CHE IL MAZZIERE ABBA SCOPERTO UNA CARTA SUL TALLONE.

B) E' OBBLIGATORIO CONTARE LE CARTE COPERTE SENZA GUARDARLE.

C) IL MAZZIERE E' TENUTO A VERIFICARE L'ESATTA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE PRIMA DI SCOPRIRE UNA SUL TALLONE PER DARE INIZIO AL GIOCO.

❖ ERRORI DI DISTRIBUZIONE:

Nel caso vi sia stata **una errata distribuzione** delle carte (es. in senso antiorario o in numero errato) e ciò viene fatto rilevare **prima dell'inizio del gioco**, si ripete tutta l'operazione.

❖ CARTA SCOPERTA ALL'INTERNO DEL TALLONE

Nel caso in cui, durante una fase di gioco, una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, queste devono essere ricoperte, lasciandole nella stessa posizione in cui sono state rinvenute. Il gioco prosegue regolarmente.

Art.5 - Tempi di gioco

Nei tornei e nei campionati i tempi dei turni di gioco sono:

- ◆ Turni da 2 smazzate 25' a turno
- ◆ Turni da 3 smazzate 35' a turno
- ◆ Turni da 4 smazzate 45' a turno

Art.6 - Procedura

Dopo il via dell'arbitro, chi è di mano può pescare dal **tallone** oppure può raccogliere la carta che forma il **monte degli scarti**, quindi iniziare il suo gioco aprendo sequenze o combinazioni; termina ogni sua attività con lo scarto di una carta.

I tempi di gioco possono riassumersi quindi in:

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

Dopo lo scarto nessun'altra azione è consentita (salvo diversamente indicato).

I giochi aperti dovranno essere collocati, salvo diverso accordo tra i giocatori, davanti al giocatore che per primo avrà aperto i giochi.

- ◆ **Una carta è presa (raccolta o pescata) quando è stata anche parzialmente sollevata dal tallone o dal monte degli scarti.**
- ◆ **Se è stata soltanto "toccata o sfiorata" senza essere stata "spostata", la carta non si intende presa (raccolta o pescata).**
- ◆ **Una carta s'intende giocata quando è stata anche parzialmente poggiata sul tavolo (si è verificato il semplice contatto con le carte a terra).**
- ◆ **Le carte del monte degli scarti possono rimanere allargate sul tavolo ma possono essere allargate solo dal giocatore di turno.**

decidere se pescare o raccogliere.

Art.7 - Giochi validi

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

- ♦ **SEQUENZE** ordinate di tre o più carte **obbligatoriamente** dello stesso seme.
- ♦ **COMBINAZIONI** di tre o più carte uguali, anche dello stesso seme.

OGNI GIOCO APERTO PUÒ CONTENERE UNA SOLA MATTA (salvo nelle sequenze ove può coesistere la pinella come 2 naturale).

Art.8 - Sequenze

Le **sequenze** possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): - A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Matta
L'Asso nelle sequenze è unico e può essere legato indistintamente al 2 o al K.

Nelle sequenze la matta può essere sostituita solo dalla carta della quale fa le veci.

Una pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare un 2 naturale solo se collocata al di sotto del 3, in questo caso sarà possibile legare anche una ulteriore matta.

Art.9 - Combinazioni

Le **combinazioni** possono essere formate da un massimo di 9 carte, compresa l'eventuale matta. **Non sono ammesse combinazioni di "matte"**.

Art.10 - Burraco

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

- in **SEQUENZA** ordinata di carte dello stesso seme;
- in **COMBINAZIONE** di carte uguali, anche di semi uguali.
- ♦ **BURRACO "OVER THE TOP"**
 - Sequenza di **tre** carte dello stesso seme **senza matta** (escluso il due naturale).
 - Viene evidenziato mettendo le **ultime tre carte** inferiori di traverso, scoperte.
- ♦ **BURRACO "SUPERPULITO"**
 - **Combinazione** di **otto** carte dello stesso valore **senza matta**.
 - Viene evidenziato mettendo le **penultime tre carte** inferiori di traverso, scoperte.
- ♦ **BURRACO "PULITO"**
 - Sequenza di almeno **sette** carte dello stesso seme **senza alcuna matta** (escluso il due naturale).
 - **Combinazione** di **sette** carte dello stesso valore **senza alcuna matta**.
 - Viene evidenziato mettendo le **ultime due carte** inferiori di traverso, scoperte.
- ♦ **BURRACO "SEMIPULITO"**
 - Sequenza di almeno **sette** carte dello stesso seme seguite o precedute da una matta
 - **Combinazione** di almeno **otto** carte dello stesso valore con una matta.
 - Viene evidenziato mettendo scoperta di traverso la **penultima carta**.
- ♦ **BURRACO "SPORCO"**
 - Sequenza di almeno **sette** carte dello stesso seme **con una matta** (oltre all'eventuale due naturale).
 - **Combinazione** di **sette** carte con una matta.
 - Viene evidenziato mettendo scoperta di traverso l'ultima carta

Art.11 Scarto delle matte

La matta può essere scartata in qualsiasi momento del gioco, anche per **andare a pozzetto**.
Non potrà mai essere scartata per la "chiusura" finale.

❖ **PREMESSA GENERALE**

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, uno qualsiasi dei giocatori partecipanti al gioco può evidenziare l'irregolarità sorta e **chiamare l'arbitro**.

A questo punto **nessun giocatore ha la facoltà di continuare il gioco** se prima l'arbitro non avrà spiegato come provvedere alla rettifica e avrà assegnato l'eventuale penalità.

❖ **PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ**

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato:

- ◆ Se il "tavolo" prende una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'arbitro;
- ◆ Se il gioco è proseguito e non è più possibile ripristinare la situazione preesistente.

Art.12 - CARTA ESPOSTA E CARTA PENALIZZATA

(il termine "carta" equivale anche a "carte").

❖ **CARTA ESPOSTA**

Si definisce "carta esposta":

- a) la carta che "estratta dal ventaglio" è stata vista da almeno un giocatore;
- b) la carta che "caduta accidentalmente" è stata vista da almeno un giocatore;
- c) la carta che è rimasta "attaccata" sotto un'altra carta ("carta fantasma");
- d) la carta che è stata "dichiarata in proprio possesso" da un qualsiasi giocatore.

◆ **Durante la propria fase di gioco:**

A) se la carta esposta è soltanto una:

deve essere obbligatoriamente "subito" (prima di fare qualsiasi altro gioco) giocata legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi e il gioco prosegue regolarmente, altrimenti "subito" scartata interrompendo quindi il proprio gioco.

B) se le carte esposte sono più di una:

devono essere tutte obbligatoriamente "subito" (prima di fare qualsiasi altro gioco) giocate legandole a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi.

Se le carte esposte sono state tutte collocate, il gioco proseguirà regolarmente, altrimenti il gioco si interromperà e le carte non collocabili saranno tutte penalizzate e calate per primo nei giri successivi.

Il compagno del giocatore colpevole invece, per quel giro, non potrà chiudere solo se tutte le carte esposte non siano state collocate.

◆ **Fuori turno cioè quando giocano gli avversari o il proprio compagno:**

A) se la carta esposta è una:

al proprio turno, deve essere obbligatoriamente "subito" (prima di fare qualsiasi altro gioco) giocata legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi, altrimenti subito scartata, interrompendo in ogni caso ulteriori fasi di gioco.

B) se le carte esposte sono più di una:

al proprio turno, devono essere obbligatoriamente "subito" (prima di fare qualsiasi altro gioco) tutte giocate legandole a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi e interrompendo in ogni caso ogni ulteriore fase di gioco, altrimenti quelle non collocabili, saranno tutte penalizzate.

In ambedue i casi il giocatore colpevole non potrà chiudere per quel turno (caso A) o fin quando non avrà scartato tutte le carte penalizzate (caso B), mentre il proprio compagno non potrà chiudere solo per quel giro.

B) se la carta esposta è una "carta fantasma", al proprio turno, anche se non vista dai giocatori, deve essere obbligatoriamente "subito" scartata interrompendo in ogni caso ulteriori fasi di gioco.

La carta esposta non potrà essere collocata nei giochi o allunghi fatti dal proprio compagno nell'ultimo giro; il compagno del giocatore colpevole, nel giro successivo, non potrà collocare carte sui giochi aperti o sugli allunghi fatti con queste ultime carte esposte.

❖ CARTA PENALIZZATA

Si definisce carta "**penalizzata**" la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata per impossibilità di essere sanata.

➤ ERRORE RILEVATO AL MOMENTO:

♦ **Carta eccedente "CALATA" in sequenza o combinazione:** (es. A,B,C,D,E,F)

s'interrompe il gioco e la carta che compone il gioco errato potrà essere **subito** sanata solo con le carte in mano, mentre la carta che non è stato possibile sanare dovrà essere **subito** scartata (non potrà essere sanata la carta penalizzata ponendola su giochi preesistenti), **in ambedue i casi il giocatore colpevole interromperà ogni ulteriore fase di gioco.**

Il giro successivo il giocatore colpevole potrà pescare, raccogliere, calare o fare qualsiasi altro gioco, ma non potrà chiudere fin quando non avrà scartato tutte le carte penalizzate, mentre il suo compagno non potrà chiudere solo per quel giro.

Si possono sanare, ma solo con le carte in mano, anche più carte erroneamente calate.

In ogni caso spetta al giocatore la scelta dei giochi da sanare.

Esempi:

A) Se viene calata una sequenza 3♥-matta-6♥-7♥: si potrà sanare con il 4♥ o il 5♥, e se non si può sanare in altro modo il 3♥ (ad esempio con altri due 3), lo stesso dovrà essere scartato. Non si potrà aggiungere il 9♥ spostando la matta perché prima di qualsiasi altro gioco si deve "sanare" il 3♥. Dovendo interrompere il gioco, il 9♥ potrà essere aggiunto solo il giro successivo.

B) Se viene calata una sequenza 4♥ 5♦ 6♥: si potrà sanare con un 5♥ o con una matta e il 5♦ sarà penalizzato. Si potrà sanare però anche il 4♥ o il 5♦ o il 6♥ separatamente: tutte le carte non sanate saranno penalizzate.

C) Se viene calata una combinazione A♦-A♥-K♥; si potranno sanare sia gli assi (con un asso o una matta) sia il K♥ con altre carte. La carta eccedente sarà scartata.

D) Se viene calata una combinazione A-A-A K: si potranno sanare sia gli assi che il Kappa.

E) Se vengono calate insieme due sequenze 9♥-10♥ e J♦-Q♦: si potranno sanare ambedue le sequenze anche con due matte altrimenti le carte non sanate saranno penalizzate.

F) Se viene calata una sequenza dove figurano due matte, la seconda matta potrà essere sanata con eventuali carte in mano: 4♦-2♥-6♦-2♦, solo il 2♦ potrà essere sanato con le carte in mano; nello stesso modo potrà essere sanata una combinazione con due matte.

♦ **La carta eccedente "LEGATA" in sequenza o combinazione:** (es:G,H,I,L,M)

s'interrompe il gioco e la carta che compone il gioco errato:

- **in una sequenza, potrà essere sanata solo se in mano si possiede la carta che permetta di sanare l'errore;**
- **in una combinazione non potrà essere sanata mai.**

Esempi:

G) Se viene legata una sequenza 8-9-10 ad una sequenza 4-5-6: il gioco si **potrà sanare** con il 7 o con una matta, altrimenti le due sequenze saranno calate separatamente interrompendo ogni ulteriore fase del gioco, ma rimarranno congelate.

H) Se viene legata ad una sequenza 3-4-5-6-7 un 7-8-9, l'8 e il 9 rimarranno legati e validi, mentre il 7 sarà penalizzato. Si interromperà il gioco e l'eventuale burraco fatto sarà valido.

I) Si potrà legare ad una sequenza 4-5-6 prima un 9, poi un 8 e poi il 7, ma se prima di legare il 7, ho fatto altri giochi, il 9 e l'8 saranno penalizzati.

L) Se viene legato un 3 ad una combinazione di 4, anche se a terra vi era una combinazione di 3, lo stesso 3 **deve essere scartato.**

M) Se viene legata una matta dove già ce n'è un'altra, la stessa sarà penalizzata e quindi dovrà **essere scartata.**

IN SINTESI:

- A) SE CALO UNA SEQUENZA O UNA COMBINAZIONE IN MODO ERRATO, POSSO SANARLA SOLO SE HO IN MANO LA CARTA MANCANTE;**
B) SE LEGO AD UNA SEQUENZA UNA CARTA IN MODO ERRATO, POSSO SANARLA SOLO SE HO IN MANO LA CARTA MANCANTE.
C) SE LEGO AD UNA COMBINAZIONE UNA CARTA IN MODO ERRATO, NON POTRO' MAI SANARLA.
IN TUTTI I CASI POTRO' SANARE SOLO SE NON HO PROSEGUITO IL GIOCO.

➤ ERRORE NON RILEVATO AL MOMENTO :

Il gioco contenente la carta errata sarà definitivamente congelato.

Alla fine della partita verranno conteggiate negativamente solo le carte eccedenti.

Esempio:

- 1) 3.4.5.7.8 - congelato 3-4-5 conto negativamente 7-8.**
- 2) 3.4.7.8 - conto negativamente tutte le carte.**

N.B. Ogni intervento va ricondotto al momento in cui viene rilevato: un giocatore cala 3.4.6.7 e nessuno si accorge che manca il 5. Il compagno attacca 8.9.10 facendo burraco e nessuno si accorge di nulla. Dopo un altro giro ci si accorge dell'errore: in questo caso si congeleranno il 6.7.8.9.10, il burraco non sarà valido, il 3.4 saranno conteggiati negativamente.

Se questo errore ha portato benefici alla linea (presa del pozzetto), sarà penalizzato solo l'errore citato e non le conseguenze tranne che l'eventuale chiusura perché il burraco (se unico) viene annullato.

Art.13 – GIOCHI ERRATI E ALTRI INTERVENTI IRREGOLARI

❖ GIOCHI ERRATI

In presenza di una qualsivoglia penalità, salvo quanto diversamente specificato, l'errore commesso pone fine ad ogni attività del giocatore colpevole fino al suo prossimo turno. Nei turni successivi il giocatore colpevole, potrà pescare, raccogliere e fare regolarmente gioco ma dovrà scartare per primo tutte le carte penalizzate e non potrà chiudere fin quando non le avrà scartate tutte.

Se le carte penalizzate fossero più di una, si potrà chiudere anche con lo scarto dell'ultima carta penalizzata, mentre se la carta penalizzata fosse una soltanto non si potrà chiudere con lo scarto della stessa carta penalizzata.

Il compagno del giocatore colpevole invece potrà chiudere solo il giro successivo a quello nel quale è stato commesso l'errore.

❖ INTERVENTI IRREGOLARI

- ❖ Qualora durante una qualsiasi fase della partita un giocatore invita, in un qualsiasi modo, il proprio compagno ad effettuare un gioco:
 - ◆ - se l'invito é a pescare, l'arbitro interromperà il gioco, farà pescare una carta dal tallone e quindi ne farà scartare una senza fare altro gioco;
 - ◆ - se l'intervento riguarda l'indicazione di una qualsiasi carta del monte degli scarti come utile ai propri giochi o si suggerisce una qualsiasi calata, l'arbitro non permetterà che ciò avvenga interrompendo ogni ulteriore fase di gioco;
 - ◆ - se un giocatore prima di scartare dice ad alta voce di voler fare un qualsiasi gioco (attaccare una carta, chiudere etc..) l'arbitro farà fare il gioco annunciato;
 - ◆ - se il compagno fa notare che nel monte degli scarti c'è una carta utile: l'arbitro non la farà collocare nei giochi presenti a terra;
- ❖ Qualora un giocatore "aggiustasse" le carte di una sequenza disordinatamente calata mentre nel monte degli scarti vi è la carta utile al gioco, l'arbitro non permetterà che la carta stessa, se raccolta dal proprio compagno, venga collocata. (Es.1).
- ❖ Le carte in mano ai giocatori dovranno rimanere sempre ben visibili; non potrà essere chiesto a nessun giocatore il numero delle carte in mano, in caso contrario l'arbitro

provvederà ad ammonire il giocatore colpevole e nel caso di reiterazione dell'infrazione, toglierà 100 M.P. alla coppia colpevole.

- ❖ **E' assolutamente vietato aggiustare le carte del proprio ventaglio mentre il compagno sta effettuando un qualsiasi gioco.** In caso contrario l'arbitro provvederà ad ammonire il giocatore e nel caso di reiterazione dell'infrazione, toglierà 100 M.P. alla coppia colpevole.

Esempio:

- 1)** viene calata una sequenza (3-5-2-6-7) e nessuno si accorge dell'errore di disposizione delle carte. Viene poi scartato un 4 (che non sembrerebbe utile); uno dei giocatori della linea che ha calato la sequenza si avvede dell'errore e aspetta il turno del proprio compagno per sistemare la sequenza, dandogli quindi un chiaro segnale dell'utilità del 4 e quindi di raccogliere dal monte degli scarti la carta utile; l'arbitro, se chiamato, non farà collocare quella carta.

Art.14 - Carte mancanti o eccedenti

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

♦ Durante il corso di una smazzata:

Se il **gioco è iniziato** nonostante la palese irregolarità, la smazzata continua fino alla fine col risultato convalidato, successivamente si provvederà quindi alla sostituzione o reintegro del mazzo di carte;

♦ Dopo che è stato acquisito un risultato:

Nel caso che la smazzata si sia conclusa regolarmente e che solo alla fine ci si accorga della carta mancante o eccedente, il risultato rimane comunque valido mentre il mazzo di carte viene sostituito o reintegrato.

Art.15 - Punti positivi non conteggiati alla fine

Se un giocatore, al termine di una smazzata, in fase di computo dei punti, invece di contare le proprie carte inavvertitamente le mischia con le altre carte presenti sul tavolo, chiamato l'arbitro questi tenterà la ricostruzione dei giochi contando sulla collaborazione dei giocatori per arrivare ad una bonaria definizione. Se ciò non fosse possibile, l'arbitro in base ai parametri evidenziati e raccolti si vedrà costretto ad assegnare un punteggio arbitrale.

Art.16 - Mancata pesca

A) Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere dal monte degli scarti, appena avvisato della sua omissione, **deve immediatamente interrompere il gioco, pescare dal tallone una carta** (non potrà raccogliere dal monte degli scarti) **e scartare una qualsiasi carta interrompendo ogni altra attività. I giochi aperti e le carte legate prima dell'avviso restano congelati solo per quel giro. Il compagno non potrà chiudere essendo la linea in penalità.**

Qualora la linea avversaria chiuda, i giochi congelati saranno conteggiati negativamente.

B) Se l'errore viene **rilevato dopo che il giocatore colpevole ha scartato, ma prima** che il giocatore alla sua sinistra abbia iniziato il suo gioco, egli dovrà subito pescare una carta e al proprio turno, dopo aver regolarmente pescato, scartare una carta senza poter fare altro gioco. Per quel giro la linea non potrà chiudere.

C) Qualora un giocatore al proprio turno, non pesca dal tallone, non raccoglie dal monte scarti, non fa alcun gioco ma si limita allo scarto, se l'errore viene **rilevato prima** che il giocatore alla sua sinistra abbia iniziato il suo gioco, egli dovrà subito pescare una carta e al proprio turno, dopo aver regolarmente pescato, scartare una carta senza poter fare altro gioco. Per quel giro la linea non potrà chiudere.

D) Se la mancata pesca o raccolta viene **rilevata dopo** che il giocatore alla sua sinistra ha iniziato il gioco (pesca o raccolta), il gioco proseguirà regolarmente. L'avviso al giocatore inadempiente può essere fatto da tutti i giocatori del tavolo, sia in modo verbale sia gestuale.

Art.17 – PESCA, RACCOLTA O GIOCATA FUORI TURNO

↓ 1) UN GIOCATORE PESCA O RACCOGLIE, QUANDO NON E' IL SUO TURNO:

A) IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO:

Nel caso in cui:

- ❖ l'infrazione sia stata la "raccolta", l'arbitro ripristinerà il monte degli scarti;
- ❖ l'infrazione sia stata la "pesca", l'arbitro ripristinerà il tallone.

Il giocatore colpevole, al proprio turno, limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una qualsiasi carta dal proprio ventaglio senza poter fare nessun altro gioco. La linea colpevole per quel giro non potrà chiudere.

B) IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO:

- ❖ al momento della contestazione il giocatore colpevole **deve interrompere il gioco**;
- ❖ l'arbitro farà ripristinare il tallone o il monte degli scarti;
- ❖ **tutti i giochi impropriamente calati, saranno "congelati" per un giro.**
Le carte componenti i giochi rimasti incompleti dopo il ripristino del tallone o del monte degli scarti, saranno tutte penalizzate.
Al "proprio turno" il giocatore colpevole, limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una carta, iniziando da quelle penalizzate, senza poter fare altro gioco.
Nei giri successivi, potrà pescare o raccogliere, fare qualsiasi altro gioco, ma, dovrà scartare per primo tutte le carte penalizzate.
Qualora con questa giocata errata fosse andato a pozzetto o avesse chiuso, potrà farlo solo il giro successivo al "proprio turno".
Il proprio compagno invece non potrà chiudere solo per quel giro.

↓ 2) UN GIOCATORE GIOCA FUORI TURNO SENZA PESCARE O RACCOGLIERE CARTE:

- ❖ al momento della contestazione il giocatore colpevole **deve interrompere il gioco**;
- ❖ **l'ultimo gioco calato verrà penalizzato, mentre tutti gli altri giochi impropriamente calati saranno "congelati" per un giro.**
Al "proprio turno" il giocatore colpevole, limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una carta, iniziando da quelle eventualmente penalizzate, senza poter fare altro gioco.
Nei giri successivi, potrà pescare o raccogliere, fare qualsiasi altro gioco, ma, dovrà scartare per primo tutte le carte penalizzate.
Qualora con questa giocata errata fosse andato a pozzetto o avesse chiuso, potrà quindi farlo solo il giro successivo al "proprio turno".
Il proprio compagno non potrà chiudere invece solo per quel giro.

↓ 3) UN GIOCATORE EFFETTUA UN QUALSIASI GIOCO SUBITO DOPO LO SCARTO O SUBITO DOPO AVER LASCIATO SUL TAVOLO UNA DELLE CARTE RACCOLTE DAL MONTE DEGLI SCARTI, MA PRIMA CHE IL SUO AVVERSARIO ABBIA PESCATO:

- ❖ l'arbitro interverrà "congelando" per un giro tutti i giochi calati dopo lo scarto o dopo aver lasciato la carta sul tavolo.
Al "proprio turno" il giocatore colpevole dovrà pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, potrà "scongellare" tutti i giochi "congelati" e dovrà scartare una carta senza poter fare altro gioco. Qualora con questa giocata errata fosse andato a pozzetto o avesse chiuso, rinvierà la chiusura o la giocata del pozzetto al giro successivo al "proprio turno".
Il compagno del giocatore colpevole non potrà chiudere solo per quel giro.

↓ 4) UN GIOCATORE CONTINUA A GIOCARE MALGRADO SIA STATO CHIAMATO L'ARBITRO PER UNA QUALCHE IRREGOLARITA':

- ❖ l'arbitro interverrà risolvendo l'irregolarità per la quale era stato chiamato, applicando, se necessario, la relativa sanzione. Le carte impropriamente calate dopo la chiamata dell'arbitro saranno tutte penalizzate e scartate nei giri successivi secondo la norma. Al turno successivo, il giocatore colpevole dovrà pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, potrà fare gioco con le altre carte in mano ma dovrà scartare prima di tutto le carte penalizzate. Il compagno del giocatore colpevole non potrà chiudere solo per quel giro.

↓ 5) UN GIOCATORE VA AL POZZETTO IN DIRETTA, MA PESCA O RACCOGLIE DAL MONTE DEGLI SCARTI:

C) IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO:

Nel caso in cui:

- ❖ l'infrazione sia stata la "raccolta", l'arbitro ripristinerà il monte degli scarti;
- ❖ l'infrazione sia stata la "pesca", l'arbitro ripristinerà il tallone.

In ambedue i casi il giocatore colpevole, in questo turno, limiterà il suo gioco allo scarto di una delle carte del pozzetto appena preso, perdendo quindi il diritto alla diretta. Nel giro successivo il gioco proseguirà regolarmente.

La linea colpevole non potrà chiudere per quel giro.

D)) IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO:

- ❖ al momento della contestazione il giocatore colpevole **deve interrompere il gioco**;
- ❖ l'arbitro farà ripristinare il tallone o il monte degli scarti;
- ❖ **tutti i giochi impropriamente calati, saranno "congelati" per un giro.**

Le carte componenti i giochi rimasti incompleti dopo il ripristino del tallone o del monte degli scarti, saranno tutte penalizzate.

Al "proprio turno" il giocatore colpevole, limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una carta, iniziando da quelle penalizzate, senza poter fare altro gioco.

Nei giri successivi, potrà pescare o raccogliere, fare qualsiasi altro gioco, ma, dovrà scartare per primo tutte le carte penalizzate.

Qualora con questa giocata errata fosse andato a pozzetto o avesse chiuso, potrà quindi farlo solo il giro successivo al "proprio turno".

Il proprio compagno invece non potrà chiudere solo per quel giro.

↓ 6) SE TUTTI GLI ERRORI DI CUI SOPRA SONO RILEVATI DOPO CHE IL GIOCATORE IN ROTAZIONE, SUCCESSIVO AL COLPEVOLE, HA FATTO GIOCO, l'irregolarità è superata ed il gioco prosegue regolarmente.

In tutti i casi in cui il giocatore "non ricorda" la carta pescata, l'arbitro farà scartare o ricollocare sul tallone la carta di valore più alto in mano al giocatore.

ART.18 - Apertura di due sequenze e combinazioni uguali.

Si possono aprire due sequenze uguali ma non si possono aprire due combinazioni uguali. Qualora ciò accada:

A) Errore rilevato al momento: si interrompe il gioco e la seconda combinazione dovrà essere aggiunta alla preesistente che da quel momento risulterà definitivamente congelata. Qualora in ambedue vi fosse una matta, la seconda matta dovrà essere scartata. Il giocatore colpevole interromperà ogni ulteriore fase di gioco scartando subito matta una carta o la seconda matta.

Qualora con questa giocata errata il giocatore avesse chiuso o fosse andato a pozzetto, rinvierà tutto al giro successivo. Al proprio turno il giocatore colpevole dovrà pescare, "giocare la carta pescata" e quindi potrà chiudere o giocare il pozzetto anche in diretta.

Il proprio compagno non potrà chiudere per quel giro

B) Errore rilevato dopo che il giocatore ha scartato: la seconda combinazione dovrà essere subito appoggiata sulla preesistente che da quel momento risulterà definitivamente congelata. Qualora in ambedue vi fosse una matta, la seconda matta dovrà essere scartata.

Al proprio turno il giocatore colpevole limiterà la sua attività alla pesca dal tallone o alla raccolta dal monte degli scarti e allo scarto di una carta (o della matta della seconda combinazione), interrompendo ogni altra attività.

Qualora con questa giocata errata il giocatore avesse chiuso o fosse andato a pozzetto, rinvierà tutto al giro successivo. Al proprio turno il giocatore colpevole dovrà pescare, "giocare la carta pescata" e quindi potrà chiudere o giocare il pozzetto anche in diretta.

Nel corso della stessa partita si potrà calare una nuova combinazione con carte dello stesso valore di quelle già calate e congelate.

Art.19 - Raccolta dal monte degli scarti

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

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

Il giocatore non potrà lasciare le carte scoperte sul tavolo e iniziare un qualsiasi gioco, qualora ciò accada l'arbitro farà sospendere il gioco e scartare la carta più bassa tra quelle raccolte.

Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere dal monte degli scarti, può ispezionare le carte, ma se ne solleva il dorso anche di una sola è obbligato a prenderle tutte.

Se il giocatore solleva, anche parzialmente, una carta dal tallone pur non guardandola deve prendere la carta sollevata e non può cambiare idea.

Se il monte degli scarti è formato da una sola carta, una volta presa non può essere scartata immediatamente tranne quando il giocatore non abbia già in mano la stessa carta che dovrà essere mostrata se richiesto.

Qualora ciò avvenga, il giocatore colpevole dovrà riprendere in mano la carta indebitamente scartata e scartare un'altra carta in suo possesso e se ciò non fosse possibile, dovrà utilizzare una delle carte dell'ultimo gioco effettuato che, se composto da più carte, tornerà in mano al giocatore e sarà penalizzato.

POZZETTI

Art.20 - Pozzetti con meno di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che questo è costituito da meno di undici carte, può senz'altro reintegrarlo prendendo la prima carta da sotto il tallone e, se anche l'altro pozzetto è in difetto, lo ripristina prendendo la carta successiva.

Se, però, anche una sola carta del pozzetto difettoso è stata già vista, si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti, mentre dovrà essere sanato il pozzetto non ancora giocato.

Art.21 - Pozzetti con più' di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che sono più di undici, deve chiamare l'arbitro; questi regolarizzerà i pozzetti portandoli al numero di carte stabilito, eliminando le carte esuberanti prendendole dal di sopra dei pozzetti costituiti, in modo alternativo e ponendole, sempre allo stesso modo, sotto il tallone.

Se, però, anche una sola carta del pozzetto difettoso è stata già vista, si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti, mentre dovrà essere sanato il pozzetto non ancora giocato.

Art.22 - Pozzetti della smazzata precedente

Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione è rimasto sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è iniziato; si gioca la mano sino al termine ed il risultato è valido a tutti gli effetti (il pozzetto "dimenticato" resterà pertanto inutilizzato).

Qualora sia rimasto un pozzetto della mano precedente e venga erroneamente utilizzato la mano successiva, il gioco resta valido e la seconda linea utilizzerà sempre il secondo pozzetto formato in quella mano.

Art.23 - Pozzetto visto fuori turno

Il giocatore che prende il pozzetto "con lo scarto", deve visionarlo solo **dopo che il suo compagno avrà scartato**. Nel caso che egli visioni il pozzetto prima dello scarto del partner, l'arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata infrazione, la sua linea verrà penalizzata di 100 M.P..

CHIUSURE

Art.24 - Chiusura del gioco

La chiusura del gioco può avvenire con:

A) attribuzione del bonus (100 punti) se sono state soddisfatte le seguenti condizioni:

- uno dei giocatori della coppia deve essere andato a "pozzetto";
- la coppia deve aver realizzato almeno un "Burraco";
- uno dei due componenti la coppia deve aver calato tutte le carte scartandone poi l'ultima.

B) senza attribuzione del bonus se:

- le carte componenti il tallone si sono esaurite.

Per tallone esaurito si intende quando lo stesso arriva alle ultime due carte, che non sono giocabili, e quindi il gioco si chiude automaticamente con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta (non è possibile utilizzare il monte degli scarti).

- chiamato il "TIME OUT" e dopo aver completato l'ultimo giro di gioco, nessun giocatore è riuscito a chiudere.

Art.25 - Chiusura impossibile per mancanza del Burraco

Nel caso in cui un giocatore **effettui la "chiusura", mentre la sua linea non ha realizzato il Burraco**, e quindi impropriamente **apra tutti i giochi**, oppure legghi tutte le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver chiuso, **deve riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o carte legate) che sarà PENALIZZATO, mentre la carta scartata rimarrà tale.**

Le carte penalizzate saranno poste scoperte ai bordi del tavolo, accanto al giocatore colpevole e quindi scartate **dalla carta più bassa alla più alta**.

La stessa procedura si applicherà anche nell'eventualità di un'errata chiusura per la presa del pozzetto, con lo scarto o in diretta, quando lo stesso è stato già preso dal proprio compagno.

Il giocatore colpevole, nei giri successivi potrà raccogliere, pescare e far gioco ma non potrà chiudere fin quando non avrà scartato tutte le carte penalizzate.

Il proprio compagno potrà chiudere solo nel giro successivo.

Art. 26- Chiusura impossibile per scarto della matta.

Nel caso in cui un giocatore **effettui la "chiusura", scartando una matta, deve riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o carte legate) che sarà PENALIZZATO, mentre la matta scartata rimarrà tale.**

Le carte penalizzate saranno poste scoperte ai bordi del tavolo, accanto al giocatore colpevole e quindi scartate **dalla carta più bassa alla più alta**.

Il giocatore colpevole, nei giri successivi potrà raccogliere, pescare e far gioco ma non potrà chiudere fin quando non avrà scartato tutte le carte penalizzate.

Il proprio compagno potrà chiudere solo nel giro successivo.

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" legando anche la carta di scarto:

- ♦ Se l'ultimo gioco effettuato è composto da più carte, deve riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione, carte legate) che sarà **PENALIZZATO**. Una delle carte riprese in mano costituirà lo scarto. (es. 1,2)
- ♦ Se l'ultimo gioco effettuato è composto da una sola carta, il giocatore dovrà riprendere in mano quest'ultima carta, che dovrà essere scartata (sarebbe stato lo scarto naturale) ma dovrà riprendere in mano anche il gioco precedentemente calato che sarà quello penalizzato. (es. 3, 4).

Le carte penalizzate saranno poste scoperte ai bordi del tavolo, accanto al giocatore colpevole e quindi scartate **dalla carta più bassa alla più alta**.

Il giocatore colpevole, nei giri successivi potrà raccogliere, pescare e far gioco ma non potrà chiudere fin quando non avrà scartato tutte le carte penalizzate.

Il proprio compagno potrà chiudere solo nel giro successivo.

Esempio:

- 1) Un giocatore cala una sequenza 7-8-9 (ultimo gioco) e rimane senza carta di scarto: riprenderà le tre carte e ne scarcerà una, le altre le scarcerà successivamente.
- 2) Attacco 7-8 o 3-3 (questo è l'ultimo gioco) e rimango senza scarto: riprendo le carte calate, ne scarto una e l'altra la scarcerò successivamente.
- 3) Calo 7-8-9, attacco anche un 4 e rimango senza scarto: riprendo il 4 che è il mio scarto naturale e che dovrò scartare, ma dovrò riprendere anche il 7-8-9 che sarà penalizzato.
- 4) Attacco 7-8 o 3-3 attacco anche un 6 (questo è l'ultimo gioco) e rimango senza scarto: riprendo il 6 che è il mio scarto naturale e che dovrò scartare, ma dovrò riprendere anche il 7-8 o 3-3 che scarcerò successivamente.

Art.28 - " TIME OUT "

All'annuncio del "TIME OUT" il giocatore che sta giocando rigiocherà ancora una volta.

L'ultimo giro infatti inizierà dal giocatore che ancora dovrà pescare e terminerà quindi con il giocatore che sta giocando al momento del TIME OUT.

■ **CHI DOVRA' PESCARRE NEL GIRO SUCCESSIVO NON RIPESCHERA' PIU'.**-

Aver anche parzialmente sollevato una carta dal tallone o dal monte degli scarti, equivale ad aver iniziato il proprio gioco e quindi si avrà diritto a rigiocare.

PUNTEGGI E SCORE

Art.29 - Punteggi

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

BURRACO "OVER THE TOP" 300 punti - ONORI
BURRACO "SUPERPULITO 250 punti - ONORI
BURRACO PULITO 200 punti - ONORI
BURRACO SEMIPULITO 150 punti - ONORI
BURRACO SPORCO 100 punti - ONORI
CHIUSURA FINALE 100 punti -ONORI (bonus)

C A R T E a seconda del loro valore (vedi art.1)

Ai punti positivi vanno sottratti i seguenti punti negativi per:

POZZETTO NON PRESO 100 punti (malus)

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

CARTE RIMASTE IN MANO - Punti negativi a seconda del valore delle carte.

Alla fine di ogni mano i giocatori, dopo aver segnato gli onori, dovranno comunicare i punti negativi, facendoli controllare alla linea avversaria, e solo dopo averli tolti dai giochi aperti a terra, passare al conteggio dei punti positivi, che dovranno essere esposti **in file verticali di**

100 punti ben visibili. Dopo la conferma da parte della linea avversaria e la registrazione dei punti nello score, si potrà procedere al raggruppamento delle carte e alla nuova partita.

Art.30 - Compilazione e consegna dello score

La compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha estratto la carta più alta, **salvo diversi accordi.** Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni linea e consegnato all'arbitro a cura della coppia che lo compila.

Art.31 - Validità degli score e rettifiche

Consegnato lo score all'arbitro la sola rettifica possibile è quella relativa all'errore di calcolo se evidenziato prima che l'arbitro abbia effettuato la classifica del turno e l'accoppiamento per il turno successivo.

Se le coppie hanno invertito i punteggi, l'arbitro ha la facoltà di intervenire, rettificando il risultato, a condizione che il tavolo di concerto riconosca l'errore commesso. Ciò potrà avvenire anche se è stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo.

NEL CASO IN CUI L'ERRORE NON SIA CORREGGIBILE NEL TURNO IN CORSO, LE COPPIE SIEDONO COMUNQUE AL TAVOLO DESIGNATO DALL'ARBITRO, IL QUALE EVIDENTEMENTE PROVVEDERÀ AL RIPRISTINO NEL CORSO DEL TURNO SEGUENTE.

L'arbitro dovrà esporre, ad ogni turno, la classifica provvisoria.

Prima dell'ultimo turno, in genere il danese, l'arbitro dovrà esporre la classifica provvisoria per permettere ai giocatori il controllo sui ponteggi registrati.

ABBANDONO DI GARA E RITARDI

Art.32 - Abbandono gara

Non è ammessa la sostituzione di una persona o coppia durante il torneo se non per gravissimi motivi valutati dall'arbitro (malori, gravi eventi).

Nel caso di abbandono della coppia "causa forza maggiore", e non sostituibile, alla coppia che resta al tavolo "incompleto o zoppo" verrà assegnato il punteggio per riposo forzato. Così dicasi per tutte le coppie che osserveranno un turno di riposo dopo l'abbandono.

Negli altri casi di abbandono per intolleranza, per comportamento scorretto o per qualsiasi altra causa non giustificata dall'arbitro, alla coppia innocente verrà riconosciuto il punteggio acquisito durante il gioco e comunque un punteggio non inferiore a quello arbitrale di 13 a 7 V.P. e relativi M.P.(es. 450 M.P.). La coppia che ha abbandonato non potrà mai essere riammessa alla gara.

L'arbitro valutata la situazione segnalerà alla Commissione Disciplinare la coppia che ha abbandonato e gli interessati potranno essere deferiti alla Giustizia Sportiva.

Art.33 - Ritardo ad un torneo

Se le iscrizioni sono già state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché il torneo è in corso) e il numero dei tavoli è pari, non è possibile aggiungere altre coppie in numero dispari, e quindi formare un tavolo "incompleto".

Se invece esistesse già un tavolo incompleto è facoltà dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso lo svolgimento del primo turno di gioco, completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata.

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

Il ritardo rispetto ai tempi indicati per l'inizio della gara comporta le seguenti penalizzazioni:

- | | |
|---|--|
| a) Ritardo fino a 2 minuti | - recupero del tempo perso e ammonizione. |
| b) Oltre 2 minuti fino a 10 minuti | - penalizzazione di 100 M.P. e ammonizione. |
| c) Oltre 10 minuti | - perdita della partita per 13 a 7 V.P. (450 M.P.). |

I punti di penalizzazione (punto b) verranno detratti dai punti fatti dalla coppia colpevole (indirettamente andranno a favore dell'altra coppia).

Per ogni ammonizione successiva alla prima, oltre ai citati provvedimenti, la coppia colpevole verrà penalizzata, nella classifica finale, di 1 V.P. per ogni ammonizione.

❖ Punteggi da assegnare nei casi di tavolo incompleto.

• Alla coppia che non gioca va assegnato un punteggio in V.P. pari al 65% del risultato massimo conseguibile e cioè 13 a 7 V.P. e relativi M.P. (es. 450 M.P.).

Il turno di riposo spetterà di volta in volta alla coppia che avrebbe dovuto giocare con la coppia mancante (turni Mitchell) o alla coppia con il punteggio più basso (turni Danese), escludendo le coppie che hanno già riposato. In ogni caso una coppia non potrà riposare più di una volta.

Tutte le gare di Burraco organizzate dalla FE.BUR.IT., oppure dalla medesima patrocinate e organizzate da Associazioni Federate o Enti affiliati, devono essere dirette da ARBITRI autorizzati e riconosciuti dalla FE.BUR.IT..

Il rispetto di questa norma è requisito essenziale per l'omologazione, da parte della Federazione, dei risultati delle gare e la conseguente attribuzione dei punteggi per le classifiche.

La Commissione Disciplinare, nominata dal Consiglio Direttivo e formata da tre componenti, esamina i casi relativi ad arbitraggi errati e/o comportamenti scorretti posti in essere da Arbitri di questa Federazione, e a seconda della gravità dei fatti può comminare sanzioni adeguate, fino alla revoca del mandato.