



FITAB ASD

Codice di Gara

**Codice di
Gara**

FITAB ASD

Codice di Gara

EDIZIONE AGGIORNATA
AL 1 GENNAIO 2011

LO SCOPO DEL CODICE

Il Codice non punisce il dolo (si dà per certo che non esista), ma è destinato a definire la corretta procedura e a provvedere agli adeguati rimedi per ogni infrazione alla procedura stessa, perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni federali.

REGOLE GENERALI

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

E' fatto divieto applicare penalità non previste dal Codice.

SOMMARIO

DEFINIZIONI	3		
PRELIMINARI		IRREGOLARITA'	
Art. 1 - Mazzo di carte	6	Art. 21 - Irregolarità	13
Art. 2 - Composizione dei tavoli	6	Art. 22 - Pozzetti irregolari - Erronea presa di pozzetto	13
Art. 3 - Preparazione e Svolgimento del gioco	7	Art. 23 - Carta esposta	14
Art. 4 - Mazziere, Mescolatura, Distribuzione delle carte e Composizione dei pozzetti	7	Art. 24 - Carta penalizzata	14
Art. 5 - Turni di gioco: Tempi	7	Art. 25 - Carta penalizzante	14
		Art. 26 - Carte mancanti o Eccedenti	14
		Art. 27 - Aperture errate	15
		Art. 28 - Giochi con carte eccedenti	15
		Art. 29 - Mancata Pesca o Raccolta	15
		Art. 30 - Pesca/Raccolta fuori turno	16
		Art. 31 - Apertura di Combinazioni uguali	16
		Art. 32 - Chiusura	17
		Art. 33 - Mancato conteggio dei Punti	17
		Art. 34 - Tempi di gioco	17
		Art. 35 - Lancio	18
		SOSTITUZIONI -	
		ABBANDONO DELLA GARA -	
		RITARDI	
		Art. 36 - Abbandono	18
		Art. 37 - Ritardo	18
		Art. 38 - Giuria (Composizione)	19
		I POTERI DELL'ARBITRO	19
		NORME COMPORTAMENTALI	
		- ETICA	20

DEFINIZIONI

ANDARE A POZZETTO “IN DIRETTA”

Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto.

ANGOLISTA

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

APRIRE I GIOCHI

Esporre sul tavolo le proprie carte in Sequenze o Combinazioni.

ARBITRO

La persona designata a dirigere una gara di Burraco.

AVVERSARIO

Un giocatore della coppia avversaria.

BASE

La somma dei punti derivanti dai burraco e dalla chiusura.

BURRACO PULITO

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

BURRACO REALE

Sequenza, senza Jolly, che va dall'Asso al K o dal 2 all'Asso (il 2 deve essere dello stesso seme).

BURRACO “SEMIPULITO”

“Un burraco si definisce semipulito quando:

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

BURRACO SPORCO

Insieme di sette o più carte uguali o di sette o più carte ordinate dello stesso seme, in cui è compresa una matta.

CARTA ECCEDENTE

Si definisce eccedente la carta che figuri incompatibile nei giochi nei quali sia stata inserita o ai quali venga legata.

CARTA ESPOSTA

Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, può essere stata vista dal compagno.

CARTA “FANTASMA”

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

CARTA GIOCATO

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

CARTA PENALIZZATA

Si definisce “penalizzata” la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata o conteggiata negativamente.

CHIUDERE IL GIOCO - CHIUSURA

Aver esaurito tutte le carte del ventaglio.

COMBINAZIONE

Insieme di tre o più carte uguali.

COMPAGNO

Il giocatore con il quale si compone la coppia o la squadra.

CONGELAMENTO DEFINITIVO

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

CONGELAMENTO TEMPORANEO

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

DICHIARAZIONE

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

FARE GIOCO

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

GIOCO

Il complesso delle giocate effettuate.

IRREGOLARITÀ

L'infrazione delle norme stabilite dal Codice.

LEGARE

Aggiungere una o più carte a giochi aperti.

LINEA

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

MATTA

Sono dette "matte" tutti i Jolly e tutti i 2 (pinelle).

MAZZO DI CARTE

Le 104 carte (2 mazzi di carte anglo-francesi) più i 4 Jolly.

MAZZIERE

Il giocatore che provvede a mescolare le carte e a distribuirle.

MONTE DEGLI SCARTI

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

PARTITA

Insieme delle smazzate.

PESCARRE

Prendere la carta coperta dal tallone.

POZZETTO

Insieme delle 11 carte coperte estratte dal fondo del tallone.

PROPRIO TEMPO DI GIOCO

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

PUNTEGGIO ARBITRALE

E' un punteggio attribuito dall'Arbitro.

PUNTI

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

RACCOGLIERE

Prendere le carte dal monte degli scarti.

RISARCIMENTO

Punti da attribuire alla coppia danneggiata.

SCARTARE SECONDO NORMA

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

SCARTO

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

SCORE

Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti.

SEME

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

SEQUENZA

Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme.

SESSIONE

Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente.

SMAZZATA

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

STALLO

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

SUPER BURRACO

Combinazione comprendente 8 carte uguali, senza matta.

TAGLIARE

L'azione obbligatoria del giocatore alla destra del mazziere che deve tagliare il mazzo in modo da lasciare un congruo numero di carte sia per la composizione dei pozzetti che per la distribuzione.

TALLONE

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

TAVOLO "INCOMPLETO"

E' il tavolo occupato da una sola coppia.

TIME OUT

L'annuncio dell'arbitro che indica l'inizio del giro finale.

TEMPO DI GIOCO

Il tempo che intercorre dallo scarto dell'avversario al proprio scarto.

TURNO

La parte di una sessione giocata senza spostamento dei giocatori.

ULTIMO GIOCO EFFETTUATO

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

VALORE CARTA

Indica il valore in punti della singola carta.

VENTAGLIO

Insieme delle carte in mano a ciascun giocatore.

PRELIMINARI

Art. 1 - (Mazzo di carte)

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

RANGO DEI SEMI

Il rango dei semi in ordine decrescente è :

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

RANGO DELLE CARTE

Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono:

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

Il Jolly è la carta di rango più elevata (i Jolly ed i 2 sono carte che hanno una particolare valenza).

VALORE DELLE CARTE

CARTE	Jolly	2(Pinella)	Asso	K-Q-J-0-9-8	7-6-5-4-3
PUNTI	30	20	15	10	5

Art. 2 - (Composizione dei tavoli)

GLI ACCOPPIAMENTI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie e siedono convenzionalmente ai tavoli, numerati dall'Arbitro.

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

ASSEGNAZIONE DEI POSTI

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

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

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

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

Art. 3 - (Preparazione e Svolgimento del gioco)

Prima di iniziare il gioco i giocatori estraggono una carta dai due mazzi di carte, posti coperti sul tavolo. Il giocatore che estrae la carta più alta ha diritto alla compilazione dello score, a scegliere la linea e la posizione al tavolo e ad essere servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta più bassa.

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

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

Art. 4 - (Mazziere, Mescolatura, Distribuzione delle carte e Composizione dei pozzetti)

Il giocatore che deve fare i pozzetti deve preventivamente mescolare le carte: ciò è facoltativo - solo ed esclusivamente - per i Tornei di Circolo, per tutti gli altri tipi di tornei l'obbligatorietà permane.

Il "mazziere" deve:

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

Contemporaneamente, il giocatore alla destra del mazziere prende le carte da sotto il mazzo e compone coperti, una carta per volta, due pozzetti di 11 carte ciascuno tenendo presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e va posto al di sotto dell'altro.

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

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

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

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

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

Nel caso in cui:

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

Mancata distribuzione delle carte da parte di un giocatore:

Qualora ci si accorga che un giocatore non ha distribuito le carte al proprio turno, nella smazzata successiva dovrà provvedere alla distribuzione delle carte.

Art. 5 - (Turni di gioco: Tempi)

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

Turni da	2 Smazzate	Tempo 22' a turno
Turni da	3 Smazzate	Tempo 32' a turno
Turni da	4 Smazzate	Tempo 42' a turno

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

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Art. 6 - (Procedure e Tempi di gioco)

Al via dell'Arbitro il mazziere scopre la prima carta coperta del tallone: in quel momento non si intende iniziato il proprio tempo di gioco, ma esso inizia con la pesca o raccolta del giocatore di turno il quale poi potrà aprire giochi terminando ogni attività con lo scarto di una carta (salvo penalità vedi art. 23)
I giochi saranno aperti come segue:

COMBINAZIONI

Un insieme di tre o più carte uguali.

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

SEQUENZE

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

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

Art. 7 - (Pesca dal Tallone)

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone.

Se solleva anche parzialmente la carta dal tallone, pur non avendola vista, non può cambiare idea.

Se nel pescare vengono prese accidentalmente due carte:

- la prima spetterà al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco;
- la seconda verrà ricollocata sul tallone e sarà fatta visionare dall'Arbitro all'avversario che segue, il quale al proprio turno potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte.

Art. 8 - (Raccolta dal Monte degli scarti)

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

Se nel raccogliere le carte ne 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 (o altre) tornerà (torneranno) in mano e, unica penalità, nessuna altra attività gli sarà permessa.

Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere le carte del "monte degli scarti" può ispezionarle, ma, se ne solleva anche un solo lembo o le avvicina a sé non può cambiare decisione.

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

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

Art. 9 - (Combinazioni e Sequenze)

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

- **COMBINAZIONI** di tre o più carte uguali, delle quali anche due dello stesso seme (vedi art. 12);
- **SEQUENZE** ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme (vedi art. 11).

Ogni gioco aperto può contenere una sola "matta".

Art. 10 - (Jolly e Pinelle)

Si definiscono matte i Jolly ed i 2 del mazzo.

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

Non si possono calare combinazioni di Pinelle o Jolly.

Art. 11 - (Sequenze)

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

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

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

Art. 12 - (Combinazioni)

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

Art. 13 - (Burraco)

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

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

BURRACO REALE

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

SUPER BURRACO

Combinazione comprendente 8 carte uguali senza matta: viene evidenziato ponendo le ultime tre carte di traverso ed ai fini del punteggio vale 250 punti.

BURRACO PULITO

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

BURRACO SEMIPULITO

Un burraco si definisce semipulito quando:

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

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

BURRACO SPORCO

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

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

Art. 14 - (Scarto delle Matte)

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

Art. 15 - (Time out)

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

Se l'Arbitro ha annunciato il TIME OUT ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la "chiusura", nessuna linea si accrediterà i 100 punti. Qualora il Time Out fosse annunciato durante la distribuzione, si effettuerà un giro completo.

Art. 16 - (Stallo)

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

Art. 17 - (Chiusure -Tipologie e Bonus)

Con Bonus di 100 punti se:

- una linea è "andata a pozzetto";
- ha realizzato almeno un burraco;
- uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

Senza bonus di 100 punti se:

- Le carte componenti il tallone si sono esaurite: le ultime due carte del tallone non sono giocabili, quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta (non è possibile proseguire utilizzando le carte del monte degli scarti);
- dopo l'annuncio del "time out" nessuna linea ha chiuso.

Art. 18 - (Conteggio dei punti)

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

POSITIVI

Burraco Reale	300 punti
Super Burraco	250 punti
Burraco Pulito	200 punti
Burraco Semipulito	150 punti

Burraco Sporco 100 punti

Chiusura 100 punti

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

NEGATIVI

Pozzetto non preso 100 punti

Pozzetto preso e non giocato Valore delle carte del pozzetto

Valore delle carte non giocate e valore delle carte penalizzate

LE TABELLE

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

PARTITA SU 2 SMAZZATE		
Differenza match points		Victory points
0	50	10 - 10
55	130	11 - 9
135	210	12 - 8
215	310	13 - 7
315	410	14 - 6
415	510	15 - 5
515	630	16 - 4
635	750	17 - 3
755	880	18 - 2
885	1010	19 - 1
1015 +		20 - 0

PARTITA SU 3 SMAZZATE		
Differenza match points		Victory points
0	60	10 - 10
65	160	11 - 9
165	260	12 - 8
265	360	13 - 7
365	510	14 - 6
515	660	15 - 5
665	810	16 - 4
815	1010	17 - 3
1015	1260	18 - 2
1265	1510	19 - 1
1500 +		20 - 0

PARTITA SU 4 SMAZZATE		
Differenza match points		Victory points
0	110	10 - 10
115	310	11 - 9
315	510	12 - 8
515	710	13 - 7
715	910	14 - 6
915	1110	15 - 5
1115	1310	16 - 4
1315	1510	17 - 3
1515	1710	18 - 2
1715	2010	19 - 1
2015 +		20 - 0

PUNTEGGI PER INCONTRI A SQUADRE		
Differenza match points		Victory points
0	160	10 - 10
165	360	11 - 9
365	560	12 - 8
565	810	13 - 7
815	1060	14 - 6
1065	1310	15 - 5
1315	1610	16 - 4
1615	1910	17 - 3
1915	2210	18 - 2
2215	2510	19 - 1
2515 +		20 - 0

Art. 19 - (Score Compilazione e Consegna)

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

Art. 20 - (Score Errori e Correzioni)

Quando viene consegnato lo score all'Arbitro esso diventa valido e definitivo salvo l'eventuale errore di somma o sottrazione.

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

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

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

Se l'errore viene rilevato in una fase di gioco dipendente dai punteggi acquisiti (danese o similari), l'arbitro si comporterà nei seguenti modi:

- se non è ancora stata resa nota la posizione ai tavoli, attuerà la correzione;
- se la posizione ai tavoli è stata redatta e pubblicata (affissa) farà iniziare il gioco, correggendo il risultato, ma lasciando l'accoppiamento così come era prima che l'errore fosse rilevato.

IRREGOLARITA'

PROCEDURA

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

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

Art. 21 - (Irregolarità)

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

Qualsiasi commento o comportamento che trasmetta suggerimenti sul gioco, da parte del compagno, può essere sanzionato dall'Arbitro.

In ogni caso l'Arbitro potrà anche attribuire un punteggio arbitrale o ammonire. La somma di due ammonizioni comporta la perdita di un V.P. ed equivalenti M.P. in classifica generale (ciò non comporta alcun vantaggio per l'altra linea).

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

Art. 22 - (Pozzetti irregolari - Erronea presa di pozzetto)

1. POZZETTO CON NUMERO IRREGOLARI DI CARTE

Il giocatore, che prende il pozzetto, è obbligato a contare le carte coperte e qualora rilevi che lo stesso è formato da un numero errato di carte deve chiamare l'arbitro il quale provvederà al ripristino dello stesso e dell'eventuale secondo pozzetto.

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

2. POZZETTO DELLA SMAZZATA PRECEDENTE

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

Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, il gioco resta valido: la seconda linea deve utilizzare comunque il secondo pozzetto (il primo pozzetto resterà inutilizzato).

3. POZZETTI VISTI FUORI TURNO

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

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

Non si può ricordare preventivamente al compagno che si appresta a giocare il pozzetto di pescare o raccogliere, né bisogna comportarsi in modo tale da richiamarne l'attenzione; verificandosi tale circostanza, la linea colpevole incorrerà nell'infrazione contemplata dall'art. 29, mancata pesca, e pertanto saranno applicate le penalità del caso.

4. ERRONEA PRESA DEL POZZETTO

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

Se viene preso il pozzetto non più spettante perché già preso dal compagno in diretta si applica l'art. 32 (chiusura senza scarto); se viene preso con lo scarto, la chiusura è valida e, in mancanza di burraco, si applica l'articolo 32.

Art. 23 - (Carta esposta)

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

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

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

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

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

Art. 24 - (Carta penalizzata)

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

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

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

- **ERRORE RILEVATO AL MOMENTO**

Si interrompe il gioco e la carta eccedente deve essere scartata, le eventuali altre sono carte penalizzate.

- **ERRORE RILEVATO DOPO LO SCARTO E PRIMA CHE L'AVVERSARIO DI TURNO ABBA INIZIATO IL PROPRIO GIOCO (PESCA O RACCOLTA)**

La carta/e eccedente/i deve/devono essere utilizzata/e come scarto al/i turno/i successivo/i.

- **ERRORE RILEVATO NELLE FASI SUCCESSIVE**

Il gioco contenente la carta eccedente deve essere congelato definitivamente e solo la/le carta/e eccedente/i sarà/saranno conteggiata/e negativamente alla fine della mano.

Art. 25 - (Carta penalizzante)

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

Si richiama l'art. 29 (mancata pesca o raccolta) per quanto riguarda la penalità da applicare.

Art. 26 - (Carte mancanti o Eccedenti)

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

Se quanto sopra viene rilevato:

- **PRIMA CHE INIZI IL GIOCO**

Il mazzo viene ripristinato

• **DURANTE IL CORSO DI UNA SMAZZATA**

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

• **DOPO CHE È STATO ACQUISITO UN RISULTATO**

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

Art. 27 - (Aperture errate)

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

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

In caso di apertura di sequenza errata con una matta, è discrezionalità del giocatore colpevole la scelta del gioco più opportuno da fare con almeno una delle carte componenti l'apertura errata, provvedendo quindi a scartare la/le carte eccedenti.

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

Art. 28 - (Giochi con carte eccedenti)

RILEVATI DOPO LO SCARTO E PRIMA CHE L'AVVERSARIO DI TURNO ABBA INIZIATO IL PROPRIO GIOCO

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

RILEVATI DOPO CHE L'AVVERSARIO DI TURNO ABBA INIZIATO IL PROPRIO GIOCO E/O NELLE FASI SUCCESSIVE

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

Art. 29 - (Mancata Pesca o Raccolta)

Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere, appena avvisato dell'omissione deve interrompere il suo gioco, pescare o raccogliere e scartare.

GIOCHI APERTI

Sono temporaneamente congelati e diventeranno validi solo al turno successivo. Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovessero chiudere saranno conteggiati negativamente

CARTE LEGATE

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

SUGGERIRE O RICORDARE DI PESCARE

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

Art. 30 - (Pesca/Raccolta fuori turno)

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

1) RACCOLTA - IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO

L'Arbitro, nel caso in cui l'infrazione sia stata la raccolta, ripristina il gioco ricollocando la/e carta/e sul monte degli scarti; il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla raccolta (obbligatoria) ed allo scarto.

2) PESCA - IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO

L'Arbitro, nel caso in cui l'infrazione sia stata la pesca, (qualora la carta non sia ancora stata inserita nel ventaglio) sottopone la carta in oggetto all'attenzione del giocatore che avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria), ricollocandola poi sul tallone: il giocatore colpevole, al suo turno, limiterà il suo gioco alla pesca ed allo scarto.

3) RACCOLTA - IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO

Al momento della contestazione il giocatore colpevole deve:

- interrompere il gioco;
- preparare lo scarto e posizionare gli eventuali giochi aperti senza la/e carta/e raccolta/e impropriamente. I giochi rimasti incompleti potranno essere sanati con le carte del giocatore (i giochi non sanati verranno scartati secondo norma). La/e carte impropriamente prese ritornano nella loro originaria posizione e la mano spetterà al giocatore di turno.
- I giochi congelati saranno resi validi al turno di gioco del colpevole.
- Al suo turno effettivo si limiterà alla raccolta, così come previsto dai due commi precedenti, scartando la carta preparata.

4) PESCA - IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO O HA INSERITO LA CARTA PESCATA NEL VENTAGLIO

Al momento della contestazione il giocatore colpevole deve:

- interrompere il gioco;
- preparare lo scarto e posizionare gli eventuali giochi aperti, che rimarranno congelati fino al suo turno di gioco, in disparte.

5) PESCA - DOPO AVER PRESO IL POZZETTO IN DIRETTA

L'arbitro farà riposizionare la carta sul tallone, dopo averla fatta visionare al giocatore che avrebbe dovuto pescare e farà scartare il giocatore colpevole rimandando il gioco del pozzetto al turno successivo.

Nel caso in cui il giocatore colpevole abbia fatto gioco, l'Arbitro si regolerà come al punto 4.

6) RACCOLTA - DOPO AVER PRESO IL POZZETTO IN DIRETTA

Il gioco viene interrotto, si ripristina il monte degli scarti ed il giocatore potrà effettuare solo lo scarto, perdendo il diritto di giocare il pozzetto in diretta potrà farlo solo al turno successivo, dopo aver pescato o raccolto (come se avesse preso il pozzetto con lo scarto). Nel caso in cui il giocatore colpevole, dopo aver raccolto le carte dal monte degli scarti, abbia fatto gioco, l'Arbitro si regolerà come al punto 3.

Art. 31 - (Apertura di Combinazioni uguali)

Non è possibile aprire combinazioni uguali.

Nel caso ciò avvenga:

- a) il secondo gioco verrà aggiunto alla combinazione esistente congelandola definitivamente ed il giocatore scarterà (naturalmente il burraco eventualmente formatosi dopo l'infrazione non sarà valido, mentre sarà valida l'eventuale chiusura).
- b) qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una "matta", quella della combinazione aperta per seconda dovrà essere subito scartata.

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

Il rilevamento dell'infrazione in fase successiva comporterà:

- dopo lo scarto ma prima della pesca o della raccolta da parte dell'avversario nel caso a) il semplice congelamento definitivo, nel caso b) l'accorpamento dei due giochi e lo scarto della carta più alta al giro successivo ed il congelamento definitivo:

- dopo la pesca o la raccolta dell'avversario nel caso a) il semplice congelamento
nel caso b) il conteggio negativo della carta col valore più alto ed il congelamento definitivo.

Art. 32 - (Chiusura)

A. CHIUSURA CON SCARTO E MANCANZA DI BURRACO

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" mentre la sua linea non abbia ancora realizzato il burraco e quindi apra tutti i suoi giochi oppure leghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver "chiuso" definitivamente, l'Arbitro interverrà nella seguente maniera:

- tutte le operazioni che il giocatore aveva effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco, combinazione/sequenza o aggiunta di una carta; la/e carta/e che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (vedi art. 24), quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma;

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

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

B. CHIUSURA CON SCARTO DELLA MATTA

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

C. CHIUSURA SENZA SCARTO

1. Calata combinazione o sequenza

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

2. Legata anche la carta di scarto

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

D. CHIUSURA AL MONTE

La chiusura al monte non è consentita.

Art. 33 - (Mancato conteggio dei Punti)

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

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

Art. 34 - (Tempi di Gioco)

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

- | | | |
|----|-----------------------------|------------------------|
| a. | CON MENO DI 4 CARTE | 10 secondi |
| b. | CON MENO DI 11 CARTE | 20 secondi |
| c. | CON 11 O PIÙ CARTE | non oltre i 40 secondi |

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

Art. 35 - (Lancio)

E' assolutamente vietato il lancio delle carte l'eventuale carta/e lanciata/e sarà/nno considerata/e carta/e penalizzata/e e scartata/e secondo norma.

Sarà considerato **GIOCO VALIDO** - solo ed esclusivamente - l'appoggio delle carte sul tavolo da gioco o la consegna delle stesse al proprio compagno, con l'enunciazione che indichi dove legare la/e carta/e passata/e.

Nel caso di un impedimento fisico di un giocatore sarà consentito consegnarle al compagno previa dichiarazione. qualora questa non sia stata enunciata la/e carta/e sarà/nno considerata/e carta/e penalizzata/e e scartata/e secondo norma.

SOSTITUZIONI - ABBANDONO DELLA GARA - RITARDI

Art. 36 - (Abbandono)

E' ammessa la sostituzione del giocatore o della coppia (gara a squadre) che sia nell'impossibilità, causa forza maggiore (accertata dal Direttore di gara), di iniziare o proseguire, anche temporaneamente, la gara.

Nel caso ci sia l'impossibilità di effettuare la sostituzione si assegna il punteggio per "riposo" (vedi norme tavolo incompleto).

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

Turni da 2 o 3 mani **6 VP**

Turni da 4 mani **8 VP**

Nel caso che ciò comporti il raggiungimento di una posizione in classifica tale da procurare un vantaggio che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (qualificarsi, vincere un premio ecc.) il punteggio da assegnare alla coppia che abbandona temporaneamente sarà uguale a 0 (zero)

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

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

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

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

La coppia colpevole perde la partita a 0.

Art. 37 - (Ritardo)

In caso di ritardo nel presentarsi al torneo:

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

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

Se la coppia o la squadra non è presente per iniziare il gioco entro **2 MINUTI** dall'ora stabilita incorrerà in una "ammonizione". Alla coppia presente, trascorsi due minuti, verranno accreditati 100 punti.

Per ritardi da **5 A 10 MINUTI** verrà applicata una ulteriore penalità di 50 punti che andranno a favore della coppia presente.

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

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

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

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

Turni da 2 mani V.P. 14 ed equivalenti 315 M.P.

Turni da 3 mani V.P. 14 ed equivalenti 365 M.P.

Turni da 4 mani V.P. 12 ed equivalenti 315 M.P.

Turni a squadre V.P. 12 ed equivalenti 365 M.P.

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

Art. 38 - (Giuria Composizione)

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

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

In caso di più arbitri sarà l'arbitro capo a fungere da giuria.

I reclami devono essere immediatamente valutati.

I POTERI DELL'ARBITRO

L'arbitro dovrà:

- a. determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata ove ciò sia previsto dal codice, assegnando un "punteggio arbitrale";
- b. segnalare alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco;
- c. allontanare una coppia, la cui presenza impedisca o disturbi la prosecuzione della gara;
- d. segnalare a fini statistici situazioni particolari circa il gioco.

NORME COMPORTAMENTALI (ETICA DI GIOCO)

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 possano recar fastidio o imbarazzo agli altri giocatori, avversari o partner che siano ed a tutta la sala che ne verrebbe disturbata.

Non è ammesso, dunque, ridurre il divertimento del gioco in qualunque modo.

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 ed al giudice di gara, durante una partita ogni giocatore deve:

- 1) PRESTARE LA DOVUTA ATTENZIONE ALLA GARA SENZA INDIRIZZARE, AD ALCUNO, INFORMAZIONI SUL GIOCO
- 2) EVITARE COMMENTI DI GIOCO, ANCHE CON ESPRESSIONI DI QUALSIASI GENERE, DURANTE LA GARA
- 3) EVITARE DI PROLUNGARE ARTIFICIOSAMENTE IL PROPRIO TEMPO DI GIOCO
- 4) EVITARE DI INDICARE, ANCHE A GESTI, APPROVAZIONE O DISAPPROVAZIONE PER UN GIOCO ESEGUITO
- 5) EVITARE SUGGERIMENTI, ANCHE A GESTI, SU UN QUALSIASI GIOCO ESEGUITO O DA ESEGUIRE
- 6) EVITARE DI MOSTRARE MANCANZA O ECCESSIVO INTERESSE, SU UNA QUALSIASI GIOCATO
- 7) EVITARE DI SCONCERTARE O DISTRARRE L'AVVERSAIO DALL'ATTENZIONE DI GARA
- 8) EVITARE DI NASCONDERE LE CARTE AGLI ALTRI GIOCATORI TENENDOLE IN VISTA SUL TAVOLO
- 9) EVITARE DI SPILLARE LE CARTE IN LETTURA
- 10) EVITARE DI ESTRARRE DAL VENTAGLIO UN'APERTURA SENZA POI EFFETTUARLA
- 11) TENERE LE CARTE IN MANO, A VENTAGLIO E BENE IN VISTA, APPOGGIANDOLE SUL TAVOLO QUANDO NE RESTINO TRE O MENO DI TRE
- 12) NON USARE APPARECCHIATURE SE NON IN CASO DI PROVATI IMPEDIMENTI
- 13) DISPORRE LE CARTE, NEL CONTARE I PUNTI, IN LINEA COME UN BURRACO (PER FILE DI 100 PUNTI) PER CONSENTIRE ALL'AVVERSAIO DI CONTROLLARNE L'ESATTEZZA
- 14) EVITARE DI MUOVERE LE CARTE NELLA PROPRIA MANO, SE NON AL PROPRIO TURNO DI GIOCO
- 15) EVITARE DI CHIEDERE AGLI ALTRI COMPONENTI IL TAVOLO LA QUANTITA' DELLE CARTE IN LORO POSSESSO, SE NON AL PROPRIO TURNO DI GIOCO
- 16) EVITARE DI APPUNTARE O FARE USCIRE DAL RESTO DELLE CARTE, UNA O PIÙ CARTE POSSEDUTE
- 17) EVITARE DI SBATTERE O LANCIARE LE CARTE SUL TAVOLO DURANTE IL GIOCO
- 18) EVITARE DI MUOVERE LE CARTE PRESENTI SUL TAVOLO, SE NON PER GIOCHI DA FARE AL PROPRIO TURNO
- 19) EVITARE DI RACCOGLIERE IL MONTE SCARTI, UNA CARTA PER VOLTA
- 20) EVITARE DI INFASTIDIRE GLI ALTRI TAVOLI ANCORA IN GIOCO A PARTITA ULTIMATA

- 21) EVITARE DI RISOLVERE ARBITRARIAMENTE SOLUZIONI DI GIOCO SENZA CONSULTO DEL GIUDICE DI GARA
- 22) ACCETTARE OGNI DECISIONE ASSUNTA DALL'ARBITRO EVITANDO OGNI E QUALSIASI COMMENTO SU DI ESSA, SPECIE SE TRATTASI DI COLLEGA
- 23) EVITARE INGIUSTIFICATI RITARDI IN OGNI EVENTO, APPROVANDO LE DIRETTIVE DELL'ORGANIZZAZIONE
- 24) SUBIRE SPORTIVAMENTE LA SCONFITTA NONCHE' LA "FORTUNA" DEGLI AVVERSARI
- 25) EVITARE DI ESPRIMERE DUBBI SUL COMPORTAMENTO ETICO DEGLI AVVERSARI E, SOPRATTUTTO... MASSIMA EDUCAZIONE E RISPETTO DEGLI ALTRI !!!

Tali infrazioni alle norme comportamentali sono passibili di sanzioni (ammonizioni e/o penalità, secondo la gravità e la recidiva).