



CODICE DI GARA

◆ Aggiornato a Settembre 2026 ◆



CODICE DI GARA

Il presente Codice di Gara “Burraco Happy & Atamai” disciplina lo svolgimento delle competizioni di Burraco, definendo i principi, le procedure e le norme cui devono attenersi i giocatori, gli arbitri e gli organizzatori, al fine di garantire uniformità di applicazione, correttezza tecnica e regolarità del gioco.

Il Burraco è fondato sui principi di lealtà, rispetto reciproco, sportività e pari condizioni competitive. Ogni partecipante è pertanto tenuto a conoscere e osservare le disposizioni contenute nel presente Codice, nonché a mantenere un comportamento conforme ai valori del gioco e al rispetto delle decisioni arbitrali.

L'attività arbitrale è finalizzata ad assicurare l'applicazione imparziale delle norme, la tutela dell'integrità della competizione e la risoluzione delle eventuali controversie che dovessero insorgere nel corso della gara.

Le norme del presente Codice devono essere interpretate secondo criteri di equità, buon senso e salvaguardia della regolarità tecnica dell'incontro, privilegiando, ove possibile, il ripristino della situazione di gioco più aderente a quella che sarebbe esistita in assenza dell'irregolarità.

La partecipazione a una competizione comporta l'accettazione integrale del presente Codice e l'impegno a rispettarne le disposizioni, riconoscendo all'Arbitro la competenza esclusiva in materia di accertamento dei fatti, applicazione delle rettifiche e irrogazione delle eventuali penalità previste.

Il presente Codice costituisce il riferimento normativo per tutte le gare e i tornei organizzati sotto la disciplina di Burraco Happy & Atamai e si propone di assicurare uno svolgimento ordinato, trasparente e conforme ai principi di correttezza e sana competizione che caratterizzano il gioco del Burraco.



SOMMARIO

GLOSSARIO	6
SEZIONE PRIMA – IRREGOLARITÀ E POTERI DELL'ARBITRO	9
ART. 1 – IRREGOLARITÀ	9
1.1 – Decadenza dal diritto alla penalità	9
1.2 – Interruzione del gioco	9
1.3 – Condotta al tavolo e informazioni illecite	9
ART. 2 – POTERI DELL'ARBITRO	9
SEZIONE SECONDA – FASE INIZIALE DEL GIOCO	11
ART. 3 – CARTE E PRINCIPI GENERALI	11
3.1 – Rango dei semi	11
3.2 – Rango delle carte	11
3.3 – Valore delle carte	11
3.4 – Partita e smazzata	11
3.5 – Carte eccedenti o mancanti nel mazzo	12
ART. 4 – PRELIMINARI DELLA PARTITA	13
4.1 – Determinazione dei ruoli iniziali	13
4.2 – Estrazione casuale delle carte	13
4.3 – Disposizione al tavolo	13
4.4 – Tavoli da gioco e movimenti	14
4.5 – Tempi dei turni di gioco	14
ART. 5 – PRELIMINARI DELLA SMAZZATA	15
5.1 – Mescolatura delle carte	15
5.2 – Taglio del mazzo	15
5.3 – Composizione dei pozzetti	15
5.4 – Distribuzione delle carte ai giocatori	16
5.5 – Formazione del tallone	16
5.6 – Svoltata di una carta	16
5.7 – Errori nella distribuzione	16
5.8 – Rotazione dei ruoli	16
SEZIONE TERZA – SVOLGIMENTO DEL GIOCO	17
ART. 6 – TURNO DI GIOCO	17



ART. 7 – PESCA DAL TALLONE	17
7.1 – Pesca irregolare	17
7.2 – Mancata pesca o raccolta	18
7.3 – Pesca fuori turno	18
ART. 8 – RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI	19
8.1 – Errori nella raccolta	19
8.2 – Ispezione del monte degli scarti	19
8.3 – Raccolta fuori turno	19
ART. 9 – SCARTO	20
9.1 – Scarto irregolare di più carte	20
9.2 – Divieto di riscarto dell'unica carta del monte degli scarti	20
9.3 – Perfezionamento dello scarto	20
ART. 10 – APERTURE DEI GIOCHI	21
10.1 – Combinazioni	21
10.2 – Sequenze	21
10.3 – Disposizione dei giochi	22
10.4 – Perfezionamento delle aperture	22
10.5 – Utilizzo delle matite	22
10.6 – Apertura di combinazioni uguali	23
10.7 – Apertura al monte degli scarti	23
ART. 11 – CARTA ESPOSTA	24
11.1 – Trattamento della carta esposta	24
ART. 12 – CARTA PENALIZZATA E CARTA PENALIZZANTE	25
12.1 – Carta legata erroneamente	25
12.2 – Carta eccedente calata a seguito di apertura di combinazione o sequenza	25
12.3 – Aperture e legate errate	26
12.4 – Aperture incomplete	26
12.5 – Carte penalizzanti	26
ART. 13 – CARTA FANTASMA	27
ART. 14 – LANCIO DELLE CARTE	28
14.1 – Modalità corrette di gioco	28
ART. 15 – LEGATA DI CARTE	29
15.1 – Modalità di esecuzione	29
15.2 – Irrevocabilità dell'azione	29
15.3 – Perfezionamento della legata	29
ART. 16 – OBIETTIVI DEL GIOCO	30



ART. 17 – POZZETTO	30
17.1 – Pozzetto residuo della smazzata precedente	31
17.2 – Visione anticipata del pozzetto	31
17.3 – Erronea presa del pozzetto	31
ART. 18 – BURRACO	32
ART. 19 – CHIUSURA DELLA SMAZZATA	33
19.1 – Tallone esaurito	33
19.2 – Stallo	33
19.3 – Decisione arbitrale	33
19.4 – Chiusura impossibile per mancanza di burraco	34
19.5 – Chiusura con scarto di matta	34
19.6 – Chiusura senza scarto	34
19.7 – Chiusura mediante il monte degli scarti	34
ART. 20 – CONTEGGIO DEI PUNTI	35
20.1 – Elementi del punteggio	35
20.2 – Trattamento del pozzetto ai fini del conteggio dei punti	35
20.3 – Punti positivi e negativi	35
20.4 – Punteggi non verificabili	36
20.5 – Match points e Victory points	36
20.6 – Classifica generale	37
20.7 – Score, correzioni e definitività dei risultati	37
20.8 – Sistema delle ammonizioni	38
ART. 21 – TIME-OUT	38
SEZIONE QUARTA – ABBANDONO DELLA GARA E RITARDI	39
ART. 22 – ABBANDONO	39
22.1 – Abbandono giustificato	39
22.2 – Abbandono ingiustificato	39
ART. 23 – RITARDO	40
23.1 – Ritardo alla presentazione del torneo	40
23.2 – Ritardo durante il torneo	40
23.3 – Ritardo di entrambe le coppie	40
23.4 – Tavolo incompleto e riposo	40
ART. 24 – GIURIA (COMPOSIZIONE)	41
SEZIONE QUINTA – PRINCIPI GENERALI DI CONDOTTA E FAIR PLAY	42
SEZIONE SESTA – “INTERNAZIONALE”	44

GLOSSARIO

Andare a Pozzetto - Acquisire il pozzetto effettuando lo scarto.

Andare a Pozzetto in Diretta - Acquisire il pozzetto senza effettuare lo scarto.

Angolista - Persona autorizzata da tutti e quattro i giocatori ad assistere alla partita presso un tavolo; può osservare esclusivamente le carte di un solo giocatore.

Aprire i Giochi - Disporre sul tavolo le proprie carte, organizzate in Sequenze e/o Combinazioni.

Arbitro - Persona designata a garantire l'applicazione del Codice di Gara e la regolarità della competizione.

Avversario - Giocatore appartenente alla linea contrapposta.

Base - Somma dei punti premio derivanti dai Burraco realizzati e dall'eventuale Chiusura.

Burraco - Combinazione o Sequenza composta da almeno sette carte, con o senza Matta.

Burraco Pulito - Burraco costituito da sette o più carte, tutte naturali, in Combinazione o Sequenza dello stesso seme, privo di Matta.

Burraco Semipulito - Burraco in cui la Matta è posta all'inizio o alla fine di una Sequenza contenente almeno sette carte naturali, oppure in una Combinazione composta da sette carte naturali e una Matta.

Burraco Sporco - Burraco formato da una Sequenza di almeno sei carte naturali con Matta interposta, oppure da una Combinazione di sei carte naturali e una Matta.

Cambio Carta - Situazione che si verifica quando un giocatore raccoglie l'unica carta presente nel Monte degli Scarti e, senza effettuare altri giochi, scarta una carta del proprio Ventaglio.

Carta Eccedente - Carta incompatibile con il gioco nel quale è stata inserita o alla quale è stata legata.

Carta Esposta - Carta estratta dal Ventaglio o accidentalmente caduta, potenzialmente visibile al compagno. Le carte comunicate verbalmente sono equiparate alle carte esposte.

Carta Fantasma - Carta nascosta rinvenuta accidentalmente all'interno di un gioco già esistente.

Carta Giocata - Carta completamente rilasciata dalla mano del giocatore durante il proprio turno.

Carta Penalizzata - Carta che giocata in modo irregolare oppure esposta ma non utilizzabile correttamente nel gioco; dovrà quindi essere scartata o conteggiata negativamente.

Chiusura - La Chiusura si realizza quando un giocatore esaurisce le carte del proprio Ventaglio, dopo che la linea abbia acquisito il Pozzetto e realizzato almeno un Burraco.

Combinazione - Insieme di tre o più carte dello stesso valore con o senza Matta.

Compagno (Partner, Socio) - Giocatore appartenente alla medesima linea.

Concorrente - Nei tornei individuali coincide con il singolo giocatore; nei tornei a coppie è costituito da due giocatori; nei tornei a squadre comprende quattro o più giocatori appartenenti alla stessa squadra.

Congelamento Definitivo - Un gioco si intende congelato definitivamente quando, a seguito di una irregolarità, non vi è la possibilità di sanarlo; un eventuale burraco realizzato prima del congelamento definitivo sarà valido.

Congelamento Temporaneo - Condizione nella quale un gioco, a seguito di un'irregolarità, potrà essere regolarizzato a partire dal turno successivo del giocatore. Qualora, nel frattempo, avvenga la chiusura da parte del compagno o degli avversari, i giochi congelati si conteggiano negativamente.

Dichiarazione - Comunicazione verbale con la quale un giocatore indica al compagno la destinazione della o delle carte passate.

Fare Gioco - Compiere una o più delle seguenti azioni: pescare, raccogliere, aprire giochi, legare carte e scartare.

Gioco - Apertura di una Sequenza o di una Combinazione composta da almeno tre carte.

Irregolarità - Violazione delle procedure previste dal Codice di Gara.

Legare Carte - Aggiungere una o più carte a giochi già aperti.

Linea - Coppia di giocatori contrapposta a un'altra coppia. Può essere fissa o mobile, secondo la formula di gara.

Mazziere - Giocatore che effettua l'ultima mescolatura e distribuisce le carte.

Matta - Jolly e Due (Pinelle) presenti nel mazzo.

Mazzo da Burraco - Due mazzi anglo-francesi completi di Jolly, per un totale di 108 carte.

Mescolatura - Operazione mediante la quale viene modificato ripetutamente l'ordine delle carte. Possono effettuarla esclusivamente il giocatore incaricato della formazione dei pozzetti e il Mazziere. Non costituisce mescolatura il semplice alzare e ricomporre il mazzo.

Monte degli Scarti - Insieme delle carte scoperte formato dagli scarti dei giocatori.

Partita - Insieme delle Smazzate previste in un Turno.

Pescare - Azione di prelevare la prima carta coperta del Tallone.

Pozzetto - Gruppo di undici carte coperte predisposto dal giocatore alla destra del Mazziere mediante prelievo dal fondo del mazzo.

Punteggio Arbitrale - Punteggio attribuito dall'Arbitro nei casi previsti dal Codice di Gara.

Punti Premio - Punti acquisiti oltre ai punti carta, derivanti dai Burraco e dalla Chiusura.

Match Point (M.P.) - Punteggio ottenuto dalla somma del valore delle carte, al netto delle penalità, e dei relativi Punti Premio.

Victory Point (V.P.) - Punteggio ottenuto dalla conversione della differenza dei Match Point secondo la tabella ufficiale di riferimento.

Raccogliere - Prelevare le carte dal Monte degli Scarti.

Risarcimento - Attribuzione di punti alla coppia danneggiata da un'irregolarità.

Scartare secondo norma - Effettuare lo scarto dalla carta di valore più elevato a quella di valore inferiore; a parità di valore secondo l'ordine dei semi: Cuori, Quadri, Fiori, Picche.

Scarto - Carta giocata al termine del proprio turno che va a costituire il Monte degli Scarti.

Score - Foglio ufficiale utilizzato per la registrazione dei Match Point e contenente la tabella di conversione in Victory Point.

Seme - Uno dei quattro simboli distintivi delle carte: Cuori, Quadri, Fiori e Picche.

Sequenza - Insieme ordinato di almeno tre carte consecutive dello stesso seme.

Sessione - Insieme dei Turni disputati consecutivamente.

Smazzata - Fase di gioco che ha inizio con la distribuzione delle carte e termina per Chiusura di una linea, per Time-Out, per Esaurimento del Tallone, per Stallo oppure per Decisione arbitrale.

Stallo - Situazione accertata dall'Arbitro nella quale i quattro giocatori manifestano la volontà di proseguire esclusivamente mediante Cambio Carta.

Time-Out - All'annuncio del Time-Out viene concesso un tempo residuo corrispondente a un giro completo di gioco, a partire dallo scarto del Mazziere della mano in corso, con termine allo scarto del giocatore che ha distribuito le carte.

Tagliare - Operazione obbligatoria eseguita dal giocatore alla destra del Mazziere, consistente nella divisione del mazzo in due parti sufficienti alla distribuzione e alla formazione dei Pozzetti. È vietato tagliare sollevando una sola carta.

Tallone - Insieme delle carte residue, disposte coperte al centro del tavolo, dopo la distribuzione delle carte ai giocatori e la formazione dei due Pozzetti.

Tavolo - Insieme delle due linee che disputano la partita.

Tavolo Incompleto - Tavolo nel quale è assente una linea o una squadra.

Tempo di Gioco - Tempo stabilito dal regolamento entro il quale deve concludersi il Turno.

Tempo di Gioco del Giocatore - Intervallo compreso tra la pesca o raccolta e lo scarto.

Ultimo Gioco Effettuato - Si intende l'ultima carta legata oppure l'ultima Combinazione o Sequenza aperta.

Valore Carta - Valore in punti attribuito alla singola carta.

Ventaglio - Disposizione uniforme e obbligatoria delle carte in mano, tale da consentire in ogni momento agli altri giocatori la verifica del numero di carte possedute.



SEZIONE PRIMA

IRREGOLARITÀ E POTERI DELL'ARBITRO

ART. 1 – IRREGOLARITÀ

Nel corso del gioco, qualora si verifichi un'irregolarità, ovvero una situazione suscettibile di integrare una violazione del presente Codice, ciascun giocatore presente al tavolo ha il diritto di richiedere l'intervento dell'Arbitro. Dal momento della segnalazione, il gioco deve essere immediatamente sospeso e nessun giocatore può compiere ulteriori azioni fino a quando:

- l'Arbitro non abbia esaminato e valutato la situazione;
- non siano state impartite le disposizioni necessarie per l'eventuale rettifica;
- non siano state applicate, ove previste, le corrispondenti penalità.

Il giocatore che prosegua il gioco in violazione di tale obbligo sarà soggetto ad ammonizione.

1.1 – Decadenza dal diritto alla penalità

Il diritto a richiedere l'applicazione di una penalità si considera decaduto qualora uno o più giocatori presenti al tavolo abbiano compiuto qualsiasi azione di gioco successivamente all'irregolarità e prima dell'intervento dell'Arbitro.

1.2 – Interruzione del gioco

A seguito dell'intervento dell'Arbitro, qualora non sia possibile ricostruire in modo concorde i fatti tra i giocatori, si applica la seguente procedura:

- a) l'Arbitro invita le parti a raggiungere una ricostruzione condivisa dell'evento;
- b) in caso di persistente disaccordo, la partita è immediatamente interrotta.

In caso di interruzione della partita:

- a) restano validi esclusivamente i giochi e le azioni compiute prima dell'evento oggetto di contestazione;
- b) le azioni successive all'evento non producono effetti ai fini del gioco;
- c) l'Arbitro adotta i provvedimenti tecnici e disciplinari previsti dal presente Codice.

L'Arbitro, in relazione alla situazione accertata, dispone le misure necessarie per la regolare prosecuzione o per la definizione della smazzata, secondo criteri di equità e uniformità di applicazione del Codice.

1.3 – Condotta al tavolo e informazioni illecite

Costituiscono infrazioni disciplinari e sono pertanto sanzionabili:

- commenti, espressioni o comportamenti idonei a trasmettere informazioni utili al gioco;
- qualsiasi forma di comunicazione impropria tra compagni;
- la sistemazione, il riordino o la manipolazione delle proprie carte mentre il compagno è impegnato nella fase di gioco.

Su richiesta di un giocatore, l'Arbitro è tenuto a:

- verificare l'eventuale sussistenza di informazioni illecitamente trasmesse;
- accertare se tali informazioni abbiano influenzato o favorito una determinata linea di gioco;
- adottare i conseguenti provvedimenti tecnici e disciplinari previsti dal presente Codice di gara.

Ferma restando ogni ulteriore decisione arbitrale, il giocatore responsabile dell'infrazione sarà soggetto ad ammonizione.

ART. 2 – POTERI DELL'ARBITRO

In tutte le fattispecie non espressamente disciplinate dal presente Codice, l'Arbitro decide secondo equità sportiva e in conformità ai principi generali dello stesso, con giudizio tecnico insindacabile, al fine di garantire il regolare svolgimento della competizione.

L'Arbitro interviene ogniqualvolta lo ritenga necessario per assicurare:

- a) la regolarità della gara;
- b) l'applicazione uniforme delle norme;
- c) la tutela dell'integrità sportiva della competizione.

L'Arbitro ha facoltà di adottare, anche d'ufficio, i seguenti provvedimenti:

- A) Determinare misure compensative e correttive nei casi non espressamente previsti dal Codice, inclusa, ove necessario, l'assegnazione di punteggi arbitrali.
- B) Riferire agli organi competenti della Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica sportiva o alle norme del presente Codice.
- C) Disporre, nei casi di particolare gravità, l'esclusione o l'impedimento alla prosecuzione della gara di una coppia o di un singolo giocatore, sentito, ove presente, il Direttore di Gara.
- D) Comunicare al Direttore di Gara tutte le ammonizioni comminate, ai fini della loro registrazione e dell'eventuale applicazione di sanzioni cumulative.
- E) Annotare e trasmettere al Direttore di Gara le situazioni di gioco rilevanti ai fini statistici, organizzativi o regolamentari.

L'Arbitro esercita i propri poteri nel rispetto dei principi di imparzialità, proporzionalità e uniformità di trattamento; egli è tenuto ad assicurare che la competizione si svolga e si concluda nel rispetto delle norme, garantendo equità e regolarità del gioco.



SEZIONE SECONDA

FASE INIZIALE DEL GIOCO

ART. 3 – CARTE E PRINCIPI GENERALI

Il gioco del Burraco si pratica con due mazzi di carte francesi da 54 carte ciascuno, comprensivi dei jolly, per un totale di 108 carte.

Ciascuna carta è contraddistinta da un valore e da una posizione gerarchica, denominata rango, che ne determina la collocazione nell'ordinamento del gioco.

3.1 – Rango dei semi

Ai fini dell'ordinamento dei semi, la gerarchia, dal più alto al più basso, è la seguente:

♥ Cuori → ♦ Quadri → ♣ Fiori → ♠ Picche.

Qualora sia necessario stabilire una precedenza tra semi, si applica il suddetto ordine gerarchico.

3.2 – Rango delle carte

All'interno di ciascun seme, le carte sono ordinate secondo il seguente rango, dal più alto al più basso: Jolly-2-Asso-Re-Donna-Fante-10-9-8-7-6-5-4-3.

I Jolly e i 2 (Pinelle) costituiscono le carte matte.

Le matte possono sostituire qualsiasi carta nella formazione delle combinazioni consentite dal presente Codice; la Pinella, diversamente dal Jolly, può essere impiegata anche nel proprio valore naturale di 2, conservando la propria funzione ordinaria nelle combinazioni di tipo sequenziale.

3.3 – Valore delle carte

Ai fini del conteggio dei punti, alle carte sono attribuiti i seguenti valori: jolly = 30 punti, 2 (pinella) = 20 punti, Asso = 15 punti, K-Q-J-10-9-8 = 10 punti e 7-6-5-4-3 = 5 punti.

Tali valori concorrono alla determinazione del punteggio finale della smazzata.

3.4 – Partita e smazzata

La partita di Burraco è costituita da una successione di smazzate, ciascuna delle quali:

- inizia con la distribuzione delle carte ai giocatori;
- termina con il conteggio dei punti realizzati dalle due linee di gioco.

Obiettivo della smazzata è conseguire la chiusura, ossia esaurire tutte le carte in mano.

Essa è consentita esclusivamente qualora la linea abbia soddisfatto entrambe le seguenti condizioni: acquisito il pozzetto e realizzato almeno un burraco.

3.5 – Carte mancanti o eccedenti nel mazzo

Qualora venga accertata la presenza di carte mancanti o eccedenti nel mazzo, si applicano le seguenti disposizioni.

A) Irregolarità rilevata prima dell'inizio del gioco.

Se l'irregolarità viene rilevata prima dell'inizio della smazzata, il mazzo deve essere immediatamente ricondotto alla composizione regolamentare mediante sostituzione o reintegrazione delle carte mancanti.

B) Irregolarità rilevata nel corso della smazzata.

Se l'irregolarità venga rilevata dopo l'inizio della smazzata e sia già stato aperto almeno un gioco:

- a) la smazzata prosegue regolarmente fino alla sua conclusione;
- b) il risultato conseguito resta valido;
- c) al termine della smazzata, il mazzo deve essere immediatamente corretto o sostituito.

C) Irregolarità rilevata al termine della smazzata.

Se la presenza di carte mancanti o eccedenti venga accertata soltanto dopo la conclusione regolare della smazzata:

- a) il risultato acquisito resta valido a tutti gli effetti;
- b) il mazzo deve essere immediatamente corretto o sostituito.

ART. 4 – PRELIMINARI DELLA PARTITA

Prima dell'inizio della partita è necessario stabilire alcuni elementi fondamentali che regolano l'avvio del gioco.

4.1 – Determinazione dei ruoli iniziali

Prima dell'inizio della partita devono essere determinati:

- a) la linea di gioco, intesa quale disposizione dei giocatori al tavolo;
- b) il giocatore di mano, cui compete la ricezione della prima carta nella distribuzione iniziale;
- c) il mazziere, incaricato di effettuare la prima distribuzione delle carte;
- d) il servitore, incaricato della preparazione dei pozzetti.

La determinazione dei suddetti ruoli avviene mediante estrazione casuale delle carte, effettuata secondo le modalità previste dall'Art. 4.2 (Estrazione casuale delle carte).

4.2 – Estrazione casuale delle carte

Prima di prendere posto al tavolo, ciascun giocatore estrae una carta dai due mazzi, disposti coperti a ventaglio al centro del tavolo.

L'esito dell'estrazione determina i ruoli iniziali secondo i seguenti criteri:

- il giocatore che ha estratto la carta di rango più elevato acquisisce il diritto di scegliere per primo la propria posizione al tavolo e assume il ruolo di giocatore di mano;
- tra i due avversari del giocatore di mano, colui che ha estratto la carta di rango più basso assume il ruolo di mazziere;
- il compagno del giocatore di mano assume il ruolo di servitore;
- il quarto giocatore occupa la posizione residua, divenendo il compagno del mazziere.

Ai fini dell'estrazione, il rango delle carte è quello previsto dall'art. 3.2 (Rango delle carte).

In caso di parità di valore tra due o più carte, prevale il rango dei semi, secondo quanto previsto dall'Art. 3.1 (Rango dei semi).

I Jolly partecipano all'estrazione e possiedono identico valore e rango, indipendentemente dal colore. Qualora due o più giocatori estraggano carte identiche per valore e seme, l'estrazione è ripetuta esclusivamente dai giocatori interessati, fino alla determinazione di un ordine univoco.

4.3 – Disposizione al tavolo

Una volta determinati il giocatore di mano e il mazziere, i giocatori prendono posto in modo che ciascun componente della coppia sieda di fronte al proprio compagno e abbia ai lati i due avversari. La disposizione così determinata costituisce la linea di gioco e resta invariata per l'intera durata della partita, salvo diversa disposizione prevista dal regolamento della competizione.

4.4 – Tavoli da gioco e movimenti

1. Composizione delle formazioni.

- A) Nei tornei a coppie o a squadre, i partecipanti si iscrivono come coppie o squadre e mantengono tale formazione per l'intera sessione di gioco; nei tornei a squadre è consentita la modifica degli accoppiamenti tra i componenti della medesima squadra al termine di ciascun turno.
- B) Nei tornei individuali, ogni giocatore si iscrive singolarmente e il compagno varia a ogni turno di gioco.

2. Assegnazione dei tavoli.

La posizione dei giocatori ai tavoli può essere determinata, previa comunicazione, prima dell'inizio della competizione secondo uno dei seguenti criteri:

A) Primo turno di gioco:

- in base all'ordine di iscrizione;
- mediante sorteggio;
- in base alla categoria di appartenenza;
- a discrezione dell'Arbitro.

B) Turni successivi.

La disposizione dei giocatori può essere stabilita secondo uno dei seguenti sistemi di movimento:

- Movimento Mitchell: una linea rimane fissa allo stesso tavolo per l'intera sessione di gioco, mentre la linea mobile si sposta di un tavolo a ogni turno.
- Movimento Danese: gli incontri vengono determinati in base alla classifica provvisoria; la prima coppia affronta la seconda, la terza affronta la quarta e così via.

C) Incontri all'italiana: ogni coppia o squadra affronta una sola volta tutte le altre formazioni appartenenti al proprio girone, secondo un calendario prestabilito.

4.5 – Tempi dei turni di gioco

La durata dei turni di gioco è stabilita dalla Direzione di gara e deve essere comunicata ai partecipanti prima dell'inizio della competizione e, salvo diverse disposizioni previste dal regolamento particolare della competizione, la durata ordinaria dei turni è la seguente:

- turno da 2 smazzate: 22 minuti;
- turno da 3 smazzate: 32 minuti;
- turno da 4 smazzate: 42 minuti.

Nei Campionati, nonché nei Tornei Nazionali e Regionali, la Direzione di gara non può stabilire tempi inferiori a quelli sopra indicati.

Durante lo svolgimento del turno, i giocatori non possono richiedere né ricevere informazioni relative al tempo residuo.

La Direzione di gara provvede a segnalare l'inizio e la conclusione del turno mediante le modalità previste dall'organizzazione della competizione.

ART. 5 – PRELIMINARI DELLA SMAZZATA

Prima dell'inizio di ogni smazzata prende avvio una procedura codificata che coinvolge il mazziere e il servitore. Essi eseguono, nell'ordine, le seguenti operazioni:

- a) mescolatura delle carte;
- b) taglio del mazzo;
- c) composizione dei pozzetti;
- d) distribuzione delle carte ai giocatori;
- e) formazione del tallone;
- f) svoltata di una carta.

5.1 – Mescolatura delle carte

Il giocatore che deve fare i pozzetti potrebbe per primo mescolare le carte che poi verranno mescolate dal mazziere.

Il mazziere raccoglie tutte le carte della smazzata precedente, verificandone l'uniformità di orientamento, e procede alla loro mescolatura; essa deve garantire un'adeguata casualità nella successiva distribuzione.

Durante tale operazione devono essere visibili esclusivamente i dorsi delle carte.

5.2 – Taglio del mazzo

Completata la mescolatura, il mazziere pone il mazzo coperto sul tavolo, alla propria destra, affinché il servitore proceda al taglio.

Il servitore divide il mazzo in due porzioni distinte, sollevando quella superiore; la porzione separata dal servitore deve contenere un numero congruo di carte necessario alla preparazione dei due pozzetti e non è consentito tagliare il mazzo alzando una sola carta.

5.3 – Composizione dei pozzetti

Il servitore utilizza le carte prelevate durante il taglio per formare due pozzetti di undici carte ciascuno. La composizione avviene distribuendo alternativamente una carta per volta ai due mazzetti, prelevandole dal fondo della porzione in suo possesso.

I pozzetti sono collocati coperti alla sinistra del servitore, in posizione incrociata e il pozzetto composto per ultimo deve essere posto inferiormente, in quanto destinato a entrare in gioco per secondo.

5.4 – Distribuzione delle carte ai giocatori

Contemporaneamente alla preparazione dei pozzetti, il mazziere distribuisce coperte le carte rimanenti ai giocatori. La distribuzione avviene una carta per volta, in senso orario, iniziando dal giocatore posto alla sinistra del mazziere, fino al completamento di undici carte per ciascun giocatore. Per esigenze pratiche è consentita la preventiva formazione, dinanzi al mazziere, di quattro mazzetti di undici carte, da consegnare successivamente ai rispettivi giocatori.

5.5 – Formazione del tallone

Le carte eventualmente residue della porzione utilizzata dal servitore sono collocate al centro del tavolo e costituiscono la base del tallone.

Terminata la distribuzione, il mazziere verifica che ciascun giocatore abbia ricevuto undici carte e colloca sul tallone le carte residue rimaste in suo possesso, completandone la formazione.

5.6 – Svoltata di una carta

Completata la formazione del tallone, il mazziere scopre la carta superiore e la colloca accanto al tallone; essa costituisce la prima carta del monte degli scarti.

Prima della svoltata, ciascun giocatore è tenuto a verificare, senza prenderne visione, di aver ricevuto dalla distribuzione undici carte.

La prima carta del monte degli scarti deve essere collocata tra il tallone e il giocatore di mano.

5.7 – Errori nella distribuzione

La distribuzione è nulla qualora si verifichi una delle seguenti circostanze:

- a) distribuzione effettuata in senso antiorario;
- b) esposizione accidentale di una o più carte durante la distribuzione;
- c) presenza di carte scoperte nel tallone o nei pozzetti;
- d) distribuzione eseguita da un giocatore diverso dal mazziere di turno.

In tali casi la smazzata è annullata e l'intera procedura preliminare deve essere ripetuta, a partire dalla mescolatura delle carte.

Qualora il gioco sia iniziato, coincidente con la pesca o raccolta del primo giocatore di mano, l'irregolarità non può più essere sanata mediante una nuova distribuzione e la smazzata procede sino alla sua conclusione.

5.8 – Rotazione dei ruoli

Al termine di ogni smazzata, i ruoli di mazziere e servitore passano al giocatore successivo in senso orario e la rotazione prosegue senza interruzione per tutta la durata della partita, assicurando l'alternanza delle funzioni tra tutti i partecipanti.



SEZIONE TERZA

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

ART. 6 – TURNO DI GIOCO

La smazzata ha inizio con il turno del giocatore di mano.

Nel proprio turno, ciascun giocatore deve eseguire, nell'ordine, le seguenti operazioni:

- a) effettuare la pesca dal tallone oppure raccogliere il monte degli scarti;
- b) eseguire, facoltativamente, aperture e/o legate ai giochi della propria linea;
- c) concludere il turno mediante lo scarto di una carta.

Le operazioni devono essere eseguite nel rigoroso ordine sopra indicato, salvo i casi espressamente previsti dal presente Codice.

La pesca dal tallone e la raccolta del monte degli scarti sono obbligatorie ma reciprocamente esclusive e non possono essere effettuate entrambe nel medesimo turno; lo scarto è obbligatorio, salvo il caso di presa del pozzetto in diretta, disciplinato dall'art. 17 (Pozzetto).

ART. 7 – PESCA DAL TALLONE

La pesca consiste nel prelevare la carta superiore del tallone e aggiungerla al proprio ventaglio.

Il giocatore che abbia anche solo toccato la carta superiore del tallone è obbligato a completare l'azione di pesca.

7.1 – Pesca irregolare

Qualora, durante la pesca, vengano accidentalmente prelevate due carte:

- a) la prima carta resta acquisita al giocatore di turno;
- b) la seconda carta è mostrata all'Arbitro e successivamente resa nota al giocatore avversario che segue il colpevole, il quale, al proprio turno, potrà scegliere se pescarla oppure raccogliere il monte degli scarti;
- c) la seconda carta è ricollocata in cima al tallone.

7.2 – Mancata pesca o raccolta

Qualora un giocatore inizi uno o più giochi senza aver preventivamente pescato o raccolto, si applicano le seguenti disposizioni:

- a) il giocatore completa gli eventuali giochi già iniziati, se parzialmente aperti;
- b) al termine delle operazioni in corso, è obbligato a effettuare pesca o raccolta;
- c) il turno si conclude con lo scarto.

I giochi aperti prima della corretta esecuzione della pesca o della raccolta si intendono temporaneamente congelati e le carte legate in violazione delle disposizioni di cui al presente articolo determinano il congelamento temporaneo del gioco a cui sono state applicate.

Qualsiasi forma di comunicazione, verbale o gestuale, diretta a suggerire, sollecitare o ricordare al compagno l'obbligo di pescare o raccogliere costituisce infrazione; in tal caso, il giocatore è comunque tenuto a effettuare pesca o raccolta e a concludere il turno con lo scarto, fatti salvi eventuali provvedimenti disciplinari previsti dal presente Articolo.

7.3 – Pesca fuori turno

Qualora un giocatore effettui una pesca fuori turno, l'Arbitro interviene secondo le seguenti modalità.

A) Se la carta pescata non viene inserita nel ventaglio:

- il gioco viene immediatamente interrotto;
- la carta è mostrata al giocatore avente diritto (se avversario);
- la carta è ricollocata sul tallone;
- al proprio turno il giocatore potrà esclusivamente pescare e scartare.

B) Se la carta viene inserita nel ventaglio:

- il gioco viene interrotto;
- le carte del giocatore sono rimescolate;
- l'Arbitro estrae una carta a caso, la mostra al giocatore avente diritto e la ricolloca sul tallone;
- al proprio turno il giocatore potrà esclusivamente pescare e scartare.

C) Se il giocatore pesca, inserisce la carta nel ventaglio e prosegue il gioco:

- il gioco viene interrotto, consentendo il completamento dell'azione in corso se già avviata;
- le carte del giocatore sono rimescolate;
- l'Arbitro estrae una carta a caso, la mostra al giocatore avente diritto e la ricolloca sul tallone;
- i giochi effettuati sono congelati temporaneamente;
- al turno successivo il giocatore potrà esclusivamente pescare e scartare.

D) Qualora il giocatore, dopo aver acquisito il pozzetto in diretta, effettui una pesca:

- si applicano le disposizioni di cui alle lettere a), b) o c), secondo il caso;
 - il giocatore perde il diritto di giocare il pozzetto in diretta e deve procedere allo scarto.
-



ART. 8 – RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI

La raccolta del monte degli scarti consiste nel prelevare integralmente tutte le carte che lo compongono e aggiungerle al proprio ventaglio; non è consentito prelevare una parte di esso.

8.1 – Errori nella raccolta

Qualora, durante la raccolta, il giocatore lasci sul tavolo una o più carte:

- a) se rimane una sola carta, essa è considerata automaticamente lo scarto del turno;
- b) se rimangono più carte, la carta di rango più elevato è considerata lo scarto, mentre le altre devono essere riprese in mano.

In entrambi i casi il turno si considera concluso e non è consentita alcun ulteriore azione di gioco.

8.2 – Ispezione del monte degli scarti

Nel proprio turno, il giocatore può ispezionare il monte degli scarti; tuttavia, qualora il monte venga avvicinato al giocatore, la raccolta delle carte diviene obbligatoria.

Tale obbligo non si applica qualora il giocatore abbia preventivamente dichiarato la necessità di avvicinare le carte per comprovate esigenze (ad esempio problemi di visibilità).

8.3 – Raccolta fuori turno

Qualora un giocatore effettui una raccolta fuori turno, l'Arbitro applica le disposizioni che seguono.

A) Nessuna apertura o legata effettuata:

- il gioco viene immediatamente interrotto;
- il monte degli scarti viene ripristinato;
- al proprio turno il giocatore è tenuto esclusivamente a raccogliere e scartare.

B) Aperture e/o legate già effettuate:

- il gioco viene immediatamente interrotto;
- il monte degli scarti viene ripristinato;
- i giochi validi effettuati senza l'impiego delle carte indebitamente raccolte restano validi e sono congelati temporaneamente;
- i giochi validi effettuati con l'impiego delle carte indebitamente raccolte, qualora risultino regolarizzabili mediante l'esclusione di tali carte, restano validi e sono congelati temporaneamente;
- i giochi effettuati con l'impiego delle carte indebitamente raccolte che non risultino regolarizzabili mediante l'esclusione delle stesse non sono validi e le carte sono penalizzate;
- al proprio turno, il giocatore responsabile dell'infrazione può esclusivamente effettuare la raccolta e il successivo scarto, previa regolarizzazione dei giochi congelati temporaneamente.

C) Qualora il giocatore, dopo aver acquisito il pozzetto in diretta, effettui una raccolta si applicano le disposizioni di cui alle lettere a) e b); il giocatore perde il diritto di utilizzare il pozzetto in diretta e deve procedere allo scarto.

ART. 9 – SCARTO

Lo scarto consiste nel collocare una carta scoperta sul monte degli scarti ed è obbligatorio.

Con il completamento dello scarto il turno termina e il giocatore non può compiere ulteriori azioni fino al successivo turno.

Jolly e Pinelle possono essere scartati in qualsiasi momento della smazzata, salvo le limitazioni previste dalle norme relative alla chiusura della smazzata (Art. 19.5 – Chiusura con scarto di matta).

9.1 – Scarto irregolare di più carte

Qualora un giocatore scarti involontariamente più di una carta, anche se parzialmente sovrapposte o coperte tra loro, tutte le carte interessate devono essere immediatamente rese visibili. In tal caso:

- a) la carta di valore più elevato è considerata valida come scarto;
- b) le restanti carte sono considerate carte esposte e devono essere obbligatoriamente utilizzate nel primo turno utile del giocatore, secondo quanto previsto dall'Art. 11 (Carta esposta).

9.2 – Divieto di riscarto dell'unica carta del monte degli scarti

Qualora il monte degli scarti sia costituito da una sola carta, il giocatore che la raccoglie non può scartarla immediatamente, salvo che sia in grado di dimostrare il possesso in mano di un'altra carta dello stesso valore e seme. In caso di violazione:

- la carta indebitamente scartata deve essere ripresa in mano e non è carta esposta;
- il giocatore è tenuto a effettuare uno scarto diverso.

Qualora la carta irregolarmente scartata fosse l'ultima rimasta in mano:

- il giocatore deve ritirare l'ultimo gioco effettuato e procedere a un nuovo scarto a sua scelta;
- le carte così ritirate assumono la qualifica di carte esposte e sono soggette alla disciplina prevista dall'Art. 11 (Carta esposta).

9.3 – Perfezionamento dello scarto

La carta si considera definitivamente scartata nel momento in cui viene completamente rilasciata nel monte degli scarti; da tale istante lo scarto è perfezionato e irrevocabile e il giocatore non può riprendere la carta né sostituirla con altra, salvo i casi di irregolarità espressamente previsti dal presente Codice.

Fino a quando la carta permane sotto il controllo materiale del giocatore, non sia stata completamente rilasciata e non rientri nella casistica prevista all'art. 11 (Carta esposta), questi può:

- a) trattenerla nel proprio ventaglio ed effettuare lo scarto con una diversa carta;
- b) impiegarla per effettuare una legata;
- c) utilizzarla per eseguire un'apertura.



ART. 10 – APERTURE DEI GIOCHI

Le aperture costituiscono l'insieme dei giochi che una linea realizza sul tavolo allo scopo di liberarsi delle carte possedute. I giochi si distinguono in:

- a) combinazioni;
- b) sequenze.

Una apertura deve essere composta da almeno tre carte, tuttavia è sempre consentito aprire giochi composti da un numero superiore di carte.

10.1 – Combinazioni

La combinazione è costituita da almeno tre carte dello stesso valore, indipendentemente dal seme e sono ammessi i doppioni derivanti dall'impiego dei due mazzi.

Una combinazione può comprendere al massimo nove carte, corrispondenti a tutti gli esemplari disponibili di quel valore nei due mazzi, nonché una matta.

Si applicano le seguenti disposizioni:

- a) non è consentita l'apertura di combinazioni costituite esclusivamente da matte;
- b) la matta può sostituire una sola carta naturale mancante;
- c) la stessa linea non può possedere contemporaneamente più di una combinazione del medesimo valore; resta invece consentita alla linea avversaria l'apertura di una combinazione di pari valore.

Le combinazioni devono essere disposte in colonna verticale; l'ordine dei semi è irrilevante ai fini della validità della combinazione.

10.2 – Sequenze

Le carte possono essere disposte in ordine crescente o decrescente. La lunghezza massima della sequenza è di quattordici carte: Matta-Re-Donna-Fante-10-9-8-7-6-5-4-3-2-Asso.

L'Asso, che non può comparire due volte nella medesima sequenza, può essere impiegato:

- a) quale carta immediatamente precedente al 2;
- b) quale carta immediatamente successiva al Re.

Si applicano le seguenti disposizioni:

- a) la matta può sostituire una sola carta naturale mancante;
- b) la pinella può essere utilizzata quale carta naturale di valore 2, purché appartenente al medesimo seme della sequenza;
- c) la medesima linea può aprire più sequenze identiche, nonché sequenze contenenti carte di valori già presenti in altre proprie sequenze.

Le sequenze devono essere disposte in colonna verticale, con la carta di valore più elevato orientata verso il tallone; le sequenze basse iniziate dall'Asso devono essere disposte con l'Asso in posizione inferiore.

10.3 – Disposizione dei giochi

Prima dell'inizio della smazzata, ciascuna linea può individuare il giocatore incaricato della disposizione dei giochi sul tavolo.

Tutti i giochi aperti dalla linea devono essere collocati in ordine cronologico di apertura, mantenuti ordinati e costantemente visibili, a partire dall'angolo alla destra del giocatore designato.

In assenza di preventiva designazione, i giochi devono essere disposti dal giocatore che per primo abbia effettuato un'apertura.

10.4 – Perfezionamento delle aperture

Le carte completamente rilasciate sul tavolo entrano a far parte dei giochi della linea e si considerano definitivamente giocate; da tale momento esse non possono essere riprese in mano, salvo i casi di irregolarità espressamente previsti dal presente Codice.

Finché le carte rimangono sotto il controllo materiale del giocatore, non siano state completamente rilasciate e non rientrino nella casistica prevista all'art. 11 (Carta esposta), egli può:

- a) modificare il gioco che intende aprire;
- b) utilizzare le carte per una diversa apertura;
- c) destinarle ad altri giochi;
- d) rinunciare all'apertura e mantenerle in mano.

10.5 – Utilizzo delle matte

In ogni combinazione o sequenza è consentita la presenza di una sola matta. Fanno eccezione le sequenze contenenti una Pinella utilizzata nel proprio valore naturale di 2 e appartenente al medesimo seme della sequenza; in tal caso è ammessa la presenza di una seconda matta sostitutiva.

Le matte devono essere collocate secondo le seguenti modalità:

- a) nelle sequenze, nella posizione corrispondente alla carta sostituita e, qualora non inserite nella corretta posizione sequenziale, nella parte inferiore del gioco.
- b) nelle combinazioni, al di sotto delle carte naturali;
- c) nelle sequenze basse iniziate dall'Asso, un'eventuale matta non naturale deve essere collocata nella parte superiore della sequenza.

La matta inserita in una sequenza (o in una combinazione) non può essere rimossa né trasferita ad altro gioco, ma può essere spostata esclusivamente all'interno della stessa sequenza e soltanto quando venga sostituita dalla carta naturale che essa rappresenta.

La sostituzione di una matta con un'altra matta non è consentita.

10.6 – Apertura di combinazioni uguali

È vietata l'apertura, da parte della medesima linea, di una seconda combinazione del medesimo valore.

A) Infrazione rilevata durante il turno del giocatore.

Qualora l'infrazione sia rilevata prima del termine del turno del giocatore responsabile, la seconda combinazione deve essere immediatamente accorpata a quella preesistente e il gioco è definitivamente congelato.

Si applicano inoltre le seguenti disposizioni:

- l'eventuale burraco derivante dall'unione delle due combinazioni non è valido, mentre l'eventuale burraco già presente in una delle due combinazioni è considerato valido.
- i punti delle carte rimangono acquisiti, fatta eccezione per quelli relativi a eventuali matte eccedenti;
- il giocatore responsabile deve interrompere immediatamente ogni ulteriore azione di gioco e concludere il turno mediante lo scarto;
- qualora l'infrazione coincida con una chiusura, questa è annullata e potrà essere effettuata esclusivamente nel turno successivo.

Qualora entrambe le combinazioni contengano una matta, quella appartenente alla seconda combinazione deve essere scartata.

B) Infrazione rilevata successivamente.

1) Dopo lo scarto del giocatore responsabile e prima della pesca o raccolta da parte dell'avversario:

- in presenza di una sola matta, si applicano le disposizioni di cui al punto A;
- in presenza di due matte, la combinazione si congela definitivamente e la matta dal valore più alto dovrà essere scartata dal giocatore responsabile al proprio turno successivo.

2) Dopo la pesca o la raccolta dell'avversario:

- la combinazione è definitivamente congelata e i punti delle carte restano acquisiti;
- qualora la combinazione contenga due matte, una di esse sarà conteggiata negativamente al termine della smazzata; ai fini del conteggio si considera la carta matta di valore più elevato.

10.7 – Aperture al monte degli scarti

È vietato aprire giochi utilizzando direttamente il monte degli scarti e, in caso di infrazione si applica l'Art. 7.2 (Mancata pesca o raccolta), con conseguente ammonizione del giocatore.



ART. 11 – CARTA ESPOSTA

Si definisce carta esposta qualsiasi carta che, estratta dal ventaglio, venga posizionata in modo tale da poter essere vista dal compagno. Sono altresì considerate carte esposte:

- a) le carte dichiarate in possesso;
- b) le carte mostrate, volontariamente o involontariamente.

11.1 – Trattamento della carta esposta

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

È vietato:

- a) richiamare esplicitamente l'attenzione del compagno sulla carta esposta;
- b) suggerire, direttamente o indirettamente, le modalità del suo utilizzo.

In caso di violazione, l'Arbitro interrompe il gioco e dispone l'immediato scarto della carta esposta.

Il compagno del giocatore colpevole può aprire giochi o aggiungere carte su giochi esistenti ma queste non possono facilitare il giocatore colpevole nel sistemare la carta esposta.

Qualora il colpevole, nel turno successivo, aggiunga una o più carte alle combinazioni aperte in modo da favorire l'impiego delle carte esposte, tali carte sono considerate penalizzate ai sensi dell'Art. 12 (Carta penalizzata e carta penalizzante).



ART. 12 – CARTA PENALIZZATA E CARTA PENALIZZANTE

Si definisce carta penalizzata una carta giocata irregolarmente oppure una carta esposta che non possa essere regolarmente utilizzata.

La carta penalizzata deve essere scartata secondo norma (dalla più alta alla più bassa per rango delle carte e dei semi) ovvero, nei casi previsti dal presente Codice, e qualora non fosse possibile conteggiata negativamente al termine della smazzata.

12.1 – Carta legata erroneamente

La carta legata erroneamente deve essere immediatamente scartata, salvo quanto previsto dai successivi paragrafi.

Qualora l'irregolarità non venga rilevata immediatamente e il gioco sia già proseguito a seguito della pesca o della raccolta effettuata dal giocatore successivo:

- a) la carta rimane nel gioco;
- b) il gioco interessato si considera congelato definitivamente;
- c) la carta irregolare viene conteggiata negativamente al termine della smazzata.

12.2 – Carta eccedente calata a seguito di apertura di combinazione o sequenza

A) Irregolarità rilevata immediatamente.

- a) la carta eccedente è carta penalizzata;
- b) qualora le restanti carte non costituiscano un gioco valido, il gioco può essere sanato; in difetto, anche le relative carte sono carte penalizzate.

Qualora, successivamente all'irregolarità, siano stati effettuati ulteriori giochi:

- il gioco irregolare non è più sanabile;
- le carte eccedenti sono carte penalizzate;
- i giochi successivamente effettuati sono congelati temporaneamente.

B) Irregolarità rilevata dopo lo scarto e prima della pesca o della raccolta da parte dell'avversario.

- la carta eccedente è carta penalizzata, viene esposta davanti al giocatore e deve essere scartata al primo turno utile;
- qualora le restanti carte non costituiscano un gioco valido, esse non possono essere regolarizzate e sono carte penalizzate.

C) Irregolarità rilevata nelle fasi successive.

- la combinazione o la sequenza interessata, ove valida, viene congelata definitivamente;
- le carte eccedenti non sono soggette a scarto, ma vengono conteggiate negativamente al termine della smazzata.

12.3 – Aperture e legate errate

Il giocatore che effettui un'apertura, una modifica di combinazione o sequenza, ovvero una legata, in modo non conforme alle regole di gioco, può procedere alla sanatoria del gioco mediante l'impiego di una sola carta del proprio ventaglio, anche con una matta.

Le eventuali carte eccedenti sono carte penalizzate.

Nel caso di sequenza irregolare contenente una matta, non sanabile e tale da generare ambivalenza nella configurazione dei giochi (esempio: 7♣-8♣-2♣-J♣-Q♣), il giocatore è tenuto a scegliere la configurazione ritenuta valida tra quelle possibili (ad esempio: 8♣-7♣-2♣ oppure Q♣-J♣-2♣).

Qualora tale scelta sia suggerita dal compagno di linea, la determinazione della posizione della carta matta e l'individuazione delle carte da scartare spettano alla linea avversaria.

12.4 – Aperture incomplete

Qualora il giocatore non possa o non intenda completare un'apertura irregolare:

- a) il gioco incompleto non è più sanabile;
- b) le carte eccedenti sono considerate penalizzate;
- c) i giochi effettuati successivamente si considerano temporaneamente congelati;
- d) il turno termina immediatamente con lo scarto.

Qualora, a seguito della sanatoria, non residuino carte eccedenti, il gioco prosegue regolarmente, ma se residuino una o più carte eccedenti, il turno termina immediatamente e il giocatore effettua lo scarto secondo norma.

12.5 – Carte penalizzanti

Sono considerate carte penalizzanti le carte utilizzate nelle seguenti fattispecie:

- a) carta giocata successivamente all'effettuazione dello scarto;
- b) apertura di giochi successiva allo scarto (per la relativa penalità si rinvia all'Art. 7.2 – Mancata pesca o raccolta);
- c) carta giocata prima dello scarto di una carta già penalizzata;
- d) apertura di giochi effettuata prima dello scarto di una carta già penalizzata.

Le carte e/o i giochi eseguiti in violazione delle disposizioni di cui al presente articolo sono considerati irregolari e vengono temporaneamente congelati.



ART. 13 – CARTA/E FANTASMA

Per carta fantasma si intende una carta rinvenuta accidentalmente sotto un gioco già disposto sul tavolo.

A) Carta compatibile. Qualora la carta risulti compatibile con il gioco (ossia ne completi la composizione), essa viene inserita regolarmente senza alcuna penalità e il giocatore può proseguire con le azioni di gioco del proprio turno.

B) Carta non compatibile (prima dello scarto):

- il giocatore interrompe immediatamente il proprio turno;
- la carta fantasma viene scartata;
- il gioco rimane valido nella sua configurazione residua (eventualmente anche come burraco);
- i giochi successivi sono temporaneamente congelati.

C) Carta non compatibile (dopo lo scarto, prima che l'avversario abbia fatto gioco):

- la carta viene collocata davanti al giocatore responsabile;
- la stessa dovrà essere regolarmente scartata al turno successivo;
- il gioco interessato rimane valido nella sua configurazione residua (eventualmente anche come burraco);
- i giochi successivi sono temporaneamente congelati.

D) Carta non compatibile (gioco già proseguito).

- la carta rimane incorporata nel gioco, che si considera definitivamente congelato;
 - il punteggio del gioco residuo rimane valido (eventualmente anche come burraco);
 - la carta fantasma è conteggiata negativamente al termine della smazzata;
 - i giochi successivi sono temporaneamente congelati.
-

ART. 14 – LANCIO DELLE CARTE

È severamente vietato il lancio delle carte durante lo svolgimento della partita.

In caso di infrazione, l'Arbitro, tempestivamente chiamato al tavolo, verifica la posizione della/e carta/e e determina la relativa assegnazione secondo i criteri di seguito indicati:

- a) carta posizionata su un gioco corretto: la carta viene convalidata e considerata regolarmente giocata;
- b) carta posizionata tra due giochi entrambi potenzialmente validi: la decisione sulla collocazione compete alla linea avversaria;
- c) carta posizionata tra due giochi, di cui uno soltanto valido: la carta viene assegnata al gioco corretto;
- d) carta posizionata su un gioco non valido: la carta viene considerata nulla e scartata.

Il giocatore responsabile viene ammonito.

14.1 – Modalità corrette di gioco

Ai fini del corretto collegamento di una o più carte a un gioco le carte devono essere appoggiate direttamente sul gioco di riferimento, oppure consegnate al compagno, con chiara e inequivocabile indicazione del gioco di destinazione.

In assenza di esplicita dichiarazione di destinazione la scelta della collocazione delle carte è demandata alla linea avversaria.

ART. 15 – LEGATA DI CARTE

La legata di carte (o attacco) è l'azione mediante la quale un giocatore, nel proprio turno, aggiunge una o più carte ai giochi già aperti dalla propria linea.

15.1 – Modalità di esecuzione

La legata consente l'inserimento di carte in:

- a) combinazioni;
- b) sequenze.

Le carte devono essere collocate in modo coerente con la struttura del gioco cui vengono aggiunte. È fatto obbligo ai giocatori di eseguire la legata in modo chiaro e inequivocabile; l'assenza di indicazione, o un'indicazione ambigua, comporta la necessità di chiarimento immediato prima del perfezionamento dell'azione.

15.2 – Irrevocabilità dell'azione

La carta si considera definitivamente legata solo nel momento in cui sia stata correttamente collocata nel gioco prescelto.

Non è consentito ritirare la carta né modificarne la collocazione, salvo diversa disposizione arbitrale nei casi previsti dal presente Codice (Art. 14.1 – Modalità corrette di gioco).

15.3 – Perfezionamento delle legate

Le carte completamente rilasciate sul tavolo in seguito a legata entrano a far parte dei giochi della linea e si considerano definitivamente giocate; da tale momento esse non possono essere riprese in mano, salvo i casi di irregolarità previsti dal presente Codice.

Finché le carte rimangono sotto il controllo materiale del giocatore, non siano state completamente rilasciate e non rientrino nella casistica prevista all'art. 11 (Carta esposta), egli può:

- a) utilizzare le carte per una diversa legata o apertura;
- b) rinunciare alla legata e mantenerle in mano.

ART. 16 – OBIETTIVI DEL GIOCO

La chiusura costituisce l'obiettivo finale della smazzata e si verifica nel momento in cui un giocatore esaurisce tutte le carte della propria mano, secondo le modalità previste dal presente Codice.

La chiusura può essere effettuata esclusivamente qualora la coppia abbia previamente soddisfatto entrambe le seguenti condizioni:

- a) acquisizione del pozzetto;
- b) realizzazione di almeno un burraco.

In mancanza anche di una sola delle condizioni di cui alle lettere a) e b), la chiusura non è consentita, salvo quanto previsto dall'Art. 19 (Chiusura della smazzata).

Il conseguimento degli obiettivi di cui al presente articolo non è soggetto a un ordine temporale vincolante, potendo la coppia realizzare indifferentemente l'acquisizione del pozzetto o il burraco in qualsiasi momento della smazzata; resta tuttavia fermo che la chiusura è subordinata al previo conseguimento di entrambe le suddette condizioni.

ART. 17 – POZZETTO

La presa del pozzetto si realizza quando un giocatore esaurisce integralmente le undici carte della distribuzione iniziale mediante aperture, legate o scarto finale, acquisendo così uno dei due pozzetti disponibili. La presa del pozzetto può avvenire in diretta oppure con lo scarto.

A) Pozzetto in diretta: quando il giocatore utilizza tutte le carte del proprio ventaglio per effettuare aperture o legate senza effettuare alcuno scarto; in tal caso, il giocatore preleva immediatamente il pozzetto e prosegue regolarmente il proprio turno.

B) Pozzetto con lo scarto quando l'ultima carta rimasta nel ventaglio non può essere utilizzata in alcun gioco; in tal caso, il giocatore scarta l'ultima carta, preleva il pozzetto e termina il proprio turno. Ai fini della presa del pozzetto con scarto è consentito scartare una matta qualora non possa essere impiegata in alcun gioco.

Il giocatore che prende il pozzetto è tenuto a verificarne il numero delle carte senza vederlo e, in caso di difformità numerica, provvede a regolarizzarlo; anche il secondo pozzetto deve essere verificato e, se necessario, regolarizzato.

Qualora una composizione irregolare del pozzetto venga rilevata dopo che sia stata vista anche una sola carta dello stesso, la smazzata prosegue senza possibilità di sanatoria.

Qualora i pozzetti cadano accidentalmente a terra, le carte devono essere consegnate all'Arbitro, che provvederà a mescolarle e a ricostituire i due pozzetti.

17.1 – Pozzetto residuo della smazzata precedente

Qualora, dopo una nuova distribuzione, sul tavolo sia rimasto un pozzetto appartenente alla smazzata precedente, si applicano le seguenti disposizioni:

- a) se il gioco è già iniziato regolarmente, non è ammessa alcuna sanatoria;
- b) la smazzata prosegue fino al termine e il risultato resta valido;
- c) l'eventuale pozzetto eccedente rimane inutilizzato.

Qualora venga utilizzato per errore un pozzetto appartenente alla smazzata precedente, la smazzata resta valida e l'altra linea utilizzerà il secondo pozzetto disponibile.

17.2 – Visione anticipata del pozzetto

Nel caso di presa del pozzetto con lo scarto, il giocatore può visionare le carte del pozzetto soltanto dopo che il compagno abbia effettuato lo scarto previsto dal proprio turno.

La violazione della presente disposizione comporta l'ammonizione del giocatore responsabile; in caso di reiterazione, l'Arbitro può applicare una penalità alla linea.

Qualora dalla visione anticipata derivi un evidente scambio di informazioni, l'Arbitro adotta i provvedimenti necessari a tutela della linea danneggiata, ai sensi dell'Art. 1 (Irregolarità).

È inoltre vietato:

- a) suggerire al compagno, anche indirettamente, se effettuare la pesca o raccogliere il monte degli scarti;
- b) assumere comportamenti o atteggiamenti idonei a richiamarne l'attenzione.

In tali casi si applicano le disposizioni previste dall'Art. 7.2 (Mancata pesca o raccolta).

17.3 – Erronea presa del pozzetto

Qualora venga preso per errore il pozzetto spettante alla linea avversaria e sia stata vista anche una sola carta, la smazzata prosegue regolarmente e l'altro pozzetto sarà successivamente utilizzato dalla linea avversaria.

Qualora venga preso un pozzetto in diretta non più spettante in quanto già acquisito dal compagno, si applicano le disposizioni dell'Art. 19 (Chiusura della smazzata).

Qualora il pozzetto non spettante venga preso con lo scarto, la chiusura resta valida; tuttavia, in assenza di burraco, trovano applicazione le disposizioni di cui all'Art. 19.4 (Chiusura impossibile per mancanza di burraco).

ART. 18 – BURRACO

Il secondo obiettivo fondamentale della smazzata è la realizzazione di almeno un burraco, ossia un gioco costituito da almeno sette carte. Il burraco può essere formato:

- a) in sequenza, mediante una successione di almeno sette carte consecutive dello stesso seme;
- b) in combinazione, mediante almeno sette carte dello stesso valore.

Non è consentita la formazione di un burraco composto esclusivamente da matte.

In relazione alla composizione del gioco, i burraco si distinguono in:

A) Burraco pulito: è una combinazione o una sequenza di almeno sette carte priva di matte. La pinella impiegata come due naturale del proprio seme è considerata carta naturale e non pregiudica la classificazione del burraco.

B) Burraco semipulito: è una combinazione o una sequenza composta da almeno otto carte e contenente una sola matta, collocata immediatamente prima o immediatamente dopo una serie di sette carte naturali consecutive.

C) Burraco sporco: è un gioco formato da una sequenza di almeno sei carte naturali con matta interposta, oppure da una combinazione di sei carte naturali e una matta.

Ogni burraco deve essere segnalato disponendo trasversalmente le ultime carte del gioco; la disposizione delle carte trasversali identifica il valore del bonus spettante:

- a) ogni carta disposta trasversalmente attribuisce 100 punti;
- b) la carta immediatamente sottostante a ciascuna carta trasversale attribuisce ulteriori 50 punti.

La classificazione di un burraco non è definitiva al momento della sua realizzazione; nel corso della smazzata, l'aggiunta di una o più carte può determinarne la riclassificazione e la conseguente variazione del bonus spettante.



ART. 19 – CHIUSURA DELLA SMAZZATA

La smazzata si conclude quando:

- a) una coppia completa il terzo e ultimo obiettivo previsto per la chiusura;
- b) si verifica il c.d. tallone esaurito;
- c) si determina una situazione di stallo;
- d) l'Arbitro decide di porre fine alla stessa.

La chiusura della smazzata è valida esclusivamente quando lo scarto conclusivo non è effettuato con una matta.

La coppia che realizza la chiusura della smazzata consegue il bonus di chiusura.

19.1 – Tallone esaurito

Si verifica il tallone esaurito quando nel mazzo rimangono soltanto due carte non utilizzabili; in tal caso, la smazzata termina con lo scarto effettuato dal giocatore che ha pescato la terzultima carta del tallone. Le due carte residue non possono essere raccolte né è consentito prelevare il monte degli scarti per proseguire il gioco.

La conclusione della smazzata per tallone esaurito non attribuisce il bonus di chiusura ad alcuna coppia.

19.2 – Stallo

Si verifica una situazione di stallo quando nessuna delle due linee è in grado di compiere ulteriori azioni di gioco utili ai fini dello sviluppo della smazzata.

In tale circostanza, la smazzata si considera conclusa e si procede al conteggio dei punti, positivi e negativi, conseguiti da ciascuna linea.

Lo stallo è configurabile esclusivamente previa verifica da parte dell'Arbitro, il quale accerta la volontà concorde dei quattro giocatori di non procedere alla pesca mediante il cosiddetto "cambio carta".

La conclusione della smazzata per stallo non attribuisce il bonus di chiusura ad alcuna coppia.

19.3 – Decisione arbitrale

La smazzata può essere dichiarata conclusa dall'Arbitro nei casi previsti dall'Art. 2 (Poteri dell'Arbitro) e non attribuisce il bonus di chiusura ad alcuna coppia.

19.4 – Chiusura impossibile per mancanza di burraco

Qualora un giocatore chiuda la smazzata senza che la propria linea abbia realizzato almeno un burraco, l'Arbitro dispone quanto segue:

- a) la carta scartata resta valida come scarto;
 - b) tutte le azioni compiute prima dello scarto restano valide, ad eccezione dell'ultimo gioco eseguito, sia esso un'apertura o una legata;
 - c) le carte dell'ultimo gioco annullato sono considerate carte penalizzate;
 - d) la smazzata prosegue regolarmente.
-

19.5 – Chiusura con scarto di matta

Qualora un giocatore, in presenza di almeno un burraco, chiuda la smazzata scartando una matta, si applicano le seguenti disposizioni:

- a) la matta scartata resta valida come scarto;
 - b) il giocatore riprende in mano l'ultima carta legata oppure l'ultimo gioco effettuato;
 - c) la chiusura potrà essere realizzata soltanto nel turno successivo.
-

19.6 – Chiusura senza scarto

1) Qualora il giocatore chiuda la smazzata senza effettuare lo scarto:

- a) l'ultima combinazione o sequenza eseguita viene ripresa in mano;
- b) una delle carte riprese deve essere obbligatoriamente utilizzata come scarto;
- c) le rimanenti carte ritornate in mano sono considerate carte esposte;
- d) il colpevole non può trarre vantaggio dal gioco del compagno (secondo quanto previsto dall'art. 11.1 – Trattamento della carta esposta).

2) Qualora in fase di chiusura della smazzata venga legata anche la carta destinata allo scarto:

- a) la carta impropriamente legata viene utilizzata come scarto;
 - b) il penultimo gioco effettuato viene ripreso in mano;
 - c) il giocatore (in presenza di burraco) potrà realizzare la chiusura soltanto nel successivo.
-

19.7 – Chiusura mediante il monte degli scarti

Non è ammesso chiudere la smazzata unendo semplicemente le carte del ventaglio al monte degli scarti e in caso di infrazione si applicano le disposizioni dell'Art. 7.2 (Mancata pesca o raccolta); il giocatore responsabile viene inoltre ammonito dall'Arbitro.

ART. 20 – CONTEGGIO DEI PUNTI

Al termine di ogni smazzata, ciascuna linea determina il proprio punteggio sommando i punti positivi maturati e sottraendo i punti negativi derivanti dalle carte residue e dagli eventuali malus previsti dal presente Codice.

I punti negativi corrispondono al valore delle carte rimaste nei ventagli dei giocatori al termine della smazzata e, se del caso, delle carte contenute nel pozzetto preso ma non giocato.

Ai fini della verifica del punteggio, tutte le carte da conteggiare devono essere disposte in file da 100 punti, in modo chiaramente visibile agli avversari e, di norma, un componente della linea effettua il conteggio dei propri punti, mentre il compagno verifica il conteggio della linea avversaria.

20.1 – Elementi del punteggio

Il punteggio finale di ciascuna linea è determinato dalla somma algebrica dei seguenti elementi:

- a) bonus spettanti per i burraco realizzati e per la chiusura della smazzata;
- b) valore delle carte presenti nei giochi esposti sul tavolo;
- c) malus previsti per il mancato raggiungimento del pozzetto;
- d) valore negativo delle carte rimaste nei ventagli dei giocatori;
- e) valore negativo delle carte contenute nel pozzetto preso ma non giocato.

20.2 – Trattamento del pozzetto ai fini del conteggio dei punti

È possibile che una o entrambe le linee non raggiungano il pozzetto; in tali casi si applicano le seguenti disposizioni:

- A) Pozzetto non preso: alla linea che non ha raggiunto il pozzetto viene attribuito un malus di 100 punti.
- B) Pozzetto preso e non giocato: qualora una linea abbia preso il pozzetto ma non sia riuscita a giocarlo a causa della chiusura della smazzata da parte degli avversari, il valore di tutte le carte contenute nel pozzetto viene conteggiato negativamente.
- C) Pozzetto non preso da entrambe le linee: qualora la smazzata termini senza che alcuna linea abbia raggiunto il pozzetto, non viene applicato alcun malus.

20.3 – Punti positivi e negativi

Sono attribuiti i seguenti bonus e punti:

Burraco sporco	+100 M.P.
Burraco semipulito	+150 M.P.
Burraco pulito	+200 M.P.
Chiusura definitiva	+100 M.P.
Carte giocate	Secondo il loro valore

Sono detratti dal punteggio i seguenti malus e punti:

Pozzetto non preso	-100 M.P.
Pozzetto preso e non giocato	Secondo il valore delle carte contenute
Carte rimaste in mano	Secondo il loro valore
Eventuali penalità	Secondo il valore delle carte coinvolte

Il punteggio finale della linea è dato dalla somma algebrica tra i punti negativi e i punti positivi

20.4 – Punteggi non verificabili

Se, durante la fase di conteggio, un giocatore mescola accidentalmente le carte con il mazzo prima che queste siano state verificate, l'Arbitro interviene per ricostruire, per quanto possibile, la situazione precedente. In tal caso:

- vengono convalidati i punti e i burraco riconosciuti dalla linea avversaria;
- qualora non sia possibile determinare con certezza la composizione dei burraco o di altri punteggi presumibili, l'Arbitro procede all'assegnazione di un punteggio arbitrale.

20.5 – Match points e Victory points

Al termine di ogni smazzata, ciascuna linea procede al conteggio dei punti realizzati; il punteggio conseguito viene espresso in Match Points (M.P.) e rappresenta il totale effettivamente maturato dalla coppia nella smazzata.

Il risultato dell'incontro è determinato dalla differenza tra i M.P. ottenuti dalle due linee.

Tale differenza viene successivamente convertita in Victory Points (V.P.), secondo le scale di conversione riportate nello score ufficiale (Art. 20.7 - Score, correzioni e definitività dei risultati).

Le tabelle di conversione in V.P. sono differenziate in funzione del numero di smazzate e della tipologia previste dall'incontro; sono pertanto previste scale specifiche per incontri su 2, 3, 4 smazzate e incontri a squadre.

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



20.6 – Classifica generale

La classifica generale è data dalla somma di tutti i V.P. ed a parità di V.P. dalla somma dei M.P..

In caso di parità in classifica (stessi V.P. e M.P.), la posizione migliore è assegnata:

- a chi ha vinto lo scontro diretto;
- in assenza di scontro diretto, a chi ha vinto una partita con il punteggio più alto;
- in ulteriore parità, a chi ha perso una partita con il punteggio meno sfavorevole.

20.7 – Score, correzioni e definitività dei risultati

Lo score è il documento ufficiale per la registrazione dei risultati dell'incontro e costituisce lo strumento attraverso il quale vengono comunicati alla Direzione di gara i punteggi acquisiti, ai fini della formazione della classifica.

1) Compilazione e consegna.

Salvo diverso accordo tra i giocatori, la compilazione dello score compete a un componente della linea designata (ovvero la linea che in fase di estrazione casuale di cui all'Art.4.2 - Estrazione casuale delle carte - ha sortito la carta più alta).

Lo score deve riportare correttamente i risultati di ciascuna smazzata e i relativi V.P. e M.P. e deve essere consegnato secondo le modalità e nei termini stabiliti dalla Direzione di gara e sottoscritto da un membro di ciascuna coppia.

2) Errori e rettifiche.

Qualora venga rilevato un errore nella compilazione dello score durante il turno in corso e non sia possibile procedere all'immediata correzione degli abbinamenti, le coppie proseguono regolarmente il gioco; le necessarie rettifiche vengono effettuate al termine del turno.

Qualora l'errore venga rilevato in una fase di gara indipendente dai risultati acquisiti, la Direzione di gara provvede alla semplice rettifica del punteggio.

Qualora, invece, l'errore venga rilevato in una fase di gara dipendente dalla classifica provvisoria, la Direzione di gara dispone:

- a) la prosecuzione regolare del turno in corso;
- b) la rettifica del risultato erroneamente registrato;
- c) l'eventuale adeguamento delle posizioni delle coppie interessate, compatibilmente con la nuova classifica;
- d) ogni ulteriore provvedimento ritenuto necessario per il regolare svolgimento della competizione.

3) Limiti alle rettifiche.

Gli errori relativi allo score segnalati dopo l'inizio del secondo turno successivo a quello cui si riferiscono non sono più suscettibili di rettifica.

Eventuali inesattezze devono essere tempestivamente segnalate all'Arbitro; decorso tale termine, il risultato registrato si intende confermato.

4) – Definitività della classifica.

Trascorsi dieci minuti dalla pubblicazione ufficiale dei risultati senza che siano stati presentati reclami, la classifica si considera definitiva e produce effetti a tutti gli effetti regolamentari.

20.8 – Sistema delle ammonizioni

Il cumulo di due ammonizioni comporta la penalizzazione di 1 V.P..

ART. 21 – TIME-OUT

Con l'annuncio del Time-Out da parte dell'Arbitro, ha inizio l'ultimo giro completo di gioco, a partire dallo scarto del mazziere della smazzata in corso.

Il giro si conclude con lo scarto del giocatore che ha effettuato la distribuzione delle carte; tutti i giocatori del tavolo devono pertanto disporre dello stesso numero di opportunità di gioco.

Casi particolari:

a) Qualora il Time-Out venga annunciato durante la distribuzione delle carte, la smazzata viene regolarmente completata e si procede fino al termine del giro completo.

b) Qualora, al termine del giro completo, nessuna linea abbia realizzato la chiusura:

- il bonus di chiusura non viene attribuito;

- l'eventuale pozzetto non utilizzato viene conteggiato con una penalità di 100 punti, purché l'altra linea abbia regolarmente acquisito il proprio pozzetto.

c) Qualora, al momento dell'annuncio del Time-Out, la distribuzione delle carte non sia ancora iniziata, il gioco termina immediatamente.



SEZIONE QUARTA

ABBANDONO DELLA GARA E RITARDI

ART. 22 – ABBANDONO

22.1 – Abbandono giustificato

È ammessa, nei tornei, la sostituzione di un giocatore o di una coppia che, per comprovate cause di forza maggiore, accertate dal Direttore di Gara, non sia in grado di iniziare o proseguire la competizione. La sostituzione è consentita una sola volta nel corso della manifestazione ed è ammesso, a discrezione del Direttore di Torneo, il rientro del giocatore titolare.

Qualora non sia possibile procedere alla sostituzione, alla coppia che abbandona viene attribuito il punteggio previsto per tavolo incompleto:

- turno da 3 smazzate: V.P. 7 - M.P. -255;
- turno da 4 smazzate: V.P. 7 - M.P. -505;
- incontro a squadre: V.P. 7 - M.P. -555.

Se l'abbandono si verifica nel corso dello svolgimento del turno:

- ad entrambe le coppie viene assegnato il punteggio previsto per tavolo incompleto;
- resta salva l'ipotesi in cui la coppia non colpevole abbia già conseguito, al momento dell'interruzione, un punteggio superiore, che viene in tal caso mantenuto.

Qualora l'abbandono avvenga nell'ultimo turno e l'applicazione del punteggio previsto per l'abbandono possa determinare un vantaggio indebito (es. qualificazioni o premi):

- alla coppia che abbandona viene attribuito: 0 V.P. (M.P. -1505) per le 3 smazzate, 0 V.P. (M.P. -2005) per le 4 smazzate e 0 V.P. (M.P. -2505) per le squadre.
- qualora entrambe le coppie abbandonino, a entrambe viene attribuito lo stesso punteggio relativo ad una coppia che abbandona.

22.4 – Abbandono ingiustificato

In caso di abbandono non giustificato (a titolo esemplificativo: dissidi interni o contestazioni):

- il giocatore o la coppia responsabile è deferito alla Giustizia Sportiva;
- alla coppia non colpevole è attribuito il punteggio per riposo, salvo verifica di un punteggio superiore già maturato al momento dell'interruzione;
- alla coppia colpevole viene assegnata la sconfitta con punteggio di: 0 V.P. (M.P. -1505) per le 3 smazzate, 0 V.P. (M.P. -2005) per le 4 smazzate e 0 V.P. (M.P. -2505) per le squadre.

In tutti i casi di abbandono alle coppie che avrebbero dovuto affrontare la coppia ritirata nei turni successivi viene attribuito il punteggio per riposo; restano validi tutti i risultati già conseguiti nei turni precedenti.

ART. 23 – RITARDO

23.1 – Ritardo alla presentazione del torneo

Qualora le iscrizioni siano già chiuse (per raggiungimento del numero massimo di tavoli o torneo già avviato) e i tavoli risultino completi:

- l'Arbitro può ammettere i giocatori ritardatari esclusivamente se il primo turno è ancora in corso;
 - non è consentito alcun inserimento qualora sia già stata pubblicata la classifica del primo turno e definiti gli accoppiamenti successivi.
-

23.2 – Ritardo durante il torneo

Se una coppia o squadra non risulta pronta all'inizio del turno di gioco, si applicano le seguenti sanzioni:

- fino a 2 minuti: ammonizione;
- da 2:01 a 5 minuti: penalità di 100 M.P.;
- da 5:01 a 10 minuti: ulteriore penalità di 50 M.P.;
- oltre 10 minuti: sconfitta con punteggio da tavolo incompleto.

Le penalità sono sottratte al punteggio complessivo della coppia o squadra colpevole (esempio: punteggio finale 780 M.P. con penalità di 150 M.P. → risultato finale 630 M.P., con conseguente adeguamento dei V.P.).

23.3 – Ritardo di entrambe le coppie

Se entrambe le coppie (o squadre) risultano in ritardo le penalità vengono applicate separatamente. Oltre i 10 minuti, l'incontro è perso da entrambe con attribuzione di:

- a) 7 V.P. - M.P. -255 (3 smazzate);
- b) 7 V.P. - M.P. -505 (4 smazzate);
- c) 7 V.P. - M.P. -555 (squadre).

salvo diversa valutazione dell'Arbitro in caso di possibile vantaggio indebito.

23.4 – Tavolo incompleto e riposo

Il punteggio attribuito per il tavolo incompleto e per il riposo è il seguente:

- turno da 3 smazzate: V.P. 13 - M.P. 255;
- turno da 4 smazzate: V.P. 13 - M.P. 505;
- incontro a squadre: V.P. 13 - M.P. 555.

In presenza di tavolo incompleto ciascuna coppia può usufruire del riposo una sola volta per sessione di gara.

ART. 24 – GIURIA (COMPOSIZIONE)

L'Arbitro comunica, ove possibile, il nominativo dell'Arbitro o della Giuria incaricata dell'esame dei reclami. Tale organo è competente a deliberare in via definitiva e inappellabile.

Qualora non sia possibile costituire una Giuria:

- l'Arbitro assume le funzioni decisionali in via autonoma;
- in presenza di più Arbitri, la funzione di Giuria è attribuita all'Arbitro di categoria superiore o, in subordine, a quello con maggiore anzianità.

I reclami devono essere presentati immediatamente e sono esaminati senza ritardo dalla Giuria competente o dall'Arbitro incaricato.



SEZIONE QUINTA

PRINCIPI GENERALI DI CONDOTTA E FAIR PLAY

Il torneo di Burraco costituisce non solo un evento competitivo, ma anche un momento di aggregazione, socialità e confronto sportivo. La manifestazione deve essere vissuta nel rispetto dei principi di correttezza, lealtà e sana competizione.

Ogni partecipante è tenuto a mantenere un comportamento conforme ai principi del fair play, garantendo il rispetto degli avversari, del proprio compagno di gioco e del contesto di gara.

Ogni giocatore è obbligato a mantenere una condotta improntata alla massima correttezza sportiva, in particolare:

- ✓ nei confronti del proprio compagno di gioco, mediante collaborazione e rispetto reciproco;
- ✓ nei confronti degli avversari, attraverso lealtà e comportamento sportivo;
- ✓ nei confronti dell'Arbitro e degli organi di gara, mediante accettazione delle decisioni assunte.

Il Burraco è riconosciuto come sport della mente; pertanto, è norma di comportamento salutare gli avversari prima e dopo ogni incontro, indipendentemente dall'esito della partita.

Il giocatore del circuito Burraco Happy & Atamai si distingue per il rispetto dei seguenti principi fondamentali:

- ✓ partecipazione al gioco con finalità ludica e sportiva;
- ✓ comportamento improntato alla lealtà;
- ✓ osservanza delle regole e delle decisioni arbitrali;
- ✓ accettazione della sconfitta con spirito sportivo;
- ✓ valorizzazione del gioco come momento di aggregazione;
- ✓ mantenimento di un comportamento corretto ed elegante.

Il rispetto costante di tali principi identifica il giocatore come modello di riferimento all'interno della manifestazione.

Durante lo svolgimento della partita, tutti i partecipanti devono attenersi alle seguenti disposizioni: mantenere costante attenzione allo svolgimento del gioco;

- ✓ evitare conversazioni o commenti non pertinenti all'azione di gara;
- ✓ non rallentare intenzionalmente il ritmo di gioco per trarne vantaggio;
- ✓ astenersi dall'esprimere approvazione o disapprovazione rispetto alle giocate del compagno;
- ✓ evitare qualsiasi forma di comunicazione, verbale o non verbale, atta a suggerire giocate al compagno;

-
- ✓ non assumere comportamenti o atteggiamenti idonei a trasmettere informazioni indirette;
 - ✓ non alterare volontariamente i tempi di gioco al fine di influenzare gli avversari;
 - ✓ mantenere le carte sempre visibili, disposte a ventaglio sopra il tavolo (è consentito l'appoggio sul tavolo);
 - ✓ disporre le carte in modo chiaro e ordinato in fase di conteggio, per consentire la verifica agli avversari;
 - ✓ non manipolare le proprie carte durante il turno del compagno;
 - ✓ non richiedere informazioni sul numero delle carte al di fuori del proprio turno, salvo casi di irregolarità;
 - ✓ accettare con serenità le decisioni arbitrali e le eventuali sanzioni;
 - ✓ è vietata la pratica dello "spillaggio", consistente nella visione impropria della carta appena pescata.

La violazione delle norme di comportamento e fair play comporta l'applicazione di sanzioni disciplinari, commisurate alla gravità dell'infrazione, tra cui: ammonizione e penalità tecnica.



SEZIONE SESTA

“INTERNAZIONALE”

Il presente Codice di Gara del Burraco Internazionale si ispira ai medesimi principi del Burraco Standard. Le disposizioni che seguono derogano alle norme generali esclusivamente per gli aspetti qui espressamente disciplinati.

✓ **Composizione del tallone**

Le ultime due carte del tallone devono essere disposte trasversalmente rispetto allo stesso, al fine di evidenziarne l'esaurimento. La smazzata termina con la pesca della terzultima carta.

✓ **Combinazioni**

Sono consentite esclusivamente le combinazioni di 3 e le combinazioni di Assi; è vietata l'apertura di qualsiasi altra combinazione. L'infrazione comporta:

- a) l'applicazione delle disposizioni previste dal presente Codice;
- b) l'attribuzione della qualifica di carte penalizzate alle carte indebitamente utilizzate, con obbligo di scarto secondo norma;
- c) l'immediata conclusione del turno del giocatore.

✓ **Raccolta dal monte degli scarti**

La raccolta del monte degli scarti è consentita esclusivamente qualora il giocatore sia in grado:

- a) di legare almeno una carta a giochi già aperti oppure
- b) di effettuare una nuova apertura.

Le carte necessarie possono trovarsi già nel ventaglio del giocatore oppure essere acquisite mediante la raccolta del monte degli scarti.

✓ **Utilizzo delle carte raccolte**

Le carte raccolte dal monte degli scarti devono essere mantenute coperte sul tavolo e possono essere inserite nel ventaglio soltanto dopo l'effettuazione di almeno un gioco valido.



✓ Irregolarità nella raccolta

1) Infrazione rilevata prima dello scarto.

Qualora il giocatore non utilizzi almeno una carta, già posseduta o raccolta dal monte degli scarti, ai fini dell'apertura o della legata dichiarata:

a) il monte degli scarti viene ricostituito;

b) il giocatore, al proprio turno, è tenuto esclusivamente a pescare e a effettuare lo scarto, senza compiere ulteriori azioni.

2) Infrazione rilevata dopo lo scarto

a) lo scarto effettuato resta valido;

b) Il monte degli scarti viene ricostituito;

c) al turno successivo, il giocatore colpevole può esclusivamente pescare e scartare.

3) Errore sanato

Qualora il giocatore raccolga e scarti senza effettuare alcun gioco e l'avversario abbia nel frattempo effettuato la pesca o la raccolta, l'irregolarità si considera sanata.

✓ Chiusura definitiva

La chiusura è valida esclusivamente qualora la linea abbia realizzato almeno un Burraco Pulito. In difetto, si applicano le disposizioni di cui all'Art. 19 – Chiusura della smazzata.

✓ Tempi di gioco

Turno di 2 smazzate: 32 minuti.

Turno di 3 smazzate: 42 minuti.

Turno di 4 smazzate: 52 minuti.



Aggiornato a Settembre 2006