F.I.Bur.

Federazione Italiana Burraco

CODICE DI GARA

EDIZIONE IN VIGORE DAL 1° MARZO 2019

Aggiornato al 15/05/19

LO SCOPO DEL CODICE

Il Codice non punisce il dolo, ma è destinato a definire la corretta procedura e a provvedere agli adeguati rimedi per ogni infrazione alla condotta di gioco, 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.

Sommario

❖ Definizioni			Pag.	3
❖ Preliminari			Pag.	9
Art.	1	Mazzo di carte	Pag.	9
Art.	2	Composizione dei tavoli – Gli accoppiamenti	Pag.	9
Art.	3	Preparazione e svolgimento del gioco	Pag.	10
Art.	4	Mazziere - Mescolatura - Distribuzione - Composizione pozzi	Pag.	11
Art.	5	Irregolarità del mazzo di carte	Pag.	12
Art.	6	Turni di gioco: tempi	Pag.	13
❖ Svolgimento del gioco			Pag.	14
Art.	7	Procedure e tempi di gioco	Pag.	14
Art.	8	Pesca dal tallone	Pag.	15
Art.	9	Raccolta dal monte	Pag.	15
Art.	10	Jolly e Pinelle	Pag.	16
Art.	11	Sequenze	Pag.	17
Art.	12	Combinazioni	Pag.	18
Art.	13	Burraco	Pag.	18
Art.	14	Scarto delle matte	Pag.	19
Art.	15	Time Out	Pag.	19
Art.	16	Stallo	Pag.	19
Art.	17	Chiusure (tipologie e bonus)	Pag.	20
Art.	18	Conteggio dei punti	Pag.	20
Art.	19	Score compilazione e consegna	Pag.	21
Art.	20	Errori e correzioni	Pag.	21
❖ Irregolarità			Pag.	23
Art.	21	Irregolarità	Pag.	23
Art.	22	Suggerimento	Pag.	24
Art.	23	Pozzo	Pag.	25
Art.	24	Carta esposta	Pag.	26
Art.	25	Carta penalizzata	Pag.	27
Art.	26	Carta fantasma	Pag.	27
Art.	27	Carte giocate irregolarmente	Pag.	28
Art.	28	Lancio e passaggio di carte	Pag.	29

Art.	29	Aperture errate	Pag.	31
Art.	30	Mancata pesca o raccolta	Pag.	31
Art.	31	Pesca/raccolta fuori turno	Pag.	32
Art.	32	Gioco fuori turno	Pag.	35
Art.	33	Apertura di combinazioni uguali	Pag.	35
Art.	34	Chiusura con scarto e mancanza di burraco	Pag.	36
Art.	35	Chiusura con scarto della matta	Pag.	36
Art.	36	Chiusura senza scarto	Pag.	36
Art.	37	Mancato conteggio dei punti	Pag.	37
Art.	38	Tempi di gioco	Pag.	37
❖ Abbandono della gara – Ritardi			Pag.	38
Art.	39	Sostituzioni – Abbandono	Pag.	38
Art.	40	Ritardi	Pag.	40
Art.	41	Interruzione di un torneo	Pag.	40
❖ I poteri dell’Arbitro			Pag.	41
❖ Norme comportamentali			Pag.	42
❖ Burraco a tre o cinque giocatori			Pag.	43
❖ Tavoli provvisti di separè e paramani			Pag.	43

Definizioni

***Andare* a pozzo "in diretta"**

- Prendere il pozzo senza effettuare lo scarto

Angolista

- La persona che assiste ad una partita di burraco, nei pressi del tavolo (i giocatori possono chiedere all'angolista di allontanarsi)
- Nei tornei Nazionali e Regionali la presenza dell'Angolista è vietata

***Aprire i* giochi**

- Rilasciare 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 burrachi e dalla chiusura

***Burraco* pulito**

- Insieme, senza jolly o pinella, di sette o più carte in combinazione o in sequenza

Burraco "semipulito"

- Un burraco si definisce semipulito quando:
  - la sequenza comprende un jolly o pinella che preceda o segua almeno sette carte;
  - la combinazione è composta da almeno 8 carte compreso il jolly o la pinella

Burraco sporco

- Combinazione di 7 o più carte compreso il Jolly o la pinella oppure sequenza formata da 7 o più carte in cui è compreso il Jolly o la pinella

Carta Eccedente

- Si definisce eccedente la carta che figuri incompatibile nei giochi nei quali sia stata inserita, volontariamente od involontariamente o ai quali venga legata

Carta Esposta

- Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è esposta in maniera tale da poter essere vista dal compagno o che sia stata dichiarata

Carta Fantasma

- Si definisce "fantasma" la carta rinvenuta accidentalmente in un gioco aperto o preesistente o che si accompagna allo scarto

Carta Giocata

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

Carta Penalizzata

- Si definisce "penalizzata" la/e carta/e che, giocata/e impropriamente, deve/ono essere scartata/e secondo norma o conteggiata/e 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 è più possibile aggiungervi carte fino al termine della smazzata

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 chiaramente la collocazione delle carte che si appresta a giocare

Fare gioco

- Per "fare gioco" si intende: legare carte, aprire combinazioni o sequenze

Gioco

- Il complesso delle giocate effettuate

Irregolarità

- L'infrazione delle norme stabilite dal Codice

Lancio

- L'azione del giocatore che lanci le carte al fine di legarle o di aprire nuovi giochi Lanciare la o le carte significa lasciarle dalla mano prima di averle appoggiate sul tavolo

Legare

- Aggiungere una o più carte ad un gioco esistente; nel caso in cui un giocatore nel legare la o le carte al gioco, la/e appoggia in direzione dello stesso lasciando però uno spazio, detta/e carta/e se non preceduta/e da una chiara dichiarazione, non è/sono considerate legate.

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 pre-mescolare e distribuire le carte

Mescolatura

- L'azione di cambiare più volte l'ordine delle carte.
  Solo il mazziere (per primo) e colui che deve fare i pozzi (per secondo) devono mescolare; gli altri giocatori non possono mescolarle.
- Non si può mescolare alzando e ricomponendo una o più volte il mazzo.
- In caso di provati impedimenti, il giocatore che non può mescolare le carte, previa autorizzazione del direttore di gara, può in sua vece delegare il proprio compagno.
- Esempi delle sole mescolature consentite:

N.B. è consentito sfilare l'ultima carta ed inserirla al centro del mazzo, per evitare che la stessa possa essere stata vista durante la mescolatura, al solo giocatore che deve fare i pozzi.

Monte degli scarti

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

Partita

- Insieme delle smazzate

Pescare

- Sollevare la prima carta coperta del tallone

Pozzo

- Insieme delle 11 carte coperte estratte dal fondo del tallone

***Punteggio* arbitrale**

- E' un punteggio attribuito dall'Arbitro

Punti

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

Raccogliere

- Sollevare le carte dal monte degli scarti

Risarcimento

- Punti da attribuire alla coppia danneggiata

Sanare

- Rendere valido un gioco errato

***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

- Parte della partita (es. una partita da 4 smazzate)

Stallo

- Situazione prolungata nella quale i quattro giocatori si limitino ad effettuare il cosiddetto "cambio di carta" senza mai pescare, aprire nuovi giochi e legare carte a giochi esistenti

Tagliare

- L'azione obbligatoria del mazziere il quale deve tagliare sollevando circa la metà del mazzo.

Tallone

- Le carte residue da porre al centro del tavolo coperte, dopo la distribuzione e la composizione dei 2 pozzi

Tavolo "incompleto"

- E' il tavolo occupato da una sola coppia

Time Out

- La fase rimanente di gioco che segue l'annuncio dell'Arbitro

Tempo di gioco

- Il tempo a disposizione dei giocatori per terminare il turno

Turno

- La parte di una sessione giocata senza spostamento dei giocatori

Turno (proprio turno di gioco)

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

Ultimo gioco effettuato

- Per ultimo gioco effettuato si intende l'insieme delle carte che costituiscono la combinazione o la sequenza che per ultima è stata aperta oppure l'ultima carta legata, anche se questa fa parte di una serie di carte legate insieme
  (esempio al gioco 5 ♥ 6 ♥ 7♥ lego 8 ♥ 9 ♥ e 10 ♥ . Il 10 ♥ è l'ultima carta legata)

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 a prescindere dal colore

N.B. I Jolly ed i 2 sono carte che hanno una particolare valenza

Valore delle carte

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

ART. 2 – COMPOSIZIONE DEI TAVOLI

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 la formazione della stessa all'inizio di ogni partita
- Nei **tornei individuali (uno contro uno)** ogni giocatore si iscrive **singolarmente** e cambia avversario ad ogni turno
- Nei **tornei gialli** ogni giocatore si iscrive singolarmente e cambia compagno ad ogni turno

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

- a scelta dell'Arbitro

- in base all'ordine di iscrizione
- per sorteggio
- per categorie

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

- Sistema DANESE PURO
  (primo classificato contro secondo, terzo contro quarto etc.)
- 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)

Se una o più coppie in qualsiasi fase del torneo siede/ono ad un tavolo che non corrisponde alla posizione assegnata ed ha/hanno iniziato il gioco (con la pesca o raccolta del giocatore di mano), la partita proseguirà regolarmente ed il punteggio acquisito sarà valido; l'Arbitro sala conti provvederà ad inserire il punteggio con il sistema manuale; le coppie che hanno sbagliato a sedersi al tavolo saranno ammonite. Nel turno successivo riprenderanno la posizione normalmente spettante

ART. 3 – PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prima di iniziare il gioco i giocatori prendono e scoprono una carta dai due mazzi di carte posti coperti sul tavolo.

Il giocatore che solleva 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 sollevato la carta più bassa.

A parità di valore di carta sollevata vale la gerarchia dei semi. Nel caso in cui due giocatori prendano carte di medesimo valore e seme ivi compresi i jolly, essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, sollevano 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, provvedere al ripristino.

ART. 4 – MAZZIERE - MESCOLATURA, DISTRIBUZIONE DELLE CARTE E COMPOSIZIONE DEI POZZI

Il giocatore che deve fare i pozzi ed il mazziere sono le sole persone che **devono** mescolare le carte; gli altri giocatori non possono mescolarle.

ll mazziere è il primo a mescolare le carte che verranno poi mescolate definitivamente dal giocatore che deve fare i pozzi.

Terminata la mescolatura il mazziere taglierà il mazzo sollevandone **obbligatoriamente** circa la sua metà (se il mazziere ne solleva vistosamente un numero eccessivo o inferiore rispetto alla metà ed il giocatore che le riceve se ne accorge, il mazziere è obbligato a risollevare, se invece non ci si accorge verranno aggiunte le carte mancanti sia per la distribuzione che per i pozzetti) e le consegnerà al giocatore che deve fare i pozzi; con le carte restanti inizierà la distribuzione delle 11 carte rilasciandone una alla volta in senso orario (se si verifica che mancano alcune carte per la distribuzione, queste verranno prese dalla parte superiore delle carte che ha in mano, o che ha rilasciato sul tavolo, il giocatore che sta formando o ha formato i pozzi). Contemporaneamente il giocatore alla destra del mazziere, con le carte ricevute dal mazziere ed iniziando dall'ultima, formerà due pozzi da 11 carte ciascuno alternandole una per volta (se si verifica che mancano alcune carte per la formazione dei pozzi, queste verranno prese dalla parte inferiore delle carte con cui il mazziere sta effettuando o ha effettuato la distribuzione). I due pozzi saranno ricomposti sovrapponendoli, facendo in modo che il pozzo completato per ultimo sia il secondo ad essere giocato, ponendolo quindi al di sotto dell'altro. I pozzi così formati, ed obbligatoriamente ricontati, dovranno essere collocati sotto lo score.

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

Nel caso in cui uno dei quattro giocatori salti il ruolo di mazziere ed il tavolo confermi ciò, dovrà fare le carte nel momento in cui viene rilevato il fatto.

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 del 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 delle carte (es. in senso antiorario) e ciò viene fatto rilevare durante la distribuzione stessa, si procederà ad una nuova distribuzione.

Nel caso in cui:

- una carta sia vista nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzi o prima dell'inizio del gioco, si procederà con una nuova distribuzione (pertanto tutta l'operazione di mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzi sarà ripetuta).

- durante una fase di gioco una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, queste dovranno essere ricoperte lasciandole nella stessa posizione. Il gioco proseguirà regolarmente.

Le carte vanno tenute in mano aperte a ventaglio o poggiate sul tavolo, sempre a ventaglio.

Nella presa del pozzo, le carte devono essere portate tutte in mano, anche una alla volta (senza alterare i tempi di gioco) e **poi** sistemate e giocate.

All'inizio del turno le due linee dovranno dichiarare chi dei due componenti la coppia terrà davanti a se i giochi aperti; questa decisione varrà per tutte le smazzate del turno

ART. 5 – IRREGOLARITA' DEL MAZZO DI CARTE

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 il gioco é iniziato con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di mano, 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.

N.B. Nel caso in cui il mazzo contenga una o più carte eccedenti, (es. tre k ♥), la/le stesse possono far parte della stessa combinazione

ART. 6 – TURNI DI GIOCO: TEMPI

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

Turni	da	2 Smazzate	Tempo 25’ a turno
Turni	da	3 Smazzate	Tempo 30’ a turno
Turni	da	4 Smazzate	Tempo 42’ a turno

E’ facoltà della Direzione di Gara, nei tornei di Circolo e/o Federali, previa comunicazione, abbassare i tempi dei turni non oltre i due minuti dalle tabelle sopra esposte.

I giocatori non possono chiedere all’Arbitro alcuna informazione sul tempo che resta da giocare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

ART. 7 – PROCEDURE E TEMPI DI GIOCO

Al via dell'Arbitro il mazziere può scoprire la prima carta coperta del tallone previo conteggio da parte dei giocatori delle carte distribuite.

Il gioco inizia con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di mano.

Eventuali anomalie riscontrate prima dell'inizio del gioco comporteranno una nuova distribuzione.

Non sarà più possibile sanare eventuali anomalie dopo che il giocatore di mano abbia pescato o raccolto; la pesca e la raccolta infatti sanano ogni irregolarità precedente

Nelle smazzate successive, rimane l'obbligo da parte del mazziere di scoprire la carta del tallone solo dopo essersi accertato della giusta distribuzione delle 11 carte che dovranno essere contate coperte da parte dei giocatori del tavolo.

La mano avrà inizio con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di turno.

Il proprio tempo di gioco è pertanto costituito dalle seguenti azioni:

- **pescare** dal tallone o **raccogliere** dal monte degli scarti
  (Se si solleva una carta dal tallone, anche senza vederla, o dal monte degli scarti, la scelta di pescare o raccogliere diventa definitiva)

- **aprire giochi** e/o **legare carte**

- **scartare** (dopo lo scarto nessuna azione è più possibile)

I giochi saranno aperti come segue:

- **Combinazioni art. 12**

- **Sequenze art. 11**

Eventuali giochi aperti, formati da minimo tre carte, che si sovrappongono a giochi esistenti che non possono contenerli, saranno considerati validi e nessuna

penalità sarà applicata.

ART. 8 – 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:

Carta pescata

Carta non pescata

- la prima spetta al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco
- la seconda viene ricollocata sul tallone e sarà fatta visionare dall'Arbitro all'avversario che segue, indifferentemente se sia stata vista o meno, il quale al proprio turno potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte.

Ispezione del tallone

Quando nel tallone sono presenti poche carte, il solo giocatore di turno ha facoltà di ispezionare il tallone muovendo le carte che lo compongono senza cambiarne l'ordine e senza alzarle; se il tallone viene ispezionato dal giocatore non di turno sarà considerato un illecito suggerimento e quindi sarà la coppia avversaria che dovrà decidere l'azione di pesca o raccolta che dovrà effettuare l'avversario di turno.

ART. 9 – RACCOLTA DAL MONTE

Avvicinare a sè le carte del monte degli scarti, senza alzarle, equivale ad ispezionare il monte degli scarti e quindi non obbliga il giocatore alla raccolta, ma se si solleva anche parzialmente il dorso di una carta, non si può cambiare decisione

Ispezione del monte degli scarti

Raccolta dal monte degli scarti

Se il giocatore che avvicina a se le carte fa gioco:

- utilizzando una carta già in suo possesso, sarà sanzionato per gioco effettuato senza preventivamente raccogliere o pescare e quindi penalizzato secondo l'art. 30;

Se il giocatore che avvicina a se le carte fa gioco:

- aprendo un gioco utilizzando una o più carte presenti nel monte degli scarti sollevandola/e (quindi la raccolta è effettuata) questi potranno essere completati con le carte in proprio possesso ed il gioco proseguirà normalmente

Se il giocatore nel raccogliere le carte dal monte degli scarti ne lascia una sola

- questa costituirà automaticamente lo scarto.

Se il giocatore nel raccogliere le carte dal monte degli scarti ne lascia 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.

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 deve riprendere in mano la carta indebitamente scartata e scartare quindi un'altra carta in proprio possesso utilizzando, all'occorrenza, una delle carte dell'ultimo gioco effettuato. Le restanti carte, se non formano un valido gioco, sono da considerare carte esposte.

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

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 e nella posizione in cui sono state collocate (anche nel proprio tempo di gioco). Unica eccezione il caso in cui viene calata tutta insieme una sequenza composta da tre o più di tre carte con la presenza di due pinelle di cui una facente le veci di due naturale; in questo caso se il due naturale e la pinella sono state invertite, si considera il disordine della sequenza e quindi possono essere tra esse scambiate.

Esempio 1:
A terra è presente il gioco:
2 ♠, 3 ♠ 4 ♠ 5 ♠ 6 ♠,
il giocatore di turno sposta il 2 ♠ sopra il 6 ♠ ed aggiunge 8 ♠,
a questo punto il 2 ♠ non potrà essere più spostato da quella posizione se non dal 7 ♠ anche nel proprio turno di gioco.

Esempio 1

Esempio 2

Esempio 2:
A terra 2 ♠, 3 ♠ 4 ♠ 5 ♠ 6 ♠,
il giocatore di turno sposta il 2 ♠ sopra al 6 ♠ ma, senza aggiungere 8 ♠ lo riporta nella sua posizione di due naturale ed aggiunge un jolly ed 8 ♠. Il gioco è regolare.

Esempio 3

Esempio 3:
Il giocatore apre 2 ♦, 2 ♠ 3 ♦,
il gioco è valido in quanto c'è stata solamente un'inversione di carte (come se un giocatore avesse aperto 5 ♦ 4 ♦ 6 ♦)

Le matte libere vanno collocate sempre nella posizione più bassa vicino al giocatore.

Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.

ART. 11 – SEQUENZE

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

Se l'insieme delle carte non è ordinato ma forma comunque un gioco valido, si può ordinare in qualsiasi momento della smazzata senza alcuna penalità, tranne nel tempo di gioco del proprio compagno. In tal caso il riordino viene considerato suggerimento (art. 22) e l'Arbitro interverrà ammonendo il giocatore colpevole ed invitando il giocatore di turno allo scarto.

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

A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 –10 – J – Q – K – (2) o (jolly)

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

ART. 12 – COMBINAZIONI

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

ART. 13 – BURRACO

Si definisce burraco una sequenza o una combinazione di almeno 7 carte

- **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. Ai fini del punteggio vale 200 punti.

- **Burraco Semipulito**
  Il 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.

  Viene evidenziato mettendo la penultima carta scoperta di traverso. 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. Ai fini del punteggio vale 100 punti.

ART. 14 – SCARTO DELLE MATTE

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

ART. 15 – TIME OUT

Quando l'Arbitro chiama il TIME OUT, il giro finale inizia dal giocatore che in quella smazzata è stato servito e termina al mazziere.

Se il giocatore che ha iniziato la mano ha già pescato o raccolto, il giro finale inizierà sempre da lui, ma al giro successivo.

Esempi:

- Il giocatore A è il mazziere. L'Arbitro chiama il time out mentre è di turno il giocatore C o il giocatore D. Il giro finale parte dal giocatore B e termina al giocatore A

- Il giocatore A è il mazziere. L'Arbitro chiama il time out mentre è di turno il giocatore A. Il giro finale parte dal giocatore B e termina al giocatore A

- Il giocatore A è il mazziere. L'Arbitro chiama il time out mentre è di turno il giocatore B. Il giro finale parte dal giocatore B al giro successivo e termina al giocatore A

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 e cioè prima che il giocatore di turno peschi o raccolga, si effettuerà un giro completo.

Se il TIME OUT fosse annunciato durante una fase di conteggio dei punti, compilazione dello score o comunque prima che il mazziere abbia iniziato la distribuzione delle carte, il gioco termina.

ART. 16 – STALLO

L'Arbitro chiamato al tavolo, senza tener conto di quello che è avvenuto fino al

suo arrivo, invita il giocatore di turno a giocare. Se i quattro giocatori, in sua presenza, fanno il solo cambio carta (senza aprire nuovi giochi o legare carta/e) dichiara lo stallo ed interrompe la smazzata.

ART. 17 – CHIUSURE (TIPOLOGIE E BONUS)

Con Bonus di 100 punti se:
una linea è "andata a pozzo", ha realizzato almeno un burraco e uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

Senza Bonus di 100 punti se:

1 - le carte componenti il tallone 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)

2 - 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:

PUNTI POSITIVI	Burraco Pulito	200 punti
	Burraco Semipulito	150 punti
	Burraco Sporco	100 punti
	Chiusura	100 punti
	Carte giocate	Valore intrinseco dei giochi aperti secondo il valore delle carte che li compongono da calcolare all'atto del punteggio
PUNTI NEGATIVI	Pozzo non preso	100 punti
	Pozzo preso e non giocato	Valore delle carte del pozzo
	Valore delle carte non giocate	
	Valore delle carte penalizzate	
	Valore delle carte giocate irregolarmente	

Se entrambe le linee non hanno preso il pozzo, questo non sarà conteggiato.

Al termine della smazzata nel contare i punti onde consentire all'avversario di controllarne l'esattezza, disporre le carte in linea verticale, o orizzontale (ogni 100 punti).

LE TABELLE

Le tabelle, riprodotte sullo 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 MP		Victory Points
0	40	10 - 10
45	120	11 - 9
125	200	12 - 8
205	300	13 - 7
305	400	14 - 6
405	500	15 - 5
505	620	16 - 4
625	740	17 - 3
745	870	18 - 2
875	1000	19 - 1
OLTRE	1000	20 - 0

PARTITA SU 3 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	50	10 - 10
55	150	11 - 9
155	250	12 - 8
255	350	13 - 7
355	500	14 - 6
505	650	15 - 5
655	800	16 - 4
805	1000	17 - 3
1005	1250	18 - 2
1255	1500	19 - 1
OLTRE	1500	20 - 0

PARTITA SU 4 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	100	10 - 10
105	300	11 - 9
305	500	12 - 8
505	700	13 - 7
705	900	14 - 6
905	1100	15 - 5
1105	1300	16 - 4
1305	1500	17 - 3
1505	1700	18 - 2
1705	2000	19 - 1
OLTRE	2000	20 - 0

PARTITA A SQUADRE		
Differenza MP		Victory Points
0	150	10 - 10
155	350	11 - 9
355	550	12 - 8
555	800	13 - 7
805	1050	14 - 6
1055	1300	15 - 5
1305	1600	16 - 4
1605	1900	17 - 3
1905	2200	18 - 2
2205	2500	19 - 1
OLTRE	2500	20 - 0

ART. 19 – SCORE - COMPILAZIONE E CONSEGNA

La compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha sollevato la carta più alta.

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente per coppia e consegnato all'Arbitro da un giocatore della coppia o della squadra che ha vinto.

Qualora lo score non venga consegnato (lasciato sul tavolo) la coppia preposta alla consegna verrà penalizzata di 1 V.P.

Se lo score venie smarrito, sarà assegnato un punteggio di 7 a 7; se lo score smarrito rinviene sarà assegnato il punteggio trascritto, fatta eccezione se si è nella fase suddivisa in gironi di merito.

ART. 20 – ERRORI E CORREZIONI

Se consegnato lo score si rileva un errore nella stesura, si procederà alla

correzione purché l’errore venga evidenziato prima che l’Arbitro abbia esposto la nuova posizione ai tavoli, previa conferma della coppia avversaria.

Se l’errore viene fatto rilevare dopo che l’Arbitro ha esposto la nuova posizione ai tavoli, questo potrà essere corretto solamente al turno successivo e sempre previa conferma della coppia avversaria; per il solo errore del computerista è possibile modificare la posizione ai tavoli esposta.

Nei tornei che prevedono la suddivisione in gironi, ai giocatori sarà mostrata una classifica provvisoria per verificarne l’esattezza per un tempo pari a 10 minuti. Trascorsi i 10 minuti, la classifica diverrà definitiva, nessuna variazione potrà essere effettuata e si procederà quindi alla suddivisione in gironi.

Alla fine dell’ultimo turno sarà esposta la classifica finale del torneo. I giocatori avranno a disposizione 10 minuti per verificarne l’esattezza e segnalare eventuali errori. Trascorsi i 10 minuti la classifica diverrà definitiva e si procederà alla premiazione del torneo.

IRREGOLARITA’

Procedura

Se durante il gioco viene commessa dagli avversari una irregolarità o presunta tale, i giocatori possono chiamare l’Arbitro al tavolo.

Il compagno di chi ha commesso una irregolarità o presunta tale solo dopo lo scarto di quest’ultimo può chiamare l’Arbitro o rilevare al tavolo l’errore.

Se l’intervento arbitrale non convince qualcuno dei giocatori del tavolo, questo ha diritto di richiedere l’intervento di un secondo Arbitro di pari grado o superiore al primo.

Perdita del diritto alla penalità

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

Se i giocatori, di fronte ad una irregolarità scelgono di non chiamare l’Arbitro al tavolo, il loro operato non sarà in seguito riconosciuto.

- Esempio: Il giocatore di turno fa gioco calando 3 quattro senza preventivamente pescare o raccogliere. Tutti e quattro i giocatori concordano che il giocatore colpevole debba pescare o raccogliere e scartare congelando temporaneamente i 3 quattro. Al turno del compagno del giocatore colpevole, questi lega un quattro al palo temporaneamente congelato. L’Arbitro chiamato al tavolo per questa infrazione, non potrà che rendere valido il quattro, in quanto il congelamento temporaneo del palo non è stato effettuato dall’Arbitro e quindi è a tutti gli effetti, libero.

ART. 21 – IRREGOLARITA’

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

E’ fatto divieto al compagno di chi sta giocando la mano qualsiasi commento ai giochi effettuati, muovere le proprie carte, rilevare eventuali errori commessi, chiamare l’Arbitro se non dopo lo scarto.

In difetto l’Arbitro non permetterà di proseguire nel gioco e non sarà possibile sanare eventuali giochi errati.

❖ Alcuni esempi:

- Il giocatore cala un gioco errato o incompleto; se il compagno rileva l'errore il giocatore non potrà sanarlo e le carte componenti quel gioco saranno considerate carte penalizzate

- Il giocatore realizza il **PRIMO** burraco e non lo segna o non lo dichiara e il compagno lo fa rilevare (verbalmente o girando la carta nel caso in cui tenga lui stesso le carte):

  a) Nel caso in cui il giocatore prima di realizzare il burraco, cali dei giochi o leghi delle carte quindi realizza il burraco restando con in mano la sola carta di scarto, l'Arbitro convaliderà la chiusura ed ammonirà la linea colpevole

  b) Nel caso in cui il giocatore dopo aver realizzato il burraco cali altri giochi o leghi carte, l'Arbitro al momento dell'illecito suggerimento farà interrompere il gioco; i giochi calati prima dell'illecito suggerimento sono giochi validi, anche in fase di chiusura, mentre i giochi calati dopo il suggerimento sono temporaneamente congelati Il giocatore colpevole del suggerimento al suo turno potrà giocare regolarmente ed eventualmente chiudere utilizzando il burraco che comunque è valido e non congelato

- Il giocatore segna erroneamente il **PRIMO** burraco aggiungendo la sesta carta ed il compagno lo fa rilevare, l'Arbitro interviene interrompendo il gioco, ammonendo la linea colpevole.

- Il giocatore segna il **PRIMO** burraco con la sesta carta, estrae dal ventaglio una carta o un gioco completo rimanendo con una carta e si appresta a chiudere. Se il suggerimento del compagno avviene in questa fase, l'Arbitro interverrà facendo chiudere il giocatore colpevole ed applicando l'articolo di chiusura senza burraco

ART. 22 – SUGGERIMENTO

Inteso sia come azione verbale che gestuale, implicita od esplicita, il suggerimento è penalizzato dall'Arbitro con l'ammonizione al giocatore colpevole.

Il giocatore che ha ricevuto l'illecito suggerimento dovrà compiere l'azione contraria a quanto suggerito.

Nel caso in cui il suggerimento riguardi il posizionamento di un Jolly su una sequenza ed il giocatore ha già fatto gioco in tal senso, il Jolly sarà considerato carta esposta ma non giocabile su quel palo.

Ricordare al compagno che è il suo turno di gioco è considerato suggerimento ed in questo caso l'Arbitro interverrà facendo scegliere agli avversari se il giocatore che ha ricevuto l'illecito suggerimento debba pescare o raccogliere; il giocatore dopo la pesca o la raccolta potrà fare gioco normalmente.

Se il giocatore è andato a pozzo al volo ed il compagno ricorda che deve giocare, l'Arbitro interverrà invitando il giocatore ad effettuare lo scarto senza effettuare nessun gioco.

ART. 23 – POZZO

I pozzi, impilati, devono essere posizionati sotto allo score previo ulteriore conteggio da parte del giocatore che li ha composti.

Nel caso in cui durante la consegna del pozzo accidentalmente si dovesse scoprire una o più carte, non è prevista alcuna penalità e si prosegue normalmente

Il pozzo deve obbligatoriamente essere contato e consegnato da un giocatore della coppia avversaria pena ammonizione di entrambe le coppie da parte dell'Arbitro, anche se casualmente ne ravvede l'irregolarità (il giocatore che da solo prende il pozzo senza farselo consegnare da uno degli avversari anche con il loro accordo); il secondo pozzo va contestualmente contato, se risultano in questo carte eccedenti o mancanti sarà regolarizzato: le eventuali carte eccedenti del secondo pozzo saranno tolte "da sotto"

Nella consegna del primo pozzo, in caso di erroneo conteggio, se anche una sola carta viene vista, il gioco prosegue.

Se i pozzi cadono a terra si raccolgono le carte, si mescolano e si ricompongono i pozzi; la mescolatura sarà effettuata dall'Arbitro

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).

- **Pozzi visti fuori turno**

  Il giocatore che prende il pozzo "con lo scarto" potrà visionarlo dopo che il suo compagno avrà scartato.
  Nel caso in cui egli veda prima le carte del pozzo, l'Arbitro ammonirà il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata infrazione, la linea verrà penalizzata di 1 V.P. in classifica generale (ciò non comporta

alcun vantaggio per l'altra linea).
Non si può ricordare preventivamente al compagno che si appresta a giocare il pozzo 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. 30 (mancata pesca) e pertanto saranno applicate le penalità del caso.

- **Erronea presa di pozzo**

Se viene preso il pozzo "in diretta" non più spettante perché già preso dal compagno si applica l'art. 36 (chiusura senza scarto); se viene preso con lo scarto la chiusura è valida e in mancanza di burraco, si applica l'art. 34. Il pozzo preso erroneamente viene rimesso a posto.

Se si verifica che un giocatore vada a pozzo in diretta effettuando un gioco errato e giochi una o più carte, scarto compreso, e l'errore viene fatto rilevare prima della pesca o raccolta dell'avversario, l'Arbitro interverrà ricomponendo il pozzo e facendo scartare secondo norma le carte del gioco errato. L'eventuale pesca o raccolta dell'avversario sana l'erronea presa del pozzo (il pozzo non verrà ripristinato e tutti i giochi con esso effettuato saranno resi validi) il gioco errato sarà congelato definitivamente ed i punti conteggiati negativi.

Se si verifica che una coppia, giocato il proprio pozzo, per errore prenda anche l'altro e giochi anche una sola carta, l'Arbitro interviene ricomponendo il secondo pozzo anche con le carte già giocate e giudicando, a seconda dei casi, la chiusura del giocatore (articoli di chiusura). Stessa penalità sarà applicata anche nel caso in cui la predetta infrazione comprenda lo scarto, ma non la pesca dell'avversario successivo

Se si verifica che una coppia abbia giocato due pozzi e ciò venga rilevato solamente in una successiva fase di gioco, i giochi calati con il secondo pozzo sono validi. Alla coppia che non ha a disposizione il pozzo e chiude per presa pozzo, anche al volo, saranno accreditati i 100 punti di bonus della chiusura, più gli eventuali burrachi realizzati (se non hanno il burraco saranno accreditati i 100 punti di chiusura più ulteriori 100 punti di bonus come punteggio arbitrale)

ART. 24 – CARTA ESPOSTA

Si definisce tale la carta che estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente sia

stata esposta in maniera tale da poter essere vista dal compagno, oppure quando un giocatore dichiari una carta in suo possesso. La carta vista solo dagli avversari non è considerata esposta

La/e carta/e esposta/e va/vanno giocata/e durante il tempo di gioco utile del colpevole, legandola/e a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi; se non è possibile o se non la/e si vuole giocare, sarà/anno considerata/e carta/e penalizzata/e e scartata/e al termine dei giochi

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 giocatore colpevole non potrà aggiungere la/le carta/e esposta/e su eventuali giochi aperti o modificati dal compagno. In caso di infrazione queste saranno considerate carte penalizzate

ART. 25 – CARTA PENALIZZATA

Si definisce "penalizzata" la/e carta/e che giocata/e impropriamente deve/ono essere scartata/e secondo norma o conteggiate negativamente.

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

- Errore rilevato al momento: interrompe il gioco e la/e carta/e eccedente/i deve/ono essere scartata/e secondo norma.
- Errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta): la/e carta/e eccedente/i deve/devono essere utilizzata/e come scarto/i al/i turno/i successivo/i.
- Errore rilevato nelle fasi successive: il gioco contenente la/e carta/e eccedente/i deve essere congelato definitivamente e solo la/le carta/e eccedente/i sarà/saranno conteggiata/e negativamente.

Nel primo e secondo caso, le carte penalizzate da scartare nei turni successivi, non impediranno il normale gioco da parte del giocatore colpevole

ART 26 – CARTA FANTASMA

Si definisce carta fantasma la carta rinvenuta accidentalmente in un gioco aperto o preesistente o che si accompagna allo scarto.

- 1° caso - rinvenuta accidentalmente in un gioco aperto nel proprio tempo di gioco e prima dello scarto: se la carta non è compatibile solo ed esclusivamente nel gioco dove è

presente, è considerata carta penalizzata e trattata come tale.

- 2° caso – rinvenuta accidentalmente in un gioco aperto nel proprio tempo di gioco dopo lo scarto e prima della pesca dell'avversario: se la carta non è compatibile solo ed esclusivamente nel gioco dove è presente, è considerata carta penalizzata e trattata come tale.

- 3° caso - presente in un gioco preesistente: se la carta rinvenuta è eccedente al gioco, è considerata carta penalizzata ed a prescindere dal giocatore della coppia che ha commesso l'errore, questa dovrà essere scartata dal primo giocatore della coppia colpevole che è di mano dopo il rinvenimento della carta fantasma al termine del suo gioco.
  Il gioco è congelato definitivamente ed i punti sono considerati positivi così come l'eventuale burraco esistente.

- 4° caso - rinvenuta in seguito alla aggiunta di una o più carte, queste rimangono sul palo e vengono conteggiate negativamente.
  Il gioco è congelato definitivamente e la carta fantasma scartata al termine del gioco.

- 5° caso - che si accompagna allo scarto: la carta che sta "sotto" alla carta scartata, (a prescindere dal valore) sarà considerata carta esposta e quindi giocata o scartata nella successiva fase di gioco.

Esempio di carta fantasma che si accompagna allo scarto.
Lo scarto sarà il 7 ♥.
Il 10 ♠ verrà ripreso in mano e trattato come carta esposta

ART 27 – CARTE GIOCATE IRREGOLARMENTE

Se un giocatore apre uno o più giochi o lega una o più carte dopo lo scarto, i giochi aperti ed I giochi a cui sono state legate le carte sono congelati per un giro

Se un giocatore apre dei giochi o lega delle carte a giochi esistenti prima dello scarto di una carta penalizzata, questi sono congelati per un giro.
Nel caso in cui il giocatore colpevole rimane virtualmente senza carte in mano

perché l'ultimo gioco effettuato (inteso anche come ultima carta legata) è congelato temporaneamente, ed al giro successivo pesca una pinella e quindi non può chiudere il gioco congelato resterà tale per un altro giro (sempre che non si verifichi la stessa situazione)

ART. 28 – LANCIO E PASSAGGIO DI CARTE

Lanciare la/e carta/e significa lasciarle dalla mano prima di averle appoggiate al tavolo

Il lancio non è ammesso.

Nel caso in cui un giocatore apra un nuovo gioco con il lancio, l'Arbitro interverrà ammonendo il giocatore, convalidando il gioco ed obbligando il giocatore allo scarto

Nel caso in cui un giocatore leghi una o più carte con il lancio (fermo restando che se creano palese dubbio, saranno gli avversari del giocatore colpevole a decidere la loro collocazione e se invece cadono su un gioco in maniera errata, saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma), l'Arbitro interverrà ammonendo il giocatore ed interrompendo la sua attività di gioco, obbligandolo a scartare rendendo valide la/e carta/e legata/e

Palese Dubbio: se non dichiarata decidono gli avversari

Carta valida da accorpare al gioco naturale

Carta errata: da scartare

Se il lancio del nuovo gioco o il lancio della carta/e legate costituiscono l'ultimo gioco effettuato prima della chiusura, la chiusura è valida ma resta l'ammonizione al giocatore colpevole

Il passaggio di carte in mano al compagno non è ammesso

Nel caso in cui un giocatore apre un nuovo gioco passando le carte in mano al compagno, l'Arbitro interverrà ammonendo il giocatore, convalidando il gioco ed

obbligando il giocatore allo scarto

Nel caso in cui un giocatore abbia intenzione di legare una o più carte passando le stesse in mano al compagno, questa operazione deve essere preceduta da una dichiarazione chiara. In mancanza di tale dichiarazione, saranno gli avversari del giocatore colpevole a decidere la loro collocazione sui giochi esistenti anche dividendole; in caso di impossibilità di collocare le carte sui giochi esistenti, le stesse saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma. Anche in questo caso l'Arbitro interverrà ammonendo il giocatore colpevole ed interrompendo il suo gioco.

L'eventuale richiesta del compagno su dove collocare le carte che gli stanno per essere consegnate, è sanzionata come sopra

Esempio 1
Il giocatore passa in mano al compagno 5 e 6 di picche da legare alla sequenza 7/8/9 di picche senza dichiarare.
Gli avversari decidono di aggiungere il 6 di picche alla combinazione di 6 ed il 5 di picche non avendo collocazione diverrà carta penalizzata e quindi scartata

.

Esempio 2
Il giocatore passa in mano al compagno Jolly e J di picche per legarli alla scala 7/8/9 di picche senza dichiarare.
Gli avversari decidono di aggiungere il Jolly sulla scala a picche ed il J sulla combinazione di J

.

Esempio 3
Il giocatore passa in mano al compagno Jolly e J di picche per legarli alla scala 7/8/9 di picche senza dichiarare.
Non essendoci la possibilità di collocare il Jolly in altri giochi essendo in questi già presente una matta, le due carte potranno essere legate solo a quel palo

Se il passaggio del nuovo gioco o il passaggio della carta/e legate in mano al compagno costituiscono l'ultimo gioco effettuato prima della chiusura, la chiusura è valida

ART. 29 – APERTURE ERRATE

Se un giocatore cala una o due carta/e per aprire un gioco e si rende conto che non può completarlo o non vuole completarlo la/e carta/e è/sono considerata/e penalizzata/e e quindi deve/debbono essere scartata/e secondo norma.

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/le carta/e mancante/i o con la matta.

L' eventuale carta/e eccedente/i deve/ono essere subito scartata/e interrompendo il gioco.

In caso di apertura di un gioco errato in cui non vi è la presenza della matta, questo può essere sanato sostituendo una o due carte; la/e carta/e eccedente/i sarà/anno considerata/e penalizzata/e.

In caso di apertura di un gioco errato con la presenza di una matta, il giocatore può sanarlo utilizzando una sola delle carte in suo possesso; la/e carta/e eccedente/i sarà/anno considerata/e penalizzata/e

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

ART. 30 – MANCATA PESCA O RACCOLTA

Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere, se l'errore viene rilevato dagli avversari, l'Arbitro interromperà il gioco obbligando il giocatore alla pesca o raccolta ed allo scarto, se invece l'errore viene rilevato dal proprio compagno, l'Arbitro interverrà come sopra ammonendo però la linea colpevole per suggerimento (art 22).

- **Giochi aperti**
  Sono temporaneamente congelati e diventeranno validi solo al turno successivo.
  Se il gioco effettuato è incompleto il giocatore potrà completarlo, in caso

contrario le carte saranno penalizzate e scartate secondo norma.
Nel caso in cui il compagno o l'avversario dovessero chiudere i giochi congelati 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. 31 – PESCA/RACCOLTA FUORI TURNO

Se un giocatore pesca o raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo turno anche, a gioco non iniziato:

- **Pesca - Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco**
  L'Arbitro 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.
  Se il giocatore ha inserito la carta nel ventaglio l'Arbitro estrarrà una carta a caso dal ventaglio del giocatore e la ricollocherà sul tallone (per estrarre una carta a caso, l'Arbitro prenderà le carte in mano al giocatore colpevole, le mescolerà e, senza guardarle ne toglierà una)

- **Raccolta - Il giocatore colpevole non ha fatto alcun gioco**
  L'Arbitro, ricolloca la/e carta/e sul monte degli scarti; il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla raccolta (obbligatoria) ed allo scarto.
  Se la raccolta fuori turno viene effettuata nel turno di gioco del compagno, questo sarà obbligato alla pesca e potrà effettuare normalmente i giochi.

- **Pesca - Il giocatore colpevole fa gioco**
  Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:
  1) far interrompere il gioco
  2) - se il giocatore ha aperto un gioco con la carta pescata fuori turno

questa sarà ricollocata sul tallone e il gioco aperto, se rimasto incompleto, potrà essere completato aggiungendo una carta in possesso del giocatore, il gioco sarà temporaneamente congelato sino al turno successivo a quello nel quale il giocatore colpevole dovrà solo pescare e scartare; se non è possibile completare il gioco, le carte del gioco incompleto saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.

- se il giocatore ha aperto un gioco, ma non è possibile individuare la carta pescata, i giochi aperti dopo la pesca fuori turno saranno riportati nel ventaglio e l'Arbitro estrarrà a caso una carta (per estrarre una carta a caso, l'Arbitro prenderà le carte in mano al giocatore colpevole, le mescolerà e, senza guardarle ne toglierà una) e la riposizionerà sul tallone; il giocatore colpevole riproporrà i giochi precedentemente effettuati e se ciò non fosse possibile perché l'Arbitro ha estratto una carta componente uno dei giochi ed il giocatore non è in possesso di una carta che possa sostituirla e rendere valido il gioco, le carte saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.

- se il giocatore lega la carta pescata fuori turno, questa sarà ricollocata sul tallone; le eventuali carte aggiunte alla carta impropriamente legata, saranno considerate penalizzate, mentre altre carte legate sempre sullo stesso gioco saranno lasciate sul gioco che però sarà congelato temporaneamente sino al turno successivo nel quale il giocatore colpevole dovrà solo pescare e scartare.

Esempio: a terra 4 ♠ 5 ♠ 6 ♠, il giocatore lega 7♠, carta pescata fuori turno, ed aggiunge 8♠, 9♠ e 3♠. Il 7♠ sarà ricollocato sul tallone, l'8♠ ed il 9♠ saranno carte penalizzate, il 3♠ sarà lasciato sulla sequenza temporaneamente congelata.

3) al suo turno effettivo il giocatore colpevole si limiterà alla pesca ed allo scarto .

- **Raccolta - Il giocatore colpevole fa gioco**

Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:

1) far interrompere il gioco
2) far posizionare gli eventuali giochi aperti in disparte senza la/e carta/e raccolta/e fuori turno e, se rimasti incompleti potranno essere completati e congelati fino al turno successivo a quello nel quale il giocatore colpevole dovrà solo raccogliere e scartare. Nel caso in cui i giochi rimasti incompleti non possono o non vogliono essere completati, le carte saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.
3) la/e carte impropriamente prese ritorneranno nella loro originaria posizione e la mano spetterà al giocatore di turno.

4) al suo turno effettivo il giocatore colpevole si limiterà alla raccolta ed allo scarto

Se un giocatore dopo aver preso il pozzo in diretta pesca o raccoglie:

- **Pesca - e non fa gioco**
  L'Arbitro sottopone la carta in oggetto all'attenzione del giocatore successivo ricollocandola poi sul tallone e obbligando il giocatore allo scarto
  Se il giocatore ha inserito la carta nel ventaglio l'Arbitro estrarrà una carta a caso dal ventaglio del giocatore e la ricollocherà sul tallone

- **Raccoglie – e non fa alcun gioco**
  L'Arbitro ricolloca la/e carta/e sul monte degli scarti ed obbliga il giocatore allo scarto

- **Pesca - e fa gioco**
  Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:
  1) far interrompere il gioco
  2) - se il giocatore ha aperto un gioco con la carta pescata impropriamente questa sarà ricollocata sul tallone facendola visionare al giocatore di turno se della linea avversaria e il gioco aperto, se rimasto incompleto, potrà essere completato aggiungendo una carta ed il gioco sarà temporaneamente congelato; in caso contrario le carte saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.
     - se il giocatore ha aperto un gioco ma non è possibile individuare la carta pescata: i giochi aperti dopo la pesca impropria saranno riportati nel ventaglio e l'Arbitro estrarrà a caso una carta (per estrarre una carta a caso, l'Arbitro prenderà le carte in mano al giocatore colpevole, le mescolerà e, senza guardarle ne toglierà una) e la riposizionerà sul tallone; il giocatore colpevole riproporrà i giochi precedentemente effettuati e se ciò non fosse possibile perché l'Arbitro ha estratto una carta componente uno dei giochi ed il giocatore non è in possesso di una carta che possa sostituirla e rendere valido il gioco, le carte saranno penalizzate e scartate secondo norma, se invece il giocatore aggiunge una carta rendendo il gioco valido, questo sarà temporaneamente congelato.
  3) far scartare

- **Raccolta - e fa gioco**
  Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:
  1) far interrompere il gioco
  2) far posizionare gli eventuali giochi aperti in disparte senza la/e

carta/e raccolta/e impropriamente congelandoli. Gli eventuali giochi rimasti incompleti potranno essere completati e saranno congelati fino al turno di gioco del giocatore colpevole. Nel caso in cui i giochi rimasti incompleti non possono o non vogliono essere completati, le carte saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.

3) la/e carte impropriamente prese ritorneranno nella loro originaria posizione e la mano spetterà al giocatore di turno.

ART. 32 – GIOCO FUORI TURNO

Se un giocatore effettua un gioco o lega una carta ad un gioco esistente al di fuori del suo tempo di gioco, l'Arbitro interverrà congelando fino al turno successivo del giocatore colpevole il nuovo gioco o il gioco a cui è/sono stata/e legata/e la/e carta/e ed il giocatore dovrà al suo turno pescare o raccogliere e scartare.

- Esempio:
  E' di mano il giocatore A ed il giocatore C cala una sequenza valida.
  L'Arbitro congelerà la sequenza calata. Al turno del giocatore C questo si limiterà alla pesca o raccolta ed allo scarto; la sequenza resta congelata. Al turno successivo il giocatore C con la pesca o raccolta libera la sequenza congelata e potrà proseguire normalmente il gioco.

ART. 33 – APERTURA DI COMBINAZIONI UGUALI

Non è possibile aprire combinazioni uguali. Nel caso ciò avvenga:

a. il secondo gioco verrà aggiunto alla combinazione esistente congelandola 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.

Infrazione rilevata in fase successiva

1. dopo lo scarto ma prima della pesca o raccolta da parte dell'avversario, si accorpano i due giochi, si congelano definitivamente ed in caso in cui siano presenti due matte, quella di rango più alto sarà scartata al giro

successivo.

2. dopo la pesca o la raccolta dell'avversario, si accorpano i due giochi, si congelano definitivamente ed in caso in cui siano presenti due matte, quella di rango più alto sarà conteggiata negativamente alla fine della mano.

ART. 34 – CHIUSURA CON 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 effettuando la chiusura, 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. 25), 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 pozzo" (il pozzo è già stato preso dal compagno).

ART. 35 – 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; la matta rimane come scarto. Potrà chiudere al giro successivo.

ART. 36 – CHIUSURA SENZA SCARTO

Se si verifica la chiusura senza scarto perchè si è aperto un nuovo gioco rimanendo senza carta di scarto, obbligatoriamente come scarto dovrà essere utilizzata una delle carte dell'ultimo gioco calato e le carte restanti saranno considerate carte esposte.

Se si verifica la chiusura senza scarto perché il giocatore lega anche la carta di scarto, l'ultimo gioco effettuato sarà ripreso in mano e la carta impropriamente legata diventa carta di scarto. Si potrà chiudere al giro successivo.

Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura con scarto della matta, senza scarto, o legando anche la carta di scarto, la presenza o meno del burraco non viene presa in considerazione e quindi le sanzioni sono quelle previste dagli articoli 35/36

ART. 37 – 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. 38 – 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 ad iniziare o completare il gioco entro 5 secondi, in difetto, l'Arbitro controllerà che venga scartata la carta più alta.

ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI

ART. 39 – SOSTITUZIONI - ABBANDONO

Sostituzioni:

E' ammessa la sostituzione fintanto che non si sia superata la metà degli incontri previsti.

E' ammessa la sostituzione all'interno della coppia di un giocatore o dell'intera coppia, sempre che ci sia la possibilità di sostituirla con nuovi giocatori che non abbiano partecipato fino a quel momento al torneo. In questo caso per quella coppia non sarà permesso più nessun tipo di sostituzione.

Se nel corso del torneo, sempre prima della metà degli incontri previsti, due coppie rimangono con un solo giocatore non è possibile comporre una nuova coppia con i giocatori rimasti

Solo per il primo turno, se esposta o pubblicata la posizione ai tavoli, non è possibile sostituire un giocatore, a meno che il giocatore mancante non abbia comunicato la sua impossibilità a partecipare al torneo all'organizzazione.

Solo per il primo turno, se esposta o pubblicata la posizione ai tavoli, non è possibile sostituire una coppia, a meno che la stessa non abbia comunicato la sua impossibilità a partecipare al torneo all'organizzazione.

Per i tornei a squadre se al tavolo manca 1 coppia della squadra o anche un solo componente la partita termina 13 a 7 per la squadra al completo; per le sostituzioni nei tornei a squadre, è possibile sostituire due giocatori della squadra sempre prima della metà dei turni previsti

Abbandono:

I giocatori iscritti ad un torneo dopo il via dell'Arbitro si impegnano a giocare fino all' ultimo turno in programma.

Se una coppia si trova nell' impossibilità di proseguire il torneo in maniera temporanea o definitiva deve obbligatoriamente avvisare il direttore di gara, pena deferimento per assenza NON AUTORIZZATA. Alla coppia assente, per i primi tre turni verrà accreditato il punteggio di 7 V.P. e -505 M.P (su turni da quattro smazzate), dal quarto turno in poi gli sarà accreditato il punteggio di 0 V.P. (i M.P variano a seconda del numero delle smazzate previste). La coppia assente

conserverà la propria posizione in classifica, anche se ciò accade prima della divisione in gironi.

Se una coppia abbandona durante un turno, l'Arbitro applicherà le sanzioni previste dall'art. 40 - Ritardi sempre che ciò non comporti il raggiungimento di una posizione in classifica tale da procurare un vantaggio immediato che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (qualificarsi, vincere un premio ecc.); il punteggio per la coppia presente varia solo nel caso in cui l'Arbitro non accerti che in quel momento la stessa abbia acquisito un punteggio superiore.

Se nel corso di un torneo l'Arbitro sospende una partita per intemperanze delle due coppie che non permettono la regolare prosecuzione della partita, il punteggio attribuito alle due coppie sarà di 7 v.p. – 505 M.P.per entrambe le coppie (su turni da quattro smazzate)

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

In caso di abbandono per litigio, contestazione, ecc. il giocatore o la coppia colpevole verrà deferito alla Giustizia Sportiva e perde la partita a 0.

Alla coppia incolpevole è attribuito un punteggio per "riposo", escluso il caso in cui l'Arbitro non le accerti un maggior punteggio maturato all'atto dell'interruzione del gioco.

In tutti i casi di abbandono, agli avversari che 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.

Se si verifica che un giocatore durante una partita ha necessità di assentarsi per un malessere fisico o per un altro motivo giustificato, l'Arbitro sospenderà la partita facendo recuperare il tempo in cui il giocatore è rimasto assente. In caso che l'assenza si prolunga oltre i 10 minuti, la partita viene sospesa definitivamente applicando le sanzioni previste dall'art. 40 - Ritardi sempre che ciò non comporti il raggiungimento di una posizione in classifica tale da procurare un vantaggio immediato che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (qualificarsi, vincere un premio ecc.); il punteggio per la coppia presente varia solo nel caso in cui l'Arbitro non accerti che in quel momento la stessa abbia acquisito un punteggio superiore.

ART. 40 – RITARDI

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 al via dell'Arbitro:

- entro i primi due minuti – ammonizione della coppia/squadra
- da due a cinque minuti – 100 M.P. di bonus alla coppia presente.
- da cinque a 10 minuti – 150 M.P. di bonus alla coppia presente
- oltre i 10 minuti – vittoria per 13/7 +505 M.P. alla coppia presente (su partite da quattro smazzate), 14/6 +355 M.P. (su partite da tre smazzate), 14/6 +305M.P. (su partite da due smazzate)

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 7 V.P. e M.P. equivalenti, sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio).

- Turni da 2 mani V.P. 14 ed equivalenti 305 M.P.
- Turni da 3 mani V.P. 14 ed equivalenti 355 M.P.
- Turni da 4 mani V.P. 13 ed equivalenti 505 M.P.
- Turni a squadre V.P. 13 ed equivalenti 555 M.P.

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

ART. 41 – INTERRUZIONE DI UN TORNEO

In caso di impossibilità per cause di forza maggiore a proseguire un torneo e si è superata la metà dei turni previsti, la premiazione verrà effettuata in base all'ultima classifica esposta.

Nel caso che l'interruzione del torneo si verifichi prima del superamento della metà dei turni previsti, sarà rimborsato ai giocatori tutto il **montepremi** e non sono previste premiazioni

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 al Direttore di gara le ammonizioni comminate, affinché se ne prenda nota, in modo che vi sia la possibilità di penalizzare in caso di più ammonizioni (la somma di tre ammonizioni comporta la perdita di un Victory Point)
e) sospendere una smazzata nel caso in cui le due coppie sostengono una tesi diametralmente opposta e quindi l’Arbitro si trova nella condizione di non poter decidere

NORME COMPORTAMENTALI

L'atteggiamento dei giocatori deve essere fondamentalmente ispirato alle regole del **fair play.**

I giocatori pertanto devono:

- prestare la giusta attenzione alla gara;
- non dialogare né fare commenti durante il gioco;
- non prolungare artificiosamente il proprio tempo di gioco;
- non esprimere approvazione o disappunto per una giocata del compagno;
- evitare di richiamare in qualsiasi modo l'attenzione del compagno su particolari situazioni durante il gioco;
- evitare di estrarre dal ventaglio, al proprio turno, un'apertura senza però effettuarla
- non usare apparecchiature se non in caso di provati impedimenti;
- nel contare i punti, onde consentire all'avversario di controllarne l'esattezza, disporre le carte in linea verticale, o orizzontale (ogni 100 punti);
- evitare di muovere le carte nella propria mano durante il tempo di gioco del compagno. Ciò potrebbe trasmettere informazioni al compagno con conseguente penalizzazione;
- chiedere agli altri componenti il tavolo la quantità delle carte in loro possesso solo durante il proprio tempo di gioco a meno che le stesse non siano tenute ben visibili sul tavolo o in mano;
- evitare di spillare la carta pescata;
- subire sportivamente la sconfitta nonché la "fortuna" degli avversari;
- accettare ogni decisione assunta dall'Arbitro evitando ogni e qualsiasi commento su di esse. (fatto salvo il diritto al reclamo)
- evitare di prendere o suggerire decisioni tecniche al tavolo in luogo dell'Arbitro;
- evitare di esprimere dubbi sul comportamento etico degli avversari.
- disporre le carte a ventaglio in mano o sul tavolo in modo che sia sempre visibile il loro numero, così che in tal caso non possa essere richiesto.

Tutte le infrazioni alle norme comportamentali sono passibili di ammonizioni e successiva penalità (la somma di tre ammonizioni comporta la perdita di un victory point).

IL BURRACO A TRE O CINQUE GIOCATORI

Il Burraco può essere giocato anche fra tre o cinque giocatori (tre mazzi di carte per il gioco a cinque); nel qual caso si formeranno fino al raggiungimento dei 1500 punti (la partita si chiude a 2005 punti), rispettivamente, due e tre pozzi: uno da 18 e uno da 11 (tre giocatori), uno da 18 e due da 11 (cinque giocatori).

Il primo giocatore che va al pozzo, prendendo quello da 18 carte, gioca contro gli altri due nel gioco a tre, o contro le altre due coppie nel gioco a cinque.

Dopo i 1500 punti, fino al raggiungimento dei 2005 punti si formeranno tre pozzi da 11 per il gioco a tre e cinque pozzi da 11 per il gioco a cinque, ed ognuno dei giocatori giocherà per sé.

VARIANTE

La partita può essere giocata, sin dall'inizio, anche singolarmente con tre/cinque pozzi da 11 carte e quindi i giocatori giocheranno sempre l'uno contro l'altro.

TAVOLI PROVVISTI DI SEPARE' E PARAMANI

I separè debbono essere regolati dai giocatori sia in altezza (ogni giocatore deve avere una buona visuale del perimetro di gioco) che in larghezza (ogni giocatore deve poter vedere entrambi gli avversari).

I paramani debbono essere posizionati il più vicino possibile al bordo del tavolo e le mani debbono sempre essere coperte da essi; le carte vanno sempre tenute a ventaglio in modo che gli avversari possano comunque vedere le carte in mano ai giocatori.

Il monte degli scarti dovrà essere "ordinato"; ogni giocatore deve scartare appoggiando la carta di scarto sopra a quelle formanti il monte degli scarti lievemente spostata in modo che siano tutte visibili.

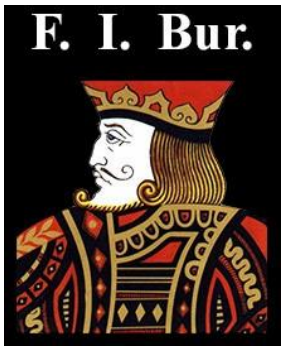
Quando il giocatore va a pozzo deve dichiararlo e rovesciare il paramani in maniera da permettere agli avversari di verificare che non vi siano più carte né in mano né appoggiate al paramani.

Se il giocatore va a pozzo con lo scarto, ha facoltà di visionare il pozzo senza

aspettare lo scarto del proprio compagno.

Solo il giocatore di turno può chiedere quante carte ha in mano il proprio compagno e gli avversari prima di pescare o raccogliere.

Quando il giocatore chiude, come per la presa pozzo, deve dichiararlo e rovesciare il paramani.



F . I . B U R
Federazione Italiana Burraco
Viale Andrea Doria, 50 – 20124 Milano
Tel: 02/49719666– Fax: 02/49719682
http://www.fibur.it – email: fb@fibur.it