

IL BURRACO

Codice di Gara

Edizione 2007

SCARICATO DAL SITO DELLA FEDERAZIONE BURRACO ITALIA
(FE.BUR.IT)

REDATTO DA: ALFREDO NELLO LOZITO – DOMENICO FRACASSA

INDICE

□ DEFINIZIONI

□ PRELIMINARI

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

□ LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITA'

- Premessa generale
- Perdita del diritto alla penalità

□ CARTE

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

□ POZZETTI

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

□ CHIUSURE

- Art.24 Chiusura del gioco
- Art.25 Chiusura impossibile per mancanza Burraco
- Art.26 Chiusura impossibile per scarto matta
- Art.27 Chiusura impossibile per mancanza scarto

Art.28 "Time out" e fasi del gioco

□ PUNTEGGI E SCORE

Art.29 Punteggi

Art.30 Compilazione e consegna score

Art.31 Validità degli score e correzioni

□ ABBANDONO DI GARA E RITARDI

Art.32 Abbandono gara

Art.33 Ritardo ad un torneo

DEFINIZIONI

- Andare a pozzetto "in diretta"
Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto.
- Aprire i giochi
Esporre sul tavolo le proprie carte ordinate in Sequenze e Combinazioni.
- Burraco pulito
Insieme ordinato di sette o più carte uguali o dello stesso seme senza matta.
- Burraco sporco
Insieme ordinato di sette o più carte uguali o dello stesso seme con una matta.
- Carta Esposta
Si definisce esposta, la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è vista almeno da un giocatore.
- Carta Penalizzata
Si definisce penalizzata, la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata.
- Chiudere il gioco
Aver collocato tutte le carte in proprio possesso scartandone una, ma solo dopo aver preso il pozzetto ed aver fatto come minimo un burraco (pulito o sporco).
- Combinazione
Insieme di tre o più carte uguali per valore a prescindere dal seme.
- Congelare un gioco
Un gioco (sequenza o combinazione) s'intende congelato quando non vi è la possibilità di legarvi per uno o più turni, altre carte.
- Legare
Aggiungere una o più carta a giochi già calati.
- Matte
Sono dette "matte" tutti i Jolly e le pinelle (i 2 del mazzo).
- Monte degli scarti
Carte scoperte sul tavolo e scartate dai giocatori durante le varie fasi del gioco.
- Pescare dal Tallone
Prendere del "tallone" una delle carte coperte.
- Pozzetto
Insieme delle carte a disposizione delle due linee di gioco.
- Raccogliere dal Monte degli scarti
Prendere tutte le carte scartate presenti sul tavolo ("monte degli scarti").
- Sequenza
Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme.
- Tallone
Carte residue dopo la distribuzione e collocate al centro del tavolo.

- Time Out
Fine del turno di gioco.
- Ultimo gioco effettuato
L'insieme delle carte (combinazione o sequenza) o la carta giocata per ultimo.
- Ventaglio
Disposizione obbligatoria delle carte in mano al giocatore in modo che sia ben visibile a tutti i giocatori del tavolo il numero delle carte possedute.

PRELIMINARI

Art. 1 Mazzo di carte

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

- RANGO DEI SEMI
Il rango dei semi in ordine decrescente è: cuori-quadri-fiori-picche
- RANGO DELLE CARTE
Il rango delle carte di ogni seme in ordine decrescente è:
2 A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3
- VALORE DELLE CARTE
Il JOLLY è la carta di rango più elevata.

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

❖ JOLLY	30 punti
❖ 2 (Pinella)	20 punti
❖ ASSO	15 punti
❖ K-Q-J-10-9-8	10 punti
❖ 7-6-5-4-3	05 punti

Art. 2 Sistemazione ai tavoli e turni di gioco

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

- ACCOPPIAMENTO AI TAVOLI
I quattro giocatori di ogni tavolo costituiscono due coppie o linee: Nord-Sud contro Est-Ovest.
Nei tornei a coppie o a squadre i concorrenti si iscrivono come coppie o squadre e mantengono l'accoppiamento per tutta la sessione.
Nei tornei individuali ogni giocatore si iscrive personalmente e l'accoppiamento cambia ad ogni turno.
- ASSEGNAZIONE DEI POSTI
La formazione ai tavoli al primo turno di gioco viene effettuata:
 - ◆ dall'arbitro che ne dà preventiva comunicazione ai partecipanti;
 - ◆ in base all'ordine di iscrizione;
 - ◆ per sorteggio.
 L'abbinamento per i turni successivi può essere effettuato, previa comunicazione ai partecipanti, con i seguenti sistemi:
 - ◆ SISTEMA DANESE (primo classificato contro secondo; terzo contro quarto etc.)
 - ◆ SISTEMA MITCHELL (i giocatori della linea N-S giocano sempre allo stesso tavolo mentre i giocatori della linea E-O si spostano di uno o più tavoli).
 L'accoppiamento ai tavoli, una volta effettuato, non può più essere modificato.

Art. 3 Preparazione e svolgimento

Il giocatore che estrae la carta più alta sceglie la propria posizione al tavolo e viene servito dal giocatore, della coppia avversaria, che ha estratto la carta più bassa. A parità di carta estratta a livello di rango delle carte, vale il rango dei semi. Nel caso in cui due o più giocatori estraggono un Jolly essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono nuovamente una carta per stabilire chi avrà diritto di scelta.

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

Art. 4 Mescolatura e distribuzione

Il mazziere mescola le carte, dando la possibilità ad ogni giocatore di mescolarle preventivamente, operando in modo da non far vedere l'ultima carta; fa spaccare il mazzo al giocatore alla sua destra, ricomponendolo e cominciando a distribuire le carte una per volta, in senso orario, fino ad arrivare ad 11 carte per giocatore. Contemporaneamente il giocatore che ha spaccato, con le altre carte, formerà due "pozzetti" di 11 carte ciascuno, prendendo le carte da sotto il mazzo, sempre una per volta; dopo aver ultimato la formazione dei pozzetti li collocherà alla destra del mazziere, tenendo presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e quindi andrà collocato al di sotto del primo.

Può succedere che quando si compongono i "pozzetti" le carte non siano sufficienti. Per completare gli stessi, si provvede a prendere le carte necessarie, sempre una per volta, da sotto il mazzo.

Analogamente si può verificare che il mazziere non abbia carte sufficienti per completare la distribuzione, in questo caso le carte vengono prese da sopra il mazzo.

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

Avvenuta la distribuzione, i giocatori devono controllare le carte contandole coperte. Il mazziere, dopo essersi accertato dell'esatta distribuzione delle carte, scoprirà una carta collocandola sul tallone.

Al via dell'arbitro i giocatori potranno vedere le proprie carte ed iniziare il gioco, inteso per tale la pesca dal tallone o la raccolta dal monte degli scarti. E' vietato cominciare il gioco prima che l'arbitro abbia dato ufficialmente inizio al turno, pena l'annullamento della mano di gioco iniziata.

- **ERRORI DI DISTRIBUZIONE:**

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

- ◆ Quando l'arbitro dà il via (prima smazzata);

- ◆ Quando il mazziere, avvenuta la distribuzione e constatata l'esatta distribuzione delle carte, scopre la carta sul tallone (smazzate successive).

Il mazziere, pertanto, è tenuto a verificare l'esatta distribuzione delle carte prima di scoprire la carta sul tallone.

A questo punto, a gioco iniziato, qualsiasi errore nella distribuzione non potrà essere più sanato ed i risultati acquisiti resteranno validi a tutti gli effetti.

- **CARTA SCOPERTA ALL'INTERNO DEL TALLONE**

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

Art. 5 Tempi di gioco

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

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

Art. 6 Procedura

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

I tempi di gioco possono riassumersi quindi in:

PRESA (pesca o raccolta) –GIOCO–SCARTO.

Dopo lo scarto nessun'altra azione è consentita.

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

- ◆ Una carta è presa (raccolta o pescata) quando è stata anche parzialmente sollevata dal tallone o dal monte degli scarti.
- ◆ Una carta s'intende giocata quando è stata anche parzialmente poggiata sul tavolo (si è verificato il semplice contatto con le carte a terra).
- ◆ Le carte del monte degli scarti possono essere allargate solo dal giocatore di turno.
- ◆ Le carte del tallone devono rimanere compatte per tutta la durata della partita.

Art.7 Giochi validi

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

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

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

Art. 8 Sequenze

Le sequenze possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte):

A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Mattà.

L'Asso nelle sequenze è unico e può essere legato indistintamente al 2 o al K.

Nelle sequenze la pinella o il Jolly può essere sostituito solo dalla carta della quale fa le veci.

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

Art. 9 Combinazioni

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

Art. 10 Burraco

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

- ◆ in sequenza ordinata di carte dello stesso seme;

- ◆ in combinazione di carte uguali, anche di semi uguali.
- **BURRACO PULITO**
Il Burraco si definisce "pulito" quando non contiene alcuna matta, salvo il caso in cui la pinella dello stesso seme rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte inferiori di traverso, scoperte.
- **BURRACO SPORCO**
Il Burraco si definisce "sporco" quando contiene una matta, che non sia il 2 naturale.
Viene evidenziato mettendo l'ultima carta inferiore di traverso, scoperta.

Art. 11 Scarto delle matte

Per andare a pozzetto è possibile scartare una matta.

La matta può essere scartata in qualsiasi momento del gioco, tranne che per la "chiusura" finale.

LEGGI SULLE IRREGOLARITA'

- **PREMESSA GENERALE**
Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, chiunque dei giocatori partecipanti al gioco può evidenziare l'irregolarità sorta e deve chiamare l'arbitro.
A questo punto nessun giocatore ha la facoltà di continuare il gioco se prima l'arbitro non avrà spiegato come provvedere alla rettifica e avrà assegnato l'eventuale penalità.
- **PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ'**
Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato se:
 - ◆ Uno dei componenti della linea innocente prende una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'arbitro;
 - ◆ Evidenziata l'irregolarità, non viene chiamato l'arbitro.

CARTE

Art. 12 Carte esposte e carte penalizzate

- **CARTA ESPOSTA**
Si definisce carta esposta la carta/e che estratta/e dal ventaglio o caduta accidentalmente è stata vista da almeno un giocatore del tavolo.
La/le carta/e esposta va obbligatoriamente giocata legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi altrimenti subito scartata.
- **CARTA CADUTA ACCIDENTALMENTE AL GIOCATORE**
 - ◆ Durante la propria fase di gioco:
la carta/e caduta/e va obbligatoriamente giocata legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi altrimenti subito scartata.
 - ◆ Fuori turno cioè quando giocano gli avversari o il proprio compagno:
al proprio turno deve essere obbligatoriamente giocata (legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi) altrimenti subito scartata interrompendo ulteriori fasi di gioco.

Il giocatore colpevole non può collocare la carta caduta accidentalmente nei giochi o allunghi fatti dal proprio compagno nell'ultimo turno.

La carta che è rimasta "attaccata" sotto un'altra carta calata in sequenza o combinazione, se non vista da alcun giocatore, può tornare in mano al giocatore; se vista deve essere considerata come una carta caduta accidentalmente.

- **CARTA PENALIZZATA**

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

- **CARTA/E LEGATA/E ERRONEAMENTE O ECCEDENTE, CALATA IN SEQUENZA O COMBINAZIONE**

- **Errore rilevato al momento:**

- ♦ carta/e legata/e erroneamente:(es. 1,2,3,4,5)

dovrà essere obbligatoriamente scartata interrompendo il proprio gioco.

- ♦ carta/e eccedente calata/e in sequenza o combinazione: (es.6,7,8,9,10)

s'interrompe il gioco e la/le carta/e che compone il gioco errato potrà essere sanata solo con le carte in mano, mentre la/le carta/e che non è stato possibile sanare dovrà essere scartata (non potranno essere sanate le carte penalizzate ponendole su giochi preesistenti). Spetta al giocatore la scelta del gioco da sanare. Il giocatore colpevole pur continuando a pescare o a raccogliere dal monte degli scarti, non potrà fare alcun gioco fin quando non avrà scartato tutte le carte penalizzate. Il partner del giocatore colpevole nel frattempo non potrà chiudere per un giro completo.

Esempi:

- 1) un 3 aggiunto ad una combinazione di 4, anche se a terra vi era una combinazione di 3, deve essere scartato.
 - 2) due 3 aggiunti ad una combinazione di 4, anche se a terra vi era una combinazione di 3, vanno scartati.
 - 3) una matta attaccata dove già ce n'è un'altra, deve essere scartata.
 - 4) 8.9 attaccato impropriamente ad un 4.5.6, vanno scartati.
 - 5) se erroneamente attacco a 3-4-5-6-7 un 7-8-9, l'8 e il 9 rimarranno attaccati e validi, mentre il 7 rimarrà penalizzato. Interromperò il gioco e l'eventuale burraco fatto sarà valido.
 - 6) calo 3.J.6.7 - posso mettere il 4 o il 5 (se l'ho in mano) e sano tutto.
 - 7) calo 3.J.6.7 - posso mettere l'8 o il 9 (se l'ho in mano) - spostando il Jolly e sano tutto escluso il 3 che resterà penalizzato e quindi subito scartato.
 - 8) una sequenza 4♥ 5♦ 6♥ può essere sanata oltre che con un jolly o pinella, con un 5♥ o in una soltanto delle carte calate, penalizzando le altre (due 4, oppure una scala con il 5♦ o il 6♥, oppure due 5, due 6), e le carte non sanate saranno penalizzate.
 - 9) una combinazione A-A-K può essere sanata negli assi (un asso o Jolly) oppure nei kappa, o con QK e le carte non sanate saranno penalizzate.
 - 10) una sequenza, 8-9-10, aggiunta impropriamente ad una sequenza 4-5-6, non può essere sanata né con il jolly né con il 7: sarà calata separatamente ma l'errore farà interrompere ogni ulteriore fase di gioco. Se ciò ha comportato la presa del pozzetto, potrà giocarlo solo il giro successivo.
- **Errore non rilevato al momento:**
Il gioco contenente la/le carta/e errata/e sarà congelato.
Verranno conteggiate negativamente solo le carte eccedenti.

Esempi:

- 1) 3.4.5.7.8 - congelò 3-4-5 conto negativamente 7-8.
- 2) 3.4.7.8 - conto negativamente tutte

N.B. Ogni intervento va ricondotto al momento in cui viene rilevato: un giocatore cala 3.4.6.7 e nessuno si accorge che manca il 5. Il compagno attacca 8.9.10 facendo burraco e nessuno si accorge di nulla. Dopo un altro giro ci si accorge dell'errore: in questo caso si congeleranno il 6.7.8.9.10, il burraco non sarà valido, il 3.4 saranno conteggiati negativamente. Se questo errore ha portato benefici alla linea (presa del pozzetto) sarà penalizzato solo l'errore citato e non le conseguenze tranne che l'eventuale chiusura perché il burraco (se unico) viene annullato.

Art.13 Giochi errati

In tutti i casi di sequenze o combinazioni errate, l'errore commesso pone fine ad ogni attività del giocatore sino al prossimo turno di gioco.

In presenza di una qualsivoglia penalità la linea colpevole non potrà chiudere il gioco per un giro completo (il giocatore colpevole in ogni caso dovrà esaurire la penalità assegnata).

Art.14 Carte mancanti o eccedenti

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

◆ Durante il corso di una smazzata:

Se un qualsiasi gioco è stato aperto, nonostante la palese irregolarità, la smazzata continua fino alla fine col risultato convalidato, successivamente si provvederà alla sostituzione o reintegro del mazzo di carte;

◆ Dopo che è stato acquisito un risultato:

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

Art.15 Punti positivi non conteggiati alla fine

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

Art.16 Mancata pesca e altri interventi irregolari

- **MANCATA PESCA**

Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, appena avvisato della sua omissione, deve immediatamente interrompere il gioco.

Dovrà quindi pescare dal tallone una carta e scartare la stessa carta (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte degli scarti) ed aspettare il prossimo turno per effettuare altri giochi. Gli eventuali giochi aperti e le carte legate prima dell'avviso restano validi.

Il compagno non potrà chiudere essendo la linea in penalità.

Se l'errore viene rilevato dopo lo scarto e quindi dopo la fine della fase di gioco di un giocatore, il gioco proseguirà regolarmente. L'avviso al giocatore

inadempiente può essere fatto da tutti i giocatori del tavolo, sia in modo verbale sia gestuale. Qualora un giocatore al proprio turno, non pesca dal tallone, non raccoglie dal monte scarti, non fa alcun gioco ma si limita allo scarto, se l'errore viene rilevato prima che il giocatore alla sua sinistra abbia iniziato il suo gioco, egli dovrà pescare e la carta pescata verrà scartata il giro successivo, limitando il suo gioco al solo scarto della stessa carta.

- **INTERVENTI IRREGOLARI**

Qualora durante una qualsiasi fase della partita un giocatore invita, in un qualsiasi modo, il proprio compagno ad effettuare un gioco:

- ◆ Se l'invito é a pescare l'arbitro interromperà il gioco e farà pescare e scartare una carta dal tallone (come la mancata pesca).
- ◆ Se un giocatore "aggiusta" le carte di una sequenza erroneamente calate mentre nel monte degli scarti c'è la carta utile al gioco, l'arbitro non permetterà che la carta stessa venga collocata. (es.1).
- ◆ Se l'intervento riguarda una qualsiasi carta del monte degli scarti come utile ai propri giochi o si suggerisce una qualsiasi calata, l'arbitro non permetterà che ciò avvenga interrompendo ogni ulteriore fase di gioco.
- ◆ Le carte in mano ai giocatori dovranno rimanere sempre ben visibili; non potrà essere chiesto a nessun giocatore il numero delle carte in mano, in caso contrario l'arbitro provvederà ad ammonire il giocatore colpevole.

Esempi:

- 1) viene calata una sequenza in ordine errato (3-5-2-6-7) nessuno si accorge dell'errore di disposizione delle carte. Successivamente viene scartato un 4 (non sembrerebbe utile); uno dei giocatori della linea che ha calato la sequenza si avvede dell'errore e aspetta il turno del proprio compagno per sistemare la sequenza, dandogli quindi un chiaro segnale di raccogliere dal monte degli scarti la carta utile, l'arbitro, se chiamato, non farà collocare quella carta.
- 2) il compagno fa notare che nel monte degli scarti c'è una carta utile: l'arbitro non la farà raccogliere.
- 3) il compagno sollecita un qualsiasi gioco, quel gioco non potrà essere fatto.

Art. 17 Pesca, raccolta o giocata fuori turno

- **SE UN GIOCATORE PESCA O RACCOGLIE, QUANDO NON E' IL SUO TURNO:**

A) IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO:

Nel caso in cui:

- ◆ l'infrazione sia stata la "raccolta", l'arbitro ripristinerà il monte degli scarti;
- ◆ l'infrazione sia stata la "pesca", l'arbitro ripristinerà il tallone lasciando al giocatore che avrebbe dovuto giocare, la scelta di vedere la carta e quindi "pescarla" o raccogliere dal monte degli scarti.

In ambedue i casi il giocatore colpevole, al proprio turno, limiterà il suo gioco alla "pesca" obbligatoria ed al successivo scarto della stessa carta. (Come art.16)

La linea colpevole non potrà chiudere per un giro completo.

B) IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO:

- ◆ al momento della contestazione il giocatore colpevole deve interrompere il gioco;
- ◆ l'ultimo gioco effettuato sarà penalizzato;
- ◆ il giocatore colpevole al proprio turno, senza pescare, inizierà a scartare

una delle carte penalizzate (la più bassa). Nei giri successivi, dovrà pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, e senza fare alcun gioco, dovrà scartare le altre carte penalizzate (dalla più bassa alla più alta).

La linea colpevole non potrà chiudere per un giro completo.

- IL GIOCATORE VA AL POZZETTO IN DIRETTA, MA PESCA O RACCOGLIE DAL MONTE DEGLI SCARTI:

A) IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO:

Nel caso in cui:

- ◆ l'infrazione sia stata la "raccolta", l'arbitro ripristinerà il monte degli scarti;
- ◆ l'infrazione sia stata la "pesca", l'arbitro ripristinerà il tallone lasciando al giocatore che avrebbe dovuto giocare, la scelta di vedere la carta e quindi "pescarla" o raccogliere dal monte degli scarti.

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

Nel giro successivo il gioco proseguirà regolarmente.

La linea colpevole non potrà chiudere per un giro completo.

B) IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO:

- ◆ al momento della contestazione il giocatore colpevole deve interrompere il gioco;
- ◆ l'ultimo gioco effettuato sarà penalizzato;
- ◆ il giocatore colpevole al proprio turno, senza pescare, inizierà a scartare una delle carte penalizzate (la più bassa). Nei giri successivi, dovrà pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti, e senza fare alcun gioco, dovrà scartare le altre carte penalizzate (dalla più bassa alla più alta).

La linea colpevole non potrà chiudere per un giro completo.

- IL GIOCATORE IN ROTAZIONE, SUCCESSIVO AL COLPEVOLE, FA GIOCO:
L'irregolarità è superata ed il gioco prosegue regolarmente.
- IL GIOCATORE GIOCA FUORI TURNO SENZA PESCARRE O RACCOGLIERE CARTE

Ci si comporta come al precedente punto B dell'art.17.

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

Art. 18 Apertura di due sequenze e combinazioni uguali

Si possono aprire due sequenze uguali.

Non si possono aprire due combinazioni uguali.

Nel caso ciò avvenga, la seconda combinazione deve essere appoggiata sulla preesistente, ma da quel momento la stessa risulterà congelata. Se in ambedue vi fosse una matta la seconda matta dovrà essere scartata. Il giocatore colpevole interrompe ogni ulteriore fase di gioco. Qualora, con questa attività, la linea colpevole dovesse chiudere, il giocatore colpevole riprenderà in mano l'ultima calata e la chiusura potrà essere effettuata nel turno successivo.

Se invece con tale giocata errata fosse andato a pozzetto, anche in diretta, lo potrà giocare solo al turno successivo dovendo a causa dell'errore, interrompere il proprio gioco. Se l'appoggio sulla combinazione preesistente avesse determinato la formazione di un burraco, esso non sarà valido. Se l'errore viene rilevato dopo che il giocatore ha scartato, al proprio turno la seconda combinazione dovrà essere appoggiata sulla preesistente, ma da quel momento la stessa risulterà congelata. Se in ambedue vi fosse una matta, la seconda dovrà essere scartata. Il giocatore colpevole al proprio turno limiterà la propria attività alla "pesca" ed allo

scarto della stessa carta pescata. Un giocatore nel corso della stessa partita non potrà calare una nuova combinazione con carte dello stesso valore di quelle già calate e congelate.

Art. 19 Raccolta dal monte degli scarti

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

Se nel raccogliere le carte ne lascia una sola, quella costituisce automaticamente lo scarto e pertanto nessuna altra attività è permessa. Il giocatore non potrà lasciare le carte scoperte sul tavolo e iniziare un qualsiasi gioco, qualora ciò accada l'arbitro farà sospendere il gioco e scartare la carta più bassa tra quelle raccolte. Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere dal monte degli scarti, può ispezionare le carte, ma se ne solleva il dorso anche di una sola è obbligato a prenderle tutte.

Se il giocatore solleva, anche parzialmente, una carta dal tallone pur non guardandola deve prendere la carta sollevata e non può cambiare idea. Se il monte degli scarti è formato da una sola carta, una volta presa non può essere scartata immediatamente tranne quando il giocatore non abbia già in mano la stessa carta che dovrà essere mostrata se richiesto.

Qualora il giocatore, pur lasciando una carta sul tavolo, avesse effettuato un qualsiasi gioco, si interverrà applicando quando previsto dal punto B.2 dell'art.17.

POZZETTI

Art. 20 Pozzetti con meno di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che questo è costituito da meno di undici carte, può senz'altro reintegrarlo prendendo la prima carta da sotto il tallone e, se anche l'altro pozzetto è in difetto, lo ripristina prendendo la carta successiva. Se, però, anche una sola carta del pozzetto difettoso è stata già giocata, si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti, mentre dovrà essere sanato il pozzetto non ancora giocato.

Art. 21 Pozzetti con più' di 11 carte

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

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

Art. 22 Pozzetti della smazzata precedente

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

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

Art. 23 Pozzetto visto fuori turno

Il giocatore che prende il pozzetto “con lo scarto”, deve visionarlo solo dopo che il suo compagno avrà scartato. Nel caso che egli visioni il pozzetto prima dello scarto del partner, l’arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata infrazione, la sua linea verrà penalizzata di 1 V.P. o equivalente M.P. in classifica generale (ciò non comporterà alcun vantaggio per la linea innocente).

CHIUSURE

Art. 24 Chiusura del gioco

La chiusura del gioco può avvenire con:

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

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

B) senza attribuzione del bonus se:

- ◆ le carte componenti il tallone si sono esaurite
Per tallone esaurito si intende quando lo stesso arriva alle ultime due carte, che non sono giocabili, e quindi il gioco si chiude automaticamente con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta (non è possibile utilizzare il monte degli scarti).
- ◆ chiamato il “TIME OUT”, i giocatori a turno non chiudono pur avendone i presupposti.

Art. 25 Chiusura impossibile per mancanza del Burraco

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

Le carte penalizzate saranno poste scoperte ai bordi del tavolo, accanto al giocatore colpevole e quindi scartate dalla carta più bassa alla più alta. Analogamente si applicherà la stessa procedura anche nell’eventualità di una errata chiusura per la presa del pozzetto, a volo o in diretta, quando lo stesso è stato già preso dal compagno.

Art. 26 Chiusura impossibile per scarto di matta

Nel caso in cui un giocatore effettui la “chiusura”, scartando una matta, deve riprendere in mano l’ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o carte legate) che sarà penalizzato, mentre la carta scartata rimarrà tale.

Le carte penalizzate saranno poste scoperte ai bordi del tavolo, accanto al giocatore colpevole e quindi scartate dalla carta più bassa alla più alta mentre la matta scartata rimarrà tale.

Art. 27 Chiusura impossibile per mancanza di carta di scarto

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

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

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

Esempi:

- 1) Calo 7-8-9 (questo era l'ultimo gioco) e rimango senza carta di scarto: riprendo le tre carte che saranno penalizzate.
- 2) Calo 7-8-9, attacco anche un 4 e rimango senza scarto: riprendo il 4 che è il mio scarto naturale e che dovrò scartare, ma dovrò riprendere anche il 7-8-9 che sarà penalizzato.
- 3) Attacco 7-8 o 3-3 (questo è l'ultimo gioco) e rimango senza scarto: riprendo le carte calate, ne scarto una e l'altra sarà penalizzata.
- 4) Attacco 7-8 o 3-3, attacco anche un 6 (questo è l'ultimo gioco) e rimango senza scarto: riprendo il 6 che è il mio scarto naturale e che dovrò scartare, ma dovrò riprendere anche il 7-8 o 3-3 che saranno penalizzate.

Art. 28 “ TIME OUT ” – Fasi del gioco

All'annuncio del “TIME OUT”, il giocatore che sta giocando non potrà più giocare, pertanto dopo lo scarto, il giocatore alla sua destra sarà l'ultimo a giocare. Può succedere che all'annuncio del “TIME OUT” un giocatore stia “scartando” cioè abbia la carta destinata allo scarto estratta dal ventaglio, solo in questo caso avendo, di fatto, già terminato la propria fase di gioco, potrà rigiocare. Potrà altresì rigiocare, il giocatore che al “TIME OUT” abbia in mano una sola carta (che dovrà quindi necessariamente scartare) ma che con tale scarto stia andando a pozzetto. **IN SINTESI CHI STA GIOCANDO (E NON CHI STA SCARTANDO) NON GIOCHERA' PIU'.**

Qualora al “TIME OUT” si sia iniziata la distribuzione delle carte, sarà fatto un intero giro.

PUNTEGGI E SCORE

Art. 29 Punteggi

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

- BURRACO PULITO 200 punti - ONORI
- BURRACO SPORCO 100 punti - ONORI
- CHIUSURA FINALE 100 punti (bonus) - ONORI
- CARTE a seconda del loro valore (vedi art.1) Ai punti positivi vanno sottratti i seguenti punti negativi per:
 - POZZETTO NON PRESO - 100 punti (malus)
 - POZZETTO PRESO MA NON GIOCATO Punti negativi a seconda del valore delle carte.
 - CARTE RIMASTE IN MANO Punti negativi a seconda del valore delle carte.

Alla fine di ogni mano i giocatori, dopo aver segnato gli onori, dovranno comunicare i punti negativi, facendoli controllare alla linea avversaria, e solo dopo averli tolti dai giochi aperti a terra, passare al conteggio dei punti positivi, che dovranno essere esposti in file verticali di 100 punti ben visibili.

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

Art. 30 Compilazione e consegna score

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

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni linea e consegnato all'arbitro a cura della coppia che lo compila.

La differenza di punti tra le due linee assegna i punti vittoria (P.V.) in classifica, secondo la seguente tabella:

Diff. punti	Punti vittoria
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 – 850	16 – 4
855 – 1000	17 – 3
1005 – 1250	18 – 2
1255 – 1500	19 – 1
Oltre 1500	20 - 0

Art. 31 Validità degli score e rettifiche

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

Se le coppie hanno invertito i punteggi, l'arbitro ha la facoltà di intervenire, rettificando il risultato, a condizione che il tavolo di concerto riconosca l'errore commesso.

Ciò potrà avvenire anche se è stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo.

NEL CASO IN CUI L'ERRORE NON SIA CORREGGIBILE NEL TURNO IN CORSO, LE COPPIE SIEDONO COMUNQUE AL TAVOLO DESIGNATO DALL'ARBITRO, IL QUALE EVIDENTEMENTE PROVVEDERÀ AL RIPRISTINO NEL CORSO DEL TURNO SEGUENTE. L'arbitro dovrà esporre, ad ogni turno, la classifica provvisoria. Prima dell'ultimo turno, in genere il danese, l'arbitro dovrà esporre la classifica provvisoria per permettere ai giocatori il controllo sui ponteggi registrati.

ABBANDONO DI GARA E RITARDI

Art. 32 Abbandono gara

Non è ammessa la sostituzione di una persona o coppia durante il torneo se non per gravissimi motivi valutati dall'arbitro (malori, gravi eventi). Nel caso di abbandono della coppia "causa forza maggiore", e non sostituibile, alla coppia che resta al tavolo "incompleto o zoppo" verrà assegnato il punteggio per riposo forzato. Così dicasi per tutte le coppie che osserveranno un turno di riposo dopo l'abbandono. Negli altri casi di abbandono per intolleranza, per comportamento scorretto o per qualsiasi altra causa non giustificata dall'arbitro, alla coppia innocente verrà riconosciuto il punteggio acquisito durante il gioco e comunque un punteggio non inferiore a quello arbitrale di 14 a 6 (355 M.P.) e gli interessati verranno deferiti alla Giustizia Sportiva a cura dell'arbitro che compilerà un dettagliato referto.

Art. 33 Ritardo ad un torneo

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

Se invece esistesse già un tavolo incompleto è facoltà dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso lo svolgimento del primo turno di gioco, completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata. Diversamente, se è già stata stilata la classifica del primo turno di gioco con i relativi accoppiamenti del secondo turno, non è possibile nessun tipo di inserimento dell'ultima coppia.

- Punteggi da assegnare nei casi di tavolo incompleto.

- ◆ Alla coppia che non gioca va assegnato un punteggio in V.P. pari al 70% del risultato massimo conseguibile (14-6 pari ad una differenza in M.P. di 355).

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

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

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

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