



FE.BUR.IT. A.P.S.
FEDERAZIONE BURRACO ITALIA A.P.S.

CODICE DI GARA

EDIZIONE AGGIORNATA ANNO 2025

MODIFICATO DALLA COMMISSIONE GIUDICI DI GARA

(ELENA GIOVETTI, DOMIZIA CAIOLA, GIUSEPPE FALLEA, ANNA FIERTLER)

COORDINATORE ELENA GIOVETTI

REVISIONE DEL 24-01-2025

♥♦♣♠ INDICE ANALITICO

♥♦♣♠ DEFINIZIONI	pag.	3
♥♦♣♠ PRELIMINARI		
Art. 1 Mazzi di carte	pag.	5
Art. 2 Sistemazione ai tavoli e turni di gioco	pag.	5
Art. 3 Preparazione e svolgimento.....	pag.	5
Art. 4 Distribuzione delle carte	pag.	6
Art. 5 Tempi di gioco	pag.	7
Art. 6 Procedura di gioco	pag.	7
Art. 7 Giochi validi – Sequenze e Combinazioni	pag.	8
Art. 8 Burraco	pag.	8
♥♦♣♠ LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITÀ		
♥♦♣♠ Premessa generale		
♥♦♣♠ C A R T E		
Art.9 Carta esposta	pag.	9
Art.10 Carta Fantasma.....	pag.	10
Art.11 Carte penalizzate	pag.	10
Art.12 Apertura di giochi errati in calata e in legatura	pag.	11
Art.13 Errore rilevato al di fuori del proprio turno di gioco.....	pag.	12
Art.14 Esempi e penalità di giochi errati	pag.	12
Art.15 Mancata pesca	pag.	14
Art.16 Pesca, raccolta o giocata fuori turno	pag.	14
Art.17 Gioco effettuato con modalità errata	pag.	15
Art.18 Apertura di due combinazioni uguali	pag.	17
Art.19 Raccolta irregolare dal monte degli scarti	pag.	17
♥♦♣♠ POZZETTI		
Art.20 Pozzetti irregolari	pag.	18
Art.21 Pozzetti della mano precedente	pag.	18
Art.22 Pozzetti visti fuori turno	pag.	18
♥♦♣♠ CHIUSURE		
Art.23 Chiusura dei giochi	pag.	19
Art.24 Chiusure impossibili	pag.	19
Art.25 “TIME OUT”	pag.	20
♥♦♣♠ CONTEGGIO DEI PUNTI		
Art.26 Conteggio dei punti	pag.	20
♥♦♣♠ SCORE		
Art.27 Score	pag.	21
♥♦♣♠TAVOLO INCOMPLETO		
Art.28 Punteggio arbitrato, abbandono della gara e tavolo incompleto.....	pag.	21
♥♦♣♠ TEMPI DI GIOCO		
Art.29 Tempi di gioco	pag.	22
♥♦♣♠ OBBLIGO DEL SILENZIO DURANTE LE FASI DI GIOCO		
Art.30 Obbligo del silenzio durante le fasi di gioco	pag.	22
♥♦♣♠ RITARDI		
Art.31 Ritardo ad un torneo	pag.	22
♥♦♣♠ INTERVENTO ARBITRALE		
Art.32 Intervento arbitrale	pag.	22
♥♦♣♠ PUNTEGGI UFFICIALI		
Art.33 Punteggi Ufficiali FE.BUR.IT. A.P.S.	pag.	23

♥♦♣♠ DEFINIZIONI

Andare a pozzetto "in diretta"

♥♦♣♠ - Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto e continuare il gioco.

Aprire i giochi

♥♦♣♠ - Esporre sul tavolo le proprie carte ordinate in sequenze e combinazioni.

Burraco "Over the top"

♥♦♣♠ - **Sequenza di tredici carte dello stesso seme**, incluso il 2 naturale, **senza matta**.

Burraco "Super pulito"

♥♦♣♠ - **Combinazione di otto carte uguali senza matta**.

Burraco "Pulito"

♥♦♣♠ - **Sequenza di almeno sette carte dello stesso seme**, incluso il 2 naturale, **senza matta**.

- **Combinazione di sette carte uguali senza matta**.

Burraco "Semi pulito"

♥♦♣♠ - **Sequenza di almeno sette carte dello stesso seme**, incluso il 2 naturale, **precedute o seguite da una matta**.

- **Combinazione di almeno sette carte uguali più una matta**.

Burraco "Sporco"

♥♦♣♠ - **Sequenza di almeno sette carte dello stesso seme**, incluso il 2 naturale, **in cui è compresa una matta**.

- **Combinazione di sette carte uguali** in cui è compresa una matta.

Calare le carte

♥♦♣♠ - Collocare le carte sul tavolo poste in sequenze o combinazioni.

Carta Esposta

♥♦♣♠ - Si definisce **esposta**:

- la carta che **estratta** dal ventaglio o **caduta accidentalmente** è stata vista almeno da un giocatore;

- la carta che **è dichiarata** in proprio possesso da un giocatore;

- la carta che, **posta sul tavolo**, è rimasta attaccata sotto un'altra ("**carta fantasma**").

Carta Giocata

♥♦♣♠ - Una carta si definisce **giocata**, quando è stata anche solo parzialmente poggiata sul tavolo.

Carta Presa

♥♦♣♠ - Una carta si definisce **presa**, quando è stata anche solo parzialmente sollevata dal tallone o dal monte degli scarti o quando, dal monte degli scarti è stata "**trascinata a sé**".

Carta Penalizzata

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

Chiusura

♥♦♣♠ - Si definisce "**chiusura**" lo scarto dell'ultima carta in proprio possesso.

Combinazione

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

Gioco Congelato

♥♦♣♠ - Un gioco s'intende **congelato**, quando non vi è la possibilità di legarvi altre carte:

- per un solo giro si definisce **Congelamento Temporaneo**;

- per tutta la mano si definisce **Congelamento Definitivo**.

Legare una carta

♥♦♣♠ - Aggiungere una o più carte a giochi calati in precedenza.

Linee di gioco

♥♦♣♠ - Disposizione dei giocatori al tavolo convenzionalmente definite **Nord-Sud** e **Est-Ovest**.

Mano

♥♦♣♠ - Periodo di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e termina con la chiusura.

Matte

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

Mazziere

♥♦♣♠ - Il giocatore che distribuisce le carte.

Metodo Danese

♥♦♣♠ - Metodo in cui la posizione delle coppie ai tavoli, viene stabilita in base ai punteggi similari

acquisiti nella classifica generale.

Metodo Mitchell

♥♦♣♠ - Metodo che stabilisce la posizione delle coppie ai tavoli, dove la coppia **Nord-Sud rimane fissa** al tavolo, mentre la coppia **Est-Ovest progredisce** di uno o più tavoli.

Monte degli Scarti

♥♦♣♠ - Carte scoperte sul tavolo, scartate dai giocatori durante il gioco.

Onori

♥♦♣♠ - Punteggio assegnato per ogni burraco e per la chiusura finale.

Partita

♥♦♣♠ - Insieme dei turni di gioco.

Pescare dal Tallone

♥♦♣♠ - Prendere dal "**tallone**" la prima carta coperta.

Pinelle

♥♦♣♠ - Sono dette "**pinelle**" tutti i 2 del mazzo.

Pozzetto

♥♦♣♠ - Insieme di 11 carte, prelevate dalla parte inferiore del tallone, a disposizione delle due linee di gioco.

Punteggio Arbitrale

♥♦♣♠ - È il punteggio assegnato dall'Arbitro in particolari situazioni.

Punti

♥♦♣♠ - Match Points (M.P.)

Punteggio ottenuto dalla somma del valore delle carte e di eventuali "bonus" o burrachi.

♥♦♣♠ - Victory Points (V.P.)

Punteggio convenzionale calcolato dalla differenza dei Match Points ottenuti dalle due linee di gioco.

Raccogliere

♥♦♣♠ - Prendere tutte le carte scartate nel monte degli scarti.

Rango delle carte

♥♦♣♠ - Valore convenzionalmente assegnato ad ogni singola carta.

Sanare il gioco

♥♦♣♠ - Regolarizzare un gioco errato.

Scarto

♥♦♣♠ - Carta poggiata sul monte degli scarti, al termine del proprio turno di gioco.

Score

♥♦♣♠ - Scheda sulla quale sono annotati i punteggi conseguiti durante la partita.

Semi delle carte

♥♦♣♠ - Sono definiti semi: **Cuori, Quadri, Fiori, Picche.**

Sequenza

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

Tagliare

♥♦♣♠ - Dividere il mazzo di carte in due parti.

Stallo

♥♦♣♠ - Cambio carta intenzionale effettuato dalle due linee di gioco per più di due giri consecutivi.

Tallone

♥♦♣♠ - Carte rimanenti dopo la distribuzione delle carte e la formazione dei pozzetti.

Tallone esaurito

♥♦♣♠ - Tallone in cui sono rimaste solo due carte.

Tavolo incompleto

♥♦♣♠ - Tavolo costituito da una sola coppia di giocatori.

Time Out

♥♦♣♠ - Fine del tempo di gioco.

Turno

♥♦♣♠ - Insieme delle mani di gioco nelle quali una coppia gioca con gli stessi avversari.

Turno di Gioco (proprio)

♥♦♣♠ - Tempo nel quale un giocatore è chiamato ad effettuare **i propri giochi.**

Ultimo gioco effettuato

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

Valore delle carte

♥♦♣♠ - Punteggio convenzionalmente assegnato ad ogni singola carta.

Ventaglio

♥♦♣♠ - Insieme delle carte in mano al giocatore.

♥♦♣♠ **PRELIMINARI**

Art. 1 MAZZI DI CARTE

Il Burraco si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte ciascuno, **per un totale di 108 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 dal valore più elevato.

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

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

Art. 2 SISTEMAZIONE AI TAVOLI E TURNI DI GIOCO

I tavoli sono numerati nella sequenza stabilita dall'arbitro e ad ogni tavolo siedono quattro giocatori.

❖ **Accoppiamento ai tavoli**

Le linee di gioco sono convenzionalmente definite **Nord-Sud** ed **Est-Ovest**; ogni coppia occupa una linea.

❖ **Nei tornei a coppie** i concorrenti si iscrivono come coppia che resta invariata per tutta la partita.

❖ **Nei tornei a squadre** i concorrenti si iscrivono come squadra (le squadre sono composte da quattro giocatori e massimo due riserve) e hanno la possibilità di cambiare i componenti della coppia prima di ogni turno di gioco.

❖ **Nei tornei individuali** ogni giocatore si iscrive singolarmente e l'accoppiamento cambia ad ogni turno, secondo il criterio precedentemente stabilito dall'arbitro.

❖ **Nei tornei singoli** ogni giocatore si iscrive singolarmente ed il gioco viene effettuato (non a coppie) uno contro l'altro.

❖ **Assegnazione ai tavoli**

La formazione dei tavoli viene effettuata al primo turno di gioco in uno dei seguenti modi:

- ◆ Per decisione dell'arbitro, che ne dà preventiva comunicazione ai partecipanti.
- ◆ Per ordine di iscrizione.
- ◆ Per sorteggio.

L'abbinamento per i turni successivi viene effettuato con uno dei seguenti metodi:

- ◆ **METODO MITCHELL:** i giocatori della linea **N-S** giocano sempre allo stesso tavolo, mentre i giocatori della linea **E-O** progrediscono di uno o più tavoli.
- ◆ **METODO DANESE:** in base alla classifica generale dove il primo classificato gioca contro il secondo; il terzo contro il quarto e così via.

Art. 3 PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Il giocatore che estrae la carta dal valore più alto **sceglie la propria posizione al tavolo ed è servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta dal valore più basso.**

Il compito di compilare lo score spetta di diritto, salvo diverso accordo tra i giocatori, al giocatore che ha estratto la carta dal valore più alto.

A parità di carta estratta a livello di rango delle carte, vale il rango dei semi. Nel caso in cui, due

o più giocatori estraggano una carta di pari rango, seme e valore, compresi i jolly, manterranno la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori ed estrarranno nuovamente una carta per stabilire chi avrà diritto di scelta della propria posizione al tavolo.

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

Art. 4 DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Prima che il mazziere mescoli le carte, gli altri componenti del tavolo hanno facoltà di chiedere a loro volta di mescolarle, successivamente il mazziere, dopo averle mescolate, operando in modo da non mostrare l'ultima carta, farà tagliare il mazzo di carte al giocatore alla sua destra e, dopo averne preso circa la metà, comincerà a distribuirle, prendendole dalla parte superiore del mazzo, una per volta, in senso orario, fino a distribuirne 11 per ogni giocatore. Contemporaneamente, il giocatore con le carte tagliate, formerà due "pozzetti" di 11 carte ciascuno, prendendole dalla parte inferiore del mazzo, alternativamente e sempre una per volta; dopo aver ultimato la formazione dei pozzetti, li collocherà alla destra del mazziere, riponendo le carte rimanenti al di sotto del mazzo che compone il tallone.

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

Se nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzetti, una carta fosse stata vista da almeno un componente del tavolo, tutta l'operazione dovrà essere ripetuta.

- ✚ **Avvenuta la distribuzione**, i giocatori dovranno contare le proprie carte, mantenendole coperte senza vederle.
- ✚ **Alla prima mano**: al via dell'arbitro, il mazziere, dopo essersi accertato dell'esatta distribuzione delle carte, scoprirà la prima carta del tallone, dando inizio al gioco.
- ✚ **Nelle mani successive**: il mazziere, dopo essersi accertato dell'esatta distribuzione delle carte, scoprirà la prima carta del tallone, dando inizio al gioco.

❖ **ERRORI DI DISTRIBUZIONE:**

Nel caso in cui l'errore di distribuzione si evidenzi:

- A) Prima dell'inizio del gioco**:(cioè, prima che il mazziere abbia scoperto la prima carta del tallone) **si dovrà ripetere l'intera operazione.**
- B) Dopo l'inizio del gioco**:(cioè, dopo che il mazziere ha scoperto la prima carta del tallone), il gioco proseguirà regolarmente.
In caso di ulteriori ammonizioni, la coppia colpevole sarà penalizzata con la sottrazione di 1V.P. nella classifica finale.
- C) Mancata distribuzione delle carte**: qualora ci si accorga che un giocatore al proprio turno non ha distribuito le carte, provvederà a farlo nella smazzata successiva, recuperando il proprio turno.

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

Nel caso in cui una o più carte si trovassero scoperte all'interno del tallone, queste dovranno essere ricoperte e lasciate nella stessa posizione in cui sono state rinvenute. Il gioco proseguirà regolarmente.

❖ MAZZI IRREGOLARI

È possibile che nel mazzo di carte vi siano carte mancanti o eccedenti. Se ciò venisse rilevato:

- ◆ **prima dell'inizio del gioco**, si provvederà alla sostituzione immediata del mazzo di carte;
- ◆ **durante il corso di una mano**, il gioco continuerà fino alla chiusura ed il risultato della mano sarà valido; al termine della mano di gioco, il mazzo di carte sarà regolarizzato.

Art. 5 TEMPI DI GIOCO

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

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

Art. 6 PROCEDURA DI GIOCO

Al via dell'arbitro, ma solo dopo che il mazziere ha scoperto la prima carta sul tallone, ha inizio il gioco: a questo punto il giocatore di mano può pescare dal tallone, oppure può raccogliere la carta scoperta dal mazziere, quindi iniziare il gioco, aprendo sequenze o combinazioni, terminando la sua attività con lo scarto di una carta. È obbligatorio che la calata, sia in sequenza che in combinazione, sia di almeno tre carte **calate contemporaneamente**, a cui si possono poi aggiungere ulteriori legature.

I tempi di gioco si possono riassumere in: PRESA (pesca o raccolta) – GIOCO – SCARTO.

Dopo lo scarto nessun'altra azione è consentita (salvo alcuni particolari casi ben definiti).

- ◆ I giochi aperti dovranno essere collocati, salvo diverso accordo tra i giocatori, **davanti al giocatore che avrà aperto il primo gioco.**
- ◆ Una carta è **presa** quando è stata **anche solo parzialmente** sollevata dal tallone o dal monte degli scarti o quando, dal monte degli scarti, è stata **“trascinata a sé”**.
- ◆ Una carta s'intende **giocata** quando è stata, anche solo parzialmente, **poggiata sul tavolo.**
- ◆ Le carte del monte degli scarti devono rimanere aperte e visibili sul tavolo e possono essere **ispezionate solo dal giocatore di turno.**
- ◆ Le carte del tallone devono rimanere compatte per tutta la durata della partita.
- ◆ Se un giocatore pesca erroneamente più di una carta, le carte impropriamente pescate dovranno essere riposte sul tallone e, se viste dal giocatore stesso, l'arbitro le farà visionare, al proprio turno, anche al giocatore successivo, il quale potrà decidere se prendere la prima carta vista o raccogliere dal monte degli scarti.
- ◆ Le carte in mano ai giocatori **dovranno rimanere sempre** ben visibili e **ordinatamente disposte a ventaglio**; non **potrà essere chiesto ad alcun giocatore il numero delle carte in mano**, in caso contrario, l'arbitro provvederà ad ammonire il giocatore colpevole e nel caso di reiterazione dell'infrazione, penalizzerà di 100 M.P. la coppia colpevole.
- ◆ È assolutamente vietato **“aggiustare” le carte del proprio ventaglio** mentre il compagno sta giocando. In caso contrario, l'arbitro provvederà ad ammonire il giocatore e nel caso di reiterazione dell'infrazione, penalizzerà di 100 M.P. la coppia colpevole.
- ◆ La matta va **obbligatoriamente collocata nella parte bassa del gioco calato**. Qualora un giocatore la collochi nella parte superiore, nell'intento di continuare il gioco, non potrà recedere dal farlo; nel caso ciò non accada, l'arbitro, accertata nel ventaglio in mano al giocatore la presenza di carte idonee a proseguire il gioco, lo obbligherà a collocarle.

Art. 7 GIOCHI VALIDI: SEQUENZE E COMBINAZIONI

L'apertura dei giochi può essere effettuata con:

♦ **SEQUENZE ordinate di tre o più carte dello stesso seme.**

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

- **In caso di sequenza, costituita da 12 carte più una matta, non potrà essere aggiunta la quattordicesima carta.**
- **In caso di sequenza già costituita da 13 carte, non potrà essere aggiunta la matta, in quanto non rappresenterebbe la sostituzione di alcuna carta.**

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

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

Se venisse erroneamente legata la quattordicesima carta, questa sarà ritenuta penalizzata e dovrà essere subito scartata (non è possibile legarla a giochi già preesistenti).

♦ **COMBINAZIONI di tre o più carte uguali.**

Le **combinazioni** possono essere formate da un massimo di **8 carte uguali anche dello stesso seme.**

- **In caso di presenza di una combinazione costituita da 7 carte più una matta, non potrà essere aggiunta l'ottava carta.**
- **In caso di combinazione già costituita da 8 carte, non potrà essere aggiunta la matta, in quanto non rappresenterebbe la sostituzione di alcuna carta.**

Se venisse erroneamente legata la nona carta, questa sarà penalizzata e dovrà essere subito scartata.

NON SONO AMMESSE COMBINAZIONI DI "MATTE".

OGNI GIOCO APERTO PUÒ CONTENERE UNA SOLA MATTA (nelle sequenze, oltre ad un eventuale jolly o pinella, può esserci anche il 2 naturale).

Art. 8 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 dello stesso seme.

♥♦♣♠ **Burraco "Over the top" – valore 300 punti**

Sequenza di tredici carte dello stesso seme, incluso il 2 naturale, senza matta.

Viene evidenziato mettendo scoperte le **ultime tre carte** inferiori di traverso.

♥♦♣♠ **Burraco "Super pulito" – valore 250 punti**

- **Combinazione di otto** carte uguali senza matta.

Viene evidenziato mettendo scoperte le **ultime tre carte** inferiori di traverso.

♥♦♣♠ **Burraco "Pulito" - valore 200 punti**

- **Sequenza di almeno sette** carte dello stesso seme, incluso il 2 naturale, senza matta.

- **Combinazione di sette** carte uguali senza matta.

Viene evidenziato mettendo scoperte le **ultime due carte** inferiori di traverso.

♥♦♣♠ Burraco “Semi pulito” – valore 150 punti

- Sequenza di almeno sette carte dello stesso seme, incluso il 2 naturale, seguite o precedute da una matta.
- Combinazione di almeno sette carte uguali più una matta.

Viene evidenziato mettendo scoperta di traverso la penultima carta.

♥♦♣♠ Burraco “Sporco” – valore 100 punti

- Sequenza di almeno sette carte dello stesso seme, incluso il 2 naturale, in cui è compresa una matta.
- Combinazione di sette carte uguali in cui è compresa una matta.

Viene evidenziato mettendo scoperta di traverso l'ultima carta.

♥♦♣♠ LEGGI SULLE IRREGOLARITÀ

♥♦♣♠ PREMESSA GENERALE

- ❖ Se durante il gioco viene rilevata una presunta irregolarità, uno qualsiasi dei componenti del tavolo potrà evidenziarla e chiamare l'arbitro. Da questo momento **nessun giocatore potrà continuare il gioco**, se prima l'arbitro non avrà adottato i relativi provvedimenti.

PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ

Non è applicabile alcuna penalità, nei seguenti casi:

- ♦ se il “tavolo” prende una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'arbitro;
- ♦ se il gioco è proseguito e non è più possibile ripristinare la situazione preesistente.

♥♦♣♠ CARTE

Art. 9 CARTA ESPOSTA (il termine “carta” equivale anche a carte)

Si definisce “carta esposta”:

- la carta che, “estratta dal ventaglio”, è stata vista da almeno un giocatore;
- la carta che, “caduta accidentalmente”, è stata vista da almeno un giocatore;
- la carta che è stata “dichiarata in proprio possesso” da un giocatore.

➤ CARTA ESPOSTA DURANTE IL PROPRIO TURNO DI GIOCO

La carta esposta dovrà essere, dal giocatore colpevole, obbligatoriamente “subito giocata” (prima di fare qualsiasi altro gioco), legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi, e **in tal caso, il gioco proseguirà regolarmente**, senza alcuna penalizzazione per la linea, altrimenti:

- ♦ se la carta esposta non collocabile fosse soltanto una, dovrà essere “subito scartata” (il giocatore potrà anche chiudere con questo scarto).
- ♦ se invece le carte esposte non collocabili fossero più di una, saranno tutte considerate penalizzate, si interromperà il gioco e il giocatore colpevole inizierà a scartare una delle carte penalizzate, partendo da quella dal valore più alto, le altre carte penalizzate saranno tutte scartate nei giri successivi. Il giocatore colpevole potrà chiudere solo durante il giro successivo allo scarto dell'ultima carta penalizzata, mentre il proprio compagno non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.
- ♦ Se un giocatore sta calando delle carte (es. tre 8), **ma prima che le stesse abbiano toccato il tavolo**, decide di legarle tutte o in parte ad altri giochi già calati, potrà farlo, ma per

poter continuare ancora il proprio gioco, dovrà **prima** collocarle tutte, altrimenti:

- se la carta non collocabile fosse soltanto una, dovrà essere **“subito scartata”**;
- se invece le carte non collocabili fossero più di una, queste saranno **tutte penalizzate**.

➤ **CARTA ESPOSTA FUORI TURNO DI GIOCO**

La **carta esposta fuori turno di gioco** dovrà essere obbligatoriamente **“subito giocata”**, dal giocatore colpevole, durante il proprio turno di gioco, legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi, **ma interrompendo, in ogni caso, il gioco. La carta non collocabile sarà penalizzata.**

Il giocatore colpevole inizierà a scartare una delle carte penalizzate **partendo da quella dal valore più alto**, le altre carte penalizzate saranno tutte scartate nei giri successivi.

Il giocatore colpevole potrà chiudere solo il giro successivo allo scarto dell'ultima carta penalizzata, mentre il proprio compagno non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

Art. 10 CARTA FANTASMA

Si definisce **“CARTA FANTASMA”** la carta rimasta attaccata sotto un'altra carta. Nel momento in cui un giocatore qualsiasi se ne avvedesse, **non potrebbe mai scoprirla, ma potrà solo segnalarla all'arbitro:**

- ◆ **se non vista** da alcun giocatore, **sarà ripresa in mano dal giocatore “colpevole” e il gioco proseguirà regolarmente;**
- ◆ la **“carta fantasma”**, non potrà mai essere scoperta dai giocatori avversari, nel caso ciò avvenisse, chi ha scoperto la carta sarà ammonito e la carta, ormai esposta, sarà ripresa dal giocatore senza alcuna penalità;
- ◆ **se vista** da almeno un giocatore del tavolo, **diventa carta esposta e sarà trattata come tale**, pertanto, dovrà essere obbligatoriamente **“subito giocata”**, dal giocatore che sta giocando, legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi e il gioco proseguirà regolarmente senza alcuna penalizzazione per la linea, altrimenti **“subito scartata”**;
- ◆ la **“carta fantasma”**, inserita correttamente in un qualsiasi gioco, (involontariamente collocata), **non sarà mai penalizzata;**
- ◆ Se un giocatore, mentre sta effettuando il proprio gioco, si accorgesse della presenza di una **“carta fantasma”** precedentemente calata, non potrà mai scoprirla ma potrà solo segnalarla all'arbitro che:
 - a) se la carta era stata calata dallo stesso giocatore, **dovrà “giocarla subito” o “scartarla”**, interrompendo in ogni caso il proprio gioco;
 - b) se la carta era stata calata dal suo compagno, potrà continuare il proprio gioco, senza però poter chiudere; la carta fantasma dovrà essere **“subito giocata”** al proprio turno dal giocatore che l'aveva calata, interrompendo però il gioco;
 - c) **nel caso in cui** non si riuscisse a stabilire quale dei due giocatori abbia calato il gioco contenente la **“carta fantasma”**, **la stessa dovrà essere giocata dal giocatore di turno.**

Art. 11 CARTE PENALIZZATE

Si definiscono **“carte penalizzate”**:

- *la carta che, giocata impropriamente, dovrà essere scartata per impossibilità di essere sanata;*
- *tutte le “Carte eccedenti”;*
- *le “Carte di Giochi rimasti incompleti dopo il ripristino”.*

Le carte penalizzate saranno poste scoperte ai bordi del tavolo.

Qualora le carte penalizzate fossero più di una, queste verranno scartate partendo da quella dal valore più alto.

Qualora un giocatore, prima di aver terminato lo scarto di tutte le carte penalizzate, ne scartasse una qualsiasi altra dal proprio ventaglio, anche questa sarà penalizzata e sarà scartata successivamente a tutte le altre.

Qualora un giocatore mentre la propria linea è in penalità dovesse calare tutte le sue carte e chiudere, l'ultimo gioco calato risulterà penalizzato.

Ogni qualvolta si è in presenza di una carta penalizzata, la linea è in penalità per un giro.

Se, prima dello scarto di tutte le carte penalizzate, fosse avvenuta la chiusura, da parte degli altri giocatori, le carte non ancora scartate, saranno conteggiate negativamente.

Art. 12 APERTURA DI GIOCHI ERRATI IN CALATA E IN LEGATURA

a) ERRORE RILEVATO DURANTE IL GIOCO DI CALATA

- ♦ **Si definisce Carta eccedente la carta "CALATA" in eccesso in una sequenza o una combinazione valida.**

La carta eccedente è sempre penalizzata anche se fosse una pinella o un jolly.

- ♦ **Si definisce Carta mancante la carta che, non essendo presente in una sequenza, rende il gioco non valido.**

Il giocatore, utilizzando carte del ventaglio, potrà sanare in toto o in parte il gioco.

Nel caso in cui un giocatore calasse una sequenza di sei o più carte e la carta mancante dividesse la sequenza in due giochi validi, qualora non avesse nel ventaglio la carta utile a sanare il gioco, questo sarà sdoppiato nei due giochi.

b) ERRORE RILEVATO DURANTE IL GIOCO DI LEGATURA SU SEQUENZA

La carta **impropriamente legata** in una sequenza potrà essere sanata **solo se nel ventaglio si possiede** la carta che sani l'errore e non siano stati effettuati altri giochi, successivamente all'errore.

c) ERRORE RILEVATO DURANTE IL GIOCO DI LEGATURA SU COMBINAZIONE:

L'errore rilevato in legatura su una combinazione non potrà essere mai sanato.

In tutti e tre i casi (a – b – c) si interromperà il gioco e la carta che non sarà possibile sanare sarà penalizzata e quindi "subito scartata". Durante il giro successivo il giocatore potrà fare gioco. Il proprio compagno invece, non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità. Qualora il giocatore dopo il gioco errato avesse calato altri giochi, quello errato non potrà più essere sanato e sarà penalizzato, mentre i giochi successivi saranno temporaneamente congelati.

d) ERRORE IN CALATA O IN LEGATURA COME ULTIMO GIOCO

1. Nel caso in cui un giocatore "cali", come ultimo gioco, una sequenza o una combinazione errata ed abbia in mano la carta idonea a sanare il gioco, se questa carta fosse l'ultima in suo possesso (e quindi quella da scartare), potrà sanare il gioco e scartare la carta *impropria*, ma dovendo interrompere il gioco ed essendo in penalità, potrà chiudere solo il giro successivo, dopo aver regolarmente pescato e scartato.

Es. Un giocatore **"cala" erroneamente 3♥4♣5♥**, ma ha in mano il **4♥** che è la sua ultima carta, potrà sanare l'errore sostituendo il **4♣** con il **4♥**, scartando il **4♣**, ma potrà chiudere, dopo aver pescato, solo il giro successivo.

Se con questa giocata fosse andato a pozzetto, nel giro successivo dovrà pescare o raccogliere e scartare una carta senza poterlo giocare.

2. Nel caso in cui un giocatore, come ultimo gioco, **"legghi"** erroneamente una carta ad una

sequenza già calata, e la carta con la quale sanare il gioco fosse l'ultima:

- a. non potrà sanare l'errore per chiudere, in quanto per far ciò il giocatore non avrebbe più altre carte da scartare; pertanto, la carta erroneamente legata andrà penalizzata e quindi scartata.
- b. Potrà invece sanare l'errore se con questa giocata fosse andato a pozzetto in diretta, ma potrà giocarlo solo il giro successivo, perdendo il diritto alla diretta.

In ambedue i casi il proprio compagno non potrà chiudere solo per quel giro.

Art. 13 ERRORE RILEVATO AL DI FUORI DEL PROPRIO TURNO DI GIOCO

Il gioco contenente la carta errata sarà **definitivamente congelato** e alla fine della mano saranno **conteggiate negativamente** solo le carte eccedenti, ***in caso di burraco, lo stesso non sarà ritenuto valido.***

Art. 14 ESEMPI E PENALITÀ DI GIOCHI ERRATI

PREMESSA

In presenza di una qualsiasi penalità, l'errore commesso pone fine ad ogni attività del giocatore colpevole. Nei turni successivi il giocatore colpevole, potrà fare gioco, ma dovrà scartare prima tutte le carte penalizzate, partendo dalla più alta e potrà chiudere solo durante il giro successivo allo scarto dell'ultima carta penalizzata, mentre il proprio compagno non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

ERRORE NELLO SCARTO

Qualora un giocatore scarti contemporaneamente due o più carte:

- **se viene vista una sola carta**, questa sarà considerata lo scarto naturale, mentre le altre carte non viste saranno riprese in mano dal giocatore colpevole;
- **se vengono viste più carte**, il giocatore dichiarerà quale era sua intenzione scartare, mentre le altre saranno considerate **"carte esposte"**; al turno successivo **una sola di esse potrà essere "subito giocata"**, le altre, anche se utilizzabili, saranno considerate penalizzate.

PESCA ERRATA DAL POZZETTO

Qualora un giocatore erroneamente "peschi" una carta da uno dei due pozzetti invece che dal tallone:

- A. Se ci si avvede dell'errore prima che abbia potuto vedere la carta, la stessa carta verrà riposta nel pozzetto e il gioco proseguirà regolarmente.
- B. Qualora invece il giocatore avesse visto la carta, ripristinerà il pozzetto con la stessa carta, pescherà una carta dal tallone e ne scarterà una qualsiasi dal proprio ventaglio interrompendo in ogni caso il proprio gioco.
- C. Qualora invece avesse iniziato il proprio gioco:
 - **il giocatore colpevole dovrà interrompere il gioco;**
 - l'arbitro farà ripristinare il pozzetto con la carta del ventaglio, dal valore più alto;
 - **l'ultimo gioco calato sarà penalizzato**, mentre tutti gli altri giochi, impropriamente calati, saranno **congelati temporaneamente.**

LANCIO DELLE CARTE

Una carta lanciata caduta in posizione non chiara, se dichiarata sarà posizionata nella giusta destinazione. Qualora un giocatore, senza dichiararlo, lancia una o più carte da legare ad un gioco già calato e le stesse cadessero, anche solo parzialmente, su un gioco diverso:

- a) una carta lanciata e non dichiarata caduta in posizione non corretta, ma la cui destinazione è certa, sarà accettata e collocata in modo regolare;
- b) una carta lanciata e non dichiarata caduta a metà tra due giochi, compatibile con entrambi, verrà posta sul gioco meno importante;
- c) una matta lanciata e non dichiarata, caduta non sul gioco di destinazione, rimane dove è e se lì ce ne fosse già una, sarà considerata penalizzata e quindi subito scartata.

Nei casi esemplificati, il giocatore sarà ammonito, alla seconda ammonizione saranno tolti 100 M.P. dalla classifica finale.

In tutti i casi sopracitati il giocatore interromperà il gioco e la linea sarà in penalità per un giro.

GIOCHI CONGELATI

- ❖ In presenza di giochi “congelati temporaneamente”, qualora un giocatore dovesse chiudere durante il giro di penalizzazione o qualora i giochi fossero stati congelati durante l’ultimo giro successivo al time-out, saranno conteggiate negativamente solo le carte impropriamente calate.
- ❖ Ad un gioco congelato non potranno essere legate carte:
 - per un giro, se il gioco è stato congelato temporaneamente;
 - mai, se il gioco è stato congelato definitivamente.
- ❖ Se un giocatore lega una carta ad un gioco congelato, il gioco viene interrotto e la calata ulteriormente congelata temporaneamente. Solo il giro successivo il giocatore potrà riprendere il suo gioco ed eventualmente anche andare a pozzetto o chiudere.

COMPORAMENTI IRREGOLARI

Qualora, durante il gioco un giocatore comunicasse, in un qualsiasi modo, col proprio compagno suggerendogli di effettuare un gioco:

- ◆ se l’invito fosse a **pescare**, l’arbitro interromperà il gioco, inviterà il giocatore a pescare una carta dal tallone e a scartarne una dal proprio ventaglio senza fare altro gioco;
- ◆ se il suggerimento fosse **l’indicazione di una qualsiasi carta del monte degli scarti come utile ai propri giochi** o fosse relativo ad una calata, l’arbitro, verificata la veridicità dell’accaduto, non permetterà la realizzazione del gioco suggerito, interrompendo il gioco della linea colpevole, invitando a scartare una carta dal ventaglio, **dopo aver pescato o raccolto dal monte degli scarti**;
- ◆ se un giocatore prima di scartare, **dichiarasse di voler effettuare un gioco** non potrà recedere dal proprio intento e dovrà effettuare il gioco dichiarato; se non sarà in grado di farlo sarà ammonito;
- ◆ se un giocatore tocca o aggiusta le **carte calate dalla coppia avversaria**, qualora avesse in mano una delle carte utili al gioco impropriamente toccato, l’arbitro farà scartare la carta stessa prefigurando nel comportamento del giocatore l’indicazione di avere quella carta;
- ◆ qualora un giocatore, mentre gioca il proprio compagno, **rimetta nel giusto ordine** una “sequenza” disordinatamente calata e nel monte degli scarti vi fosse la carta utile a quel gioco, l’arbitro non permetterà che la carta, raccolta dal compagno, sia collocata su quel gioco.
- ◆ Qualora un giocatore, durante la fase di gioco del compagno, **lo richiami per un errore**

commesso (es. una calata errata 3-5-6), con il chiaro tentativo di far sanare il gioco, l'arbitro interromperà il gioco stesso, non permettendo di sanare il gioco errato.

Art. 15 MANCATA PESCA

- ❖ Se un giocatore al proprio turno gioca, senza preventivamente pescare o raccogliere dal monte degli scarti, appena avvisato dell'errore, **dovrà immediatamente interrompere il gioco, pescare dal tallone una carta** (non potrà raccogliere dal monte degli scarti) e **scartarne una qualsiasi dal proprio ventaglio**. Eventuali nuovi giochi aperti e i **giochi sui quali sono state legate impropriamente delle carte prima dell'avviso, saranno congelati temporaneamente**. Il compagno, per quel turno di gioco non potrà chiudere.
- ❖ Se l'errore fosse **rilevato dopo che il giocatore colpevole ha scartato, ma prima** che il giocatore alla sua sinistra abbia iniziato il gioco, il giocatore colpevole dovrà subito pescare una carta e al turno successivo, dopo aver pescato, scarterà una carta senza poter fare gioco.
Nel corso di questo giro la linea colpevole non potrà chiudere.
- ❖ Se ci si accorgesse della mancata pesca solo dopo che il giocatore successivo ha pescato e quindi iniziato il suo gioco, l'arbitro non potrà effettuare nessun intervento.
- ❖ Qualora un giocatore al proprio turno, non pescasse dal tallone, non raccogliesse dal monte degli scarti, non facesse alcun gioco, ma si **limitasse** allo scarto, se l'errore venisse **rilevato prima** che il giocatore alla sua sinistra abbia iniziato il gioco, il giocatore colpevole dovrà subito pescare una carta e al turno successivo, dopo aver pescato, scarterà una carta senza poter fare gioco. Nel corso di questo giro la linea colpevole non potrà chiudere.
- ❖ Se l'errore venisse **rilevato dopo** che il giocatore alla sinistra del giocatore colpevole ha iniziato il gioco (pesca o raccolta), **l'errore sarà considerato annullato**.
- ❖ Se un giocatore al proprio turno, senza preventivamente pescare o raccogliere dal monte degli scarti, cala un qualsiasi gioco o lega la sua ultima carta e crede di essere andato a pozzetto in diretta, **dovrà immediatamente interrompere il gioco, pescare dal tallone** (non potrà raccogliere dal monte degli scarti) e **scartare la carta appena pescata**. L'ultimo gioco effettuato sarà temporaneamente congelato e la linea sarà in penalità. **Al turno successivo, potrà giocare regolarmente.**

Qualora un giocatore al proprio turno, non pescasse dal tallone o non raccogliesse dal monte degli scarti e calasse un gioco rimasto incompleto a causa della chiamata arbitrale, dovrà prima completare il gioco calato, che sarà congelato temporaneamente e poi procedere alla pesca dal tallone e allo scarto. La linea non potrà chiudere per un giro.

Art. 16 PESCA, RACCOLTA O GIOCATA FUORI TURNO

1) UN GIOCATORE PESCA O RACCOGLIE, QUANDO NON È IL SUO TURNO:

A) IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO:

Al momento della contestazione:

- ❖ **il giocatore colpevole dovrà interrompere il gioco;**
- ❖ l'arbitro farà ripristinare il monte degli scarti o il tallone, dopo aver mostrato a tutti la carta pescata impropriamente;
- ❖ il giocatore colpevole, al proprio turno, limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una carta dal proprio ventaglio, senza poter fare alcun gioco.

La linea colpevole per quel giro non potrà chiudere.

B) IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO:

Al momento della contestazione:

- ❖ **il giocatore colpevole dovrà interrompere il gioco;**
- ❖ l'arbitro farà ripristinare il tallone o il monte degli scarti, dopo aver mostrato a tutti la carta pescata impropriamente;
- ❖ **l'ultimo gioco calato sarà penalizzato**, mentre tutti gli altri giochi, impropriamente calati, saranno **congelati temporaneamente**.
- ❖ Le carte componenti i giochi rimasti incompleti dopo il ripristino del tallone o del monte degli scarti, saranno tutte penalizzate.
- ❖ Al "proprio turno" il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una delle carte penalizzate, iniziando da quella dal valore più alto. Nei giri successivi, il giocatore colpevole potrà pescare o raccogliere e fare gioco, ma potrà chiudere solo il giro successivo allo scarto dell'ultima carta penalizzata. Il proprio compagno invece, non potrà chiudere solo nel giro in cui è avvenuta l'irregolarità.
- ❖ Nel caso in cui il giocatore non ricordasse la carta pescata, l'arbitro farà scartare e ricollocare sul tallone la carta dal valore più alto posta nel ventaglio del giocatore.

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

Al momento della contestazione:

- ❖ **il giocatore colpevole dovrà interrompere il gioco;**
- ❖ **l'ultimo gioco calato sarà penalizzato**, mentre tutti gli altri giochi impropriamente calati saranno **congelati temporaneamente**.

Al "proprio turno" il giocatore colpevole limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una delle carte penalizzate.

Nei giri successivi, il giocatore colpevole potrà pescare o raccogliere e fare gioco, ma potrà chiudere solo il giro successivo allo scarto dell'ultima carta penalizzata.

Il proprio compagno invece, non potrà chiudere solo nel giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

Art. 17 GIOCO EFFETTUATO CON MODALITÀ ERRATA

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

tutti i giochi calati dopo lo scarto o dopo aver lasciato la carta sul tavolo, saranno **congelati temporaneamente**. Al successivo "proprio turno" il giocatore colpevole dovrà pescare dal tallone o raccogliere dal monte degli scarti e **scartare una carta senza poter fare gioco**. Qualora con questa giocata errata:

- A)** avesse chiuso, rinvierà la chiusura al giro successivo, dopo aver regolarmente pescato o raccolto e giocato;
- B)** fosse andato a pozzetto con lo scarto, al proprio turno dovrà pescare o raccogliere, ma dovrà soltanto scartare una carta dal proprio ventaglio senza poter giocare il pozzetto, che potrà essere giocato solo durante il giro successivo.
Il proprio compagno invece non potrà chiudere solo nel giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

2) UN GIOCATORE CONTINUA A GIOCARE MALGRADO SIA STATO CHIAMATO L'ARBITRO

- ❖ **Le carte calate successivamente alla chiamata dell'arbitro, saranno tutte congelate**

definitivamente.

Il giocatore colpevole dovrà sospendere il gioco e per quel giro non potrà chiudere; anche il proprio compagno non potrà chiudere durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

3) UN GIOCATORE VA A POZZETTO IN DIRETTA, MA PESCA O RACCOGLIE

A) IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO:

Al momento della contestazione:

- ❖ **il giocatore dovrà interrompere il gioco;**
- ❖ l'arbitro farà ripristinare il tallone o il monte degli scarti, dopo aver mostrato la carta pescata impropriamente al giocatore di turno;
- ❖ il giocatore colpevole limiterà il gioco allo scarto di una delle carte del pozzetto appena preso.

Nel giro successivo, il gioco proseguirà regolarmente.

La linea colpevole non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

B) IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO:

Al momento della contestazione:

- ❖ **il giocatore dovrà interrompere il gioco;**
- ❖ l'arbitro farà ripristinare il monte degli scarti o il tallone, dopo aver mostrato la carta pescata impropriamente al giocatore di turno;
- ❖ **tutti i giochi impropriamente calati, saranno congelati temporaneamente.**
- ❖ Le carte componenti i giochi rimasti incompleti, dopo il ripristino del tallone o del monte degli scarti, saranno penalizzate.
- ❖ Nel giro successivo, il giocatore colpevole limiterà il suo gioco allo scarto di una carta dal ventaglio o allo scarto di una delle carte penalizzate.
- ❖ Nei giri successivi, potrà pescare o raccogliere e fare gioco, rispettando lo scarto delle carte penalizzate, ma potrà chiudere solo durante il giro successivo allo scarto dell'ultima carta penalizzata. Il proprio compagno invece, non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

Nel caso in cui tutti gli errori di cui sopra fossero rilevati **dopo** che il giocatore successivo al giocatore colpevole ha fatto gioco, l'irregolarità sarà considerata superata ed il gioco proseguirà regolarmente.

Nel caso in cui il giocatore non ricordasse la carta pescata, l'arbitro farà scartare o ricollocare sul tallone la carta dal valore più alto posta nel ventaglio del giocatore.

4) UN GIOCATORE PRENDE IL POZZETTO IN DIRETTA, MENTRE LO STA VISIONANDO, L'AVVERSARIO PESCA E/O FA GIOCO E/O SCARTA

In tal caso, l'arbitro interromperà il gioco, congelerà temporaneamente tutte le operazioni di gioco fatte dall'avversario e farà giocare la diretta al giocatore di turno.

1. **Il giocatore durante il proprio turno, gioca la diretta e chiude:** l'arbitro ripristinerà il tallone o il monte degli scarti, tutti i giochi congelati all'avversario saranno conteggiati negativamente;
2. **Il giocatore durante il proprio turno gioca la diretta e scarta:**
 - a. qualora l'avversario avesse pescato dal tallone, interromperà qualsiasi gioco e i giochi già calati saranno congelati temporaneamente, qualora avesse scartato, lo scarto rimarrà valido;
 - b. qualora l'avversario avesse raccolto dal monte degli scarti, comunque interromperà il gioco e non potrà avvalersi dello scarto del giocatore precedente, i giochi già calati saranno congelati temporaneamente;
 - c. in entrambi i casi, la sua linea non potrà chiudere per un giro.

5) UNA LINEA PRENDE ENTRAMBI I POZZETTI

A) IL GIOCATORE COLPEVOLE NON FA GIOCO

- ✚ Al momento della contestazione il giocatore dovrà interrompere il gioco e rimettere a posto il pozzetto;
- ✚ Nel caso in cui lo avesse preso in diretta, l'ultimo gioco sarà penalizzato;
- ✚ Nel caso in cui lo avesse preso dopo lo scarto, l'ultimo gioco sarà penalizzato e la chiusura rinviata al giro successivo.

B) IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO UTILIZZANDO IL SECONDO POZZETTO

- ✚ In tal caso verrà annullata e ripetuta la mano di gioco.

Art. 18 APERTURA DI DUE COMBINAZIONI UGUALI

Si possono aprire due sequenze uguali, ma non si possono aprire due combinazioni uguali.

Qualora si aprissero due combinazioni uguali, è obbligatorio l'accorpamento delle due combinazioni, ma questo è possibile solo fino a un massimo di otto carte o sette carte più la matta. Le carte eccedenti, compresa la seconda matta, saranno ritenute carte penalizzate:

✚ Errore rilevato al momento:

si interrompe il gioco e la seconda combinazione dovrà essere aggiunta alla preesistente, che **da quel momento risulterà temporaneamente congelata**. Qualora in ambedue le combinazioni vi fosse una matta, la seconda matta dovrà essere **"subito scartata"**. Se ricomponendo le due combinazioni si dovesse ottenere un burraco, lo stesso sarà ritenuto valido, ma solo nel giro successivo.

Qualora con questa giocata errata il giocatore:

- a) **avesse chiuso**, rinvierà la chiusura al giro successivo, **dopo aver scartato la matta, eventualmente presente nella seconda combinazione.**
- b) **fosse andato a pozzetto in diretta**, perderà il diritto alla diretta, scarcerà quindi una carta del pozzetto, che verrà giocato solo il giro successivo, dopo aver pescato o raccolto.
- c) **fosse andato a pozzetto con lo scarto**, al turno successivo, potrà pescare o raccogliere senza fare gioco. Nei giri successivi riprenderà regolarmente il gioco. Il proprio compagno invece, non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

✚ Errore rilevato dopo che il giocatore ha scartato:

la seconda combinazione dovrà essere **"subito legata"** alla preesistente, che da quel momento sarà **congelata temporaneamente**. Qualora in ambedue vi fosse una matta, la seconda matta dovrà essere scartata nel giro successivo, durante il quale il giocatore colpevole limiterà la sua attività alla pesca o alla raccolta e allo scarto di una carta dal ventaglio (o della matta, se presente nella seconda combinazione), interrompendo il gioco. La linea colpevole non potrà chiudere solo durante il giro in cui è avvenuta l'irregolarità.

Qualora un giocatore avesse chiuso, calando due combinazioni uguali, ma nella seconda combinazione non fosse presente una matta, la seconda combinazione dovrà essere "subito legata" alla preesistente e congelata temporaneamente.

In tal caso, la linea è in penalità e il giocatore colpevole rinvierà la chiusura al giro successivo.

Art. 19 RACCOLTA IRREGOLARE DAL MONTE DEGLI SCARTI

Qualora un giocatore, al proprio turno, decidesse di raccogliere le carte presenti nel monte degli scarti, dovrà **ritirarle tutte e coprirle davanti a sé o inserirle nel proprio ventaglio, prima di continuare il proprio gioco.**

- A. **Se nel raccogliere le carte** ne lascia una sola sul tavolo, la stessa **costituirà lo scarto** e pertanto, il giocatore non potrà effettuare alcun altro gioco.
- B. **Se dovesse iniziare a giocare con una o più carte ancora scoperte sul tavolo**, l'arbitro interromperà il gioco, i giochi eventualmente calati saranno congelati temporaneamente e farà scartare la carta dal valore più alto tra quelle raccolte, mentre le altre verranno messe nel ventaglio del giocatore.
- C. Il giocatore che al proprio turno intende raccogliere dal monte degli scarti, può ispezionare le carte, ma se solleva il dorso anche di una sola carta o **"avvicina a sé"** anche una sola carta, dovrà raccoglierle tutte.
- D. Se il monte degli scarti fosse costituito da una sola carta, questa, una volta raccolta, non potrà essere scartata immediatamente, tranne nel caso in cui il giocatore non abbia già in mano la stessa carta che, a richiesta, dovrà essere mostrata. In tutti gli altri casi, il giocatore colpevole dovrà riprendere in mano la carta impropriamente scartata e scartarne un'altra in suo possesso. Se ciò non fosse possibile, dovrà riprendere l'ultimo gioco effettuato, che sarà penalizzato, posto scoperto ai bordi del tavolo e scartato, partendo dalla carta dal valore più alto.

Art. 20 POZZETTI IRREGOLARI

- ❖ Se un giocatore, dopo aver preso il pozzetto, contando le carte coperte, si accorgesse che esso è costituito da **meno di undici carte**, dovrà chiamare l'arbitro che farà reintegrare il pozzetto, prelevando la prima carta sotto il tallone. Se, però, anche una sola carta fosse stata già vista, il pozzetto irregolare, non potrà essere sanato e il gioco continuerà. Se anche l'altro pozzetto fosse irregolare, l'arbitro lo farà regolarizzare.
- ❖ Se un giocatore, dopo aver preso il pozzetto, contando le carte coperte, si accorgesse che esso è costituito da **più di undici carte**, dovrà chiamare l'arbitro, che preleverà le carte eccedenti dalla parte superiore del pozzetto, sistemandole, quindi, nella parte inferiore del tallone. Se, però, anche una sola carta fosse stata già vista, il pozzetto difettoso non potrà essere sanato e il gioco continuerà. Se anche l'altro pozzetto non fosse regolare, l'arbitro lo farà regolarizzare.
- ❖ Qualora nel corso di una partita, per un qualsiasi motivo, i due pozzetti si dovessero mischiare tra loro, rendendo impossibile il corretto ripristino degli stessi, l'arbitro provvederà a mischiare le carte dei due pozzetti e a formarne due nuovi.

Art. 21 POZZETTI DELLA MANO PRECEDENTE

Se, a gioco iniziato, ci si accorgesse che sul tavolo è rimasto un pozzetto della mano precedente, nessuna sanatoria sarà possibile; la mano in corso continuerà regolarmente ed il risultato sarà valido (il pozzetto "dimenticato" resterà, pertanto, inutilizzato). Qualora fosse rimasto un pozzetto della mano precedente e venisse utilizzato nella mano in corso, il gioco rimarrà valido e la seconda linea utilizzerà, comunque, il secondo pozzetto formato nella mano in corso.

Art. 22 POZZETTI VISTI FUORI TURNO

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

Art. 23 CHIUSURA DEI GIOCHI

- ❖ **La chiusura del gioco comporterà l'attribuzione di un bonus di 100 punti, se saranno state attuate le seguenti condizioni:**
 - uno dei giocatori della coppia è andato a "pozzetto";
 - la coppia ha realizzato almeno un "Burraco";
 - uno dei due componenti ha **calato tutte le carte** e scartato l'ultima.
- ❖ **La chiusura del gioco non comporterà l'attribuzione di un bonus di 100 punti, se:**
 - le carte componenti il tallone sono esaurite: **è definito esaurito il tallone composto dalle ultime due carte**. In tal caso, il gioco terminerà con lo scarto del giocatore che ha pescato la terz'ultima carta, non potendo essere più utilizzate le carte del tallone né quelle del monte degli scarti.
 - Al "TIME OUT" e dopo aver completato l'ultimo giro di gioco, nessun giocatore è riuscito a chiudere.
 - tutti i giocatori effettuano, sistematicamente (per più di due giri) il cambio carta (**stallo**). In tal caso l'arbitro interverrà dichiarando terminata la mano.

Art. 24 CHIUSURE IMPOSSIBILI

A) MANCANZA DI BURRACO

Nel caso in cui un giocatore effettuasse la "chiusura" scartando anche l'ultima carta, senza che la sua linea abbia realizzato il Burraco, e quindi impropriamente aprisse tutti i giochi, oppure legasse tutte le sue carte, l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o carta legata) sarà PENALIZZATO e lo scarto rimarrà valido.

Le carte penalizzate saranno poste scoperte ai bordi del tavolo, accanto al giocatore colpevole e quindi scartate dalla carta dal valore più alto.

Qualora l'ultimo gioco effettuato fosse una sequenza o combinazione di quattro o più carte calate contemporaneamente, sarà penalizzata una sola carta.

Il compagno non potrà chiudere solo durante il giro nel quale è avvenuta l'irregolarità.

B) SCARTO DELLA MATTA.

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

Nel caso in cui un giocatore effettuasse la "chiusura", scartando una matta, dovrà riprendere l'ultimo gioco effettuato che risulterà PENALIZZATO (sequenza, combinazione o carte legate) e posizionarlo ai bordi del tavolo, mentre rimarrà valido lo scarto della matta.

Il giocatore colpevole, nei giri successivi potrà fare gioco ma non potrà chiudere fino a quando non avrà scartato tutte le carte penalizzate. Il compagno non potrà chiudere solo durante il giro nel quale è avvenuta l'irregolarità.

C) MANCANZA DELLA CARTA DI SCARTO.

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

- ◆ Se l'ultimo gioco effettuato fosse composto da una sola carta, il giocatore dovrà riprendere in mano quest'ultima carta, che dovrà essere scartata, ma dovendo interrompere il gioco ed essendo in penalità, potrà chiudere solo il giro successivo, dopo aver regolarmente pescato e scartato.
- ◆ Se l'ultimo gioco effettuato fosse composto da tre carte (sequenza, combinazione), sarà PENALIZZATO.

- ◆ Se l'ultimo gioco effettuato fosse composto da **quattro o più carte calate contemporaneamente, sarà penalizzata una sola carta.**

Il compagno non potrà chiudere solo durante il giro nel quale è avvenuta l'irregolarità.

Art. 25 "TIME OUT"

L'annuncio del "TIME OUT", viene dato con la seguente dicitura:

"L'ULTIMO GIRO INIZIA DAL GIOCATORE CHE DEVE PESCARÉ"

Il giocatore che, all'annuncio del "Time-out", ha anche parzialmente sollevato una carta dal tallone o dal monte degli scarti avrà diritto a rigiocare.

Qualora all'annuncio del "Time - out" sia iniziata la distribuzione delle carte, sarà effettuato un solo giro completo di gioco.

Art. 26 CONTEGGIO DEI PUNTI

Al termine di ogni mano di gioco, avvenuta la chiusura, i giocatori, prima di scoprire le carte rimaste in mano, dovranno **accertarsi che la chiusura sia corretta** e successivamente dovranno:

- ◆ **contare** insieme agli avversari gli **onori** e registrarli sullo score;
- ◆ **contare** insieme agli avversari i **punti negativi** delle carte in mano a ciascun giocatore;
- ◆ **contare i punti positivi** delle carte calate che dovranno essere esposte sempre **ben visibili in file verticali/orizzontali di 100 punti ciascuna.**

Gli onori negativi (pozzetti non presi) non possono essere compensati con onori positivi.

Dopo la registrazione dei punti nello score, la mano verrà considerata terminata.

- ❖ Se dopo la chiusura, ma prima del conteggio dei punti, ci si accorgesse di un gioco calato erroneamente:
 - ◆ la parte valida del gioco sarà conteggiata positivamente, mentre la parte non valida sarà conteggiata negativamente; l'eventuale burraco conseguito erroneamente non sarà valido.
 - ◆ se invece il burraco fosse l'unico e avesse consentito la chiusura, lo stesso non sarà valido e pertanto, **sarà annullata e ripetuta la mano di gioco.**
- ❖ Se, constatata la validità della chiusura, un giocatore, inavvertitamente mischiasse le proprie carte con quelle presenti sul tavolo, senza aver prima contato i punti, l'arbitro, con la collaborazione dei giocatori, tenderà la ricostruzione dei giochi.
- ❖ Qualora non fosse possibile ricostruire il punteggio esatto ottenuto, l'arbitro assegnerà a suo insindacabile giudizio un punteggio arbitrario, ottenuto sommando i punti dei presunti giochi calati e ammonirà il giocatore colpevole.

In caso di reiterazione dell'errore, la linea colpevole sarà penalizzata di 100 M.P..

❖ **PUNTEGGI POSITIVI**

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| ✓ BURRACO "OVER THE TOP" | 300 punti – ONORI |
| ✓ BURRACO "SUPERPULITO" | 250 punti – ONORI |
| ✓ BURRACO "PULITO" | 200 punti – ONORI |

✓ BURRACO "SEMIPULITO"	150 punti – ONORI
✓ BURRACO "SPORCO"	100 punti – ONORI
✓ CHIUSURA	100 punti – ONORI (bonus)
✓ CARTE CALATE	SECONDO IL VALORE DELLE CARTE

❖ **PUNTEGGI NEGATIVI**

- ✓ POZZETTO NON PRESO 100 punti (malus)
- ✓ POZZETTO PRESO MA NON GIOCATO SECONDO IL VALORE DELLE CARTE
- ✓ CARTE RIMASTE IN MANO SECONDO IL VALORE DELLE CARTE
- ✓ CARTE CONGELATE PENALIZZATE

Art. 27 SCORE

❖ **Compilazione e consegna**

Il compito di compilare lo score spetta di diritto, salvo diverso accordo tra i giocatori, **al giocatore che ha estratto la carta dal valore più alto.**

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni linea e consegnato all'arbitro a cura del giocatore che lo ha compilato.

❖ **Validità dello score e rettifiche**

Consegnato lo score, la sola rettifica possibile è quella relativa all'errore di calcolo, se evidenziato prima che sia stata stilata la classifica di quel turno e l'accoppiamento del turno successivo.

Se sullo score risultassero invertiti i punteggi, l'arbitro dovrà intervenire, rettificando il risultato, a condizione che i componenti il tavolo riconoscano l'errore commesso. Ciò potrà avvenire anche se è stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo. Nel caso in cui non fosse possibile correggere l'errore nel turno in corso, le coppie sederanno comunque al tavolo designato dall'arbitro, il quale provvederà alla correzione dell'errore nel corso del turno successivo.

È compito dell'arbitro esporre la classifica provvisoria di ogni turno per permettere ai giocatori il controllo dei punteggi registrati.

Art.28 PUNTEGGIO ARBITRALE, ABBANDONO DELLA GARA E TAVOLO INCOMPLETO

❖ **PUNTEGGIO ARBITRALE**

Si definisce "**PUNTEGGIO ARBITRALE**" il punteggio assegnato dall'arbitro in particolari situazioni nelle quali non è possibile oggettivamente calcolare quello reale.

Il "PUNTEGGIO ARBITRALE" sarà sempre pari a 13 V.P. (450 M.P.) nei tornei a tre mani e pari a 12 V.P. (550 M.P.) nei tornei a quattro mani.

❖ **ABBANDONO DELLA GARA**

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

Nel caso di abbandono di una coppia "causa forza maggiore" o per intolleranza, comportamento scorretto o per qualsiasi altra causa non giustificabile, alla coppia restante, sarà assegnato **il punteggio acquisito durante il gioco ed in ogni caso un punteggio non inferiore al "PUNTEGGIO ARBITRALE"**.

La coppia che ha abbandonato non potrà, in ogni caso, essere riammessa alla gara.

Alle coppie che a seguito dell'abbandono non potranno giocare nei turni successivi, **sarà** assegnato sempre lo stesso PUNTEGGIO ARBITRALE.

❖ **TAVOLO INCOMPLETO**

Se le iscrizioni fossero già state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché il torneo è in corso), non sarà possibile aggiungere altre coppie in numero dispari.

In presenza di un tavolo incompleto è facoltà dell'arbitro completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata.

Ciò potrà avvenire solo durante il corso del primo turno di gioco con le seguenti modalità:

- ◆ con un ritardo di iscrizione di 10 minuti rispetto **all'inizio del gioco**, sarà dato il recupero;
- ◆ con un ritardo superiore sarà invece assegnato il punteggio di 13 V.P. o 12 V.P., alla coppia già iscritta e 7 V.P. o 8 V.P. alla coppia iscritta in ritardo.
- ◆ diversamente, se fosse già stata stilata la classifica del primo turno di gioco con i relativi accoppiamenti per il secondo turno, non sarà possibile effettuare alcun inserimento.

Se invece il torneo si dovesse svolgere con una coppia dispari (**TAVOLO INCOMPLETO O ZOPPO**), alla coppia che non gioca sarà assegnato il **PUNTEGGIO ARBITRALE**.

Il turno di riposo spetterà di volta in volta alla coppia che progressivamente occuperà il tavolo incompleto (metodo Mitchell) o alla coppia con il punteggio più basso (metodo danese), escludendo le coppie che hanno già riposato.

Art. 29 TEMPI DI GIOCO

- ❖ Se un giocatore ritarda il gioco senza un valido motivo, l'arbitro:
- ❖ inviterà il giocatore a completare il gioco immediatamente, se le carte in suo possesso sono 5 o inferiori a 5;
- ❖ concederà al giocatore 30 secondi per completare il gioco, se le carte in suo possesso sono superiori a 5.

Art. 30 OBBLIGO DEL SILENZIO DURANTE LE FASI DI GIOCO

È vietato disturbare i giocatori durante le fasi di gioco. Il giocatore che non rispetterà il silenzio richiesto dall'arbitro, potrà essere ammonito; alla seconda ammonizione, alla coppia colpevole saranno detratti 200 M.P..

Art. 31 RITARDO AD UN TORNEO

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

- ◆ **Ritardo fino a 2 minuti** – recupero del tempo perso e ammonizione.
- ◆ **Ritardo oltre 2 e fino a 10 minuti** – penalizzazione di 100 M.P. e ammonizione.
- ◆ **Oltre 10 minuti** – perdita della partita con il **"PUNTEGGIO ARBITRALE"**

Art. 32 INTERVENTO ARBITRALE

L'arbitro deve di norma intervenire ad un tavolo da gioco, solo su espressa chiamata di un giocatore; potrà, viceversa, intervenire autonomamente, qualora ravvisasse qualche irregolarità, al fine di chiedere chiarimenti.

Art. 33 PUNTEGGI UFFICIALI FE.BUR.IT. A.P.S.

VICTORY POINTS PER PARTITE DA 3 MANI			
M.P.		V. P.	
0	100	10	10
105	200	11	9
205	300	12	8
305	450	13	7
455	600	14	6
605	800	15	5
805	1.000	16	4
1005	1.250	17	3
1255	1.500	18	2
1505	1.800	19	1
OLTRE	1.800	20	0

VICTORY POINTS PER PARTITE DA 4 MANI			
M.P.		V. P.	
0	150	10	10
155	350	11	9
355	550	12	8
555	750	13	7
755	950	14	6
955	1.200	15	5
1.205	1.450	16	4
1.455	1.700	17	3
1.705	2.000	18	2
2.005	2.300	19	1
OLTRE	2.300	20	0

VICTORY POINTS PER PARTITE A SQUADRE DA 3 MANI			
M.P.		V. P.	
0	150	10	10
155	350	11	9
355	550	12	8
555	800	13	7
805	1.050	14	6
1.055	1.300	15	5
1.305	1.600	16	4
1.605	1.900	17	3
1.905	2.200	18	2
2.205	2.500	19	1
OLTRE	2.500	20	0

VICTORY POINTS PER PARTITE A SQUADRE DA 4 MANI			
M.P.		V. P.	
0	200	10	10
205	400	11	9
405	600	12	8
605	850	13	7
855	1.100	14	6
1.105	1.400	15	5
1.405	1.700	16	4
1.705	2.000	17	3
2.005	2.400	18	2
2.405	2.800	19	1
OLTRE	2.800	20	0