



FE.BUR.IT. A.P.S.

FEDERAZIONE BURRACO ITALIA A.P.S.

CODICE DI GARA

**EDIZIONE AGGIORNATA
ANNO 2023**

MODIFICATO DALLA COMMISSIONE GIUDICI DI GARA

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

COORDINATORE GIUSEPPE FALLEA

PUBBLICAZIONE EFFETTUATA IL 07-03-2023

♥♦♣♠ **INDICE ANALITICO**

♥♦♣♠ **PRELIMINARI**

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

♥♦♣♠ **LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITA'**

♥♦♣♠ **Premessa generale**

♥♦♣♠ **C A R T E**

- Art.10 Carte esposte e carte penalizzate
- Art.11 Giochi errati e comportamenti irregolari
- Art.12 Carte mancanti o carte eccedenti
- Art.13 Mancata pesca
- Art.14 Pesca, raccolta o giocata fuori turno
- Art.15 Apertura di due combinazioni uguali
- Art.16 Raccolta irregolare dal monte degli scarti

♥♦♣♠ **POZZETTI**

- Art.17 Pozzetti irregolari
- Art.18 Pozzetti della mano precedente
- Art.19 Pozzetti visti fuori turno

♥♦♣♠ **CHIUSURE**

- Art.20 Chiusura del gioco
- Art.21 Chiusure impossibili
- Art.22 Time out

♥♦♣♠ **CONTEGGIO DEI PUNTI**

- Art.23 Conteggio dei punti

♥♦♣♠ **SCORE**

- Art.24 Compilazione e consegna dello score

♥♦♣♠ **TAVOLO INCOMPLETO**

- Art.25 Punteggio arbitrato, abbandono della gara e tavolo incompleto

♥♦♣♠ **TEMPI DI GIOCO**

- Art.26 Tempi di gioco

♥♦♣♠ **OBBLIGO DEL SILENZIO DURANTE LE FASI DI GIOCO**

- Art.27 Obbligo del silenzio durante le fasi di gioco

♥♦♣♠ **RITARDI**

- Art.28 Ritardo ad un torneo

♥♦♣♠ **PUNTEGGI UFFICIALI**

- Art.29 Punteggi Ufficiali

♥♦♣♠ 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 "Superpulito"

♥♦♣♠ - 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 "Semipulito"

♥♦♣♠ - 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

♥♦♣♠ - E' 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 MAZZO 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.

E' 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**

Il mazziere mescola le carte, **dopo aver dato preventivamente la possibilità ai giocatori avversari di fare altrettanto**, operando in modo da non mostrare l'ultima carta; **fa tagliare il mazzo di carte al giocatore alla sua destra e dopo averne preso circa la metà, comincia a distribuirle, prendendole dalla parte superiore del mazzo**, una per volta, in senso orario, fino a distribuirne 11 per ogni giocatore. **Contemporaneamente, il giocatore che ha tagliato, con le altre carte 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.**
- ♦ **Solo allora i giocatori potranno vedere le proprie carte ed iniziare il gioco.**
- ♦ **Solo allora il giocatore di turno potrà pescare una carta dal tallone o raccogliere la carta scoperta dal mazziere.**

IN SINTESI:

- A) IL MAZZIERE E' TENUTO A VERIFICARE L'ESATTA DISTRIBUZIONE DELLE CARTE PRIMA DI SCOPRIRE LA PRIMA CARTA DEL TALLONE E DARE INIZIO AL GIOCO.**
- B) E' VIETATO VEDERE LE CARTE E INIZIARE IL GIOCO PRIMA CHE IL MAZZIERE ABBA SCOPERTO LA PRIMA CARTA DEL TALLONE.**
- C) E' OBBLIGATORIO CONTARE LE PROPRIE CARTE COPERTE SENZA GUARDARLE.**

❖ **ERRORI DI DISTRIBUZIONE:**

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

- 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, ma il mazziere sarà ammonito.

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.

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 ogni sua attività con lo scarto di una carta.

I tempi di gioco 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.
- ◆ E' 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.
 - a. In caso di sequenza, costituita da 12 carte più una matta, non potrà essere aggiunta la quattordicesima carta.**
 - b. 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.
- ◆ **COMBINAZIONI di tre o più carte uguali.**
Le **combinazioni** possono essere formate da un massimo di **8 carte uguali anche dello stesse seme.**

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

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 "Superpulito" – 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 "Semipulito" – 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.

Art. 9 SCARTO DELLE MATTE

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"**.

♥♦♣♠ **LEGGI SULLE IRREGOLARITA'**

❖ **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.10
CARTA ESPOSTA E CARTA PENALIZZATA
(Il termine "carta" equivale anche a "carte").

✚ **CARTA ESPOSTA**

Si definisce "**carta esposta**":

- a) la carta che, "**estratta dal ventaglio**", è stata vista da almeno un giocatore;
- b) la carta che, "**caduta accidentalmente**", è stata vista da almeno un giocatore;
- c) la carta che è rimasta "**attaccata**" sotto un'altra carta ("**Carta Fantasma**");
- d) la carta che è stata "**dichiarata in proprio possesso**" da un giocatore.

➤ **ERRORE RILEVATO 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 basso), le altre carte penalizzate saranno tutte scartate nei giri successivi. Il giocatore colpevole potrà chiudere **solo nel 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**.
- ❖ La "**carta fantasma**":
 - ◆ se **vista** da almeno un giocatore del tavolo, 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**".
 - ◆ se **non vista** da alcun giocatore, **sarà ripresa in mano dal giocatore "colpevole" e il gioco proseguirà regolarmente**.
 - ◆ La "**carta fantasma**", inserita correttamente in un qualsiasi gioco, (involontariamente collocata), **non sarà mai penalizzata**.
 - ◆ La "**carta fantasma**" **rinvenuta coperta**, non potrà mai essere scoperta dai giocatori avversari, pena la nullità della sanzione prevista.

➤ **ERRORE RILEVATO AL DI FUORI DEL PROPRIO TURNO DI GIOCO**

- ❖ La **carta esposta, al turno successivo del giocatore colpevole**, dovrà essere obbligatoriamente "**subito giocata**", 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 basso), 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.
La carta esposta non potrà essere collocata nei giochi o allunghi fatti dal proprio compagno nell'ultimo giro; il compagno del giocatore colpevole, al proprio turno, non potrà collocare carte sui giochi aperti o sugli allunghi fatti con detta carta esposta.
- ❖ La "**carta fantasma**", **anche se non vista**, al turno successivo del giocatore colpevole, dovrà essere obbligatoriamente "**subito giocata**", legandola a giochi preesistenti o aprendo nuovi giochi, ma **interrompendo ogni altro gioco, altrimenti "subito scartata"**. Qualora, non si

riuscisse a stabilire quale dei due giocatori abbia calato il gioco contenente la "carta fantasma", la penalità sarà applicata **al primo dei due giocatori di turno.**

In ambedue i casi la linea colpevole non potrà chiudere per un giro.

- ❖ Se un giocatore, mentre sta effettuando il proprio gioco, scopre una "carta fantasma" precedentemente calata:
 - 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.
La linea non potrà chiudere per un giro.
- ❖ **Se si scopre una carta al compagno del giocatore che in quel momento sta giocando, quest'ultimo potrà continuare il proprio gioco, ma non potrà chiudere, avendo la linea acquisito una penalità per l'errore commesso dal proprio compagno. Il compagno del giocatore colpevole, al proprio turno, non potrà collocare carte sui giochi aperti o sugli allunghi fatti con detta carta esposta;**

CARTA PENALIZZATA

Si definisce carta "**penalizzata**" la carta che, giocata impropriamente, dovrà essere scartata per impossibilità di essere sanata.

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

➤ ERRORE RILEVATO DURANTE IL PROPRIO TURNO DI GIOCO

❖ **Carta eccedente o mancante "CALATA" in sequenza o combinazione.**

Si interrompe il gioco e la carta che compone il gioco errato potrà essere "**subito sanata**", **prima di fare qualsiasi altro gioco, solo con le carte in mano**, mentre **la carta non sanabile sarà penalizzata** e dovrà essere "**subito scartata**", **nel caso, fosse stato conseguito un burraco, lo stesso sarà ritenuto valido.**

La carta penalizzata non potrà essere sanata, ponendola su giochi calati precedentemente, in ambedue i casi il giocatore colpevole interromperà il proprio gioco.

Il giro successivo, il giocatore colpevole potrà fare gioco, ma 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

❖ **Carta impropriamente "LEGATA" in sequenza o combinazione:**

La carta **impropriamente legata**:

- 1) **in una sequenza**, potrà essere sanata **solo se in mano si possiede** la carta che sani l'errore; non potrà **mai essere sanata**, se prima siano stati effettuati altri giochi.
- 2) **in una combinazione non potrà essere mai sanata.**
In ambedue i casi si interromperà il gioco e la carta che non è stato 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.

IN SINTESI:

- A) SE FOSSE CALATA UNA SEQUENZA O UNA COMBINAZIONE IN MODO ERRATO, **PRIMA DI EFFETTUARE QUALSIASI ALTRO GIOCO**, SI POTRA' SANARE SOLO NELL'EVENTUALITA', CHE SI ABBIANO IN MANO LE CARTE NECESSARIE A SANARE **UN SOLO GIOCO ERRATO.**
- B) SE FOSSE LEGATA AD UNA SEQUENZA UNA CARTA IN MODO ERRATO, SI POTRA' SANARE SOLO NELL'EVENTUALITA' CHE SI ABBIANO IN MANO LE CARTE NECESSARIE A SANARE IL GIOCO ERRATO E SOLO NEL CASO IN CUI NON SIA STATO EFFETTUATO NESSUN ALTRO GIOCO.
- C) SE FOSSE LEGATA AD UNA COMBINAZIONE UNA CARTA IN MODO ERRATO, QUEST'ULTIMA NON POTRA' MAI ESSERE SANATA.

D) IN TUTTI I CASI IL GIOCATORE COLPEVOLE NON POTRÀ EFFETTUARE ALTRI GIOCHI DOVENDO INTERROMPERE OGNI ATTIVITÀ.

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.

- ❖ Nel caso in cui un giocatore, come ultimo gioco, "leggi" 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.

➤ 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**.

Qualora, il gioco contenente la carta errata fosse una sequenza (es: 3-4-5-6-7-7-8-9♦), si procederà a separarla in due sequenze (es:3-4-5-6-7) e (es:7-8-9), che saranno definitivamente congelate e alla fine della mano di gioco, le carte che compongono tali sequenze saranno conteggiate positivamente.

Art.11

GIOCHI ERRATI E COMPORTAMENTI IRREGOLARI

✚ GIOCHI ERRATI

- ❖ **In presenza di una qualsiasi penalità, l'errore commesso pone fine ad ogni attività del giocatore colpevole fino al turno successivo. Nei turni successivi il giocatore colpevole, potrà fare gioco, ma dovrà scartare prima tutte le carte penalizzate 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.**
- ❖ Qualora un giocatore, prima di aver terminato lo scarto di tutte le carte penalizzate, ne scartasse una qualsiasi altra dal proprio ventaglio, dovrà riprendere in mano quest'ultima carta impropriamente scartata, che sarà penalizzata, continuare a scartare le altre carte già penalizzate e a seguire dovrà scartare quest'ultima carta.
- ❖ Qualora un giocatore mentre la propria linea è in penalità e quindi non può chiudere, dovesse calare tutte le sue carte e quindi chiudere, dovrà riprendere in mano l'ultimo gioco calato che risulterà penalizzato.
- ❖ Qualora un giocatore scarti contemporaneamente due o più carte:
 - A) **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.
 - B) **Se vengono viste più carte**, quella dal valore più basso sarà considerata come **scarto naturale**, mentre le altre saranno considerate "**carte esposte cadute accidentalmente**" e quindi al proprio turno andranno "**subito giocate**" o saranno considerate penalizzate.

❖ 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, ci si comporterà come all'art.14 Punto1/B.

✚ LANCIO DELLE CARTE

Qualora un giocatore, senza dichiararlo, lanciasse una o più carte da legare ad un gioco già calato e le stesse cadessero, anche solo parzialmente, su un gioco diverso:

a) esse andranno collocate sul gioco al momento meno importante;

b) se nel lanciarle, senza dichiarare il gioco su cui legarle, le stesse cadessero, inequivocabilmente, su un gioco diverso, da quello sul quale si sarebbe voluto, intenzionalmente, collocarle, saranno penalizzate;

c) se il gioco di destinazione fosse inequivocabilmente certo, le carte andranno collocate sul gioco dove erano destinate ed il gioco dovrà essere subito interrotto;

d) nel caso in cui le carte siano state dichiarate, anche dopo che hanno toccato il tavolo, saranno collocate secondo la volontà del giocatore;

e) qualora, venga lanciata una matta e cada in un gioco diverso da quello al quale era destinata, quest'ultima, se non dichiarata, rimarrà in ogni caso dove è caduta e se, in quest'ultimo gioco ne fosse già presente un'altra, sarà penalizzata, quindi scartata;

f) nei casi dichiarati il giocatore sarà ammonito, alla seconda ammonizione saranno tolti 100 M.P. dalla classifica finale;

g) in tutti i casi sopracitati il giocatore interromperà il gioco.

✚ GIOCHI CONGELATI

❖ In presenza di giochi "congelati temporaneamente", qualora un giocatore avversario 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.

✚ 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** (legare una carta, chiudere), non potrà recedere dal proprio intento e dovrà effettuare il gioco dichiarato;

◆ - 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.12 CARTE MANCANTI O ECCEDENTI

E' 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.13 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 sanato.
- ❖ 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 andando 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. **Al turno successivo, dovrà pescare o raccogliere dal monte degli scarti e scartare una qualsiasi carta.**

Art.14 PESCA, RACCOLTA O GIOCATA FUORI TURNO

1) UN GIOCATORE PESCA O RACCOGLIE, QUANDO NON E' 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 tallone o il monte degli scarti;
- ❖ 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;
- ❖ **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 basso. 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.

3) 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:

1) avesse chiuso, rinverrà la chiusura al giro successivo, dopo aver regolarmente pescato o raccolto e giocato;

2) 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.

4) 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.

5) 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;
- ❖ 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 tallone o il monte degli scarti;
 - ❖ **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. Il giocatore colpevole limiterà il suo gioco allo scarto di una carta dal ventaglio o allo scarto di una delle carte penalizzate. Al turno successivo il giocatore colpevole,

limiterà il suo gioco alla "pesca" o alla "raccolta" e allo scarto di una carta penalizzata, senza poter fare gioco. Nei giri successivi, potrà pescare o raccogliere e fare gioco, rispettando sempre 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.

✚ **6) UN GIOCATORE PRENDE IL POZZETTO IN DIRETTA, MENTRE LO STA VISIONANDO, L'AVVERSARIO FA GIOCO E SCARTA, IL COMPAGNO DEL GIOCATORE CHE STA VISIONANDO IL POZZETTO PESCA E GIOCA.**

In tal caso il gioco proseguirà regolarmente e il giocatore che ha preso il pozzetto in diretta, al proprio turno, pesca o raccoglie e gioca regolarmente.

✚ **7) UNA LINEA PRENDE E GIOCA ENTRAMBI I POZZETTI**

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

art.15

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:

❖ **Errore rilevato al momento:**

si interrompe il gioco e la seconda combinazione dovrà essere aggiunta alla preesistente, che da quel momento risulterà **definitivamente 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 non sarà ritenuto valido e verrà definitivamente congelato.**

Qualora con questa giocata errata il giocatore:

- ◆ **avesse chiuso**, rinvierà la chiusura al giro successivo, **dopo aver scartato la matta della seconda combinazione calata**.
- ◆ **fosse andato a pozzetto in diretta**, perderà il diritto alla diretta, scarterà quindi una carta, e giocherà il pozzetto solo il giro successivo, dopo aver pescato o raccolto.
- ◆ **fosse andato a pozzetto con lo scarto**, al proprio turno potrà pescare o raccogliere, ma dovrà limitare il gioco allo scarto di una carta, senza poter giocare il pozzetto, che potrà essere giocato il giro successivo. 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 risulterà **definitivamente congelata**. Qualora in ambedue vi fosse una matta, la seconda matta dovrà essere scartata nel giro successivo.

Al proprio turno, il giocatore colpevole limiterà la sua attività alla pesca 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, che da quel momento risulterà definitivamente congelata.

In tal caso, il giocatore colpevole potrà chiudere solo il giro successivo in cui è stata commessa l'irregolarità.

Nel corso della stessa partita la linea colpevole non potrà più calare una nuova combinazione uguale a quelle già calate e congelate.

Art.16
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 dovesse iniziare a giocare con le carte ancora scoperte sul tavolo**, l'arbitro farà sospendere il gioco e scartare la carta dal valore più basso tra quelle raccolte, mentre le altre verranno messe nel ventaglio in mano al giocatore.
- b) **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.
- c) **Se** invece, dopo aver lasciato una carta sul tavolo, avesse effettuato un qualsiasi gioco, l'arbitro, farà sospendere il gioco congelando temporaneamente i giochi calati. **(art.14/3).**
- d) **Se invece dovesse lasciare sul tavolo più di una carta, rimarrà scartata quella dal valore più basso.**
 - ♦ 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 raccogliercle tutte.
 - ♦ 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 in mano l'ultimo gioco effettuato, che sarà penalizzato, e scartare le carte di quest'ultimo gioco, partendo dalla carta dal valore più basso.

Art.17
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.18
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.19
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.20 **CHIUSURA DEI GIOCHI**

- ❖ **La chiusura del gioco comporterà l'attribuzione di un bonus di 100 punti, se saranno state soddisfatte 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.21 **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, dovrà riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato, (sequenza, combinazione o carte legate) che risulterà PENALIZZATO, mentre 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 basso a quella dal valore più alto.

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.

B) SCARTO DELLA MATTA.

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

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

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 dovrà riprendere in mano anche l'ultimo gioco effettuato, che sarà penalizzato.**
- ♦ **Se l'ultimo gioco effettuato fosse composto da più carte, il giocatore dovrà riprendere in mano l'ultimo gioco (sequenza, combinazione, carte legate) che sarà PENALIZZATO.**

Art.22
" TIME OUT "

All'annuncio del "TIME OUT", l'ultimo giro inizierà dal giocatore che deve pescare e terminerà con il giocatore che sta giocando, che quindi giocherà ancora.

- **L'ULTIMO GIRO INIZIA DAL GIOCATORE CHE DEVE PESCARRE.**
- **CHI DEVE PESCARRE NEL GIRO SUCCESSIVO NON RIPESCHERA' PIU'.**

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.23
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 esposti 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, tenterà 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) |
| - C A R T E 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.24 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 siederanno comunque al tavolo designato dall'arbitro, il quale provvederà alla correzione dell'errore nel corso del turno successivo.
E' compito dell'arbitro esporre la classifica provvisoria di ogni turno per permettere ai giocatori il controllo dei punteggi registrati.

Art.25 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.26
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.27
OBLIGO DEL SILENZIO DURANTE LE FASI DI GIOCO

E' 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.28
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.29
PUNTEGGI UFFICIALI FE.BUR.IT. A.P.S.

VICTORY POINTS PER PARTITE DA 3 MANI				VICTORY POINTS PER PARTITE DA 4 MANI			
M. P.		V. P.		M.P.		V. P.	
0	- 100	10	10	0	- 150	10	10
105	- 200	11	9	155	- 350	11	9
205	- 300	12	8	355	- 550	12	8
305	- 450	13	7	555	- 750	13	7
455	- 600	14	6	755	- 950	14	6
605	- 800	15	5	955	- 1.200	15	5
805	- 1.000	16	4	1.205	- 1.450	16	4
1005	- 1.250	17	3	1.455	- 1.700	17	3
1255	- 1.500	18	2	1.705	- 2.000	18	2
1505	- 1.800	19	1	2.005	- 2.300	19	1
OLTRE	1.800	20	0	OLTRE	2.300	20	0

VICTORY POINTS PER PARTITE A SQUADRE DA 3 MANI				VICTORY POINTS PER PARTITE A SQUADRE DA 4 MANI			
M. P.		V. P.		M.P.		V. P.	
0	- 150	10	10	0	- 200	10	10
155	- 350	11	9	205	- 400	11	9
355	- 550	12	8	405	- 600	12	8
555	- 800	13	7	605	- 850	13	7
805	- 1.050	14	6	855	- 1.100	14	6
1.055	- 1.300	15	5	1.105	- 1.400	15	5
1.305	- 1.600	16	4	1.405	- 1.700	16	4
1.605	- 1.900	17	3	1.705	- 2.000	17	3
1.905	- 2.200	18	2	2.005	- 2.400	18	2
2.205	- 2.500	19	1	2.405	- 2.800	19	1
OLTRE	2.500	20	0	OLTRE	2.800	20	0