

Modifiche del 7 marzo 2019

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

Capoverso 3 :

Terminata la mescolatura il mazziere taglierà il mazzo sollevandone **obbligatoriamente** circa la sua metà e le consegnerà al giocatore che deve fare i pozzi; con le carte restanti inizierà la distribuzione delle 11 carte rilasciandone una alla volta in senso orario.

Sostituire con:

Terminata la mescolatura il mazziere taglierà il mazzo sollevandone **obbligatoriamente** circa la sua metà (se il mazziere né solleva vistosamente un numero eccessivo o inferiore rispetto alla metà ed il giocatore che le riceve se ne accorge, il mazziere è obbligato a risollevarle, se invece non ci si accorge verranno aggiunte le carte mancanti sia per la distribuzione che per i pozzetti) e le consegnerà al giocatore che deve fare i pozzi; con le carte restanti inizierà la distribuzione delle 11 carte rilasciandone una alla volta in senso orario.

Penultimo capoverso:

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

Sostituire con:

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

ART. 9 – RACCOLTA DAL MONTE

Primo paragrafo:

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve portare tutte le carte che lo costituiscono nel ventaglio (anche una alla volta, senza alterare i tempi di gioco) poi dopo averle sistemate potrà effettuare i suoi giochi e quindi scartare.

Sostituire con:

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve sollevare e ritirare tutte le carte che lo costituiscono

Eliminare il seguente punto:

Se il giocatore raccoglie (quindi alza le carte) dal monte degli scarti e fa gioco prima di aver portato tutte le carte nel ventaglio lasciandole coperte o scoperte davanti a se:

- il gioco aperto sarà congelato per un giro ed il giocatore dovrà interrompere il proprio turno di gioco e scartare.

ART. 10 – JOLLY E PINELLE

Capoverso:

Nelle sequenze il jolly o la pinella possono essere sostituiti solo dalla carta della quale fanno le veci e devono obbligatoriamente restare nei giochi e nella posizione in cui sono state collocate (anche nel proprio tempo di gioco).

Aggiungere:

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

ART. 11 – SEQUENZE

Secondo paragrafo

Se l'insieme delle carte non è ordinato ma forma comunque un gioco valido, si può ordinare in qualsiasi momento della smazzata, senza alcuna penalità.

Sostituire con:

Se l'insieme delle carte non è ordinato ma forma comunque un gioco valido, si può ordinare in qualsiasi momento della smazzata, tranne nel tempo di gioco del proprio compagno, senza alcuna penalità.

ART. 18 – CONTEGGIO DEI PUNTI

Aggiungere al termine dell'articolo

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

Art. 21 – Irregolarità

Sostituire gli esempi 2 – 3 e 4 con i seguenti

- ✚ Il giocatore realizza il **PRIMO** burraco e non lo segna o non lo dichiara e il compagno lo fa rilevare (verbalmente o girando la carta nel caso in cui tenga lui stesso le carte):
 - a) Nel caso in cui il giocatore prima di realizzare il burraco, cali dei giochi o leghi delle carte quindi realizza il burraco restando con in mano la sola carta di scarto, l'arbitro convaliderà la chiusura ed ammonirà la linea colpevole
 - b) Nel caso in cui il giocatore dopo aver realizzato il burraco cali altri giochi o leghi carte, l'arbitro farà interrompere il gioco impedendo la chiusura ed ammonendo la linea colpevole. I giochi calati dopo la realizzazione del burraco saranno temporaneamente congelati. Il giocatore colpevole del suggerimento al suo turno potrà giocare regolarmente ed eventualmente chiudere utilizzando il burraco che comunque è valido e non congelato
- ✚ Il giocatore segna erroneamente il **PRIMO** burraco aggiungendo la sesta carta ed il compagno lo fa rilevare, l'arbitro interviene interrompendo il gioco, ammonendo la linea colpevole.
- ✚ Il giocatore segna il **PRIMO** burraco con la sesta carta, estrae dal ventaglio una carta o un gioco completo rimanendo con una carta e si appresta a chiudere. Se il suggerimento del compagno avviene in questa fase, l'arbitro interverrà facendo chiudere il giocatore colpevole ed applicando l'articolo di chiusura senza burraco

ART. 23 – POZZO

Sostituire prima parte (fino a “pozzi visti fuori turno”) con:

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

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

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

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

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

ART. 28 – MANCATA PESCA O RACCOLTA

Sostituire

al terzo e sesto paragrafosarà l'avversario alla sinistra

Con

saranno gli avversari

Aggiunte foto ed esempi

ART. 30 – MANCATA PESCA O RACCOLTA

Sostituire paragrafo “giochi aperti” con il seguente:

- **Giochi aperti**
Sono temporaneamente congelati e diventeranno validi solo al turno successivo.
Se il gioco effettuato è incompleto il giocatore potrà completarlo, in caso contrario le carte saranno penalizzate e scartate secondo norma.

ART. 31 – PESCA/RACCOLTA FUORI TURNO

Del primo capoverso

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

Sostituire il punto due della situazione Pesca – il giocatore colpevole fa gioco ed il punto due della situazione Raccolta – il giocatore colpevole fa gioco con:

➤ **Pesca - Il giocatore colpevole fa gioco**

Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:

- 1) far interrompere il gioco
- 2) - se il giocatore ha aperto un gioco con la carta pescata fuori turno questa sarà ricollocata sul tallone e il gioco aperto, se rimasto incompleto, potrà essere completato aggiungendo una carta in possesso del giocatore, il gioco sarà temporaneamente congelato sino al turno successivo a quello nel quale il giocatore colpevole dovrà solo pescare e scartare; se non è possibile completare il gioco, le carte del gioco incompleto saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.
- se il giocatore ha aperto un gioco, ma non è possibile individuare la carta pescata, i giochi aperti dopo la pesca fuori turno saranno riportati nel ventaglio e l'arbitro estrarrà a caso una carta (per estrarre una carta a caso, l'Arbitro prenderà le carte in mano al giocatore colpevole, le mescolerà e, senza guardarle ne toglierà una) e la riposiziona sul tallone; il giocatore colpevole riproporrà i giochi precedentemente effettuati e se ciò non fosse possibile perché l'arbitro ha estratto una carta componente uno dei giochi ed il giocatore non è in possesso di una carta che possa sostituirla e rendere valido il gioco, le carte saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.
- se il giocatore lega la carta pescata fuori turno, questa sarà ricollocata sul tallone; le eventuali carte aggiunte alla carta impropriamente legata, saranno considerate penalizzate, mentre altre carte legate sempre sullo stesso gioco saranno lasciate sul gioco che però sarà congelato temporaneamente sino al turno successivo nel quale il giocatore colpevole dovrà solo pescare e scartare.

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

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

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

Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:

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

Del secondo capoverso..... Se un giocatore dopo aver preso il pozzo in diretta pesca o raccoglie:

sostituire il punto 2 della situazione Pesca e fa gioco e punto due della situazione e Raccolta e fa gioco con:

➤ **Pesca - e fa gioco**

Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:

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

➤ **Raccolta - e fa gioco**

Al momento della contestazione l'Arbitro dovrà:

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

NORME COMPORTAMENTALI

Togliere il punto: nelle fasi di gioco, dare la precedenza alla realizzazione del burraco specie se si chiude