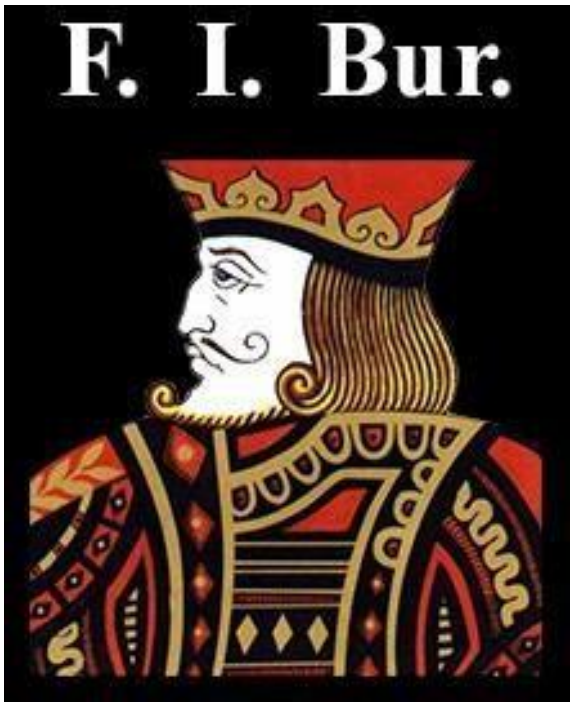
F.I.Bur.

Federazione Italiana Burraco



CODICE DI GARA BURRACO REVOLUTION

EDIZIONE 2025

LO SCOPO DEL CODICE DI GARA

Il Codice di gara definisce le procedure e le regole dei tornei di burraco stabilendo le eventuali penalità da applicare per ogni infrazione alle norme, nel rispetto dei principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni federali.

IL CODICE DEL BURRACO REVOLUTION

Il Codice di Gara del Burraco Revolution segue gli stessi principi di quello del Burraco Italiano.

Quelle che differenziano il Burraco Revolution dal Burraco Italiano sono tre sole regole:

- **Regola 1:**
  BURRACHI NECESSARI ALLA CHIUSURA

  Nel Burraco Revolution non si può effettuare la chiusura finale se non si ha almeno un burraco Revolution o in alternativa un burraco pulito ed uno sporco. Questo significa che tutta la strategia del gioco fin dall'inizio deve tener conto di questa esigenza

- **Regola 2:**
  NON SI PUO' RACCOGLIERE DAL MONTE SCARTI SE NON SI USA ALMENO UNA CARTA DEL MONTE SCARTI PER LEGARE O APRIRE NUOVI GIOCHI

  Nel Burraco Revolution si può raccogliere dal monte degli scarti soltanto se si può legare (attaccare) almeno una carta del monte degli scarti ad uno dei giochi già aperti o se si può aprire un nuovo gioco includendo almeno una carta del monte scarti.
  La carta del monte scarti deve essere la prima ad essere giocata, pena l'interruzione del gioco e il temporaneo congelamento dei giochi effettuati precedentemente.

- **Regola 3:**
  TABELLA VICTORY POINT E TEMPI DI GIOCO

  Viste le caratteristiche del gioco che comportano alcune strategie particolari da impostare fin dall'inizio, accade spesso che i giocatori arrivino fino alla fine del mazzo durante la smazzata, motivo per il quale ad inizio partita, terminata la distribuzione, le ultime due carte del tallone sono da porre in maniera trasversale rispetto al tallone.
  Questo comporta tempi di gioco leggermente più lunghi di quelli del burraco italiano (mediamente 11-12 minuti per ogni smazzata) e tabelle Victory Point più ampie.

Sommario

❖ Definizioni			Pag.	5
❖ Preliminari			Pag.	11
Art.	1	Mazzo di carte	Pag.	11
Art.	2	Composizione dei tavoli	Pag.	11
Art.	3	Preparazione e svolgimento del gioco	Pag.	12
Art.	4	Mescolatura, distribuzione delle carte e composizione dei pozzi	Pag.	13
Art.	5	Irregolarità del mazzo di carte	Pag.	15
Art.	6	Turni di gioco: tempi	Pag.	15
❖ Svolgimento del gioco			Pag.	16
Art.	7	Procedure e tempi di gioco	Pag.	16
Art.	8	Pesca dal tallone	Pag.	17
Art.	9	Raccolta dal monte degli scarti	Pag.	18
Art.	10	Jolly e Pinelle	Pag.	19
Art.	11	Sequenze	Pag.	20
Art.	12	Combinazioni	Pag.	21
Art.	13	Burraco	Pag.	21
Art.	14	Scarto delle matte	Pag.	22
Art.	15	Time Out	Pag.	22
Art.	16	Chiusure (tipologie e bonus)	Pag.	22
Art.	17	Conteggio dei punti	Pag.	23
		Le tabelle	Pag.	24
Art.	18	Score - compilazione e consegna	Pag.	24
Art.	19	Errori e correzioni	Pag.	25
❖ Irregolarità			Pag.	26
Art.	20	Irregolarità	Pag.	26
Art.	21	Suggerimento	Pag.	27
Art.	22	Pozzi	Pag.	27
Art.	23	Carte esposte	Pag.	29
Art.	24	Carte penalizzate	Pag.	30
Art.	25	Carta fantasma	Pag.	30
Art.	26	Carte giocate irregolarmente	Pag.	31
Art.	27	Lancio e passaggio di carte	Pag.	32
Art.	28	Giochi errati (aperture e carte legate)	Pag.	33

Art.	29	Mancata pesca o raccolta	Pag.	34
Art.	30	Pesca o raccolta fuori turno	Pag.	34
Art.	31	Gioco fuori turno	Pag.	37
Art.	32	Chiusura con mancanza di burraco Revolution (o in alternativa di un burraco pulito e uno sporco)	Pag.	37
Art.	33	Chiusura con scarto della matta	Pag.	37
Art.	34	Chiusura senza scarto	Pag.	38
Art.	35	Mancato conteggio dei punti	Pag.	38
Art.	36	Tempi di gioco	Pag.	38
❖ Abbandono della gara – Ritardi			Pag.	39
Art.	37	Sostituzioni – Assenze - Abbandono	Pag.	39
Art.	38	Ritardi	Pag.	41
Art.	39	Interruzione di un torneo	Pag.	41
❖ I poteri dell’Arbitro			Pag.	42
❖ Norme comportamentali			Pag.	43
❖ Tavoli provvisti di separè e paramani			Pag.	44

Definizioni

Ammonizione
- Provvedimento arbitrale (la seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo causerà l'immediata decurtazione di un V.P. in classifica).

***Andare* a pozzo in diretta o al volo**
- Prendere il pozzo senza effettuare lo scarto.

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

***Aprire i* giochi**
- Rilasciare sul tavolo le proprie carte in sequenze o combinazioni.

Arbitro
- Persona designata a dirigere un torneo di burraco.

Avversario
- Giocatore della coppia avversaria.

Base
- Somma dei punti derivanti dai burrachi, dalla chiusura e da eventuali bonus arbitrali.

Burraco Revolution
- Sequenza di 13 carte (l'asso può essere posizionato sopra il K o sotto il 2).

***Burraco* pulito**
- Insieme, senza jolly o pinella, di sette o più carte in combinazione o in sequenza.

***Burraco semi* pulito**
- Sequenza comprendente un jolly o una pinella che precede o segue almeno sette carte.
  Combinazione composta da almeno otto carte compreso un jolly o una pinella.

Burraco sporco

- Combinazione di sette o più carte compreso il jolly o la pinella oppure sequenza formata da sette o più carte in cui è compreso il jolly o la pinella.

Carte Eccedenti

- Si definiscono eccedenti le carte che sono incompatibili nei giochi in cui sono state inserite oppure ai quali sono state legate volontariamente o involontariamente.
  Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

Carte Esposte

- Si definiscono tali le carte che, estratte dal ventaglio o cadute accidentalmente, sono esposte in maniera tale da poter essere viste dal compagno o che sono state dichiarate. Sono considerate esposte anche le carte mostrate dal giocatore che erroneamente ritiene conclusa la smazzata.
  Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

Carta Fantasma

- Si definiscono fantasma le carte rinvenute accidentalmente in un gioco aperto o preesistente o che si accompagnano allo scarto.
  Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta

Carte Giocate

- Si definiscono giocate le carte rilasciate dalla mano del giocatore durante il suo tempo di gioco.
  Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta

Carte Penalizzate

- Si definiscono penalizzate le carte giocate impropriamente, che devono essere poste scoperte al lato del tavolo e scartate secondo norma o conteggiate negativamente.
  Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

Chiusura

- Aver esaurito tutte le carte del ventaglio.

Combinazione

- Insieme di tre o più carte uguali.

Compagno

- Il giocatore con il quale si compone la coppia o la squadra.

Congelamento definitivo

- Un gioco si intende congelato definitivamente quando non è più possibile aggiungervi carte fino al termine della smazzata.

Congelamento temporaneo

- Il congelamento si definisce temporaneo quando il gioco congelato è reso valido al successivo turno di gioco del giocatore che ha commesso l'infrazione (nel frattempo il suo compagno non potrà legarvi carte).

Dichiarazione

- Enunciazione del giocatore che indica chiaramente la collocazione delle carte che si appresta a giocare.

Fare gioco

- Si intende pescare o raccogliere, legare carte, aprire combinazioni o sequenze e scartare.

Giocatore di turno

- Colui che sta giocando o a cui spetta fare gioco.

Irregolarità

- Infrazione alle regole di gioco stabilite dal Codice di gara.

Lancio

- L'azione del giocatore che lancia le carte al fine di legarle o di aprire nuovi giochi. Lanciare una o più carte significa rilasciarle dalla mano prima di averle appoggiate sul tavolo.

Legare

- Aggiungere carte ad un gioco esistente; nel caso in cui un giocatore nel legare le appoggia o le lancia in direzione dello stesso lasciando però uno spazio, dette carte, se non precedute da una chiara dichiarazione, saranno considerate valide, ma congeleranno temporaneamente il gioco.
  Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

Linea

- La linea può essere fissa o mobile a seconda che la coppia rimane allo stesso tavolo o si sposta.

Matte

- Sono dette "matte" tutti i jolly e tutti i 2 (pinelle).

Mazzo di carte

- 104 carte (due mazzi di carte anglo-francesi) più i quattro jolly.

Mazziere

- Il giocatore che provvede alla distribuzione delle carte.

Mescolatura

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

N.B.: è consentito sfilare l'ultima carta ed inserirla al centro del mazzo.

Monitoraggio tavoli

- Controllo arbitrale del regolare svolgimento del gioco.

Monte degli scarti

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

Pescare

- Sollevare la prima carta coperta del tallone.

Pozzi

- Insieme delle ventidue carte coperte estratte dal fondo del tallone.

***Punteggio* arbitrale**

- Punteggio attribuito dall'arbitro.

Punti

- Punteggio acquisito sommando il valore delle carte alla fine della smazzata.

Raccogliere

- Sollevare o avvicinare a sé le carte dal monte degli scarti.

Risarcimento

- Punti attribuiti dall' arbitro ad una coppia danneggiata.

Sanare

- Correggere un gioco errato da parte del giocatore colpevole.

***Scartare* secondo norma**

- Scartare dalla carta più alta alla più bassa di valore e a parità di valore, secondo il rango dei semi ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche).

Scarto

- Carta che conclude il turno di gioco di ogni giocatore e concorre a formare il monte degli scarti.

Score

- Foglio utilizzato per scrivere i punteggi acquisiti.

Semi

- Simboli ♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠(picche), che contraddistinguono le carte.

Sequenza

- Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme.

Sessione

- Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente.

Smazzata

- Parte del turno (es. una partita da quattro smazzate).

Suggerimento

- Qualsiasi azione verbale o gestuale, implicita o esplicita, rivolta al compagno potenzialmente idonea a produrre un illecito vantaggio.

Tagliare

- Azione obbligatoria del mazziere che deve tagliare il mazzo sollevandone circa la metà.

Tallone

- Carte da porre al centro del tavolo coperte, dopo la distribuzione e la composizione dei due pozzi; le ultime due carte sono da porre in maniera trasversale rispetto al tallone.

Tavolo incompleto

- Tavolo occupato da una sola coppia o, in caso di tornei individuali, da un solo giocatore.

Tempo di gioco

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

Time Out

- Annuncio dell'arbitro che sancisce la fine del tempo regolamentare del turno di gioco.

Turno

- Insieme delle smazzate previste dal torneo.

Ultimo gioco effettuato

- Insieme delle carte che costituiscono la combinazione o la sequenza che per ultima è stata aperta oppure l'ultima carta legata, anche se questa fa parte di una serie di carte legate insieme
  (Es: alla sequenza 5 ♥ 6 ♥ 7♥ si legano 8 ♥ 9 ♥ e 10 ♥, l'ultima carta legata è il 10 ♥)
  (Es: ad una combinazione si legano due o più carte, per ultima carta legata si considera quella di rango maggiore).

Valore delle carte

- Indica il valore in punti delle singole carte.

Ventaglio

- Insieme delle carte in mano, aperte e ben visibili, di ciascun giocatore.

PRELIMINARI

ART. 1 – MAZZO DI CARTE

Il burraco si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte ciascuno (quattro jolly compresi).

Rango dei semi
Il rango dei semi in ordine decrescente è:
♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche)

Rango delle carte
Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono:
2 A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3
Il Jolly è la carta di rango più elevato a prescindere dal colore

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

Valore delle carte

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

ART. 2 – COMPOSIZIONE DEI TAVOLI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie e siedono convenzionalmente ai tavoli, numerati dall'Arbitro.

- Nei **tornei a coppie** i giocatori si iscrivono come **coppia** e mantengono l'accoppiamento per tutto il torneo
- Nei **tornei a squadre** i giocatori si iscrivono come **squadra** ed hanno la possibilità di modificare la formazione delle coppie all'inizio di ogni turno.
- Nei **tornei individuali (uno contro uno)** ogni giocatore si iscrive **singolarmente** e cambia avversario ad ogni turno
- Nei **tornei gialli** ogni giocatore si iscrive singolarmente e cambia compagno ad ogni turno

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

- in ordine alfabetico (es. fissi dalla C - mobili dalla L)
- per sorteggio
- per categorie
- in base all'ordine di iscrizione

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

- Sistema DANESE PURO
  (primo classificato contro secondo, terzo contro quarto etc.)
- Sistema MITCHELL
  (la coppia fissa resta ferma allo stesso tavolo mentre la coppia mobile al turno successivo si sposta)
- Sistema ALL'ITALIANA
  (la coppia o la squadra incontra una volta tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone secondo un calendario prestabilito)

Se una o più coppie in qualsiasi fase del torneo si siede ad un tavolo che non corrisponde alla posizione assegnata e il gioco è iniziato (con la pesca o raccolta del giocatore di turno), la partita proseguirà regolarmente ed il punteggio acquisito sarà valido; l'arbitro di sala conti provvederà ad inserire il punteggio con il sistema manuale; la coppia che ha sbagliato a sedersi al tavolo sarà ammonita. Al turno successivo riprenderà la posizione normalmente spettante.

ART. 3 – PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prima di iniziare il gioco ogni giocatore scopre una carta dai due mazzi posti a ventaglio sul tavolo.
Il giocatore che scopre la carta più alta ha diritto alla compilazione dello score, a scegliere la posizione al tavolo e ad essere servito dal giocatore della coppia avversaria che ha scoperto la carta più bassa.
A parità di valore della carta scoperta vale il rango dei semi. Nel caso in cui due giocatori scoprano carte di medesimo valore e seme (compresi i jolly), mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, devono scoprire un'altra carta per stabilire la posizione al tavolo.

Nei tornei a squadre al primo turno i due capitani scoprono una carta: la squadra che ha scoperto la carta più bassa sarà obbligata a stabilire per prima quale coppia giocherà in sala aperta e quale in sala chiusa. Nei turni successivi la squadra con il punteggio in classifica inferiore sarà obbligata a stabilire per prima quale coppia giocherà in sala aperta e quale in sala chiusa.

E' obbligatorio da parte dei giocatori, prima dell'inizio del turno, controllare il mazzo di carte e, in caso di difformità, provvedere alla sua sostituzione.

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

Il mazziere e il giocatore che deve fare i pozzi sono gli unici che **devono** mescolare le carte; gli altri giocatori non possono mescolarle pena ammonizione.

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

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

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

Il mazziere dovrà mettere le ultime due carte del tallone di traverso.

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

Al via dell'arbitro, il mazziere, dopo aver verificato l'esatta distribuzione, scoprirà la prima carta del tallone e solo allora i giocatori potranno guardare le proprie

carte ed il gioco avrà inizio con la pesca o raccolta da parte del giocatore di turno. Nelle smazzate successive i giocatori devono sempre contare le carte senza guardarle fino a quando il mazziere, dopo aver verificato l'esatta distribuzione, scoprirà la prima carta del tallone.

Nel caso di una errata distribuzione delle carte e questa viene fatta rilevare durante la stessa oppure se una carta viene vista nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzi, si procederà con una nuova mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzi.

A gioco iniziato qualsiasi anomalia riscontrata nella distribuzione non potrà essere sanata se non al termine della smazzata e il risultato sarà valido.

Se a gioco iniziato viene rinvenuto un pozzo della smazzata precedente, la smazzata verrà completata ed il risultato sarà valido; il pozzo eccedente resterà inutilizzato.

All'inizio del turno le due coppie dovranno dichiarare chi dei due componenti terrà davanti a sé i giochi aperti per tutte le smazzate previste.

Le carte vanno tenute in mano aperte a ventaglio o poggiate sul tavolo, sempre a ventaglio, pena ammonizione. È comunque consentito nel proprio tempo di gioco chiedere a tutti i componenti del tavolo il loro numero.

ART. 5 – IRREGOLARITA' DEL MAZZO DI CARTE

Se nel mazzo una o più carte sono eccedenti o mancanti e questo viene rilevato:

- **Prima che inizi il gioco**

  Il mazzo viene sostituito.

- **Durante il corso di una smazzata**

  Se il gioco è iniziato con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di turno, la smazzata continuerà sino al raggiungimento di un risultato che verrà convalidato. Si provvederà subito dopo alla sostituzione del mazzo di carte.

- **Dopo che è stato acquisito un risultato.**

  Nel caso che è stata giocata una smazzata regolarmente conclusasi e ci si accorge della irregolarità, il risultato sarà valido ed il mazzo di carte sarà sostituito.

N.B. Nel caso in cui il mazzo contiene una o più carte eccedenti (es. tre K ♥), queste non possono far parte della stessa combinazione. Nel caso di una combinazione che ne contenga già due, il terzo K ♥ sarà considerato penalizzato (Art.24).

ART. 6 – TURNI DI GIOCO: TEMPI

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

Turni	da	2 Smazzate	Tempo 30' a turno
Turni	da	3 Smazzate	Tempo 42' a turno
Turni	da	4 Smazzate	Tempo 52' a turno

E' facoltà della Direzione di gara, nei tornei di circolo o federali, previa comunicazione all' inizio del torneo, ridurre i tempi dei turni non oltre i due minuti dalle tabelle sopra esposte.

I giocatori non possono chiedere all'arbitro alcuna informazione sul tempo che resta da giocare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

ART. 7 – PROCEDURE E TEMPI DI GIOCO

Al via dell'arbitro il mazziere può scoprire la prima carta del tallone previo conteggio delle carte ricevute da parte dei giocatori che non possono guardarle, pena una nuova distribuzione.

Il gioco inizia con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di turno.
Eventuali anomalie riscontrate prima dell'inizio del gioco comporteranno una nuova distribuzione.
Non sarà più possibile sanare eventuali anomalie dopo che il giocatore di turno ha pescato o raccolto; la pesca o la raccolta infatti sanano ogni irregolarità precedente
Nelle smazzate successive, rimane l'obbligo da parte del mazziere di scoprire la carta del tallone solo dopo essersi accertato della giusta distribuzione delle 11 carte che dovranno essere contate coperte da parte dei giocatori, pena una nuova distribuzione.
Il gioco avrà inizio con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di turno
Il proprio tempo di gioco è pertanto costituito dalle seguenti azioni:

- **pescare** dal tallone o **raccogliere** dal monte degli scarti:
  -Se si solleva una carta dal tallone, anche senza vederla
  -Se si solleva una carta dal monte degli scarti
  -Se si avvicinano le carte del monte degli scarti

  In tutti e tre i casi la scelta di pescare o raccogliere diventa definitiva

- **aprire giochi** o **legare carte**

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

I giochi saranno aperti come segue:

- **Combinazioni art. 12**

- **Sequenze art. 11**

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

ART. 8 – PESCA DAL TALLONE

Carta pescata

Carta non pescata

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone.

Se la solleva anche parzialmente, pur non avendola vista, è obbligato alla pesca.
Se nel pescare vengono prese (sollevate e non scivolate) due carte dal tallone:

- la prima spetta al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco

- la seconda viene ricollocata sul tallone e, indifferentemente se sia stata vista o meno, sarà fatta visionare dall' arbitro all' avversario che segue, il quale al proprio turno potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte degli scarti.
  Nel caso in cui durante il gioco una o più carte si trovano scoperte all'interno del tallone, queste dovranno essere ricoperte lasciandole nella stessa posizione ed il gioco proseguirà regolarmente.

Ispezione del tallone

Quando nel tallone rimangono poche carte, il solo giocatore di turno ha facoltà di ispezionarlo muovendo le carte che lo compongono senza cambiarne l'ordine e senza alzarle; se il tallone viene ispezionato da un giocatore non di turno sarà considerato un illecito suggerimento e quindi sarà l'avversario di turno a decidere l'azione di pesca o raccolta (se ci sono le premesse per fare gioco) che dovrà effettuare il giocatore il quale ha ricevuto il suggerimento.

ART. 9 – RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI

Nel Burraco Revolution è consentito raccogliere dal monte degli scarti soltanto se si può giocare almeno una carta tra quelle appena raccolte, legandola ad un gioco o aprendo un nuovo gioco.
Ovviamente, la carta iniziale può essere raccolta soltanto se, con la stessa, si può aprire un gioco. Se ad esempio la carta iniziale è una pinella, il giocatore di turno potrà raccoglierla solo se calerà un qualsiasi gioco che la includa.
Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve avvicinare a sé tutte le carte che lo costituiscono scoperte (pena ammonizione), e prima di inserirle nel suo ventaglio deve giocare almeno una carta presa dal monte degli scarti; successivamente dovrà portare le carte nel ventaglio, anche una alla volta senza alterare i tempi di gioco, effettuare i suoi giochi e quindi scartare.
Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere le carte del monte degli scarti può ispezionarle, ma senza avvicinarle e senza sollevare il dorso anche di una sola carta.

- Se il giocatore raccoglie dal monte degli scarti e scarta senza fare gioco e l'avversario pesca, l'errore viene sanato.
- Se il giocatore raccoglie dal monte degli scarti, scarta senza far gioco e l'avversario non ha ancora pescato, riposizionerà il monte degli scarti:
  - qualora la carta scartata fosse tra le carte raccolte presenti sul monte degli scarti, il giocatore dovrà pescare e scartare una carta;
  - qualora la carta scartata fosse una carta che aveva in mano, lo scarto rimane tale e il giocatore dovrà limitarsi alla pesca.
  Il giro successivo pesca e scarta una carta senza far gioco.
- Se il giocatore raccoglie dal monte degli scarti e dichiara di non poter far gioco o legare una carta, riposizionerà sul tavolo le carte raccolte, pescherà e scarterà una carta senza fare gioco. Al turno successivo si limiterà a pescare e scartare una carta senza fare gioco.
- Se un giocatore, nel turno in cui sarebbe dovuto star fermo (causa raccolta senza far gioco, infrazione compiuta precedentemente), **raccoglie**, riposizionerà nuovamente le carte nel monte degli scarti e il giocatore sarà invitato a pescare e scartare una qualsiasi carta senza far gioco, così come al giro successivo.
- Se il giocatore raccoglie dal monte degli scarti lasciando una o più carte e fa gioco:
  a) se utilizza carte in suo possesso: ripristina il monte degli scarti ed il gioco effettuato sarà congelato temporaneamente, pesca e scarta senza fare gioco ed al turno successivo pesca e scarta una carta senza fare gioco. Il gioco tornerà valido nel turno in cui il giocatore è libero di fare gioco (l'errore contemplato è la raccolta e lo scarto senza fare gioco)
  b) se utilizza carte raccolte dal monte: queste saranno tolte dal gioco effettuato (se il gioco rimane incompleto può essere completato con le carte

in possesso del giocatore e sarà congelato temporaneamente o in caso contrario le carte presenti sono penalizzate), rimesse nel monte degli scarti ed il giocatore è obbligato a pescare e scartare una carta senza fare gioco, così come al turno successivo. Il gioco tornerà valido nel turno in cui il giocatore sarà libero di fare gioco.

- Se il "monte degli scarti" è formato da una sola carta, questa non può essere scartata immediatamente, in quanto il primo gioco che deve fare il giocatore è proprio con la carta che ha raccolto, nel caso in cui il giocatore incorra in questa infrazione, gli eventuali giochi aperti, o gli eventuali giochi a cui sono state legate carte, saranno congelati finchè il giocatore non sarà libero di far gioco, lo stesso dovrà pescare e scartare una carta senza far gioco così come al turno successivo.
- Se il giocatore raccoglie l'unica carta dal monte degli scarti e la utilizza in modo erroneo, questa sarà riposizionata sul monte degli scarti ed il giocatore dovrà pescare e scartare una carta senza far gioco così come al turno successivo.

ART. 10 – JOLLY E PINELLE

Si definiscono matte i jolly e le pinelle.
La pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare anche il 2 naturale e in questo caso sarà possibile legare un'eventuale matta.
Nelle sequenze il jolly o la pinella possono essere sostituiti solo dalla carta della quale fanno le veci e devono obbligatoriamente restare nei giochi e nella posizione in cui sono state collocate (anche nel proprio tempo di gioco).
Solo nel caso in cui un giocatore apre una nuova sequenza formata da tre o più carte, (rilasciandole tutte insieme sul tavolo o una alla volta), con la presenza di due matte di cui una possa fare le veci del due naturale e le stesse sono state invertite, sarà considerato un gioco disordinato e le matte si potranno scambiare (es: in una sequenza di picche formata da Jolly-3-4-2-6, Jolly e 2 di picche si possono scambiare).
In una sequenza composta da 3 o più carte, ove c'è la presenza del 3 e quella di due matte di cui una facente le veci del 2 naturale, solo nel caso in cui le stesse siano posizionate sotto il 3 e sono state invertite, sarà considerato disordine e quindi potranno essere scambiate (es: in una sequenza di picche formata da 7-6-5-4-3-Jolly, se il giocatore aggiunge il 2 di picche sotto il Jolly il gioco sarà considerato valido e le due matte potranno essere scambiate).

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

Esempio 2

- Esempio 2: A terra 2 ♠, 3 ♠ 4 ♠ 5 ♠ 6 ♠, il giocatore di turno sposta il 2 ♠ sopra al 6 ♠
ma, senza aggiungere8 ♠ lo riporta nella sua posizione didue naturale ed
aggiunge un jolly ed8 ♠. Il gioco è regolare

Le matte libere vanno collocate sempre nella posizione più bassa vicino al giocatore tranne nel caso in cui questa posizione sia occupata dall'asso. In questo caso sarà posizionata in alto.
Non si possono aprire combinazioni di pinelle o jolly.

ART. 11 – SEQUENZE

La sequenza è un insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme, posizionate in modo che la carta più alta è posta verso il tallone.
Se l'insieme delle carte è disordinato, ma forma comunque un gioco valido, si può ordinare in qualsiasi momento della smazzata senza alcuna penalità. Le sequenze possono essere formate da un massimo di 13 carte, piùl'eventuale matta (per un totale di 14 carte):

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

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

ART. 12 – COMBINAZIONI

Le combinazioni possono essere formate da tre o più carte fino ad un massimo di otto più un eventuale matta (per un totale di nove carte).

ART. 13 – BURRACO

Sequenza o combinazione formata da almeno sette carte:

- **Burraco Revolution**
  Il burraco si definisce Revolution quando viene formato da una sequenza ordinata di 13 carte, non contiene alcuna matta, tranne il 2 naturale e l'Asso può essere collocato sopra il K o sotto il 2 (non in entrambe le posizioni). Viene evidenziato mettendo le ultime 3 carte scoperte di traverso. Ai fini del punteggio vale 500 punti.

- **Burraco Pulito**
  Il burraco si definisce pulito quando non contiene alcuna matta, tranne il caso in cui la pinella rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte scoperte di traverso. Ai fini del punteggio vale 300 punti.

- **Burraco Semi pulito**
  Il burraco si definisce semi pulito quando:
  la sequenza comprende una matta che precede o segue almeno sette carte; la combinazione è composta da almeno 8 carte compresa la matta.
  Viene evidenziato mettendo la penultima carta scoperta di traverso.
  Ai fii del punteggio vale 150 punti.

- **Burraco Sporco**
  Il burraco si definisce sporco quando contiene una matta che non sia il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo l'ultima carta scoperta di traverso. Ai fini del punteggio vale 100 punti.

ART. 14 – SCARTO DELLE MATTE

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

ART. 15 – TIME OUT

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

Se il giocatore che è stato servito per primo ha già pescato o raccolto, il giro finaleinizierà sempre da lui, ma al giro successivo (anche se ha fatto gioco senza pescare o raccogliere)

Se l'arbitro ha annunciato il TIME OUT ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che è avvenuta la chiusura, nessuna linea si accrediterà i 200 punti.

Qualora il TIME OUT è annunciato durante la distribuzione e cioè prima della pesca o raccolta del giocatore di turno, si effettuerà un giro completo.

Se il TIME OUT è annunciato durante la fase di conteggio dei punti, compilazione dello score o prima che il mazziere ha iniziato la distribuzione, il gioco termina.

ART. 16 – CHIUSURE (TIPOLOGIE E BONUS)

La chiusura è possibile solamente se la coppia ha realizzato almeno un burraco Revolution o in alternativa un burraco pulito e uno sporco.
In difetto si applica la penalità prevista per la "Chiusura senza Burrachi"

Con Bonus di 200 punti se:
una coppia è andata a pozzo, ha realizzato almeno i burrachi previsti per la chiusura e uno dei due componenti ha giocato tutte le carte scartandone una.

Senza Bonus di 200 punti se:
- le carte componenti il tallone sono esaurite: le ultime due carte del tallone non sono giocabili; quindi, il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che hapescato la terzultima carta (non è possibile proseguire utilizzando le carte delmonte degli scarti)
- dopo l'annuncio del "TIME OUT" nessuna coppia ha chiuso.

ART. 17 – CONTEGGIO DEI PUNTI

Il conteggio dei punti avviene secondo la seguente tabella:

PUNTI POSITIVI	Burraco Revolution	500 punti
	Burraco Pulito	300 punti
	Burraco Semi pulito	150 punti
	Burraco sporco	100 punti
	Chiusura	200 punti più eventuali bonus arbitrali
	Giochi aperti	Somma del valore delle carte che li compongono
PUNTI NEGATIVI	Pozzo non preso	200 punti
	Pozzo preso e non giocato	Somma del valore delle carte del pozzo
	Somma del valore delle carte rimaste in mano	
	Somma del valore delle carte penalizzate	

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

Nella fase di conteggio dei punti consentire all'avversario di controllarne l'esattezza disponendo le carte in linea verticale o orizzontale (ogni 100 punti).

LE TABELLE

Le tabelle, riprodotte sullo score, indicano i Victory Points da assegnare alle due coppie in base ai Match Points (differenza punti) risultanti al termine del turno. Esse variano in rapporto alla tipologia del torneo, come sotto illustrato:

PARTITA SU 2 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	50	10 - 10
55	100	11 - 9
105	150	12 - 8
155	250	13 - 7
255	350	14 - 6
355	500	15 - 5
505	650	16 - 4
655	850	17 - 3
855	1000	18 - 2
1005	1150	19 - 1
OLTRE	1150	20 - 0

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

PARTITA SU 4 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	150	10 - 10
155	350	11 - 9
355	550	12 - 8
555	800	13 - 7
805	1050	14 - 6
1055	1450	15 - 5
1455	1950	16 - 4
1955	2450	17 - 3
2455	2950	18 - 2
2955	3450	19 - 1
OLTRE	3450	20 - 0

PARTITA A SQUADRE 3 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	150	10 - 10
155	350	11 - 9
355	550	12 - 8
555	800	13 - 7
805	1050	14 - 6
1055	1450	15 - 5
1455	1950	16 - 4
1955	2450	17 - 3
2455	2950	18 - 2
2955	3450	19 - 1
OLTRE	3450	20 - 0

ART. 18 – SCORE - COMPILAZIONE E CONSEGNA

La compilazione dello score spetta al giocatore che ha scoperto la carta più alta.

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente per coppia e consegnato all'arbitro da un giocatore della coppia o della squadra che ha vinto. Qualora lo score non venga consegnato (lasciato sul tavolo) la coppia preposta alla consegna verrà ammonita.
Se lo score viene smarrito, sarà assegnato un punteggio di 7 a 7 e match point equivalenti; se viene trovato sarà ripristinato il punteggio effettivo.

Se lo score viene smarrito nella fase a girone unico e ritrovato nella fase a gironi di merito, il punteggio non potrà essere ripristinato.

Se lo score viene smarrito e non trovato alla fine dell'ultimo turno della fase a girone unico, il punteggio assegnato sarà di 7 a 7 e match point equivalenti, a meno che una delle due coppie non ne trae un immediato vantaggio (ingresso nel girone A con premio certo) in tal caso, ad essa sarà attribuito il punteggio di 0 punti e match point equivalenti.

ART. 19 – ERRORI E CORREZIONI

Se consegnato lo score si rileva un errore nella compilazione, si procederà alla correzione solo se evidenziato prima che l'arbitro ha esposto la nuova posizione ai tavoli, previa conferma della coppia avversaria.

Dopo l'esposizione o la pubblicazione della nuova posizione ai tavoli, se si è verificata una inversione di punteggio, l'arbitro provvederà a scambiare la posizione solo delle coppie che hanno invertito il punteggio, sempre previa conferma delle stesse, senza rielaborare la classifica che verrà aggiornata al turno successivo. Tale procedimento sarà adottato anche nel caso di errore del computerista.

Non sono ammesse correzioni allo score nell'ultimo turno con classifica a girone unico e nei turni con classifica divisa per gironi di merito se non è preventivamente chiamato l'arbitro, che deve controfirmare lo score avallando la correzione. In caso di violazione per quanto sopra esposto, il risultato a giudizio dell'arbitro potrà essere annullato se la correzione porterà ad un immediato vantaggio (ammissione ad un girone superiore o vincita di un premio) e sarà assegnato alle due coppie il punteggio di 7 a 7.
L'arbitro dovrà segnalare l'accaduto agli organi di Giustizia Sportiva.

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

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

IRREGOLARITA’

Procedura

Se durante il gioco viene commessa una irregolarità o presunta tale, i giocatori devono chiamare l’arbitro.

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

Se un giocatore non concorda con l’intervento arbitrale, ha diritto di chiedere il parere di un secondo arbitro di grado pari o superiore al primo il cui giudizio sarà definitivo.

Perdita del diritto alla penalità

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità è annullato quando il gioco è proseguito (inteso come pesca o raccolta dell’avversario).
Se i giocatori di fronte ad una irregolarità scelgono di non chiamare l’arbitro al tavolo, il loro operato non sarà in seguito riconosciuto.

- Esempio: Il giocatore di turno fa gioco aprendo 3 tre senza preventivamente pescare o raccogliere. Il tavolo concorda che il giocatore colpevole deve pescare o raccogliere e scartare congelando temporaneamente i 3 tre. Il compagno del giocatore colpevole lega un tre al gioco temporaneamente congelato. L’arbitro chiamato al tavolo per questa infrazione, non potrà che rendere valido il tre, in quanto il congelamento temporaneo del gioco non è stato effettuato dall’arbitro e quindi è a tutti gli effetti valido.

ART. 20 – IRREGOLARITA’

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

È vietato:

- chiedere al proprio compagno informazioni di qualsiasi tipo che riguardano lo svolgimento di gioco anche nel proprio turno
- muovere le proprie carte durante il turno di gioco del compagno
- chiamare l’arbitro prima dello scarto del compagno.

In difetto l’arbitro ammonirà la coppia colpevole.

ART. 21 – SUGGERIMENTO

Inteso sia come azione verbale che gestuale, implicita o esplicita, il suggerimento sarà penalizzato dall'Arbitro.
Il giocatore che ha ricevuto l'illecito suggerimento dovrà compiere l'azione contraria a quanto suggerito.
Nel caso in cui il suggerimento riguarda il posizionamento di una matta il giocatore che ha ricevuto il suggerimento non potrà aggiungerla sul quel gioco per tutta la smazzata; nel caso ha già fatto gioco in tal senso, la matta sarà considerata carta esposta (art.23).
Ricordare al compagno che è il suo turno di gioco (o che non lo è) è considerato suggerimento ed in questo caso l'Arbitro interverrà invitando il giocatore che ha ricevuto il suggerimento alla pesca e allo scarto senza effettuare alcun gioco.

Se un giocatore ha preso il pozzo in diretta ed il compagno gli ricorda che deve giocare, l'Arbitro interverrà invitando il giocatore che ha ricevuto il suggerimento allo scarto.
Non è considerato suggerimento rilevare che un gioco formato da 7 carte è burraco e anche che un gioco formato da 6 carte ed erroneamente evidenziato come burraco non è burraco e quindi qualsiasi giocatore può rilevarlo in ogni fase di gioco

ART. 22 – POZZI

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 scoprono 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. Il giocatore che consegna il primo pozzo deve contarlo e verificare l'esatto numero delle carte restanti, in caso di carte mancanti o eccedenti si provvederà al ripristino prendendole dal fondo del tallone o riposizionandole nel fondo del tallone. Il secondo pozzo al momento della sua consegna (sempre da parte di un avversario) va ricontato e se risultano in questo carte eccedenti o mancanti **non sarà ripristinato.**
L'arbitro, anche se casualmente ravvede l'irregolarità (un giocatore che da solo prende il pozzo senza farselo consegnare da uno degli avversari anche con il loro consenso), ammonirà entrambe le coppie.
Nella consegna del primo pozzo, in caso di erroneo conteggio, se anche una sola

carta viene vista dal giocatore che lo riceve, il gioco prosegue.

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

Se i pozzi cadono a terra le carte saranno raccolte e l'arbitro provvederà a rimescolarle.

Se, effettuata la distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzo della smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è regolarmente iniziato: la smazzata verrà completata e il risultato sarà valido ad ogni effetto (il pozzo eccedente resterà inutilizzato). Nel caso in cui viene utilizzato il pozzo della smazzata precedente, il gioco sarà valido e la seconda coppia dovrà utilizzare comunque il secondo pozzo (il primo resterà inutilizzato).

- **Pozzi visti fuori turno**

Il giocatore che prende il pozzo "con lo scarto" potrà visionarlo solo dopo che il suo compagno avrà scartato.
Nel caso in cui egli lo vede prima l'arbitro ammonirà la coppia.
Non si può ricordare al compagno che si appresta a giocare il pozzo di pescare o raccogliere, né richiamarne l'attenzione; verificandosi tale circostanza, la coppia sarà sanzionata con la penalità prevista dall' Art. 29 (mancata pesca).

- **Erronea presa del pozzo perché già preso dal compagno**

Se viene preso il pozzo "in diretta" non più spettante perché già preso dal compagno e l'errore viene rilevato al momento, si applica l'Art.34 (chiusura senza scarto); se invece gioca una o più carte scarto compreso, e l'errore viene fatto rilevare prima della pesca o raccolta dell'avversario, l'arbitro interverrà interrompendo il gioco e congelando temporaneamente i giochi aperti o i giochi a cui sono state legate le carte. L'eventuale pesca o raccolta dell'avversario sanerà l'erronea presa del pozzo e tutti i giochi con esso effettuati saranno validi compresa l'eventuale chiusura.
Se il pozzo viene preso con lo scarto, ma è già stato preso dal compagno e l'errore viene rilevato al momento si valuterà la chiusura (con la presenza del burraco Revolution o in alternativa un burraco pulito e uno sporco, la chiusura sarà valida, altrimenti sarà applicato l'Art. 32 (chiusura senza "burrachi"). La pesca o raccolta dell'avversario sanerà l'infrazione e se l'errore viene rilevato prima che il gioco torni al giocatore colpevole, lo stesso al suo turno sarà obbligato alla pesca e allo scarto. Se invece l'errore viene rilevato quando il giocatore colpevole ha già pescato o raccolto, il pozzo sarà giocato regolarmente compresa l'eventuale chiusura. In entrambi i casi, alla coppia che non ha a disposizione il pozzo e chiude per presa

pozzo, anche in diretta, saranno accreditati 200 punti di bonus della chiusura, più gli eventuali burrachi realizzati (in mancanza dei burrachi saranno accreditati 200 punti di chiusura più ulteriori 400 punti di bonus come punteggio arbitrale.

- **Erronea presa del pozzo effettuando un gioco errato**

Se si verifica che un giocatore prende il pozzo in diretta effettuando un gioco errato e giochi una o più carte, scarto compreso e l'errore viene fatto rilevare prima della pesca o raccolta dell'avversario, l'Arbitro interverrà congelando temporaneamente i giochi aperti o i giochi a cui sono state legate carte e facendo scartare secondo norma le carte del gioco errato. L'eventuale pesca o raccolta dell'avversario sanerà l'erronea presa del pozzo e tutti i giochi con esso effettuati saranno validi compresa l'eventuale chiusura; il gioco errato sarà congelato definitivamente ed i punti conteggiati negativi.
Se si verifica che un giocatore prende il pozzo con lo scarto effettuando un gioco errato e l'errore viene rilevato prima che il gioco torni al giocatore colpevole, lo stesso al suo turno sarà obbligato alla pesca e allo scarto, il gioco errato sarà congelato definitivamente e i punti conteggiati negativi; se invece l'errore viene rilevato quando il giocatore colpevole ha già pescato o raccolto, il pozzo sarà giocato regolarmente, compresa l'eventuale chiusura, il gioco errato sarà congelato definitivamente e i punti conteggiati negativi.

ART. 23 – CARTE ESPOSTE

Carte estratte dal ventaglio o cadute accidentalmente(anche a gioco non iniziato) esposte in maniera tale da poter essere viste dal compagno, oppure quando un giocatore dichiara una carta in suo possesso. Le carte viste solo dagli avversari non sono considerate esposte. Le carte esposte vanno giocate durante il tempo di gioco utile del giocatore colpevole, legandole a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi; se non è possibile o se non le si vogliono giocare, saranno considerate carte penalizzate (Art.24) e scartate al termine dei giochi. Richiamare inequivocabilmente l'attenzione del compagno o suggerirgli come giocare le carte "esposte" comporta l'interruzione del gioco e lo scarto delle stesse. Il giocatore colpevole non potrà aggiungere le carte esposte su eventuali giochi aperti o modificati dal compagno. In caso di infrazione queste saranno considerate carte penalizzate (Art.24).
Sono considerate esposte anche le carte mostrate dal giocatore che erroneamente ritiene conclusa la smazzata.
Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

ART. 24 – CARTE PENALIZZATE

Carte giocate impropriamente che devono essere disposte scoperte al lato del tavolo e scartate secondo norma o conteggiate negativamente.
Carte eccedenti giocate in combinazione o sequenza:

- Errore rilevato al momento: interrompe il gioco e le carte eccedenti devono essere scartate secondo norma.
- Errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno ha iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta): le carte eccedenti devono essere utilizzate come scarti ai turni successivi.
- Errore rilevato nelle fasi successive: il gioco contenente le carte eccedenti deve essere congelato definitivamente e solo quelle eccedenti saranno conteggiate negativamente.

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

Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

ART 25 – CARTA FANTASMA

Carta rinvenuta accidentalmente in un gioco aperto o preesistente o che si accompagnano allo scarto.

- 1° caso - rinvenuta accidentalmente in un giocoaperto nel proprio tempo di gioco e prima dello scarto: se la carta non è compatibile solo ed esclusivamente nel gioco dove è presente, è considerata carta penalizzata (Art.24) e trattata come tale.
- 2° caso – rinvenuta accidentalmente in un gioco aperto nel proprio tempo di gioco dopo lo scarto e prima della pesca dell'avversario: se la carta non è compatibile solo ed esclusivamente nel gioco dove è presente, è considerata carta penalizzata (Art.24) e trattata come tale.

- 3° caso - rinvenuta in un gioco preesistente: se la carta è eccedente al gioco viene considerata carta penalizzata (Art.24) ed a prescindere da quale giocatore della coppia ha commesso l'errore, dovrà essere scartata dal giocatore di turno dopo il suo rinvenimento al termine del proprio tempo di gioco. Il gioco è congelato definitivamente ed i punti sono considerati positivi così come l'eventuale burraco esistente, indipendentemente dal momento in cui è stata giocata.
- 4° caso – rinvenuta a causa dell' aggiunta di una o più carte, che rimangono sul gioco e verranno conteggiate negativamente.
  Il gioco è congelato definitivamente e la carta fantasma scartata al termine del proprio turno di gioco.

- 5° caso - che si accompagna allo scarto: la carta che sta “sotto” alla carta scartata (a prescindere dal valore) sarà considerata carta esposta (Art.23) e quindi giocata o scartata nella successiva fase di gioco.

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

ART 26 – CARTE GIOCATE IRREGOLARMENTE

Se un giocatore apre giochi o lega carte dopo lo scarto, i giochi aperti o quelli a cui sono state legate le carte sono congelati temporaneamente.
Se un giocatore apre giochi o lega carte a giochi esistenti prima dello scarto di una carta penalizzata, questi sono congelati temporaneamente.
Se un giocatore lega una o più carte ad un gioco congelato (temporaneamente o definitivamente) o a un gioco errato le stesse saranno considerate penalizzate.
Se un giocatore apre giochi o lega carte a giochi esistenti durante il turno dove è obbligato alla pesca e allo scarto senza fare gioco (il giocatore durante il giro precedente ha effettuato la raccolta senza fare gioco), i giochi saranno congelati temporaneamente e torneranno validi nel giro in cui il giocatore sarà libero di far gioco. Nel caso in cui il compagno o l’avversario chiudano, i giochi aperti saranno conteggiati negativamente, così come le eventuali carte legate; l’eventuale burraco, se preesistente, sarà valido.
Nel caso in cui il giocatore colpevole rimanga virtualmente senza carte in mano perché l’ultimo gioco effettuato (inteso anche come ultima carta legata) è congelato temporaneamente ed al giro successivo peschi una matta e quindi non potrà chiudere, il gioco congelato resterà tale per un altro giro (sempre che non si verifichi la stessa situazione).

Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

ART. 27 – LANCIO E PASSAGGIO DI CARTE

Lanciare le carte significa rilasciarle dalla mano prima di averle appoggiate sul tavolo.

Il lancio non è ammesso.

Nel caso in cui un giocatore apra un nuovo gioco con il lancio, l'arbitro interverrà convalidandolo, interrompendo il gioco e ammonendo la coppia.

Nel caso in cui un giocatore leghi una o più carte con il lancio l'arbitro interromperà il gioco e ammonirà la coppia colpevole (se non vi è stata una chiara dichiarazione e questa o queste non toccano i giochi esistenti saranno considerate valide, ma congeleranno temporaneamente il gioco; se invece toccano due giochi o non toccano nessun gioco e creano palese dubbio, sarà l'avversario di turno a decidere la loro collocazione; se cadono su un gioco che non le può contenere saranno considerate penalizzate (art. 24) e scartate secondo norma.

Palese dubbio:
se non dichiarata, decide il primo avversario di turno

Carta valida da accorpare al gioco naturale

Carta errata:
da scartare

Se il lancio del nuovo gioco o quello delle carte legate costituisce l'ultimo gioco effettuato prima della chiusura, questa è valida e l'arbitro ammonirà la coppia colpevole.

Il passaggio di carte in mano al compagno non è ammesso

Nel caso in cui un giocatore apre un nuovo gioco passando le carte in mano al compagno, l'arbitro interverrà convalidandolo, interrompendo il gioco e ammonendo la coppia.

Nel caso in cui un giocatore intenda legare una o più carte passandole in mano al compagno, questa operazione deve essere preceduta da una dichiarazione chiara. In mancanza di tale dichiarazione, sarà l'avversario di turno a decidere la loro collocazione su altri giochi esistenti anche dividendole; in caso di impossibilità di collocare le carte su altri giochi esistenti, le stesse saranno legate all'unico gioco che le può contenere.

Anche in questo caso l'arbitro interverrà ammonendo la coppia colpevole ed

interrompendo il gioco.
L'eventuale richiesta del compagno su dove collocare le carte che gli stanno per essere consegnate, è sanzionata come sopra.
Se il passaggio del nuovo gioco o il passaggio delle carte legate in mano al compagno costituiscono l'ultimo gioco effettuato prima della chiusura, questa è valida e l'arbitro ammonirà la coppia colpevole.

ART. 28 – GIOCHI ERRATI (APERTURE E CARTE LEGATE)

Se un giocatore rilascia sul tavolo una o due carte per aprire un gioco e si rende conto che non può o non vuole completarlo, le carte sono considerate penalizzate (Art.24) e devono essere scartate secondo norma.

Se un giocatore apre sequenze o combinazioni o aggiunge carte ad un gioco esistente in maniera errata è possibile sanare con le carte mancanti o con la matta. Le eventuali carte eccedenti devono essere scartate secondo norma interrompendo il gioco.

In caso di apertura di un gioco errato in cui non vi è la presenza della matta, questo può essere sanato sostituendo una o due carte; le carte eccedenti saranno considerate penalizzate (Art.24).

In caso di apertura di un gioco errato con la presenza di una matta, il giocatore può sanarlo utilizzando una sola delle carte in suo possesso; le carte eccedenti saranno considerate penalizzate (Art.24).

Se i giochi errati sono rilevati dal giocatore colpevole o dagli avversari, sarà possibile sanare i giochi con l'aggiunta delle carte mancanti o con lo scarto delle carte eccedenti.
Se i giochi errati sono rilevati dal compagno del giocatore colpevole prima dello scarto, non sarà possibile sanare in alcun modo il gioco errato o quello a cui sono state legate le carte in maniera errata, il gioco sarà congelato definitivamente e le eventuali carte eccedenti saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.

Se un giocatore rilascia sul tavolo una o più carte per legarle ad un gioco esistente senza una chiara dichiarazione e le stesse non toccano il gioco saranno considerate valide, ma congeleranno temporaneamente il gioco.
Sono ritenuti validi i giochi con la matta posizionata in basso e non a scelta del giocatore.
In tutti i casi l'errore pone fine ad ogni attività del giocatore sino al suo prossimo turno di gioco.

Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

ART. 29 – MANCATA PESCA O RACCOLTA

Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere e l'errore viene rilevato dagli avversari, l'arbitro interromperà il gioco obbligando il giocatore alla pesca e allo scarto, se invece l'errore viene rilevato dal compagno, l'arbitro interverrà come sopra ammonendo però la coppia colpevole per suggerimento (art 21).

- **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 (Art.24) e scartate secondo norma.
  Nel caso in cui il compagno o l'avversario chiuda, i giochi congelati saranno conteggiati negativamente

- **Carte legate**

  Congelano temporaneamente il gioco a cui sono state legate, ma nel caso in cui il compagno o l'avversario chiudano solo le carte legate saranno conteggiate negativamente, mentre le altre e il burraco, se preesistente, manterranno il loro valore.

Suggerire o ricordare di pescare
Se si verifica questa ipotesi (da intendersi sia verbale che comportamentale da parte del compagno), il giocatore che ha ricevuto l'illecito suggerimento dovrà limitarsi a pescare e scartare e la coppia colpevole sarà ammonita .

ART. 30 – PESCA O RACCOLTA FUORI TURNO

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

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

  L'arbitro mostrerà la carta in oggetto al giocatore che avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria), ricollocandola poi sul tallone. Il giocatore colpevole, al suo turno, si limiterà alla pesca ed allo scarto.
  Se il giocatore avessen inserito la carta nel ventaglio l'arbitro ne estrarrà una a caso e la ricollocherà sul tallone (per estrarre una carta a caso, l'Arbitro prenderà le carte del giocatore colpevole, le mescolerà e senza guardarle ne estrarrà una)

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

  L' arbitro ricolloca le carte sul monte degli scarti; il giocatore colpevole

al suo turno limiterà il gioco alla raccolta solo se, con le carte presenti nel monte degli scarti (escluse le carte di scarto dei giocatori effettuate dopo l'infrazione) può aprire un gioco valido o legare una carta ad un gioco esistente (al momento dell'infrazione) che comunque sarà congelato per un giro. Se non ci sono tali premesse,il giocatore dovrà pescare e senza effettuare alcun gioco, scartare una carta.

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

1) Se il giocatore apre un gioco con la carta pescata fuori turno, l'arbitro ricollocherà la carta sul tallone, il gioco aperto, se rimasto incompleto, potrà essere completato aggiungendo una carta in suo possesso e 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 (Art.24) e scartate secondo norma.
Se il giocatore apre un gioco, ma non è possibile individuarela 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 del giocatore colpevole, le mescolerà e senza guardarle ne estrarrà una) e la ricollocherà sul tallone; il giocatore colpevole dovrà riproporre i giochi precedentemente effettuati (che saranno temporaneamente congelati sino al turno successivo a quello in cui dovrà solo pescare e scartare una carta), e se ciò non è 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 o non voglia rendere valido il gioco, le carte saranno considerate penalizzate (Art.24) e scartate secondo norma.
2) Se il giocatore lega la carta pescata fuori turno, questa sarà ricollocata sul tallone; le eventuali carte aggiunte alla carta impropriamente legata, saranno valide solo se il giocatore potrà sostituire la carta pescata fuori turno con una carta in suo possesso, altrimenti saranno considerate penalizzate (Art.24). Altre carte legate sempre sullo stesso gioco saranno valide ed il gioco sarà
congelato temporaneamente sino al turno successivo a quello nel quale il giocatore colpevole dovrà solo pescare e scartare.

Esempio: a terra 4 ♠ 5 ♠ 6 ♠, il giocatore lega 7♠, carta pescata fuori turno, edaggiunge 8♠, 9♠ e 3♠. Il 7♠ sarà ricollocato sul tallone, l'8♠ ed il 9♠ saranno valide solo se il giocatore potrà sostituire con una carta in suo possesso il 7♠, altrimenti saranno considerate carte penalizzate; il 3♠ sarà lasciato sulla sequenza temporaneamente congelata

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

1. se il giocatore apre uno o più giochi con le carte impropriamente raccolte, l'arbitro farà posizionare gli eventuali giochi aperti in disparte senza le carte raccolte fuori turno (che torneranno nella loro originaria posizione);i quali, se rimasti incompleti, potranno essere completati con le carte in possesso del giocatore e congelati fino al turno in cui il giocatore sarà libero di far gioco. Nel caso in cui i giochi rimasti incompleti non possano o non vogliano essere completati, le carte saranno considerate penalizzate e scartate secondo norma.
2. La mano spetterà al giocatore di turno.
3. Al suo turno effettivo il giocatore colpevole si limiterà alla raccolta solose con le carte presenti nel monte degli scarti (escluse le carte discarto dei giocatori effettuate dopo l'infrazione) può aprire un giocovalido o legare una carta ad un gioco esistente (al momento dell'infrazione) che comunque sarà congelato fino a che il giocatore non sarà libero di far gioco. Se non ci sono tali premesse, il giocatore dovrà pescare e senza effettuare alcun gioco, scartare una carta.

- **Legare una o più carte.**
  Se un giocatore lega le carte raccolte impropriamente ad uno o più giochi preesistenti, l'arbitro le ricollocherà nel monte degli scarti; le eventuali carte aggiunte alla carta impropriamente legata saranno valide solo se il giocatore potrà sostituirle con carte in suo possesso e in questo caso il gioco sarà congelato sino a che il giocatore non sarà libero di far gioco, altrimenti saranno considerate carte penalizzate (Art.24) e scartate secondo norma. Al suo turno effettivo il giocatore colpevole si limiterà alla raccolta solo se con le carte presenti nel monte degli scarti (escluse le carte di scarto dei giocatori effettuate dopo l'infrazione) può aprire un gioco valido o legare una carta ad un gioco esistente (al momento dell'infrazione) che comunque sarà congelato fino a che il giocatore non sarà libero di far gioco. Se non ci sono tali premesse, il giocatore dovrà pescare e senza effettuare alcun gioco, scartare una carta.

Quanto sopra si intende valido anche per una singola carta.

Se la pesca o raccolta si verifica quando un giocatore si appresta a giocare il pozzo preso in diretta, l'arbitro farà riposizionare sul tallone la carta pescata fuori turno facendola visionare al giocatore di turno (se della linea avversaria) o farà ricollocare nel monte degli scarti le carte raccolte fuori turno obbligando il giocatore colpevole allo scarto; nel turno successivo potrà giocare regolarmente e gli eventuali giochi congelati saranno validi.

ART. 31 – GIOCO FUORI TURNO

Se un giocatore apre un gioco o lega una o più carte ad un gioco preesistente al di fuori del suo turno, l'arbitro congelerà il nuovo gioco o quello a cui sono state legate le carte fino al turno successivo in cui il giocatore colpevole dovrà solo pescare e scartare.

ART. 32 – CHIUSURA CON MANCANZA DEI BURRACO REVOLUTION (o in alternativa di un burraco pulito e uno sporco)

Nel caso in cui un giocatore chiude quando la sua coppia non ha ancora realizzato almeno due burrachi (di cui uno pulito) o in alternativa un burraco Revolution e quindi apra tutti i suoi giochi oppure leghi le sue carte e scarti l'ultima carta effettuando la chiusura, l'arbitro interverrà nella seguente maniera:

- Tutte le operazioni che il giocatore ha effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco (combinazione o sequenza o aggiunta di carte); le carte che compongono l'ultimo gioco sono considerate carte penalizzate (Art. 24) e scartate secondo norma.
  La carta che costituisce lo scarto rimarrà tale.

- La stessa procedura si applica anche nell'eventualità di una erronea presa pozzo in quanto già preso dal compagno.

ART. 33 – CHIUSURA CON SCARTO DELLA MATTA

Nel caso in cui un giocatore chiuda scartando una matta, deve riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (le carte che lo compongono sono carte esposte) e la matta rimane come scarto.

ART. 34 – CHIUSURA SENZA SCARTO

Se si verifica la chiusura senza scarto perché si è aperto un nuovo gioco rimanendo senza carta di scarto, obbligatoriamente come scarto dovrà essere utilizzata una delle carte dell'ultimo gioco aperto e le restanti saranno considerate carte esposte (Art.23).

Se si verifica la chiusura senza scarto perché il giocatore lega anche la carta di scarto, l'ultimo gioco effettuato sarà ripreso in mano (le carte che lo compongono sono carte esposte) e la carta impropriamente legata diventa carta di scarto.

Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura con scarto della matta o senza scarto, la presenza o meno del burraco Revolution (o in alternativa un burraco pulito e uno sporco) non viene presa in considerazione e quindi le sanzioni sono quelle previste dagli Art. 33 e 34.

ART. 35 – MANCATO CONTEGGIO DEI PUNTI

Se in fase di conteggio dei punti al termine della smazzata un giocatore, prima di contare le proprie carte le mescola con le altre per distrazione, l'arbitro tenterà di ricostruire i giochi preesistenti. Nel caso in cui fosse impossibile, assegnerà alla coppia che ha commesso l'infrazione un punteggio arbitrale in base alle indicazioni ricevute.

ART. 36 – TEMPI DI GIOCO

I giocatori hanno l'obbligo di non ritardare il gioco senza una valida ragione. L'arbitro chiamato al tavolo per il mancato rispetto della norma, inviterà i giocatori a velocizzare i propri tempi di gioco, pena ammonizione.

ABBANDONO DELLA GARA – RITARDI

ART. 37 – SOSTITUZIONI – ASSENZE - ABBANDONO

Sostituzioni
È ammessa la sostituzione a condizione che non è stata disputata la metà dei turni previsti
È ammessa la sostituzione all'interno della coppia di un solo giocatore, sempre che ci sia la possibilità di sostituirlo con un giocatore che non ha partecipato fino a quel momento al torneo. In questo caso per quella coppia non sarà più permessa nessuna sostituzione.
Se nel corso del torneo, sempre prima della metà dei turni previsti, due coppie rimangono con un solo giocatore non è possibile comporre una nuova coppia con i giocatori rimasti.

Assenze:
Nei tornei nazionali e regionali, qualora la coppia iscritta non abbia inviato opportuna disdetta e non sia presente al tavolo al via del tempo di gioco, né si presenti entro il primo turno, i giocatori assenti possono incorrere nella sospensione dell'attività nei modi e nei tempi stabiliti dalla Giustizia Sportiva.
Qualora la coppia iscritta si presenti al tavolo successivamente al via del tempo di gioco senza aver comunicato il ritardo, perderà il diritto alla posizione al tavolo assegnata e verrà ricollocata a discrezione arbitrale per evitare eventuali tavoli incompleti.

Abbandono:
I giocatori iscritti ad un torneo si impegnano a giocare fino all'ultimo turno in programma.
Se una coppia si trova nell' impossibilità di proseguire il torneo in maniera temporanea o definitiva, deve obbligatoriamente avvisare il direttore di gara, pena deferimento per **assenza non autorizzata**. Alla coppia assente per i primi tre turni verrà accreditato il punteggio di 7 V.P. e -505 M.P (su turni da quattro smazzate), dal quarto turno in poi sarà accreditato il punteggio di 0 V.P. (i M.P variano a seconda del numero delle smazzate previste). La coppia assente conserverà la propria posizione in classifica, anche se ciò accade prima della divisione in gironi.
Se una coppia abbandona durante un turno, l'arbitro applicherà le sanzioni previste dall'art. 38 – Ritardi, sempre che ciò non comporta il raggiungimento di una posizione in classifica, tale da procurare un vantaggio immediato che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (qualificarsi, vincere un premio ecc.); il punteggio per la coppia presente varia solo nel caso in cui

l'arbitro accerta che la stessa ha già acquisito un punteggio superiore.

Se nel corso di un torneo l'arbitro sospende una smazzata per intemperanze delle due coppie che non permettono la regolare prosecuzione della stessa, il punteggio attribuito alle due coppie sarà di 7 V.P. - 505 M.P. (su turni da quattro smazzate).
In caso di torneo a squadre se l'arbitro sospende la partita per intemperanze dei quattro giocatori che non permettono la regolare prosecuzione della partita, il punteggio attribuito alle due coppie sarà di -555 M.P.

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

In caso di abbandono per litigio, contestazione, ecc. il giocatore o la coppia colpevole verranno deferiti alla Giustizia Sportiva e perderanno la partita a 0 e non potranno in alcun modo riprendere il torneo

Alla coppia incolpevole verranno attribuiti 13 V.P. e 505 M.P. (su turni da quattro smazzate), escluso il caso in cui l'arbitro non accerta che la stessa ha già acquisito un punteggio superiore.

In tutti i casi di abbandono, agli avversari contro cui avrebbero dovuto giocare nei turni successivi verranno attribuiti 13 V.P e 505 M.P. (su turni da quattro smazzate), mentre restano confermati i risultati conseguiti precedentemente.

Se si verifica che un giocatore durante una smazzata ha necessità di assentarsi per un malessere fisico o per un altro motivo giustificato, l'arbitro sospenderà la smazzata facendo recuperare il tempo in cui il giocatore è rimasto assente. Nel caso in cui l'assenza si prolunga oltre dieci minuti, la partita viene sospesa definitivamente applicando le sanzioni previste dall'Art. 38 (Ritardi) sempre che ciò non comporta il raggiungimento di una posizione in classifica tale da procurare un vantaggio immediato che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non acquisire (qualificarsi, vincere un premio ecc.); il punteggio per la coppia presente varia solo nel caso in cui l'arbitro accerta che la stessa ha già acquisito un punteggio superiore.

ART. 38 – RITARDI

In caso di ritardo al torneo:

- se le iscrizioni sono state già chiuse, è facoltà dell'organizzazione non ammettere le coppie ritardatarie, specie se ciò comporti la formazione del tavolo incompleto
- se è presente già un tavolo incompleto, è facoltà dell'arbitro ammettere la coppia ritardataria per completarlo.

Se la coppia o la squadra non è presente al via dell'arbitro:

- entro due minuti – ammonizione della coppia o squadra
- da due a cinque minuti :150 M.P. di bonus alla coppia presente.
- da cinque a dieci minuti :200 M.P. di bonus alla coppia presente.
- oltre dieci minuti : vittoria alla coppia presente per 13 a 7 +505 M.P. su turni da quattro smazzate), 14 a 6 +355 M.P. (su turni da tre smazzate), 14 a 6 +305 M.P. (su turni da due smazzate); nei tornei a squadre 13 a 7 +555 M.P. alla squadra presente.

Se entrambe le coppie o le squadre incorrono in ritardi le penalità vanno considerate separatamente (dopo dieci minuti entrambe perdono l'incontro prendendo 6 o 7 V.P. e M.P. equivalenti, sempre che ciò non comporti un ingiusto vantaggio). Nei tornei a squadre l'eventuale bonus sarà conteggiato sullo score della sala aperta.

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

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

ART. 39 – INTERRUZIONE DI UN TORNEO

Se, per cause di forza maggiore, non è possibile portare a termine un torneo, qualora sia stata superata la metà dei turni previsti, la premiazione verrà effettuata secondo l'ultima classifica esposta.
Nel caso in cui l'interruzione del torneo si verifica prima del superamento della metà dei turni previsti, sarà rimborsata ai giocatori la quota di iscrizione al netto delle spese sostenute dall'organizzazione (l' importo rimborsato non potrà essere inferiore alla percentuale destinata al montepremi come da regolamento) e non sarà prevista la premiazione.

I POTERI DELL'ARBITRO

L'arbitro dovrà sempre assumere un comportamento professionale nel rispetto dei giocatori e delle norme contenute nel Codice di gara e nel Regolamento.

Nel corso del torneo, l'arbitro potrà:

a) determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata, ove ciò sia previsto dal Codice di gara, assegnando un punteggio arbitrale
b) segnalare alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco
c) allontanare una coppia la cui presenza impedisce o disturba la prosecuzione del torneo
d) segnalare al direttore di gara le ammonizioni comminate, affinché ne prenda nota, in modo da poter penalizzare in caso di più ammonizioni (la somma di due ammonizioni comporta la perdita di un Victory Point in classifica)
e) sospendere una smazzata nel caso in cui le due coppie sostengono versioni diametralmente opposte e pertanto l'arbitro si trova nella condizione di non poter decidere; provvedendo a far aggiornare lo score con il punteggio acquisito fino quel momento.
f) monitorare a sua esclusiva discrezione uno o più tavoli.
g) Stabilire, previa comunicazione alla sala che nei turni danesi a gironi di merito dei tornei regionali e nazionali, e solo per i tavoli del girone A, che al raggiungimento di una differenza pari o superiore a 800 M.P. i giocatori hanno l'obbligo di chiamare l'arbitro, il quale controfirmerà lo score e monitorerà il tavolo compatibilmente con gli altri interventi in sala. In caso di mancata chiamata lo score sarà annullato e il punteggio attribuito alle due coppie sarà: in caso di risultato finale di 20-0=7-0; 19-1=7-1; 18-2=7-2; 17-3=7-3; 16-4=7-4; 15-5=7-5; 14-6=7-6; 13-7=7-7; 12-8=7-7; 11-9=7-7; 10-10=7-7.

Il direttore di gara di qualsiasi tipologia di torneo, è tenuto a tutelare e agevolare i giocatori con disabilità o handicap temporanei o permanenti che ne pregiudicano l'autonomia funzionale.

I giocatori che necessitano di tutele o agevolazioni sono pregati di avvisare anticipatamente il responsabile dell'organizzazione del torneo che disporrà la sala da gioco in maniera più opportuna.

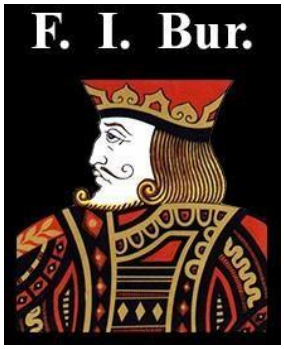
NORME COMPORTAMENTALI

- è vietato il turpiloquio;
- non prolungare artificiosamente il proprio tempo di gioco;
- evitare di estrarre completamente dal ventaglio, al proprio turno, un'apertura senza però effettuarla
- non usare apparecchiature se non in caso di impedimento;
- nella fase di conteggio dei punti consentire all'avversario di controllarne l'esattezza, disponendo le carte in linea verticale o orizzontale (ogni 100 punti);
- evitare di "spillare" la carta pescata;
- accettare ogni decisione dell'arbitro, evitando qualsiasi commento su di essa (fatto salvo il diritto alla richiesta dell'intervento di un secondo arbitro e al reclamo);
- evitare di prendere o suggerire decisioni tecniche al tavolo al posto dell'arbitro;
- evitare di tenere sul tavolo o sulle gambe oggetti personali (smartphone, gadget, borse o borselli) durante lo svolgimento del gioco.
- È vietato inoltre l'uso di accessori (occhiali, ecc..) che possano riflettere le carte: si raccomanda pertanto ai giocatori che necessitano di dispositivi particolari, di assicurarsi che questi ultimi non siano composti da materiale riflettente (in caso contrario non ne sarà consentito l'uso durante le fasi di gioco.

Tutte le infrazioni alle suddette norme comportano l'ammonizione e le conseguenti penalità .

TAVOLI PROVVISTI DI SEPARÈ E PARAMANI

I separé debbono essere regolati dai giocatori sia in altezza (ogni giocatore deve avere una buona visuale del perimetro di gioco) che in larghezza (ogni giocatore deve poter vedere entrambi gli avversari).
I paramani debbono essere posizionati il più vicino possibile al bordo del tavolo e le mani debbono sempre essere coperte da essi; le carte vanno sempre tenute a ventaglio in modo che gli avversari possano comunque vedere le carte in mano ai giocatori.
Il monte degli scarti dovrà essere ordinato; ogni giocatore deve scartare appoggiando la carta di scarto sopra a quelle formanti il monte degli scarti lievemente spostata in modo che siano tutte visibili.
Quando il giocatore va a pozzo deve dichiararlo e rovesciare il paramani in maniera da permettere agli avversari di verificare che non vi siano più carte né in mano né appoggiate al paramani.
Se il giocatore va a pozzo con lo scarto, ha facoltà di visionare il pozzo senza aspettare lo scarto del proprio compagno.
Solo il giocatore di turno può chiedere quante carte ha in mano il proprio compagno e gli avversari prima di pescare o raccogliere.
Quando il giocatore chiude, come per la presa pozzo, deve dichiararlo e rovesciare il paramani.



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