

Il Fascino del Burraco

ASC BurracoUp: Un Punto di Incontro per Tutti gli Appassionati



Il Burraco

Manuale teorico - pratico



GUIDA AL GIOCO DEL BURRACO



SPORT PER LA MENTE

Il Burraco, più che un gioco, *uno sport per la mente*...un valido aiuto per migliorare le caratteristiche di personalità.

Bisogna sicuramente superare la diffidenza e l'ironia di chi interpreta il gioco come mero perditempo, dimenticando che nel gioco infantile e adolescenziale vi è gran parte della formazione dell'individuo.

Perché giocare a burraco?

Perché la partecipazione ad un'attività sportiva, anche se sedentaria, implica l'impegno minimo di acquisire la tecnica del gioco e le relative norme. Implica anche la conoscenza e l'applicazione delle relative regole comportamentali: il rispetto del partner (sono giochi di coppia) e degli avversari, il comportamento al tavolo, la temperanza, saper vincere e saper perdere, la cortesia in uno con una sana cattiveria agonistica...

Perché nel gioco esistono contenuti culturali e scientifici come: la codifica delle informazioni, il potenziamento dell'attività cognitiva, lo sviluppo della capacità di analisi e di sintesi, lo sviluppo delle capacità decisionali.

Tutto questo attraverso una metodologia in grado di:

- evidenziare l'aspetto socializzante del gioco, trasmettendo il gusto di star bene con sé stessi e con gli altri;
- esplicitare i vantaggi di una corretta decodifica e codifica del messaggio;
- potenziare il metodo deduttivo.

Dalla lettura di queste brevi note si desume che una attività del genere porta con sé dei contenuti che possono sicuramente essere inseriti trasversalmente e positivamente nella vita di ognuno di noi.

PREMESSA

Il burraco è un gioco di carte molto popolare, particolarmente amato in Italia. È un gioco che combina abilità strategiche e fortuna, adatto a chi ama la sfida e la compagnia.

In questo manuale, esploreremo le regole fondamentali, le strategie di base e avanzate, e alcuni consigli pratici per migliorare il tuo gioco senza mai dimenticare che tutte le regole, le strategie, le tattiche... saltano davanti ai jolly ed alle pinelle.

A lungo andare, però, chi applica meglio le regole avrà certamente dei vantaggi, e con la legge dei grandi numeri sarà sicuramente vincente.

Ad una prima superficiale analisi, questo gioco sembra semplicissimo, per le regole che si memorizzano in poco tempo; buona parte della partita invece si deve giocare attraverso regole, strategie a volte anche di difficile codificazione: difatti uno scarto, una apertura, una carta presa dal monte, la modalità di gioco di una pinella nasconde un'indicazione per il compagno.

Tutto ciò rende il Burraco un gioco entusiasmante e tutt'altro che facile.

A nostro avviso, dall'esperienza sin qui acquisita, la cosa più facile è proprio quella di commettere degli errori, spesso banali, determinanti per l'esito di una partita, soprattutto quando si gioca con partners musoni, arcigni ed estremamente austeri che rendono l'atmosfera pesante, laddove l'ambiente deve rimanere giocoso.

Bisogna invece entrare nell'ottica che questo è un gioco di coppia e, proprio perché tale, si deve, obbligatoriamente giocare l'uno per l'altro con calma cortesia e fine umorismo.

UN PO' DI STORIA

“Buraco” (*una r*), in lingua portoghese vuol dire setaccio; alcuni, collegandolo a questa parola, ne attribuiscono la provenienza. Francamente, risulta difficile collegare il setaccio al burraco, per cui le sue origini lusitane sono, a nostro avviso, alquanto improbabili.

Più accreditata è invece la possibilità che provenga dall’Uruguay, dove era in voga negli anni ’40, e che sia una derivazione della canasta.

Come sia arrivato in Italia, non è dato sapere. Lo si è cominciato a giocare agli inizi degli anni ’80, partendo dal Sud e precisamente dalla Puglia, sua patria indiscussa di origine.

Inizialmente, nomato **“Buracco”** (*due c*), presentava delle regole diverse; due, le più significative:

- 1) non era possibile effettuare l’apertura se non con un punteggio minimo di (45 punti);
- 2) la matta poteva essere spostata solo inserendo la carta di cui ne faceva le veci.

Oggi si chiama **“Burraco”** (*due r*).

Agli inizi degli anni ’90, grazie all’iniziativa ed all’impegno di alcuni bridgisti che hanno sentito il bisogno di scrivere qualche opuscolo sull’argomento e di regolamentare questo gioco in modo che si usassero ovunque le stesse norme.

È nato così il fenomeno Burraco, che in breve tempo, grazie anche alle sue “pinelle”, è riuscito a far appassionare un numero sempre crescente di giocatori in tutta Italia.

LO SCOPO DEL GIOCO

Anticipare l’avversario nella presa pozzetto, fare perlomeno un burraco, (sequenza o combinazione di minimo sette carte) quindi predisporre rapidamente per la chiusura definitiva.

Vince la coppia che nel tempo stabilito (in torneo) o dopo le smazzate o il punteggio finale stabilito (in partita libera) avrà totalizzato più punti (match points/victory point).

È una battaglia all’ultima pinella, dove la fortuna gioca un ruolo predominante ma non per questo bisogna vanificare strategie e tattiche utilizzabili dal buon giocatore, rispettoso delle regole fondamentali, che saprà difendersi ed attaccare al momento giusto.

...e allora, buon divertimento con il Burraco

IL RISPETTO DELLE REGOLE

Il rispetto delle regole fondamentali premia a lungo andare il giocatore che vi si conforma di più, trasmettendo inoltre tranquillità al partner.

La fondata speranza che la condotta di gioco corrisponda alle aspettative induce vicendevole fiducia ed anche le scelte di gioco che si rivelano sbagliate, fatte però nel rispetto delle regole, sono accettate di buon grado, facendo prevalere quello “stile di coppia” indispensabile per essere vincenti.

IL BON TON

Alcune semplici regole comportamentali di BON TON che fanno la differenza

- Salutare con un sorriso gli avversari ed evitare tassativamente i classici: “oddio, voi siete fortissimi...ecc. ecc.”
- Lasciare scegliere la carta per la sistemazione al tavolo prima alle signore
- Tagliare il mazzo di carte sempre verso il mazziere
- Toccare le carte solo quando il mazziere ha terminato la loro distribuzione
- Non lanciare mai la carta di scarto, allocarla nel monte come se la si legasse ad un gioco
- Le giocate non si commentano se non a seduta terminata
- Fare buon viso a cattivo gioco
- A seguito di richiesta per intervento arbitrale, esprimere con pacatezza le proprie ragioni senza mai mettere in dubbio la buona fede degli avversari
- Qualora si voglia mischiare il mazzo di carte chiederlo prima che il mazziere posizioni lo stesso per il taglio
- A fine partita, si abbia vinto o perso, ringraziare sempre gli avversari
- Evitare di dire lo sgradevolissimo “mi dispiace” quando si vince... non ci crede nessuno!!!

PRELIMINARI

PRESENTAZIONE

A Burraco si può giocare in DUE, in TRE, in QUATTRO, in CINQUE o SEI giocatori.

Esamineremo, in questo corso di approccio, il caso di QUATTRO giocatori, rimandando le altre opzioni all'acquisizione dei fondamentali del gioco stesso.

Per giocare a BURRACO in quattro sono necessari due mazzi di carte anglo-francesi compresi i quattro jolly, lo score ed un tavolo con quattro sedie.

MAZZO DI CARTE

Esaminando il mazzo di carte verifichiamo che esistono vari colori o semi, che le carte stesse avranno un valore numerico proprio e che sicuramente a livello di seme sarà strutturato un ordine di importanza che sarà utilizzato in alcune fasi del gioco.

Per cui possiamo definire un:

RANGO DEI SEMI

Il rango dei semi in ordine decrescente è :

♥ (cuori) ♦ (quadri) ♣ (fiori) ♠ (picche) come - quando - fuori - piove

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 elevata

N.B. Il Jolly ed i due 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

SISTEMAZIONE AI TAVOLI

I quattro giocatori al tavolo costituiscono due coppie o linee avversarie e siedono convenzionalmente secondo la rosa dei venti: Nord/Sud ed Est/Ovest

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Prima di iniziare il gioco, i giocatori seduti al tavolo, estraggono una carta, dai due mazzi di carte, posti coperti sul tavolo.

Il giocatore che estrae la carta più alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore, della coppia avversaria, che ha estratto la carta più bassa.

A parità di carta estratta vale la gerarchia dei semi. Nel caso in cui due giocatori estraggano un jolly essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estrarranno un'altra carta per stabilire la posizione ai tavoli.

È obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformità provvedere al ripristino.

MESCOLATURA E DISTRIBUZIONE

Il giocatore (**mazziere**) che deve iniziare a servire:

- mescola le carte, dando la possibilità ad ogni componente del tavolo di mescolarle preventivamente, operando in modo da non far vedere l'ultima carta;
- fa tagliare il mazzo al giocatore alla sua destra e distribuisce le carte, 11 per giocatore, in senso orario, una per volta. Contemporaneamente il **giocatore alla destra del mazziere**:
 - prende le carte da sotto il mazzo e compone, coperti, (una carta per volta) due pozzetti di 11 carte ciascuno
 - colloca sul lato destro del mazziere i due pozzetti di 11 carte ciascuno tenendo presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e va collocato al di sotto dell'altro.

A distribuzione delle carte avvenuta i giocatori devono controllare le proprie carte, contandole coperte, solo allora si può dare inizio al gioco scoprendo (il mazziere) la prima carta dal tallone.

Nel caso che una carta sia vista nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzetti tutta l'operazione (mescolatura, alzata, distribuzione e formazione dei pozzetti) sarà ripetuta. Nel caso vi sia stata una errata distribuzione (es. in senso antiorario, errato numero di carte),

e ciò viene fatto rilevare prima dell'inizio effettivo del gioco (cioè con la pesca/raccolta del giocatore di turno), si procede ad una nuova distribuzione.

In tutti gli altri casi, a gioco effettivo già iniziato, si porterà a termine la mano sino al raggiungimento di un risultato che resterà valido a tutti gli effetti.

Svolgimento

PROCEDURA

Il mazziere, mescolate e distribuite le carte, scopre la prima carta del mazzo residuo (tallone) e la pone, con le rimanenti al centro del tavolo.

Chi ha la mano può o pescare dal TALLONE o raccogliere la carta che forma il “monte degli scarti”, può successivamente aprire dei giochi, legare delle carte (questa fase non è utilizzabile all’inizio non essendo stati aperti dei giochi) terminando ogni attività con lo scarto di una carta.

I tempi di gioco sono quindi:

- **PRESA** (pesca dal tallone) o **RACCOLTA** (quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti)
- **APERTURA DI GIOCHI O LEGARE CARTE**
- **SCARTO**

Dopo lo scarto nessuna altra azione è consentita

Il giocatore che per primo apre giochi deve obbligatoriamente porli davanti a sé ed alla sua destra salvo diverso accordo preso con la linea avversaria prima dell’inizio del turno. I giochi saranno aperti come segue:

- **Combinazioni**

Con eventuale matta che va messa in ultima posizione

- **Sequenze**

Dalla carta più alta alla più bassa. L’eventuale pinella o jolly, non incastrata, va posta in ultima posizione

GIOCHI VALIDI

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

COMBINAZIONI di tre o più carte uguali, anche dello stesso seme

SEQUENZE ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme.

Ogni gioco aperto può contenere una sola “matta”

MATTE

Si definiscono **matte** i jolly ed i 2 del mazzo.

Bisogna tener presente che la Pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare un **2** naturale e quindi va inserita prima del **3**., in questo caso sarà possibile anche legare una eventuale “matta”. Nelle sequenze i Jolly o la Pinella possono essere sostituiti solo dalla carta della quale fanno le veci.

Devono obbligatoriamente restare nei giochi già aperti (non possono tornare in mano al giocatore che li sostituisce).

Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.

SEQUENZE

Le sequenze possono essere formate da un massimo di 13 carte disposte ordinatamente, **più** l'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

COMBINAZIONI

Le combinazioni possono essere formate da un massimo di 8 carte, **più** l'eventuale matta (per un totale di 9 carte.)

BURRACO

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

- in sequenza ordinata dello stesso seme
- di carte uguali, anche di semi uguali.

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 e di traverso.

BURRACO SEMI PULITO

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta precede o segue almeno sette carte. Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 150 M.P.

BURRACO SPORCO

Il Burraco si definisce sporco quando contiene una matta che non sia il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo l'ultima carta di traverso e scoperta.

SCARTO DELLE MATTE

Per “andare a pozzetto” è possibile scartare un jolly o una Pinella.

Tale scarto può anche essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la “chiusura definitiva”.

DINAMICA DEL GIOCO

- **PRESA** (pesca dal tallone) o **RACCOLTA** dal monte degli scarti
- **APERTURA DI GIOCHI O LEGARE CARTE**
- **SCARTO**
- **ANDARE A POZZETTO**

Questo succedersi di operazioni ha come obiettivo prioritario il restare senza carte in mano per **andare a pozzetto**.

Si ricorda che per prendere il pozzetto con lo scarto è possibile scartare la matta (azione non consentita per la chiusura definitiva).

Si può prendere il pozzetto anche senza scartare (pozzetto al volo).

- **GIOCARE IL POZZETTO SECONDO UNA PRASSI DEFINITA** (al volo o con lo scarto)
- **FARE ALMENO UN BURRACO**
- **CHIUSURA DEFINITIVA** - cioè un giocatore della linea che ha preso il pozzetto deve restare senza carte dopo aver effettuato lo scarto (si ricorda che in questa fase non è possibile scartare la matta)
- **CONTARE** i punti realizzati, annotandoli sullo score.

PUNTEGGI

Il conteggio dei punti per ogni linea avviene secondo le valutazioni successive:

POSITIVI (base)

- BURRACO PULITO 200 punti
- BURRACO SEMIPULITO 150 punti
- BURRACO SPORCO 100 punti
- CHIUSURA 100 punti

POSITIVI (Giochi aperti)

VALORE INTRINSECO DEI GIOCHI APERTI SECONDO IL VALORE DELLE CARTE CHE LI COMPONGONO

NEGATIVI

- POZZETTO NON PRESO 100 punti
- POZZETTO PRESO E NON GIOCATO valore pozzetto
- VALORE DELLE CARTE NON GIOCATE

Il punteggio che ogni linea si attribuisce viene calcolato come differenza fra i positivi e i negativi.

COMPILAZIONE DELLO SCORE

La compilazione dello score spetta al giocatore della coppia che avrà estratto la carta più alta in fase iniziale. Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni coppia e consegnato all'Arbitro a cura della coppia vincente.

TECNICHE BASE

Il Gioco

Il primo problema

Il mazziere ha distribuito le carte, il giocatore alla sua destra ha composto i pozzetti, i quattro giocatori hanno contato le 11 carte coperte, solo allora il mazziere scopre la prima carta del tallone e la pone al centro del tavolo insieme al tallone stesso.

Il giocatore alla sinistra del mazziere è il primo a giocare e deve decidere se prendere la carta scoperta dal mazziere o pescare dal tallone.

“Bisogna tener presente che qualsiasi carta raccolta o rifiutata, comunica al compagno l’interesse o meno per quel seme e/o rango posseduto”

Per decidere il da farsi, la prima operazione è la sistemazione organica delle carte ricevute e decidere se la carta scoperta è utile.

Dando per scontato il caso in cui la carta esposta serve per chiudere una combinazione o una sequenza per cui è da prendere, dobbiamo valutare il valore della carta esposta in relazione alla forza della mano:

1. Prima valutazione: distribuzione della mano

la gerarchia delle carte, per ogni seme, individua:

- **carte apicali/basali**

Per eccellenza A - K/ 3 - 4.

- **carte centrali o cancello.**

10 - 9 - 8 - 7

Le carte cancello 7 - 8 - 9 - 10 danno la possibilità di creare sequenze allungabili nei due versi: superiore ed inferiori (sotto il 7 vi sono 6,5,4,3,2,A e sopra il 10 vi sono J,Q,K,A) quindi da ritenersi carte estremamente interessanti.

- **prossime apicali/basali**

Q - J - 5 - 6.

2. Seconda valutazione: suddivisione della mano

- **Mano mediamente debole**

pochi gli accoppiamenti, carte diverse per rango e seme

- **Mano forte di distribuzione con o senza matte**

è sufficiente una o al massimo due carte “ giuste ” per poter calare tutte le carte e prendere il pozzetto

- **Mano ricca di matte ma povera di distribuzione**

bisogna “ lavorare ” un po’ per utilizzare al meglio le matte cercando di produrre combinazioni o sequenze

Fatta questa necessaria premessa possiamo ora valutare e confrontare la carta esposta dal mazziere con la forza della mano.

VALUTAZIONE E CONFRONTO DELLA CARTA ESPOSTA

Abbiamo una mano mediamente debole :

- la carta esposta non serve per chiudere una combinazione od una sequenza
- la carta esposta non serve per un progetto di sequenza interessante e più combinazioni
- la carta esposta non è una carta cancello

Che fare? Peschiamo dal tallone per migliorare la nostra situazione.

- la carta esposta è una carta cancello

Anche se la carta esposta non avesse alcuna funzione, capita raramente, **raccogliamo la carta esposta dal mazziere.**

È pur vero che potrebbe avere poca validità per il nostro gioco ma la sottraiamo all'avversario, essendo carta interessante, sperando che possa servire al nostro compagno. Iniziamo un lavoro di difesa giustificato dalla debolezza della mano.

Abbiamo una mano forte di distribuzione con o senza matte

- la carta esposta non serve per chiudere una combinazione od una sequenza
- la carta esposta non serve per un progetto di sequenza interessante e più combinazioni che renderebbe migliore la mano in previsione della prima chiusura per prendere il pozzetto

- la carta esposta è una carta cancello che peggiorerebbe la nostra situazione

Che fare? - Peschiamo dal tallone per migliorare la nostra situazione -.

Nel caso in cui la carta esposta è una carta cancello iniziamo a comunicare con il nostro compagno, gli stiamo dicendo: stai in campana perché io sono forte ed ho bisogno della tua

protezione. Inoltre, la carta esposta, indipendentemente dall'essere carta cancello, non mi è utile sia a livello di combinazione che di seme per eventuali sequenze.

Il nostro compagno si comporterà di conseguenza, contrastando l'avversario per far sì che questi si metta in condizioni di favorirci.

Abbiamo una mano ricca di matre ma povera di distribuzione

- la carta esposta non serve per chiudere una combinazione o una sequenza con l'ausilio di una matra
- la carta esposta non serve per un progetto di sequenza interessante o più combinazioni che renderebbe migliore la mano in previsione della prima chiusura per prendere il pozzetto
- la carta esposta è una carta cancello che non si accoppia con nessuna altra carta in nostro possesso

Che fare? - Peschiamo dal tallone per migliorare la nostra situazione - .

Nel caso in cui la carta esposta è una carta cancello iniziamo a comunicare con il nostro compagno, gli stiamo dicendo: guarda io sono forte ed ho bisogno della tua protezione ed inoltre la carta esposta, indipendentemente dall'essere carta cancello, non mi è utile sia a livello di combinazione che di seme per eventuali sequenze

Qualora la carta esposta (4 - 3 - 1) potrebbe essere utilizzata per comporre una sequenza bassa con l'utilizzo di due matre di cui una è riconducibile al valore naturale (si parla ovviamente del 2)

Che fare? - Raccogliamo la carta -

Eseguite queste operazioni passiamo alla fase successiva:

Apertura di eventuali giochi in relazione alla forza della mano.

L'apertura

APERTURA DI GIOCHI IN RELAZIONE ALLA FORZA DELLA MANO

In generale: il giocatore primo di mano, aprirà solo sequenze pulite o combinazioni apicali/basali; si aspetterà il gioco del compagno (raccolta, apertura e scarto) per avere indicazioni su eventuali giochi da sviluppare

Mano mediamente debole

- Apriamo sequenze pulite
- Apriamo combinazioni pulite di carte strettamente apicali/basali
- Conserviamo eventuali combinazioni pulite di carte cancello, rendendole disponibili, nel prosieguo del gioco, per costruire sequenze

Possedendo una sola matta non la caliamo subito al primo giro, la conserviamo per poterla sfruttare al meglio tenendo presente i giochi dell'avversario, gli scarti e la forza del partner. Essendo deboli proteggiamo la linea e ci poniamo al servizio del nostro partner

Mano forte di distribuzione con o senza matte

- Apriamo sequenze pulite
- Apriamo combinazioni pulite di carte strettamente apicali/basali
- Apriamo combinazioni pulite, anche di carte centrali o cancello, purché di numero superiore alle 3 carte (4 o 5)
- Se si possiede più di una matta è preferibile utilizzarne una già al primo giro
- Avendo interesse al prosieguo superiore od inferiore di una sequenza apriamo la sequenza in cui la matta è compresa fra altre carte (matta bloccata),
- Apriamo sequenze con la matta libera avendo interesse al prosieguo superiore od inferiore nella sequenza
- Soprassediamo un giro, se non sono verificati i casi precedenti, per verificare se eventualmente il nostro compagno apre giochi in sintonia con i nostri: abbiamo la possibilità di legare delle carte senza utilizzare la matta utile a chiudere un altro gioco
- Possedendo quattro o cinque carte dello stesso rango con una impegnata anche in una sequenza breve (abbiamo in mano 3-3-3 e 3-4-5) caliamo 3-3-3 in attesa che il nostro compagno aggiunga eventuali altri 3 in modo che il nostro 3, temporaneamente in scala, distolto dalla stessa ed aggiunto alla combinazione costituisca una solida probabilità di fare burraco. In caso contrario al giro successivo caliamo la scala breve. Questa tecnica di gioco può essere usata in qualsiasi momento

Mano ricca di matte ma povera di distribuzione

- Cerchiamo di costruire gioco raccogliendo o pescando per qualche giro senza trasmettere inizialmente la nostra situazione di disagio agli avversari.

Successivamente rappresentiamo la nostra forza calando giochi con matta, preferibilmente sequenze e tenendo conto delle eventuali carte raccolte dal nostro compagno.

Questa situazione si presta in modo eccellente al vantaggio di poter considerare la pinella non più come matta ma come un 2 dello stesso colore potendo utilizzarla in una sequenza con due matte: una con significato intrinseco della carta, un'altra come matta (sia essa un jolly od una pinella) Es: 4♠ 2♣ 2♠

È interessante notare che indipendentemente dal momento l'apertura dei giochi:

- Facilita la presa del pozzetto, in quanto con il liberarsi di più carte dalla mano, ci si predispone subito per la chiusura, incoraggiando anche il partner, invitandolo all'apertura di nuovi giochi a favorirci raccogliendo gli scarti (facendoci giocare con una al massimo due carte dal monte degli scarti) ostacolando così il gioco avversario
- Si dà, immediatamente, una prima visione di gioco al compagno; infatti, le carte messe a terra danno al partner la possibilità di intuire eventuali altri giochi, e ove possibile svilupparli, oltre a dargli la possibilità di integrare con le sue carte i giochi già aperti, evitando così lo scarto di carte utili
- Si blocca lo scarto agli avversari
- Si anticipa l'avversario (deterrente psicologico)

LO SCARTO

Eseguite le operazioni elencate precedentemente, dobbiamo affrontare il secondo problema: **lo scarto**.

Il primo scarto, come i successivi, comunica al nostro compagno delle notizie sulla forza della nostra mano e sul nostro presunto interesse per altri giochi.

IL PRIMO SCARTO

- **MAI** una carta cancello
- **MAI** un doppione. Controllare una sequenza significa far sprecare una eventuale matta all'avversario che ha interesse in quel seme
- **MAI** una carta di un seme in cui siamo singoli. Quasi sicuramente, essendo noi privi di quel seme, sarà utile per l'avversario
- **MAI** carta su carta
- **MAI** carte in sequenza con la carta del monte degli scarti
- **SI** ad una carta apice/basale: un 3, un A, una K. L'eventuale danno è limitato
- **SI** ad una carta che è già in gioco nelle sequenze dell'avversario: difficilmente sarà utilizzata dal nostro avversario sopra di mano. Potrebbe, invece, essere utile al nostro compagno (vale ovviamente nel prosieguo del gioco).

IL PRIMO SCARTO IN RELAZIONE ALLA SUDDIVISIONE DELLA MANO

Abbiamo una mano mediamente debole:

Dobbiamo scartare in modo tale da non avvantaggiare l'avversario, quindi carte strettamente apicali/basali, sicuramente di rango e seme diversi dalla carta già esposta nel monte degli scarti.

Abbiamo una mano forte di distribuzione con o senza matte

Qualsiasi scarto che non alteri le nostre possibilità di rapida chiusura.

Lo scarto contrassegnato con la parolina chiave **MAI** dirà al nostro compagno sono forte proteggimi ed aiutami

Abbiamo una mano ricca di matte ma povera di distribuzione

Qualsiasi scarto che non alteri le nostre possibilità di costruire gioco.

Tenendo presente che il 2 può essere utilizzato come 2 naturale e come pinella - presterei attenzione ai 3 - 4 ed agli ASSI.

Lo scarto contrassegnato con la parolina chiave **MAI** è consentito e dirà al nostro compagno sono forte proteggimi ed aiutami

Lo scarto comunica anche che non ho presuntivamente interesse in quella carta, sia a livello di combinazione sia a livello di seme per costruire una sequenza di quella gerarchia.

Queste notazioni valgono ovviamente a turno per tutti i giocatori.

Ci si rende conto che il procedere del gioco chiarisce forza, distribuzione ed eventuali interessi. Annotando mentalmente questa serie di informazioni è possibile operare al momento giusto la scelta migliore per finalizzare al meglio il nostro impegno agonistico.

SCARTI SUCCESSIVI

Passiamo agli scarti successivi:

- lo scarto più sicuro, una volta raccolto, è ridargli costantemente l'ultima carta da lui scartata. Si evita così di rifornire l'avversario di carte potenzialmente utili per il suo gioco.
- Anche la stessa carta, scartata continuamente, potrebbe consentire al nostro avversario sopra di mano di costituire un gioco proprio con quella carta; evitare, quindi di riproporre sempre lo stesso scarto per più di due giri.
- Un altro scarto da proporre è una carta in gioco nelle sequenze dell'avversario. Con questa carta il nostro partner potrebbe difendere eventuali prosecuzioni della scala avversaria in suo possesso, magari utilizzando una pinella.
- Spesso anche una carta che lega sul gioco dell'avversario può essere uno scarto sicuro quando ci sono altre carte a terra e l'avversario è in chiusura. Si può tranquillamente scartare una carta che lega al suo gioco. Certamente non la raccoglierà perché sarebbe costretto a prendere anche le altre, negandosi così la possibilità di chiudere. Dobbiamo, quindi, approfittare di queste situazioni favorevoli per poterci liberare di carte sul gioco dell'avversario, altrimenti si rischia di doverla scartare su un'altra carta utile fornitagli, opportunamente dal compagno.

SCARTO UTILE

Il nostro avversario è in chiusura, quindi tende a pescare dal tallone per raggiungere il suo fine. Sarà nostro compito approfittare del momento propizio, raccogliendo tutto da terra per passare al nostro compagno carte utili per il suo gioco, che non saranno, certamente, tolte dall'avversario (che così facendo ritarderebbe la chiusura).

Stessa situazione di prima, ma anche il nostro partner è in chiusura.

Togliamo al nostro turno tutte le carte da terra e scartiamo una carta che lega al nostro gioco, se l'avversario ha in mano una o più carte per noi utili, sarà costretto a scartarne una, che insieme a quella già sul tavolo, da noi scartata, darà la chiusura al nostro compagno.

RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI

RACCOGLIERE O NO?

Si è portati, alla ricerca “frenetica” di completare le proprie combinazioni e prendere il pozzetto, a pescare sempre dal tallone nella speranza di trovare la pinella o la carta giusta, raccogliendo gli scarti solamente quando sono utili al proprio gioco indipendentemente dalla forza della propria mano.

La presa di una o più carte dal tavolo non ha solo il fine di completare una combinazione o una sequenza, ma deve essere anche una tattica ben precisa per essere di aiuto al gioco della linea e risente anche della situazione di forza della linea stessa.

In generale raccogliere gli scarti serve per :

- Utilizzare le carte raccolte per i propri giochi
- Ostacolare il gioco dell'avversario
- Agevolare quello del compagno

RACCOLTA OBBLIGATORIA

- **L'avversario ha giocato il pozzetto, non ha il burraco, è rimasto ad una sola carta.**
La raccolta sistematica costringe il nostro avversario a scartare di tutto, dalle carte utili alle matte, ed è dura fare il burraco, non potendo aggiungere carte al gioco della linea.
- **L'avversario è incartato,** ovvero ha solo due carte in mano.
La carta del compagno, astutamente scartata, potrebbe farlo chiudere.
- **Il nostro partner è a una sola carta, dobbiamo prendere il pozzetto.**
Raccogliendo gli scarti possiamo aprire giochi per aiutare il compagno nel suo intento, sperare che l'avversario - non avendo la possibilità di raccogliere e quindi di aumentare le possibilità di uno scarto “sicuro”- scarti la carta utile per il compagno

- **L'avversario ha preso il pozzetto lo ha giocato e non ha il burraco ed ha solo combinazioni corte a terra:** mettiamolo in difficoltà.
È costretto a pescare e costituire un burraco diventa difficile.
- **Il nostro partner ha preso il pozzetto:** non essendo in chiusura e avendo scarse probabilità di fare burraco, bisogna raccogliere gli scarti per integrare eventuali nuovi giochi aperti dal compagno.
- **Il compagno è in chiusura:** è inutile porsi in competizione con il nostro partner, non avendo una più rapida visione di chiusura.
È preferibile raccogliere nel tentativo di aprire quanti più giochi possibili per aiutare il compagno nel suo intento.
- **Il compagno è in chiusura ed ha una sola carta:** è preferibile raccogliere nel tentativo di aprire quanti più giochi possibili per aiutare il compagno nel suo intento e scartiamo la carta che lega ai nostri giochi ed ovviamente non utile al giocatore sottomano.
- **Il nostro partner è rimasto ad una sola carta e siamo senza il burraco:** in questi casi proviamo a raccogliere, lasciando una sola carta a terra, preferibilmente l'ultimo scarto fatto dal nostro avversario sopra di mano, che se non venisse raccolto, toglierebbe dai guai il nostro compagno.
- **L'avversario lascia intuire di avere molte pinelle:** fare in modo da non fargli passare più una carta, non dandogli la possibilità di accoppiamento con le pinelle.
- **Si cerca di passare una carta utile per il gioco del compagno:** se l'avversario è in chiusura, quindi con poche carte in mano, dopo aver raccolto quanto c'è a terra, si sfrutta l'occasione per poter fornire carte utili al proprio partner.
- **Si trova un brutto pozzetto:** non avendo giochi validi a terra, è bene raccogliere e cercare di costruire in mano un gioco da produrre all'occorrenza.
- **L'avversario va a pozzetto nei primi giri di gioco:** è chiaro che ha certamente poco a terra, facciamolo giocare solo con la carta pescata dal monte, e l'opportunità di fare burraco sarà più difficile.

Abbiamo una mano mediamente debole ed il nostro compagno mostra la stessa mano :

Bisogna armarsi di pazienza e cercare contemporaneamente di costruire gioco e non avvantaggiare l'avversario, sfruttando al meglio eventuali opportunità.

Capita sovente che la linea avversaria mostri forza nei due giocatori. Approfittiamone se il loro comportamento è dissennato (vedere “ **Abbiamo una mano forte di distribuzione con o senza matte ed il nostro compagno mostra forza**”). Dobbiamo contenere l'eventuale perdita.

Abbiamo una mano mediamente debole ed il nostro compagno mostra forza :

Dobbiamo agire in modo tale che raccogliendo:

- Al nostro avversario sottomano non giungano carte utili: ha precedentemente raccolto carte simili per seme o per valore intrinseco.
- A terra c'è una carta che sappiamo utile al nostro compagno, evitiamo che l'avversario che ci segue la blocchi a sua volta e la conserviamo per poter successivamente aprire un gioco, con una eventuale matta, interessante per la linea.
- Contrastiamo il nostro avversario sottomano, proteggendo il nostro partner e mettendoci al suo servizio favorendolo, al momento opportuno, con uno scarto utile per il suo gioco.

È utile ricordare che con la raccolta degli scarti è più facile aprire nuovi giochi, potenzialmente utili al nostro compagno.

- Si dà, inoltre, la possibilità al nostro compagno di giocare con una, al massimo due carte sul monte degli scarti, (la nostra e quella dell'avversario sottomano) facilitandogli comunque la chiusura o non alterando la sua situazione di forza nel caso di utilità dello scarto.

Abbiamo una mano ricca di matte ma povera di distribuzione ed il nostro compagno mostra forza

Dobbiamo agire in modo tale che raccogliendo:

- Al nostro avversario sottomano non giungano carte utili: ha precedentemente raccolto carte simili per seme o per valore intrinseco ed avendo matte tentiamo di costruire lo stesso gioco per contrastarlo.
- A terra c'è una carta che sappiamo utile al nostro compagno, evitiamo che l'avversario che ci segue la catturi a sua volta e la conserviamo per poter aprire, appena possibile, quel gioco sicuramente utile al nostro partner.

Diamo sempre la possibilità al nostro compagno di giocare con una o al massimo due carte a terra.

Abbiamo una mano forte di distribuzione con o senza matte ed il nostro compagno mostra forza

Sovente capita una situazione del genere al tavolo da gioco.

I giocatori tendono ad innamorarsi delle proprie carte e si dimenticano che il burraco è un gioco di coppia.

Si instaura una situazione di solitudine megalomane che porta ad una competizione fra gli appartenenti alla stessa linea con un innegabile vantaggio per la linea avversaria.

Bisogna avere la giusta sensibilità di sacrificare il proprio gioco ponendosi naturalmente al servizio di colui che per primo ha dimostrato una situazione di forza.

In questo modo, oltre a favorire e dare tranquillità al proprio compagno, si evita che gli avversari, con gli scarti lasciati a terra, macinino punti su punti.

IL POZZETTO

La prima delle condizioni per la chiusura della partita è prendere il pozzetto.

Quindi, ricevute le prime undici carte, dobbiamo combinarle in modo tale da liberarcene quanto prima per prendere il pozzetto.

Questo può essere preso in due modi:

- Con lo scarto
- Al volo (ovvero senza scarto)

In alcune situazioni si può verificare che ci sia data la scelta di chiudere al volo o con lo scarto.

Bisogna allora valutare la scelta più conveniente:

- Vantaggio: una carta in più sulla sequenza
- Svantaggio: perdere l'anticipo sull'avversario

SCELTE

Si prende al volo:

- Gli avversari hanno già preso il pozzetto e sono in chiusura
- L'avversario è nella condizione di prenderlo al volo
- L'avversario, anche se non ha ancora preso il pozzetto, ha già il burraco
- Abbiamo discrete possibilità di realizzare il burraco
- Abbiamo già realizzato un burraco
- Dobbiamo scartare una carta utile all'avversario

Si prende con lo scarto:

- Gli avversari non sono in chiusura

- Abbiamo a terra solo giochi corti e una carta in più sulle sequenze o combinazioni ci potrebbe tornare utile per la realizzazione di un burraco
- Per andare al volo, non realizzeremmo un burraco

Avendo a terra un gioco pessimo ed il nostro compagno ad una sola carta, evitiamo di prendere il pozzetto, lo metteremmo in guai seri se non troviamo il burraco.

Attendiamo qualche giro, sperando che sia lui a prenderlo.

LA CHIUSURA

Una volta preso il pozzetto e aver fatto almeno un burraco è possibile effettuare la chiusura definitiva, ultima condizione del gioco.

In linea generale, si consiglia, appena fatto il burraco, di predisporre subito per la chiusura anticipando sempre l'avversario. Molti giocatori pur di realizzare qualche punto in più, ritardano la chiusura, dando all'avversario la possibilità di continuare a fare gioco utile.

“ CHI HA TEMPO NON ASPETTI TEMPO! ”

SI CHIUDE O NON SI CHIUDE?

Partendo dal presupposto che al burraco il fattore tempo è un elemento essenziale, è bene prefiggersi una regola da seguire sempre:

Ogni volta che si può anticipare il gioco, è opportuno farlo!

Tuttavia, succede spesso che noi siamo in chiusura e, siamo in imbarazzo per la scelta che dobbiamo fare, soprattutto se il nostro partner ha il pozzetto in mano e lo deve ancora giocare.

In linea generale:

- Abbiamo fatto burraco, il nostro partner ha preso il pozzetto ma non lo ha ancora giocato, è evidente che dobbiamo attendere almeno un giro
- Gli avversari hanno preso il pozzetto: conviene chiudere immediatamente

VEDIAMO, COMUNQUE DI STABILIRE CON IL COMPAGNO UNA REGOLA CHE, A SECONDA DEI MOMENTI PARTITA, CI CONSENTA DI NON SBAGLIARE.

Si chiude:

- Quando l'avversario che ci segue è al volo;
- Quando non chiudendo, saremmo costretti per mantenere la chiusura, a scartare una carta utile all'avversario.

Non si chiude:

- Se gli avversari non sono in chiusura, avendo entrambi molte carte in mano;
- Se gli stessi non hanno combinazioni di sei carte a terra e quindi non c'è possibilità di burraco;
- Se, essendo in svantaggio ed avendo buon gioco, c'è possibilità di recupero.

TECNICHE AVANZATE

Questa sezione del manuale è dedicata a tecniche sperimentate durante fasi di gioco. Come tali sono opinabili e sostituibili. Sono comunque un contributo all'arricchimento del gioco e possono essere prese come spunto di discussione.

L'APERTURA BLOCCATA

Nell'apertura di una sequenza è preferibile lasciare libera la pinella o il jolly, almeno per qualche giro, in modo da dare la possibilità al compagno di prolungare la scala verso l'alto o verso il basso.

Valutiamo quando bisogna bloccare la matta (pinella o il jolly).

I casi sono due:

- Siamo in chiusura e quindi, prima ancora che il compagno ci blocchi il gioco con una sua eventuale carta o carte, impedendoci di concludere il nostro gioco, mettiamo noi la carta bloccante, a scanso di equivoci, ed il nostro partner capirà!
- Se noi abbiamo interesse a collocare una ulteriore carta sulla scala e ci troviamo nella condizione di chiudere il gioco, blocchiamo subito la pinella e, ancora una volta il nostro partner capirà!

L'apertura di una sequenza con pinella bloccata, può avere anche un altro significato, ovvero quello che il compagno si trova in possesso di più matte quindi con una mano abbastanza forte.

In questo caso il nostro compito è quello di raccogliere sempre gli scarti, mettendo a terra combinazioni pulite, in modo da dargli la possibilità di legare la pinella o jolly di troppo ed effettuare la presa del pozzetto senza essere costretti allo scarto della matta.

Bisogna anche, in questi casi, scartare carte utili per l'accoppiamento di due pinelle (A-3-4).

Apertura di una sequenza sul seme già aperto dall'avversario.

Con questa tattica, si cerca di ostacolare il gioco dell'avversario, si evita di dover scartare carte su quel seme, si concede la possibilità al compagno di aggiungere al gioco in questione carte utili all'avversario.

ALLUNGAMENTO CORTO

Il nostro compagno apre di mano questa combinazione: (2-4-5 di quadri) è chiaro che ha interesse in quel seme; infatti, ha l'8 di quadri ed è chiara anche la sua situazione di forza. Possedendo il 7 e 8, allunghiamo la sequenza solo con il 7, dando al compagno la possibilità per un giro di aggiungere l'eventuale 8 facilitandogli l'eventuale chiusura.

Questa tattica è efficace, maggiormente, quando il nostro partner è in chiusura.

LA PINELLA

Pinella...valenza di due

Molto spesso, specie quando si hanno molte pinelle, si aprono sequenze con la pinella dello stesso seme.

Esempio: 3 - 4 - 2 - 6 di quadri.

Questo perché si spera nel burraco pulito, ambito traguardo dei giocatori, che a volte ti fa sacrificare un buon gioco e delle belle carte.

Aprendo invece la stessa sequenza con un jolly o una pinella di seme diverso, il due dello stesso seme potrà essere:

- Successivamente aggiunto, facilitandoci la chiusura
- Comunque, una carta in più per realizzare il burraco
- Ci permette, nel caso in cui tutti i nostri giochi non fossero puliti, di poter effettuare la chiusura utilizzando la pinella come valore proprio di due.

Un posto per la pinella

Lasciamo sempre un gioco esposto pulito.

Diamo la possibilità anche al nostro partner di poter legare l'eventuale pinella in suo possesso ed effettuare la chiusura utilizzando quell'unico posticino rimasto libero.

La scelta dell'accoppiamento

Molto spesso ci troviamo nella situazione di dover accoppiare una pinella sia per prendere il pozzetto che per la chiusura finale.

È preferibile, a questo punto, scegliere una carta media che ci consenta maggiori possibilità di chiusura, piuttosto che una carta apice/basale (A - K - 3).

Ad esempio:

- A (asso carta apice) - accoppiamento con: A - K - Q - 3
- 7 (carta media) - accoppiamento con: 7 - 9 - 8 - 6 - 5

A parità di carte medie, preferire quelle carte che hanno minor presenza nei giochi esposti e che, quindi, hanno maggior probabilità di sortita.

Questa regola è utile non solo quando siamo in chiusura ma in tutte le fasi di gioco.

Diamo sempre la preferenza a quelle carte che hanno più possibilità di sortita, in quanto, carte non ancora esposte nei giochi a terra (scarto permettendo).

Vediamo poi il caso in cui abbiamo in mano tre carte, di cui una pinella, una carta che lega e una carta inutile: evitiamo di attaccare la carta che lega e la pinella, restando poi in attesa di una eventuale carta di appoggio.

È bene, in questo caso, restare con tutte e tre le carte in mano, in modo da aumentare le probabilità di chiusura, sfruttando anche la possibilità di accoppiamento della pinella con una delle due carte in nostra mano.

Abbondanza di pinelle

Quando ci accorgiamo che il nostro avversario sopra di mano è pieno di pinelle, in quanto, ingenuamente ha calato di mano giochi del tipo: 9 - 9 - jolly; A - K - pinella o simili inutili combinazioni, dobbiamo fare in modo, come già accennato in precedenza, da non fargli passare più una carta.

Troppe pinelle, a volte, intralciano il gioco e senza l'aiuto di carte a terra da raccogliere, sarà abbastanza dura andare a pozzetto.

Se dovessimo trovarci anche noi in una simile situazione non lasciamoci scoprire, teniamo tutto in mano per qualche giro, cercando di raccogliere quanto più possibile da terra, scartando con disinvoltura e senza manipolare le carte più del dovuto, questo, potrebbe insospettire il nostro avversario.

Le carte da preferire in questi casi sono: A - 3 - 4.

Con queste carte si possono accoppiare anche due pinelle.



IL FOSSO

Il nostro compagno è rimasto ad una carta, e noi siamo costretti a prendere il pozzetto.

Se non riusciamo a fare subito il burraco saranno guai seri per la nostra linea, se gli avversari, sistematicamente, gli tolgono tutto da terra, egli sarebbe costretto a scartare anche l'anima.

Cosa dobbiamo fare quando ci troviamo in questa situazione, sperando di non capitarci più? Occorre sistemare su tutte le sequenze e le combinazioni di cinque carte, possibilmente, un jolly o una pinella in modo da costruire una base di sei carte, dandogli la possibilità della chiusura, pescando la settima carta.

Spesso, non lo facciamo perché non avendo il burraco cerchiamo di utilizzare quella matta a colpo sicuro, ovvero dopo aver costituita una base di sei carte.

CONSIGLI

- **Non restare con una sola carta** soprattutto quando non abbiamo il burraco.
L'avversario non farà passare più una carta e noi saremmo nei guai;
- **Mai insieme in chiusura**: quando il compagno è in chiusura l'altro deve raccogliere;
- **Non bloccare la matta se non si è in chiusura**: il compagno potrebbe avere interesse a salire o scendere su quel gioco;
- **Non calare giochi di cui una carta utile è a terra**: l'avversario la catturerà;
- **Non utilizzare una pinella su una carta già morta**: è preferibile aprire altri giochi, utilizzando quelle carte per lo scarto;
- **Evitare di utilizzare una pinella** combinandola con lo scarto del compagno: è presumibile che non possiede quel gioco;
- **Non rifiutare mai la chiusura o la presa pozzetto** anche se ciò dovesse farci rinunciare ad un burraco. Questo è un gioco di sorpresa ed immediatezza e bisogna sempre anticipare l'avversario;
- **Memorizzare lo scarto del sopra di mano** per non fornirgli carte utili;
- **Memorizzare le carte prese dal compagno** per poterlo aiutare con una carta opportunamente scartata o con l'apertura di un nostro gioco;
- **Non scartare con superficialità un doppione**: quando si è costretti a scartarlo, farlo subito;
- **Lasciamo sempre una combinazione pulita** affinché il compagno possa legare una eventuale pinella per chiudere;
- **Liberarsi in tempo di una carta che lega all'avversario**: si rischia di doverla scartare su una carta utile fornitagli opportunamente dal compagno.

Il Codice di Gara

Il codice di gara nasce per accompagnare i giocatori nel rispetto della regolare procedura di gioco e non è da intendersi come atto punitivo ma come strumento utile a definire le modalità attuative del gioco sia dal punto di vista etico che tecnico.

L'arbitro, elemento necessario in qualsiasi competizione, è tenuto a far rispettare le norme e la sua formazione tecnica e personale lo aiuta a non sentirsi mai al di sopra della gara stemperando anche tensioni ed emozioni.

La conoscenza profonda del codice stesso in uno con la corretta interpretazione della prestazione arbitrale passa attraverso la partecipazione ai corsi formativi dedicati, senza i quali non si ha il pass per arbitrare secondo le norme ASC BurracoUp



CODICE DI GARA

Edizione 2024

Sommario

Il codice di gara	1
Regole generali	1
Definizioni	2
Preliminari	6
Articolo 1 - Mazzo di carte	6
Articolo 2 - Tavoli	6
Articolo 3 - Preparazione e svolgimento	7
Articolo 4 - Mescolatura e distribuzione	7
Articolo 5 - Tempi di gioco	9
Svolgimento	10
Articolo 6 - Procedura	10
Articolo 7 - Pesca	10
Articolo 8 - Raccolta	11
Articolo 9 - Giochi validi	11
Articolo 10 - Matte	11
Articolo 11 - Sequenze	12
Articolo 12 - Combinazioni	12
Articolo 13 - Burrachi	12
Articolo 14 - Scarto delle matte	12
Articolo 15 - Time Out	13
Articolo 16 - Chiusure	13
Articolo 17 - Punteggi	14
Articolo 18 - Score, Compilazione e consegna	16
Articolo 19 - Score, validità e correzioni	16
Irregolarità	18
Leggi generali	18
Articolo 20 - Irregolarità	18
Articolo 21 - Pozzetti	19
Articolo 22 - Carta esposta	19
Articolo 23 - Carta/e penalizzata	20
Articolo 24 - Lancio	21
Articolo 25 - Carte mancanti o eccedenti	22

Articolo 26 - Aperture errate	23
Articolo 27 - Mancata pesca o raccolta	23
Articolo 28 - Pesca/raccolta fuori turno	24
Articolo 29 - Apertura di combinazioni uguali	24
Articolo 30 - Chiusure (particolarità)	25
Articolo 31 - Punteggi non conteggiati	26
Articolo 32 - Carta/e fantasma	26
Abbandono della gara - ritardi	28
Articolo 33 - Abbandono/Sostituzione	28
Articolo 34 - Ritardi	28
Reclami	30
Articolo 35 - Ricorsi	30
Articolo 36 - Tempi	30
I poteri dell'arbitro	31
Comportamento dei giocatori	32
Il burraco a tre o cinque giocatori	33
Il burraco Internazionale	34

Il codice di gara

Il Codice non punisce il dolo (si dà per certo che non esista) ma è destinato a definire la corretta procedura di gioco e a provvedere adeguati rimedi per ogni infrazione alla procedura stessa perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni.

Regole generali

Nell'applicare il codice di gara l'Arbitro deve tener sempre presente l'essenza e lo spirito del gioco.

È vietato applicare penalità non previste dal codice

Definizioni

Andare a pozzetto “al volo”

- Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto

Angolista

- La persona che assiste, previa autorizzazione di tutti i giocatori presenti al tavolo, ad una partita di burraco

Aprire i giochi

- Esporre sul tavolo le proprie carte ordinate in Sequenze o Combinazioni

Arbitro

- La persona designata a far rispettare la corretta procedura di gioco in una competizione

Avversario

- Un giocatore dell'altra linea; un membro della coppia avversaria

Base

- La somma dei “bonus” derivanti dai burrachi realizzati più l'eventuale chiusura

Bonus/Punti Premio

- Qualsiasi punteggio acquisito oltre i punti carte: Burrachi e Chiusura

Burraco pulito

- Sette o più carte uguali o ordinate dello stesso seme senza la matta

Burraco “semipulito”

- Quando in una sequenza o in una combinazione la matta preceda o segua almeno sette carte

Burraco sporco

- Insieme ordinato di sette o più carte uguali o di sette o più carte ordinate dello stesso seme ivi compresa una matta

Carta eccedente

- Si definisce eccedente la carta che figuri incompatibile nei giochi nei quali sia stata inserita o ai quali venga legata

Carta Esposta

- Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è vista da perlomeno uno dei giocatori del tavolo.

Carta “Fantasma”

- Si definisce tale la carta “accidentalmente nascosta” rinvenuta in un gioco aperto o esistente o insieme alla carta di scarto.

Carta Giocata

- Si definisce tale la carta rilasciata completamente dalla mano del giocatore durante il suo turno

Carta Penalizzata

- Si definisce “penalizzata” la carta che, giocata impropriamente o esposta e non giocabile, deve essere scartata o conteggiata negativamente

Chiudere il gioco/Chiusura

- Aver ultimato tutte le carte del ventaglio

Chiusura definitiva

- L'ultimazione di tutte le carte del ventaglio in seguito alla presa pozzetto della linea

Combinazione

- Insieme di tre o più carte uguali

Compagno

- Il giocatore con il quale si forma coppia

Congelamento definitivo

- Un gioco si intende congelato definitivamente - a seguito di una irregolarità - quando non vi è la possibilità di sanarlo. I valori delle carte degli eventuali giochi validi presenti rimangono positivi ad eccezione dei valori delle carte che hanno causato il congelamento. Un eventuale burraco realizzato prima del congelamento definitivo sarà valido.

Congelamento temporaneo

- Un gioco si intende congelato "temporaneamente" - a seguito di una irregolarità - quando è reso valido dopo un turno (turno successivo)

Concorrente

- Nei tornei individuali è un giocatore, nei tornei a coppie sono due giocatori che giocano insieme per tutta la gara, nei tornei a squadre sono quattro o più giocatori che giocano come compagni di squadra

Dichiarazione di intenti - Passaggio\Lancio

- Manifestazione di volontà chiara e precisa attraverso cui un giocatore guida il suo compagno a sistemare i giochi nuovi "passati" o ad identificare inequivocabilmente l'allocatione di una carta/e lanciata

Fare Gioco

- Per "fare gioco" si intende: pescare/raccogliere, legare carte, aprire combinazioni/sequenze e scartare

Gioco al monte

- Quando nel Monte degli scarti sono presenti massimo **due carte** è possibile "raccogliere virtualmente" calando una o più carte direttamente nel monte degli scarti purché siano di completamento ad un gioco valido **che comporti la chiusura**.

Gioco

- Il complesso di giocate fatte

Irregolarità

- L'infrazione delle corrette procedure stabilite dal Codice

Lancio

- Passare una carta o più carte al compagno perché la/e legghi ad un gioco esistente o ne apra uno nuovo o siano indirizzate direttamente "lanciandole" nello spazio dedicato alla linea per i propri giochi.

Legare

- Aggiungere una o più carte a giochi aperti

Linea

- I due giocatori che costituiscono una coppia che gioca contro un'altra coppia

Matta

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

Mazzo di carte da burraco

- Composto da 2 mazzi di carte anglo-francesi da 54 carte

Mazziere

- Il giocatore che ha facoltà di mescolare per ultimo le carte e che provvede a distribuirle

Monte degli scarti

- Insieme di carte scoperte formate dagli scarti dei giocatori

Pescare

- Acquisire (sollevando anche solo un lembo) la carta coperta del tallone

Pozzetto

- Insieme di carte coperte in numero di 11 che il giocatore alla destra del mazziere forma estraendole dal fondo del tallone

Punteggio arbitrale

- E' un punteggio che l'Arbitro attribuisce in casi particolari

Punti

- Match Point M.P. (punti partita) - I valori delle singole carte e i "bonus" per burrachi e chiusura
- Victory Point V.P. (punti vittoria) - Punti corrispondenti ai M.P. calcolati in base al range di riferimento presente sullo score

Raccogliere

- Acquisire, sollevando anche solo un lembo di una carta, le carte dal "monte degli scarti"

Scartare immediatamente

- Lo scarto immediato comporta l'istantanea interruzione del gioco
- Scartare secondo regola/norma
- Scartare dalla carta più alta alla più bassa, a parità di valore secondo il seme:
♥(cuori) ♦(quadri) ♣(fiori) ♠(picche)

Scarto

- Carta giocata scoperta da ogni giocatore al proprio turno di gioco che concorre a formare il monte degli scarti

Scarto obbligatorio al turno successivo

Fase del gioco in cui si effettua lo scarto secondo norma di carte penalizzate dopo aver effettuato i propri giochi (aprire giochi/legare carte)

Score

- Foglio utilizzato per trascrivere i punteggi acquisiti in M.P. contenente il "range di riferimento" per il calcolo dei V.P. corrispondenti

Seme

- Uno dei quattro gruppi di carte del mazzo contraddistinti da simboli caratteristici ♥(cuori) ♦(quadri) ♣(fiori) ♠(picche)

Sequenza

- Insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme

Sessione

- Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente

Smazzata

- La distribuzione del mazzo di carte per formare le mani dei giocatori compreso il gioco

Tagliare

- L'azione obbligatoria del giocatore alla destra del mazziere che deve tagliare il mazzo sollevando e ponendo verso lo stesso mazziere almeno una carta.

Tallone

- Le carte residue da porre al centro del tavolo coperte dopo avere effettuato in senso orario e una alla volta la distribuzione di 11 carte ai giocatori e completato la composizione dei 2 pozzetti

Tavolo

- Per "Tavolo" si intendono le due linee di giocatori presenti

Tavolo "Incompleto"

- E' il tavolo dove vi è l'assenza di una linea

Time Out

- Fase in cui allo scadere del tempo previsto per lo svolgimento del turno inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziera della mano in corso

Tempo di gioco

- Il tempo stabilito dal regolamento entro il quale i giocatori devono terminare il turno

Turno

- La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori

Turno (proprio turno di gioco)

- Momento in cui il giocatore può fare il proprio gioco

Turno successivo

- Momento in cui il gioco ritorna in mano a chi ha effettuato una precedente giocata

Ultimo gioco effettuato

Per ultimo gioco effettuato si intende o:

- l'ultima carta legata
- l'ultima combinazione aperta
- l'ultima sequenza aperta

Valore carta

- Indica il valore punti della singola carta

Ventaglio

- Disposizione obbligatoria delle carte in mano ai giocatori che consente in ogni momento la visione del numero di carte possedute.

Preliminari

Articolo 1 - Mazzo di carte

IL BURRACO si gioca con due mazzi di carte anglo-francesi di 54 carte compresi i 4 jolly.

RANGO DEI SEMI

Il rango dei semi in ordine decrescente è:

♥(cuori) ♦(quadri) ♣(fiori) ♠(picche) - Come Quando Fuori Piove -

RANGO DELLE CARTE

Le carte di ogni seme in ordine decrescente sono:

Jolly 2 A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3

Il Jolly è la carta di rango più elevata

N.B. Il Jolly ed i due 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

Articolo 2 - Tavoli

I quattro giocatori al tavolo costituiscono **due coppie o linee avversarie** (nord-sud ed est-ovest). Siedono convenzionalmente ai tavoli numerati dall'arbitro scegliendo la posizione della propria linea secondo quanto disposto dal successivo art. 3

FORMAZIONE DELLE LINEE

Nei tornei a coppie o a squadre i concorrenti si iscrivono come coppie o squadre e mantengono l'accoppiamento per tutta la sessione (*eccetto il caso dei tornei a squadre dove è sempre possibile modificare gli accoppiamenti nell'ambito della stessa squadra*). Nei tornei individuali ogni giocatore si iscrive personalmente e l'accoppiamento cambia ad ogni turno.

ASSEGNAZIONE DEL TAVOLO

L'assegnazione del tavolo **al primo turno di gioco** può essere effettuata:

- a scelta dell'Arbitro
- in base all'ordine di iscrizione
- per sorteggio

L'assegnazione del tavolo **per i turni successivi** può essere effettuato¹:

- **SISTEMA DANESE**: primo classificato contro secondo, terzo contro quarto, etc.
- **SISTEMA DANESE MODIFICATO**: non si possono incontrare le coppie o le squadre che si siano affrontate nel turno precedente, salvo all'ultimo turno
- **SISTEMA MITCHELL**: i giocatori identificati come "fissi" giocano sempre allo stesso tavolo, i giocatori identificati come "mobili" si spostano, avanzando, di uno o più tavoli
- **SORTEGGIO**
- **SISTEMA ALL'ITALIANA**: la coppia o la squadra incontra una volta tutte le altre formazioni incluse nel proprio girone secondo un calendario prestabilito

Articolo 3 - Preparazione e svolgimento

Prima di iniziare il turno, i giocatori al tavolo loro assegnato, estraggono una carta dai due mazzi di carte posti coperti sul tavolo.

Il giocatore che estrae la carta più alta sceglie la posizione della sua linea al tavolo e viene servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta più bassa.

A parità di carta estratta vale la gerarchia dei semi.

Nel caso in cui due giocatori estraggano un jolly, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione ai tavoli.

E' obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformità provvedere al ripristino.

Articolo 4 - Mescolatura e distribuzione

IL GIOCATORE "MAZZIERE" CHE DEVE INIZIARE A SERVIRE:

1. Garantito il diritto di tutti i componenti del tavolo a mischiare le carte², mescola a sua volta (il mazziere ha facoltà di mischiare per ultimo) operando in modo da non far vedere l'ultima carta
2. Fa tagliare³ il mazzo al giocatore alla sua destra, ricompone il mazzo e, prendendo una quantità di carte tale da lasciarne un numero sufficiente per la formazione dei pozzetti, distribuisce le carte, 11 per giocatore, in senso orario, una per volta.

IL GIOCATORE ALLA DESTRA DEL MAZZIERE:

3. Su invito del mazziere, taglia il mazzo sollevando e ponendo verso lo stesso mazziere almeno una carta

¹ Dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione

² Una sola volta

³ Vedi definizioni

4. Attesa la ricomposizione del mazzo di cui al punto 2, prende le carte da sotto il mazzo e compone coperti due pozzetti da 11 carte alternando una carta alla volta sino al loro completamento.
5. Colloca sul lato destro del mazziera i due pozzetti di 11 carte ciascuno tenendo presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e quindi collocato al di sotto dell'altro.

I GIOCATORI AL TERMINE DELLA DISTRIBUZIONE DELLE 11 CARTE:

6. Devono contarle senza guardarle
7. Al via dell'arbitro il mazziera scopre la 1^a carta dal tallone⁴ e solo allora i giocatori possono guardare le proprie carte e l'avente diritto può raccogliere o pescare e dare effettivo inizio al gioco.



Quindi: Il gioco inizia con la pesca/raccolta del giocatore di turno.

A gioco iniziato⁵ qualsiasi anomalia riscontrata nella distribuzione non potrà essere sanata se non al termine della smazzata ed il risultato effettuato resterà valido a tutti gli effetti.

E' vietato, pena l'annullamento della mano iniziata, non osservare il punto 7) del presente articolo.

CASI PARTICOLARI

Nel caso in cui:

- Una carta sia vista nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzetti tutta l'operazione (mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzetti) sarà ripetuta.
- Vi sia stata una errata distribuzione (es. in senso antiorario, errato numero di carte), e ciò viene fatto rilevare prima dell'inizio del gioco (il giocatore di turno non ha pescato/raccolto), si procede ad una nuova distribuzione.
- Durante una fase di gioco, una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, queste devono essere ricoperte lasciandole nella stessa posizione. Il gioco prosegue regolarmente.
- Vi sia una carta scoperta sul tallone il gioco prosegue regolarmente come se fosse coperta



LA FASE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE DEVE SEMPRE RISPETTARE LA "SEQUENZA" DEI MAZZIERI.

⁴ In questo momento inizia il "tempo di gioco" ma non il gioco effettivo

⁵ Con la pesca/raccolta del giocatore di turno

Qualora si verificassero “salti” di mazziere e:

a) Il gioco è iniziato⁶

La mano prosegue regolarmente. Alla smazzata successiva la distribuzione spetterà⁷ al mazziere “saltato”

b) Il gioco non è iniziato

La mano si annulla per permettere al mazziere “saltato” di effettuare la sua regolare distribuzione”

Articolo 5 - Tempi di gioco

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

Turni da	2 Smazzate	Tempo 25' a turno
Turni da	3 Smazzate	Tempo 35' a turno
Turni da	4 Smazzate	Tempo 45' a turno

La Direzione di gara, dandone preavviso ai partecipanti, potrà discrezionalmente abbreviare i tempi dei turni.

NON È CONSENTITA NESSUNA INFORMAZIONE AI GIOCATORI RIGUARDO IL TEMPO DI GIOCO RESIDUO.



⁶ Con la pesca/raccolta

⁷ Se il numero delle smazzate residue da effettuare lo consente (deve esserci almeno una altra smazzata da effettuare)

Svolgimento

Articolo 6 - Procedura

Il mazziere terminate le operazioni di cui all'art.4 attende il via dell'arbitro per scoprire la prima carta del tallone e porla con le rimanenti al centro del tavolo.

Chi è di turno può o pescare dal "tallone" o raccogliere la carta che forma il "monte degli scarti". Può successivamente aprire giochi e legare carte⁸ terminando ogni attività con lo scarto di una carta.

I tempi di gioco sono quindi:

1. **PRESA** (pesca dal tallone) O **RACCOLTA** (quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti)
2. **EVENTUALE APERTURA DI GIOCHI/LEGARE CARTE**
3. **SCARTO**



DOPO LO SCARTO NESSUNA ALTRA AZIONE È CONSENTITA

Il giocatore che per primo apre giochi, *salvo diverso accordo preso con la linea avversaria*, deve obbligatoriamente porli davanti a se ed alla sua destra.

I giochi saranno aperti come segue:

COMBINAZIONI

Con eventuale matta che va messa in ultima posizione vicino al bordo del tavolo

SEQUENZE

Dalla carta più alta alla più bassa o viceversa facendo in modo che la carta più alta sia posta verso il tallone. L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se

Articolo 7 - Pesca

Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone.

Se solleva anche parzialmente la carta dal tallone, **anche non avendola vista**, non può più cambiare idea.

Se nel pescare vengono prese accidentalmente due carte:

- La prima spetterà al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco;
- La seconda verrà ricollocata sul tallone dopo averla fatta visionare all'avversario che segue, il quale al proprio turno potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte.

⁸ Questa fase non è attuabile all'inizio non essendo stati aperti dei giochi

Articolo 8 - Raccolta

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte⁹ che lo costituiscono e solo dopo può effettuare i suoi giochi e quindi scartare.

Se nel raccogliere le carte ne lascia una sola quella costituisce automaticamente lo scarto. Nel caso ne lasciasse più di una, la carta più alta di rango rappresenterà lo scarto.

Avendo automaticamente scartato, in entrambi i casi il giocatore non potrà fare alcun gioco.

Il giocatore al suo turno può ispezionare il "monte degli scarti" ma se solleva il dorso o parte di esso anche di una sola carta è costretto a raccogliere.



Se il "monte degli scarti" è formato da una sola carta questa non può essere "riscartata" immediatamente a meno che il giocatore non dimostri di averne in mano un'altra uguale. Qualora si verificasse questa infrazione e l'avversario non avesse ancora pescato¹⁰, il giocatore colpevole deve ritirare la carta non "riscartabile" in questa fase - che sarà utilizzata come scarto obbligatorio¹¹ al suo turno di gioco successivo - ed utilizzare come scarto una altra carta.

Articolo 9 - Giochi validi

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con:

COMBINAZIONI di tre o più carte uguali, anche dello stesso seme

SEQUENZE ordinate di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme.

OGNI GIOCO APERTO PUÒ CONTENERE UNA SOLA "MATTÀ"

Articolo 10 - Matte

Si definiscono **MATTE** i **JOLLY** e le **PINELLE** (i 2) del mazzo.



Bisogna tener presente che la Pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può essere considerata **2 naturale** e non "Matta" quando eventualmente inserita prima del 3.

In questo caso sarà possibile anche legare una eventuale "Matta".

Nelle sequenze i jolly o le pinelle possono essere sostituiti solo dalla carta che rappresentano e devono obbligatoriamente restare nei giochi già aperti¹²

⁹ Inserendole direttamente nel ventaglio o tirandole a se rendendole "coperte"

¹⁰ L'avversario "distratto" non potrà raccogliere la carta "non riscartabile"

¹¹ Vedi definizioni

¹² Sostituite con la carta che rappresentano non possono ritornare in mano al giocatore

Nelle combinazioni\sequenze, le eventuali matte libere vanno allocate sempre in ultima posizione (art.6)

Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.

Articolo 11 - Sequenze

Le sequenze possono essere formate da un massimo di 13 carte disposte ordinatamente, più l'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

Articolo 12 - Combinazioni

Le combinazioni possono essere formate da un massimo di 8 carte, più l'eventuale matta (**per un totale di 9 carte.**)

Articolo 13 - Burrachi

Si definisce Burraco un insieme di almeno **sette carte**:

- In sequenza ordinata dello stesso seme
- Di carte uguali, anche di semi uguali.

BURRACO PULITO

Quando non contiene alcuna matta (nelle sequenze, se presente, la pinella deve riprodurre il 2 naturale). Viene evidenziato mettendo le ultime due carte di traverso.

Ai fini del punteggio vale **200 M.P.**

BURRACO SEMI PULITO

Quando in una sequenza o in una combinazione la matta preceda o segua almeno sette carte. Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso.

Ai fini del punteggio vale **150 M.P.**

BURRACO SPORCO

Quando contiene una matta che non sia il 2 naturale.

Viene evidenziato mettendo l'ultima carta di traverso.

Ai fini del punteggio vale **100 M.P.**

Articolo 14 - Scarto delle matte

Per "andare a pozzetto" è possibile scartare una matta.

Tale scarto può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la "chiusura definitiva".



Articolo 15 - Time Out

All'annuncio del **TIME OUT**, inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziere della mano/smazzata in corso.

Il giro completo termina quindi con **IL MAZZIERE CHE GIOCA PER ULTIMO**. Tutti i giocatori al tavolo avranno avuto lo stesso numero di possibilità per fare gioco

Qualora il **TIME OUT** non fosse chiamato in una fase di gioco, il giro deve essere effettuato solo ed esclusivamente se il mazziere **sta compiendo la nuova distribuzione**¹³.

Se l'arbitro ha annunciato il **TIME OUT** ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la "chiusura" nessuna linea si accredita i 100 M.P.

Articolo 16 - Chiusure

Al "monte"

Quando nel Monte degli scarti sono presenti **massimo due carte** è possibile "raccogliere virtualmente" calando una o più carte direttamente nel monte degli scarti purché siano di completamento ad un gioco valido che comporti la chiusura¹⁴.

Nel caso in cui la "raccolta virtuale" venga effettuata solo per **l'apertura di giochi nuovi senza la chiusura** di cui sopra, tutti i giochi realizzati al "monte" saranno momentaneamente congelati e resi validi al turno successivo e **il giocatore che ha effettuato l'infrazione dovrà immediatamente scartare**.

Qualora nel monte degli scarti fossero presenti **più di due carte** ed il giocatore chiudesse al monte, tutti i giochi realizzati al "monte" saranno momentaneamente congelati e la chiusura sarà resa valida al turno successivo¹⁵

Con Bonus di 100 punti se:

- Una linea è "andata a pozzetto";
- Ha realizzato almeno un burraco;
- Uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

Senza bonus di 100 punti se:

- Le carte componenti il tallone si sono esaurite: Le ultime DUE carte del TALLONE non sono giocabili quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta (non è possibile utilizzare eventuali scarti).
- Perché ultimato il "time out" nessuna linea ha chiuso definitivamente.

¹³ Non durante la conta dei punti o la mescolatura

¹⁴ Chiusura sia per presa pozzetto che definitiva

¹⁵ Fatto salvo quanto specificato agli artt.14 e 30

Articolo 17 - Punteggi

Il conteggio dei punti per ogni linea avviene secondo le valutazioni successive:

POSITIVI

- **BURRACO PULITO** bonus 200 M.P.
- **BURRACO SEMIPULITO** bonus 150 M.P.
- **BURRACO SPORCO** bonus 100 M.P.
- **CHIUSURA DEFINITIVA** bonus 100 M.P.
- Valore intrinseco dei giochi aperti secondo il valore delle carte che li compongono

NEGATIVI

- **POZZETTO NON PRESO** 100 M.P.
- **POZZETTO PRESO E NON GIOCATO**¹⁶
- **VALORE DELLE CARTE NON GIOCATE**

ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO

Attribuzione del punteggio in M.P. - Match Point / punti partita

- a) Alla fine di ogni smazzata ogni linea si attribuirà un punteggio in M.P. pari al delta dei punti positivi e negativi realizzati.
- b) Alla fine di ogni turno ogni linea si attribuirà un punteggio in M.P. pari al delta dei punti totali realizzati da entrambe.

Attribuzione del punteggio in V.P. Victory Point / punti vittoria

- c) Alla fine di ogni turno ogni linea si attribuirà un punteggio in V.P. riscontrando i M.P. di cui al precedente punto b) nella tabella "RANGE DI RIFERIMENTO" presente in tutti gli score.



NB: AI FINI DELLA CLASSIFICA DI MERITO, IN CASO DI PARITÀ DI V.P. SARÀ SEMPRE DETERMINANTE LA MIGLIOR DOTE POSSEDUTA IN M.P.

PUNTEGGI EX AEQUO IN CLASSIFICA - ATTRIBUZIONE PREMI

- In fase di attribuzione dei premi¹⁷, qualora la classifica di merito presentasse un punteggio ex aequo¹⁸, l'arbitro provvederà all'accorpamento e divisione degli stessi tra i classificati.

¹⁶ Valore pozzetto

¹⁷ Se non specificato diversamente ad inizio torneo

¹⁸ Stesso punteggio in V.P. e stessa dote in M.P.

- Dandone preventiva comunicazione ai giocatori **prima dell'inizio del torneo**, l'arbitro, in caso di punteggio ex aequo potrà scegliere di assegnare il premio:

- a) alla coppia che ha conseguito la vittoria nell'eventuale scontro diretto effettuato
- b) in caso di ulteriore parità anche nello scontro diretto o in assenza dello stesso, alla coppia che ha realizzato il miglior punteggio nel torneo
- c) in caso di ulteriore parità provvederà alla divisione dei premi

RANGE DI RIFERIMENTO PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

TURNI DA 2 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	40	10 - 10
45	120	11 - 9
125	200	12 - 8
205	300	13 - 7
305	400	14 - 6
405	500	15 - 5
505	620	16 - 4
625	740	17 - 3
745	870	18 - 2
875	1000	19 - 1
OLTRE	1000	20 - 0

TURNI DA 3 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	50	10 - 10
55	150	11 - 9
155	250	12 - 8
255	350	13 - 7
355	500	14 - 6
505	650	15 - 5
655	800	16 - 4
805	1000	17 - 3
1005	1250	18 - 2
1255	1500	19 - 1
OLTRE	1500	20 - 0

TURNI DA 4 SMAZZATE		
Differenza MP		Victory Points
0	100	10 - 10
105	300	11 - 9
305	500	12 - 8
505	700	13 - 7
705	900	14 - 6
905	1100	15 - 5
1105	1300	16 - 4
1305	1500	17 - 3
1505	1700	18 - 2
1705	2000	19 - 1
OLTRE	2000	20 - 0

TURNI A SQUADRE		
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

Articolo 18 - Score, Compilazione e consegna

COMPILAZIONE

La compilazione dello score spetta¹⁹ al giocatore della coppia che ha sortito la carta più alta nella fase descritta all'art.3.

CONSEGNA

Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni coppia e consegnato all'Arbitro a cura della coppia vincente²⁰.



Nel caso in cui venga consegnato o lasciato sul tavolo uno score **privo di entrambi i nominativi delle coppie**, l'arbitro, valutata la contingenza, potrà:

- Ritenere lo score nullo: le coppie successivamente identificate perderanno la partita a "0"
- Attribuire ad entrambe un punteggio arbitrale

In ogni caso entrambe le coppie saranno ammonite²¹

Articolo 19 - Score, validità e correzioni

Lo score consegnato all'arbitro diventa valido e definitivo.

Tuttavia se l'arbitro rileva un errore nella sua stesura (seppure la responsabilità dei conteggi è di tutto il tavolo) il solo errore correggibile è l'evidente errore di somma se evidenziato prima della classifica del turno e l'accoppiamento del successivo.

Se le coppie hanno invertito i punteggi, l'Arbitro rettificherà il risultato solo se il "tavolo", congiuntamente, riconosce l'errore commesso. Ciò potrà avvenire anche se è stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo.

Nel caso in cui l'errore non sia correggibile nel turno in corso le coppie siedono al tavolo designato dall'Arbitro il quale provvede al ripristino nel corso del turno successivo.

Se l'errore viene rilevato in una fase di gioco dipendente dai punteggi acquisiti²² l'arbitro si comporterà nei seguenti modi:

- a) Attuerà la correzione se non è stata affissa la posizione ai tavoli
- b) Se la posizione ai tavoli è stata affissa farà iniziare il turno con le posizioni delle coppie ai tavoli pubblicate. Provvederà a correggere il risultato alla fine del turno.

¹⁹ Salvo diverso accordo preso al tavolo

²⁰ La mancata consegna dello score da parte della coppia vincente è passibile di ammonizione

²¹ Nel caso in cui venga consegnato uno score privo del nominativo di una coppia l'arbitro ammonirà sia la coppia deputata alla compilazione dello score che quella deputata alla consegna

²² Danese o similari



Durante lo svolgimento **dell'ultimo turno di gara** non sono ammesse correzioni²³ agli score a meno che non venga richiesto l'intervento dell'arbitro che previa verifica effettuerà personalmente la correzione firmando lo score.

²³ Pena l'assegnazione di un punteggio stabilito dall'arbitro che non sia di vantaggio per nessuno o in casi estremi l'annullamento dell'incontro con entrambe le coppie che perderanno a "0"

Irregolarità

Leggi generali

PROCEDURA A SEGUITO DI UNA IRREGOLARITÀ

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, chiunque dei giocatori al tavolo può evidenziarla e richiedere l'intervento dell'Arbitro.

Nessun giocatore ha la facoltà di continuare a giocare se prima l'Arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica e/o ha assegnato l'eventuale penalità.

Se ciò dovesse verificarsi il giocatore inosservante sarà ammonito.

La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1V.P. e 100 M.P. in classifica generale²⁴



PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato qualora il "tavolo" prenda una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'Arbitro.

INTERRUZIONE DEL GIOCO

Ogni procedura di gioco irregolare da parte del giocatore di turno comporta l'immediata interruzione della sua fase fino al suo prossimo turno, fatto salvo l'ultimo comma dell'art. 26

Articolo 20 - Irregolarità

Le irregolarità di gioco devono essere contestate e segnalate **IMMEDIATAMENTE** all'Arbitro che applicherà le penalità stabilite dal codice.

Qualsiasi commento o comportamento che trasmetta informazioni del gioco può essere sanzionato dall'Arbitro con ammonizioni²⁵ o con attribuzione di punteggi arbitrali.

È fatto divieto di sistemare le proprie carte mentre il compagno effettua i giochi.

Se richiesto l'intervento dell'arbitro egli dovrà verificare se vi sia stata o meno illecita informazione che abbia favorito la linea colpevole e provvedere di conseguenza.

In ogni caso il giocatore sarà ammonito.

²⁴ Ciò non comporta alcun vantaggio per l'altra linea

²⁵ La somma di due ammonizioni comporta la perdita di 1V.P. e 100 M.P. in classifica generale

Articolo 21 - Pozzetti

CON MENO DI 11 CARTE

Se un giocatore preso il pozzetto riscontra “contandolo coperto” che è costituito da meno di undici carte deve reintegrarlo prendendo la prima carta dal fondo del tallone.

Se anche l'altro pozzetto è in difetto, lo ripristina con la carta successiva.

Se è stata **vista o giocata** anche una sola carta del pozzetto non regolare il gioco proseguirà normalmente.

CON PIÙ DI 11 CARTE

Se un giocatore, preso il pozzetto riscontra, “contandolo coperto”, che è costituito da più di undici carte, deve eliminare le carte in soprannumero prendendole dal di sopra del pozzetto e ponendole sotto il tallone.

Se è stata **vista o giocata** anche una sola carta del pozzetto non regolare il gioco proseguirà normalmente.

DELLA SMAZZATA PRECEDENTE

Se effettuata una nuova distribuzione per distrazione resta sul tavolo un pozzetto dalla smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è regolarmente iniziato (art.4): si gioca la smazzata sino al termine e il risultato è valido (il pozzetto eccedente resterà inutilizzato).

Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, il gioco resta valido; la seconda linea deve utilizzare comunque il secondo pozzetto.

VISTI FUORI TURNO

Il giocatore che prende il pozzetto “con lo scarto”, deve visionarlo dopo lo scarto del compagno.

Nel caso egli veda prima il pozzetto, l'Arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che in caso di reiterata infrazione la linea verrà penalizzata secondo quanto disposto dall'art.20 in tema di somma di ammonizioni.

Qualora - durante la non legittima visura - vi fosse stato palese scambio di informazioni, l'arbitro prenderà le opportune decisioni a favore della linea danneggiata.

Non si può ricordare preventivamente al compagno che si appresta a giocare il pozzetto di pescare o raccogliere né bisogna comportarsi in modo tale da richiamarne palesemente l'attenzione (vedi art. 27)

Articolo 22 - Carta esposta

Si definisce tale la carta (o le carte) che **ESTRATTA DAL VENTAGLIO O CADUTA ACCIDENTALMENTE** è vista da perlomeno uno dei giocatori del tavolo. Anche la carta (o le carte)

inequivocabilmente **dichiarata in possesso** o volutamente fatta vedere è considerata esposta.

TIPOLOGIA PROCEDURE

Una carta esposta va obbligatoriamente **GIOCATA PER PRIMA**²⁶, legandola a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi, altrimenti immediatamente scartata interrompendo il gioco.

Una carta si intende giocata quando è rilasciata completamente dalla mano del giocatore.

NB: Richiamare inequivocabilmente l'attenzione del compagno o suggerirgli palesemente come o dove giocare la carta "esposta" comporta l'interruzione del gioco e lo scarto della stessa



CARTA CADUTA ACCIDENTALMENTE AL GIOCATORE:

Durante la propria fase di gioco:

Deve essere subito giocata altrimenti immediatamente scartata.

Quando giocano gli avversari o il compagno:

Al proprio turno deve essere subito giocata altrimenti immediatamente scartata

IL GIOCATORE COLPEVOLE NON POTRÀ LEGARE LA CARTA ESPOSTA, PENA LO SCARTO IMMEDIATO DELLA STESSA, AI NUOVI GIOCHI APERTI E ALLE SEQUENZE "ALLUNGATE" DAL COMPAGNO.



Articolo 23 - Carta/e penalizzata

Si definisce "penalizzata" la carta (o le carte) che giocata impropriamente o esposta e non giocabile (art.22) deve essere scartata o conteggiata negativamente.

TIPOLOGIA PROCEDURE

1. CARTA/E LEGATA ERRONEAMENTE, compresa la matta, deve essere immediatamente scartata.
2. CARTA/E ECCEDENTE CALATA IN COMBINAZIONE O SEQUENZA:
 - Errore rilevato al momento:
La carta/e eccedente deve essere immediatamente scartata
 - Errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco (pesca o raccolta):

²⁶ Nel caso di più carte esposte, tutte le restanti carte non giocabili nel turno saranno intese come penalizzate ed utilizzate quindi come **scarto obbligatorio** (secondo norma) nei turni successivi

Es: combinazione/sequenza calata e non sanabile (o carte esposte non giocabili) KJ3 - quindi carte penalizzate - Il giocatore scarta immediatamente senza fare alcun altro gioco il K

Le altre carte penalizzate, il J ed il 3, dovranno essere utilizzate come scarto obbligatorio nei turni successivi: il giocatore nei turni successivi può fare il suo gioco regolare (aprire giochi/legare carte) ma obbligatoriamente come scarto dovrà utilizzare prima il J e al turno seguente il 3

La carta/e eccedente deve essere posizionata al lato del tavolo ed utilizzata, al termine dei propri giochi, come scarto obbligatorio²⁷ al turno successivo. Il gioco è da intendersi valido quindi **non congelato**

- Errore rilevato nelle fasi successive:

Il gioco contenente la carta/e eccedente deve essere congelato definitivamente. Si precisa che la carta/e eccedente non andrà scartata ma conteggiata negativamente alla fine della mano.

3. CARTA ESPOSTA (ART. 22)

Una carta (o carte) esposta è da intendersi penalizzata (da scartare) secondo quanto disposto dell'art. 22

NB: Dover "scartare immediatamente" comporta l'istantanea interruzione del gioco

Articolo 24 - Lancio



DICHIARAZIONE DI INTENTI - Passaggio\Lancio

Manifestazione di volontà chiara e precisa attraverso cui un giocatore guida il suo compagno a sistemare i giochi nuovi "passati" o ad identificare inequivocabilmente l'allocazione di una carta/e lanciata. **La dichiarazione di intenti non può essere rettificata²⁸ - a meno che non si tratti di dichiarazione impossibile -**

È ammesso "passare" **con dichiarazione di intenti** una carta o più carte al compagno perché la/e legghi ad un gioco esistente o ne sistemi uno nuovo.

È ammesso giocare la carta (o le carte) indirizzandola/"lanciandola", **con dichiarazione di intenti**, direttamente nello spazio dedicato alla linea per i propri giochi.

Qualora il "passaggio o lancio" della carta/e avviene senza la dichiarazione relativa alla sua precisa collocazione²⁹ creando palese dubbio per la presenza di altri giochi che potrebbero accoglierla/e, gli avversari potranno decidere la sistemazione della carta/e "lanciata o passata".

La richiesta del compagno potrà non consentire il gioco più favorevole solo se con essa tale gioco sia stato suggerito.



Si specifica inequivocabilmente che la assenza di **dichiarazione di intenti** come sopra esposta comporta il richiamo del giocatore attore e successivamente al reiterarsi dell'infrazione una ammonizione³⁰

²⁷ Vedi definizioni

²⁸ Equivale ad un gioco effettuato

²⁹ Senza dichiarazione di intenti

³⁰ La somma di 2 ammonizioni comporta la perdita di 1 v.p. e 100 m.p. in classifica generale

**CASI PARTICOLARI****Lancio di una o più carte che non siano in sequenza o combinazione³¹**

Se il giocatore “lancia” una carta (o più carte) **senza dichiarazione di intenti** nello spazio dedicato alla **linea** per i propri giochi e vi è un solo gioco che può accoglierla, la carta viene legata correttamente al gioco di riferimento³²; in caso vi fosse dubbio per la presenza di più giochi che potrebbero accoglierla gli avversari potranno decidere la sistemazione della stessa.

In entrambi i casi, nei confronti del giocatore attore l'arbitro si regolerà secondo quanto disposto dal IV comma del presente articolo³³

Lancio/passaggio di una sequenza o combinazione da legare

Se il giocatore “lancia” o passa al suo compagno una sequenza da legare o una combinazione da aggiungere ad un gioco esistente **senza dichiarazione di intenti**, sia la sequenza che la combinazione di cui sopra **saranno intese sempre come nuovi giochi**

In entrambi i casi, nei confronti del giocatore attore l'arbitro si regolerà secondo quanto disposto dal IV comma del presente articolo³⁴

Articolo 25 - Carte mancanti o eccedenti

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

PRIMA CHE INIZI IL GIOCO

Il mazzo viene ripristinato

DURANTE IL CORSO DI UNA SMAZZATA

Se un qualsiasi gioco è stato aperto malgrado la evidente irregolarità constatata la smazzata continua sino al raggiungimento di un risultato che viene convalidato.

Si provvederà subito dopo alla sostituzione/reintegrazione del mazzo di carte.

DOPO CHE È STATO ACQUISITO UN RISULTATO

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

³¹ Cioè che non possano rappresentare un nuovo gioco (es: KKK o 7-8-9)

³² Anche se per “indirizzamento non riuscito” dovesse allocarsi in posizione diversa da quella voluta

³³ Richiamo del giocatore attore e successivamente al reiterarsi dell'infrazione una ammonizione

³⁴ Richiamo del giocatore attore e successivamente al reiterarsi dell'infrazione una ammonizione

Articolo 26 - Aperture errate



GIOCHI ERRATI "SANARE"

Se un giocatore apre sequenze e/o combinazioni in maniera errata o aggiunge carte in modo errato, queste possono essere sanate con **UNA ED UNA SOLA CARTA**³⁵ estratta dal ventaglio. La eventuale carta/e eccedente deve essere immediatamente scartata.

In caso di apertura di sequenza errata con una matta è discrezionalità del giocatore colpevole la scelta di gioco più opportuno da fare.

Es: 10-9 - (2) - 6 - 5, il giocatore può scegliere di convalidare 10-9-(2) scartando 6 e 5 oppure convalida 6-5-(2) scartando 10 e 9.

SE DOPO AVER SANATO UN GIOCO NON RISULTANO CARTE ECCEDENTI IL GIOCATORE PROSEGUE REGOLARMENTE ALTRIMENTI IL SUO TURNO DI GIOCO SI INTERROMPE IMMEDIATAMENTE CON LO SCARTO DELLA CARTA (O DELLE CARTE ECCEDENTI). LO SCARTO SI INTENDE SECONDO NORMA.



L'ultimo gioco "sanato" con scarto della carta eccedente in fase di chiusura rimanda la stessa al turno successivo³⁶

Articolo 27 - Mancata pesca o raccolta

Se un giocatore al proprio turno effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere, appena avisato dell'omissione deve interrompere il suo gioco, pescare o raccogliere e scartare.

GIOCHI APERTI

Sono momentaneamente congelati. Diventeranno validi solo al turno successivo. Nel caso in cui il compagno (o l'avversario) dovesse chiudere saranno conteggiati negativamente

CARTE LEGATE

Congelano momentaneamente **TUTTO** il gioco a cui sono state legate ma nel caso il compagno (o l'avversario) dovesse chiudere, solo le carte legate saranno conteggiate negativamente

SUGGERIRE O RICORDARE DI PESCARRE

Qualora si verificasse questa comunicazione (da intendersi sia verbale che comportamentale) il giocatore suggerito dal compagno deve pescare o raccogliere e scartare.

³⁵ Anche la matta

³⁶ Es: Gioco aperto che ultima le carte del ventaglio 33K. il giocatore può sanare con un 3 o una matta e scartare il K ma in questo caso la chiusura è rimandata al turno successivo

Articolo 28 - Pesca/raccolta fuori turno

RACCOLTA - IL GIOCATORE COLPEVOLE **NON HA FATTO ALCUN GIOCO**

L'Arbitro ripristina il gioco ricollocando la/e carta/e sul monte degli scarti; il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla raccolta ed allo scarto.

PESCA - IL GIOCATORE COLPEVOLE **NON HA FATTO ALCUN GIOCO**

L'Arbitro sottopone la carta in oggetto all'attenzione del giocatore che avrebbe dovuto giocare (se della linea avversaria) ricollocandola poi sul tallone. Il giocatore colpevole al suo turno limiterà il suo gioco alla pesca ed allo scarto.

PESCA O RACCOLTA - IL GIOCATORE COLPEVOLE **FA GIOCO**

Al momento della contestazione il giocatore colpevole deve:

1. Interrompere il gioco;
2. Posizionare gli eventuali giochi aperti in disparte, quindi momentaneamente congelati³⁷, che saranno resi validi solo al turno successivo;
3. Preparare la carta di scarto posizionandola coperta ad un lato del tavolo. La mano ritorna al giocatore avente diritto;
4. Al suo "turno effettivo" si limiterà al solo scarto della carta preparata in precedenza. I giochi congelati al punto 2 sono resi validi

PESCA - DOPO AVER PRESO IL POZZETTO AL VOLO

L'arbitro farà riposizionare la carta sul tallone dopo averla fatta visionare al giocatore che avrebbe dovuto pescare e farà scartare il giocatore colpevole rimandando il gioco del pozzetto al prossimo turno.

Nel caso in cui il giocatore colpevole, fa gioco, l'Arbitro si regola come al caso precedente (punto 1 e 2) con l'unica differenza che il giocatore colpevole deve subito scartare

RACCOLTA - DOPO AVER PRESO IL POZZETTO AL VOLO

Il gioco viene interrotto, si ripristina il monte degli scarti ed il giocatore potrà effettuare solo lo scarto perdendo quindi il diritto di giocare il pozzetto al volo: potrà farlo solo al turno successivo dopo aver pescato o raccolto³⁸.

Nel caso in cui il giocatore colpevole, dopo aver raccolto le carte dal monte degli scarti, fa gioco, l'Arbitro si regola come al caso precedente (punto 1 e 2) con l'unica differenza che il giocatore colpevole deve subito scartare

Articolo 29 - Apertura di combinazioni uguali

Non è possibile aprire combinazioni uguali.

³⁷ Per le carte legate vedi art. 27

³⁸ Come se avesse preso il pozzetto con lo scarto



Nel caso ciò si verifichi, l'Arbitro consente l'aggiunta delle carte sulla combinazione esistente congelandola.

Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una "matta" la seconda delle due deve essere obbligatoriamente scartata subito.

L'errore pone fine ad ogni attività del giocatore sino al suo prossimo turno di gioco.

NB: Se come ultimo gioco si apre una combinazione già esistente, l'arbitro si regolerà come al capoverso secondo del presente articolo e la chiusura sarà convalidata solo al turno successivo dopo aver pescato/raccolto e scartato

"fatto salvo quanto disposto dall'art.30 alla sez."scarto di una matta" e dall'art.8 capoverso V"

Articolo 30 - Chiusure (particolarità)

CHIUSURA DEFINITIVA CON MANCANZA DI BURRACO

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura definitiva" mentre la sua linea non ha ancora realizzato il burraco, e quindi apra tutti i suoi giochi, oppure legghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver "chiuso", l'Arbitro interviene nella seguente maniera:

- a) Tutte le operazioni che il giocatore aveva già effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco³⁹ - *combinazione/sequenza o aggiunta di una carta* -.
- b) La carta che costituisce lo scarto rimarrà tale;
- c) Il gioco procede regolarmente;

NB: LA STESSA PROCEDURA SI APPLICA ANCHE NELL'EVENTUALITÀ:

- DI UNA ERRONEA CHIUSURA PER "PRESA POZZETTO" AL VOLO O CON SCARTO (IL POZZETTO È GIÀ STATO PRESO DAL COMPAGNO).
- CHIUSURA SENZA SCARTO (AL VOLO) IN ASSENZA DI BURRACO.

CHIUSURA DEFINITIVA CON SCARTO DI UNA MATTA

Nel caso in cui un giocatore effettui la "chiusura" scartando una "matta", deve riprendere in mano "l'ultimo gioco effettuato", la matta rimane come scarto. Potrà chiudere al giro successivo⁴⁰.

CHIUSURA DEFINITIVA SENZA SCARTO - LA LINEA HA IL BURRACO:

CALANDO UNA COMBINAZIONE O SEQUENZA

L'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in possesso. Le restanti carte sono considerate esposte e trattate secondo quanto disposto dall'art.22

³⁹ Le/a carte/a che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (vedi art.23) e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma

⁴⁰ Utilizzando la stessa combinazione o sequenza ritornata in mano al turno precedente

IL GIOCATORE COLPEVOLE NON POTRÀ LEGARE LE CARTE ESPOSTE, **PENA LO SCARTO IMMEDIATO DELLE STESSE**, AI NUOVI GIOCHI APERTI E ALLE SEQUENZE "ALLUNGATE" DAL COMPAGNO.

CHIUSURA DEFINITIVA SENZA SCARTO - LA LINEA NON HA IL BURRACO:

CALANDO UNA COMBINAZIONE O SEQUENZA

L'ultima combinazione/sequenza deve essere scartata secondo norma



CHIUSURA DEFINITIVA LEGANDO ANCHE LA CARTA DI SCARTO - LA LINEA HA IL BURRACO:

Il penultimo gioco effettuato è ripreso in mano e l'ultima carta impropriamente legata viene scartata. Ovviamente si può chiudere solo al giro successivo⁴¹.

CHIUSURA DEFINITIVA LEGANDO ANCHE LA CARTA DI SCARTO - LA LINEA NON HA IL BURRACO:

L'ultima carta legata viene subito scartata ed il penultimo gioco effettuato è considerato penalizzato da utilizzare come scarto obbligatorio⁴² nei turni successivi

Articolo 31 - Punteggi non conteggiati

Se un giocatore, al termine di una smazzata, in fase di computo dei punti, piuttosto che contare le proprie carte le mischi al mazzo inavvertitamente per pura distrazione, chiamato l'Arbitro, questi tenta di costruire la mano preesistente.

Nel caso che ciò sia impossibile assegna un punteggio arbitrale.

Articolo 32 - Carta/e fantasma

Si definisce tale la carta "accidentalmente nascosta" rinvenuta in un gioco aperto o esistente o insieme alla carta di scarto

CARTA FANTASMA RINVENUTA DURANTE IL PROPRIO TURNO

1. Rinvenuta nel gioco appena aperto

Deve essere subito riconosciuta per eventualmente essere sanata (art.26) **solo ed esclusivamente sul gioco dove è presente** altrimenti immediatamente scartata.

2. Rinvenuta in un gioco già aperto (in quel turno) dal giocatore attore in quel momento

Si procede come al precedente punto 1 e nella eventualità non potesse essere sanata tutti i giochi aperti successivamente sono congelati e resi validi al turno seguente

CARTA FANTASMA RINVENUTA NELLE FASI SUCCESSIVE

3. La carta deve essere resa riconoscibile ed il gioco è definitivamente congelato. Non è prevista la possibilità di sanare.

⁴¹ Utilizzando lo stesso gioco ritornato in mano al turno precedente

⁴² Secondo norma

CARTA FANTASMA RINVENUTA INSIEME ALLA CARTA DI SCARTO

4. Deve essere riconosciuta e considerata secondo quanto disposto dall'art.22⁴³.

⁴³ Carta esposta

Abbandono della gara - ritardi

Articolo 33 - Abbandono/Sostituzione

ABBANDONO/SOSTITUZIONE

Ad eccezione dei tornei di Circolo e/o tornei di beneficenza, la sostituzione del giocatore - o della coppia in caso di torneo a squadre - perché impossibilitato a proseguire la gara **NON È MAI CONSENTITA**.

La coppia che ha abbandonato avrà l'incontro perso con l'attribuzione del punteggio per "riposo" previsto dall'art. 34: sempre che ciò non comporti il raggiungimento di una posizione in classifica che le procuri vantaggio che in caso di disputa regolare dell'incontro avrebbe potuto non raggiungere (qualificarsi, vincere un premio ecc.)

SE ENTRAMBE LE COPPIE AL TAVOLO ABBANDONANO IL TORNEO, IL PUNTEGGIO LORO ATTRIBUITO SARÀ 0

ABBANDONO INGIUSTIFICATO

In caso di abbandono "ingiustificato"⁴⁴ il giocatore o la coppia colpevole viene deferito agli organi di Giustizia Sportiva.

Alla coppia innocente è attribuito un punteggio per "riposo" - vedi art.34 - escluso il caso in cui l'arbitro non accerti un maggior punteggio maturato dalla coppia innocente all'atto dell'interruzione del gioco.

In tutti i casi di abbandono, alle coppie che avrebbero dovuto giocare nei turni successivi viene attribuito il punteggio per "riposo", a quelle invece che hanno giocato precedentemente restano confermati i risultati conseguiti.



La coppia colpevole di abbandono ingiustificato perde la partita a 0

NB: EVENTUALI DEROGHE ALL'ARTICOLO 33, DEVONO ESSERE COMUNICATE DALLA DIREZIONE DI GARA PRIMA DELL'INIZIO DEL TORNEO

Articolo 34 - Ritardi

RITARDO ALLA PRESENTAZIONE DEL TORNEO

Se le iscrizioni sono già state chiuse e il numero dei tavoli risulta completo, non è possibile aggiungere coppie, tantomeno una coppia singola tale da formare un "tavolo incompleto".

⁴⁴ es.: litigio, contestazione, ecc.

Se, invece, già esiste un "tavolo incompleto" è facoltà dell'Arbitro - sempre che sia ancora in corso di svolgimento il primo turno di gioco - completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata.

Non è possibile alcun accomodamento se è già stata stilata la classifica del primo turno e siano già stati determinati gli accoppiamenti per il secondo turno.

RITARDO DURANTE IL CORSO DEL TORNEO

Se la coppia o la squadra non è pronta ad iniziare il gioco entro 5 minuti dal via dell'arbitro incorrerà in una "AMMONIZIONE".

Per ritardi superiori ai 5 minuti vengono applicate le seguenti PENALITÀ:

Da 5,01 a 10 minuti:

La coppia o squadra ritardataria inizierà da **-100 M.P.**

Dopo i 10 minuti:

L'incontro viene dato vinto alla coppia presente con un "PUNTEGGIO PER RIPOSO" di:

14 V.P. e 305 M.P. nei turni da 2;

14 V.P. e 355 M.P. nei turni da 3 mani

12 V.P. e 305 M.P. nei turni da 4 mani.

12 V.P. e 355 M.P. nei turni a squadre

La coppia che non è presente al tavolo consegnerà un "PUNTEGGIO PER RIPOSO" di:

6 V.P. e - 305 M.P. nei turni da 2;

6 V.P. e - 355 M.P. nei turni da 3 mani

8 V.P. e - 305 M.P. nei turni da 4 mani.

8 V.P. e -355 M.P. nei turni a squadre

sempre che ciò non comporti un illecito vantaggio in classifica (art.33).

Se il tavolo incompleto dovesse crearsi all'ultimo turno e la coppia presente avesse una media di punteggio realizzato superiore a quello previsto dal "PUNTEGGIO PER RIPOSO", riceverà punti pari alla media di quelli conseguiti sempre arrotondata per difetto.

Se entrambe le coppie o le squadre incorrono in ritardi le penalità vanno considerate separatamente (dopo i 10 minuti entrambe perdono l'incontro prendendo zero)

Il Direttore del Torneo può, valutata l'opportunità, mutare le penalità e i tempi di applicazione della stessa.

NEI TORNEI CON TAVOLO INCOMPLETO UNA COPPIA NON PUÒ RIPOSARE DUE VOLTE NELLA STESSA SESSIONE. (RIPOSERÀ NEL CASO LA PENULTIMA, TERZULTIMA ECC. ECC.)



Reclami

Articolo 35 - Ricorsi

In presenza di ricorsi contro decisioni arbitrali è il Direttore del Torneo a risolvere immediatamente ed inappellabilmente.

Articolo 36 - Tempi

Avverso le decisioni dell'Arbitro di sala si può sporgere reclamo chiedendo l'immediato intervento del Direttore del Torneo.

Per la revisione dei punteggi errati in classifica è possibile sporgere reclamo al Direttore del Torneo, entro e non oltre i 15 (quindici minuti) dall'esposizione della classifica.

PASSATI I 15 MINUTI SENZA ALCUN RECLAMO LA CLASSIFICA SARÀ DEFINITIVA E VALIDA A TUTTI GLI EFFETTI.



I poteri dell'arbitro

Per tutto ciò che non è previsto da questo codice di gara sarà l'Arbitro, secondo il suo insindacabile giudizio, a:

- Determinare i criteri per risarcire una coppia danneggiata eventualmente assegnando un “punteggio arbitrale” se il codice non prevede alcun indennizzo.
- Segnalare agli Organi di Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco.
- Interrompere una smazzata⁴⁵ quando, chiamato ad intervenire ad un tavolo, le due linee siano in totale ed inconciliabile disaccordo riguardo le relative versioni dei fatti.
- Impedire la prosecuzione della gara ad una coppia ove ne ravvisi l'opportunità e nel caso in cui sia commessa una infrazione all'etica del gioco molto grave sentito il parere del Direttore del Torneo.

In casi dubbi o di particolare interesse circa la loro regolamentazione deve essere stilato dall'Arbitro rapporto da inviare alla segreteria Tecnica BurracoUP A.S.C.

⁴⁵ La smazzata interrotta contemplerà solo i punti dei giochi effettuati prima della divergenza

Comportamento dei giocatori

I GIOCATORI DEVONO:

1. Prestare la giusta attenzione alla gara;
2. Non dialogare, né fare commenti gratuiti durante il gioco;
3. Non prolungare artificiosamente il gioco per avvantaggiarsi indebitamente del tempo a disposizione;
4. Non esprimere approvazione o disapprovazione per una giocata del partner;
5. Evitare di comportarsi, durante il gioco, in modo da richiamare l'attenzione su un fatto significativo positivo o negativo per la propria coppia (come attirare l'attenzione del compagno sullo scarto dell'avversario in modo da invitarlo a prendere il monte degli scarti);
6. Evitare di mostrare mancanza di interesse ovvero una eccessiva attenzione, in un particolare momento del gioco tale da convogliare delle specifiche informazioni al compagno;
7. Non modificare il normale tempo di gioco con il proposito di sconcertare l'avversario;
8. Tenere sempre le carte in mano a ventaglio bene in vista al di sopra del tavolo. È consentito poggiarle sul tavolo aperte solo ed esclusivamente quando sono 3 o meno di 3;
9. Disporre le carte, durante il conteggio dei punti, aperte ed in linea come un burraco (ogni 100 punti);
10. Evitare di muovere le carte del proprio ventaglio nelle fasi di gioco del compagno; In caso di violazione l'Arbitro dovrà accertare se vi sia stata trasmissione di informazione, applicando la dovuta penalità e/o un punteggio arbitrale;
11. Evitare di chiedere alla linea avversaria e/o al proprio compagno il numero di carte possedute se non al proprio turno di gioco o se riscontri l'inosservanza del punto 8;
12. Essere pronti a subire serenamente la penalità inflittagli o ad accettare il "punteggio arbitrale" definito dall'arbitro;
13. Evitare di "spillare" la carta pescata



TUTTI I PUNTI SOPRA ELENCATI SONO PASSIBILI DI SANZIONI (AMMONIZIONI O PENALITÀ, SECONDO LA GRAVITÀ)

LA SOMMA DI 2 AMMONIZIONI COMPORTA LA PERDITA DI 1 V.P. E 100 M.P. IN CLASSIFICA GENERALE

Il burraco a tre o cinque giocatori

Il Burraco può essere giocato anche fra tre o cinque giocatori (tre mazzi di carte per il gioco a cinque) nel qual caso si formeranno fino al raggiungimento dei 1500 punti (la partita si chiude a 2005 punti), rispettivamente, due e tre pozzetti: uno da 18 e uno da 11 (tre giocatori), uno da 18 e due da 11 (cinque giocatori).

Il primo giocatore che va al pozzetto, prendendo quello da 18 carte, gioca contro gli altri due nel gioco a tre, o contro le altre due coppie nel gioco a cinque. Dopo i 1500 punti, fino al raggiungimento dei 2005 punti si formeranno tre pozzetti da 11 per il gioco a tre e cinque pozzetti da 11 per il gioco a cinque, ed ognuno dei giocatori giocherà per sé.

VARIANTE

La partita può essere giocata, sin dall'inizio, anche singolarmente con tre/cinque pozzetti da 11 carte e quindi i giocatori giocheranno sempre l'uno contro l'altro.

Il burraco Internazionale

Il Burraco Internazionale è disciplinato dagli stessi principi e sostanzialmente dalle stesse regole del burraco tradizionale italiano A.S.C. con alcune differenze di esecuzione che lo rendono sicuramente più tecnico in relazione a strategia e tattica di gioco.

Di seguito specificate le regole che lo caratterizzano:

→ **SONO AMMESSE SOLO ED ESCLUSIVAMENTE COMBINAZIONI DI ASSI E TRE**

Nel caso di infrazione la combinazione non consentita sarà penalizzata e quindi scartata secondo norma.

→ **RACCOGLIERE DAL MONTE DEGLI SCARTI COMPORTA FARE IMMEDIATAMENTE GIOCO**

Il giocatore che raccoglie dal monte degli scarti è obbligato a fare gioco⁴⁶. Per fare gioco è libero di utilizzare qualsiasi carta posseduta o raccolta

Nel caso in cui si verifica che il giocatore:

1. RACCOGLIE, NON FA GIOCO E SCARTA

- a) Il giocatore deve ripristinare il monte degli scarti
- b) È obbligato a pescare
- c) La carta di scarto resta quella utilizzata in precedenza⁴⁷

2. RACCOGLIE, NON FA GIOCO, SCARTA E L'AVVERSARIO DI TURNO PESCA/RACCOGLIE

- d) Il gioco prosegue regolarmente

3. RACCOGLIE ED IL COMPAGNO GLI RICORDA CHE DEVE FARE GIOCO

- e) Il giocatore deve ripristinare il monte degli scarti
- f) È obbligato a pescare
- g) Deve immediatamente scartare una delle carte in suo possesso senza quindi poter fare gioco

4. RACCOGLIE E L'AVVERSARIO GLI RICORDA CHE DEVE FARE GIOCO

- h) Il gioco prosegue regolarmente



⁴⁶ Legare carte, aprire combinazioni/sequenze

⁴⁷ Se lo scarto è stato effettuato utilizzando una carta non raccolta in questa fase altrimenti dovrà scartare una carta tra quelle del ventaglio o quella pescata

→ **IL BURRACO PULITO OBBLIGATORIO**

La chiusura definitiva non è consentita se non si ha almeno un burraco pulito.

Nella eventualità si verifichi una infrazione a questa procedura si applicherà l'art.30 (chiusura senza burraco)

→ **TEMPI DI GIOCO**

Il tempo di gioco prevede un incremento di **10 minuti** a quanto già previsto dall'art.5

Il burraco internazionale prevede anche il burraco semipulito



Il Settore Burraco di ASC

www.burracoup.it

info@burracoup.it



Attività Sportive Confederato

Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal C.O.N.I.

Ente con finalità morali e assistenziali riconosciuto dal Ministero dell'Interno

SEDE LEGALE E OPERATIVA

Via Reno 30, 00198 Roma

www.ascsport.it