



**BURRACO**



# Il Codice di Gara

Manuale pratico per la regolamentazione dei Tornei e Campionati

**Seconda Edizione - Anno 2025**

**a cura di Mauro Parrino**  
Autore e Coordinatore Nazionale



## Indice Generale

	<b>Definizioni</b>	<b>Pag. 3</b>
<b>Sez. A</b>	<b>Preliminari (art. 1-5)</b>	<b>Pag. 8</b>
<b>Sez. B</b>	<b>Svolgimento (art. 6-21)</b>	<b>Pag. 12</b>
<b>Sez. C</b>	<b>Irregolarità (art. 22-34)</b>	<b>Pag. 18</b>
<b>Sez. D</b>	<b>Abbandoni e Ritardi (art. 35-36)</b>	<b>Pag. 26</b>
<b>Sez. E</b>	<b>Reclami (art. 37-38)</b>	<b>Pag. 28</b>
<b>Sez. F</b>	<b>I poteri dell'Arbitro</b>	<b>Pag. 29</b>
<b>Sez. G</b>	<b>Comportamento dei giocatori</b>	<b>Pag. 30</b>
	<b>Indice Analitico</b>	<b>Pag. 31</b>



## Il gioco del Burraco Parole

Il «Burraco PAROLE» è un gioco di carte che consiste nel formare parole di senso compiuto con le carte che si hanno in mano. I giocatori, sia grazie all'ampiezza del proprio bagaglio linguistico e culturale che alla loro destrezza e abilità logica, dovranno cercare di trovare le soluzioni migliori tra una scelta multipla di combinazioni mentali possibili.

### Lo scopo del Codice

Il Codice non punisce il dolo (si dà per certo che non esista), ma indica la corretta procedura di gioco ponendo gli adeguati rimedi ad ogni infrazione commessa, perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni sportive.

### Regole Generali

Nell'applicare le regole del Codice l'Arbitro deve sempre tenere presente l'essenza e lo spirito del gioco.

Non è consentito applicare penalità differenti o non previste dal Codice di gara.

### Definizioni

**Andare a pozzetto** - Prendere il pozzetto effettuando lo scarto di una carta.

**Andare a pozzetto «al volo»** - Prendere il pozzetto senza effettuare lo scarto.

**Angolista** - Persona che assiste, previa autorizzazione di tutti i giocatori presenti al tavolo, ad una partita di Burraco PAROLE.

**Aprire i giochi** - Esporre sul tavolo le proprie carte ordinate in combinazioni di parole di senso compiuto.

**Arbitro** - Persona designata a far rispettare la corretta procedura di gioco in una competizione.

**Avversario** - Giocatore dell'altra linea; membro della coppia avversaria.

**Base** - Somma dei punti derivanti dai burrachi realizzati più l'eventuale chiusura.



**Bonus** - Punti extra aggiunti al burraco pulito.

**Burraco pulito o puro** - Combinazione di sette o più carte dello stesso colore che formano una parola di senso compiuto.

**Burraco sporco** - Combinazione di sette o più carte dello stesso colore che formano una parola di senso compiuto nella quale è presente una matta (jolly o pinella).

**Carta Esposta** - Si definisce tale la carta che, estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente, è vista da almeno uno dei giocatori al 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 secondo ventaglio.

**Combinazione** - Insieme di tre o più carte dello stesso colore che formano una parola di senso compiuto.

**Compagno** - Il giocatore con il quale si forma coppia.

**Congelamento definitivo** - Un gioco si intende congelato definitivamente quando – a seguito di una irregolarità – 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" quando – a seguito di una irregolarità o presunta – sarà reso valido (o penalizzato) successivamente.

**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.



**Fare Gioco** - Per "fare gioco" si intende: pescare o raccogliere, legare carte, aprire combinazioni 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.

**Jolly** - Carta speciale che sostituisce qualsiasi lettera.

**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" i jolly e le pinelle.

**Mazzo di carte da burraco parole** - Composto da 2 mazzi di carte, ciascuno dei quali costituito da 58 carte formate da 26 lettere nere, 26 lettere rosse, 2 jolly e 4 pinelle. Le 26 carte "lettere" per ogni colore sono composte da 16 consonanti (B,C,D,F,G,H,L,M,N,P,Q,R,S,T,V,Z) e 10 vocali (2A, 2E, 2I, 2O, 2U).

**Mazziere** - Il giocatore che ha facoltà di mescolare per ultimo le carte e 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.

**Pinella** - Carta speciale che sostituisce qualsiasi vocale.

**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) - La somma complessiva dei punti realizzati sommando il valore delle singole carte calate, i burrachi realizzati, eventuali punti bonus e i punti della 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 le carte seguendo l'ordine prima del valore poi quello alfabetico (Jolly, Pinella, H, Q, Z, B, C, D, F, G, L, M, N, P, R, S, T, V, A, E, I, O, U).

**Scarto** - Carta giocata scoperta da ogni giocatore al proprio turno di gioco che concorre a formare il monte degli scarti. Lo scarto determina la fine del proprio turno di gioco.

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

**Sessione** - Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente.

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

**Stallo** - Situazione prolungata e consecutiva nella quale tutti i giocatori seduti allo stesso tavolo si limitino ad effettuare il cosiddetto «cambio carta» (raccogliere senza mai pescare).

**Tagliare** - Azione obbligatoria del giocatore alla destra del mazziere che deve tagliare il mazzo sollevando e ponendo verso lo stesso mazziere almeno una carta.

**Tallone** -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. Denominato comunemente "Zoppo".

**Time Out** - Fase in cui allo scadere del tempo previsto per lo svolgimento del turno inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziere della mano in corso.

**Tempo di giocata** - Tempo a disposizione di ogni giocatore per effettuare i propri giochi.

**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.

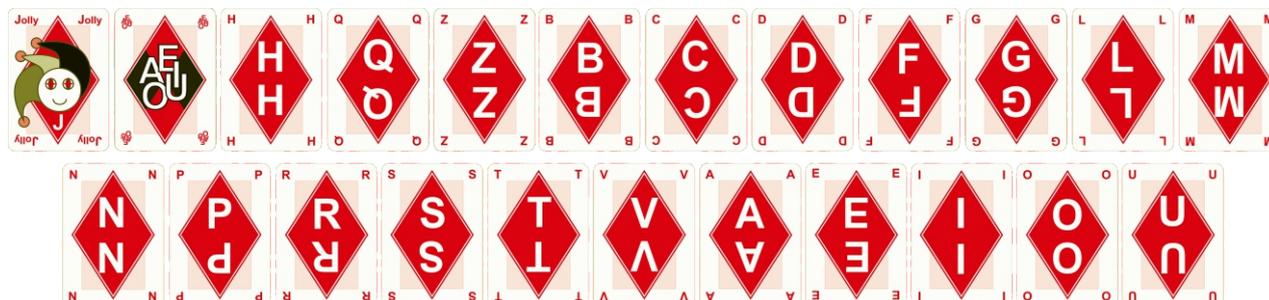
**Ultimo gioco effettuato** - Per ultimo gioco effettuato si intende l'ultima combinazione aperta o l'ultima carta legata.

**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.

### Art. 1 - Mazzo di carte

Il BURRACO PAROLE si gioca con due mazzi di carte, ciascuno dei quali costituito da 58 carte formate da 26 lettere nere, 26 lettere rosse, 2 jolly e 4 pinelle. Le 26 carte "lettere" per ogni colore sono composte da 16 consonanti (B, C, D, F, G, H, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, Z) e 10 vocali (2A, 2E, 2I, 2 O, 2U).



### Rango delle carte

Le carte per ogni colore (rosso/nero) in ordine decrescente sono:

Jolly, Pinella, H, Q, Z, B, C, D, F, G, L, M, N, P, R, S, T, V, A, E, I, O, U.

Il Jolly è la carta di rango più elevata.

N.B.: I Jolly e le Pinelle sono carte che hanno una particolare valenza.

### Valore delle carte

CARTE	Jolly	Pinella	H Q Z	B C D F G L M N P R S T V	A E I O U
PUNTI	30	20	15	10	5

### Art. 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 (dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione):

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

L'assegnazione del tavolo per i turni successivi può essere effettuato (dandone preventiva comunicazione ai partecipanti prima dell'inizio della competizione):

- **Sistema DANESE** (primo class. 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).

### **Art. 3 - Preparazione 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 di rango più elevata sceglie la posizione della sua linea al tavolo e viene servito dal giocatore della coppia avversaria che ha estratto la carta di rango più bassa. Nel caso in cui due giocatori estraggono la stessa carta in ordine di rango, se necessario, 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.

### **Art. 4 - Mescolatura distribuzione**

Il giocatore "mazziere" che deve iniziare a servire:

1. mescola le carte, dando la possibilità ad ogni componente del tavolo di mescolarle preventivamente, operando in modo da non far vedere l'ultima carta (il mazziere ha facoltà di mischiare per ultimo);

2. fa tagliare (vedi definizioni) 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:



3. prende le carte da sotto il mazzo e compone coperti due pozzetti da 11 carte alternando una carta alla volta sino al loro completamento;

4. 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 quindi collocato al di sotto dell'altro.

Al termine della distribuzione delle 11 carte:

a) i giocatori devono contarle senza guardarle.

b) al via dell'arbitro il mazziere scopre la prima carta dal tallone 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 iniziato 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 i punti a) e b) del presente articolo.

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.



## **ART. 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 da 25' a 28' a turno

Turni da 3 Smazzate Tempo da 35' a 38' a turno

Turni da 4 Smazzate Tempo da 45' a 48' a turno

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

### Art. 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 al centro del tavolo davanti il tallone.

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 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 azione è più 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 in linea verticale.

I giochi saranno aperti come segue:

Combinazioni di almeno tre carte dello stesso colore che formano una qualsiasi parola di senso compiuto. Le combinazioni possono essere integrate in mancanza di una lettera da una sola matta (Jolly o Pinella). Ogni combinazione non può contenere più di una matta al suo interno.

### ART. 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.



## Art. 8 - RACCOLTA

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte 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.

## ART. 9 – GIOCHI VALIDI

Le aperture dei giochi possono essere effettuate con **COMBINAZIONI** di tre o più carte dello stesso colore che formano una parola di senso compiuto .

### PAROLE CONSENTITE:

- **Aggettivi;**
- **Sostantivi;**
- **Verbi (tutti i modi e tempi);**
- **Avverbi;**
- **Pronomi;**
- **Preposizioni;**
- **Articoli;**
- **Congiunzioni;**
- **Interiezioni.**

### PAROLE NON CONSENTITE:

- **Nomi propri;**
- **Nomi alterati (diminutivi, vezzeggiativi, accrescitivi, peggiorativi);**
- **Parole tronche;**
- **Sigle.**

OGNI GIOCO APERTO PUÒ CONTENERE UNA SOLA "MATTA".

## ART. 10 – TEMPI DI GIOCATA

Ogni giocatore, al proprio turno di gioco ha 5 secondi di tempo per decidere se pescare dal tallone o raccogliere dal monte scarti; dopo aver pescato o raccolto, deve effettuare i propri giochi entro e non oltre i seguenti limiti di tempo:

- Da **1 a 3** carte in mano entro **10 secondi**
- Da **4 a 11** carte in mano entro **25 secondi**
- Con **più di 11** carte in mano entro **40 secondi**

In caso di mancato rispetto del presente articolo, può essere chiamato l'arbitro al tavolo che inviterà il giocatore colpevole a completare il gioco entro 5 secondi e a scartare immediatamente; in caso di ulteriore ritardo, l'arbitro farà scartare immediatamente al



colpevole la carta più alta in suo possesso.

### **ART. 11 – MATTE**

Si definiscono matte i JOLLY e le PINELLE. I Jolly sostituiscono qualsiasi lettera, le Pinelle sostituiscono soltanto le vocali. Le matte possono essere sostituite da una qualsiasi lettera (la Pinella può essere sostituita da una qualsiasi vocale) e ricollocata nella STESSA combinazione formando sempre delle parole di senso compiuto.

### **ART. 12 – COMBINAZIONI**

Insieme di tre o più carte dello stesso colore che formano una parola di senso compiuto.

### **Art. 13 - AGGIUNTA CARTE/LEGAMENTI**

Si possono aggiungere/legare carte alle combinazioni già calate sia all'inizio della parola, sia alla fine, che all'interno, purché, non venga cambiato l'ordine della carte calate precedentemente. (la combinazione/parola deve sempre avere un senso compiuto).

### **ART. 14 – BURRACHI**

Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte che formano una parola di senso compiuto. Possiamo distinguere:

#### **- BURRACO PULITO o PURO**

Quando non contiene alcuna matta. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte di traverso. Ai fini del punteggio vale 200 M.P.

#### **- BURRACO SPORCO o IMPURO**

Quando contiene una matta (Jolly o Pinella). Viene evidenziato mettendo l'ultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 100 M.P.

### **ART. 15 – SCARTO DELLE MATTE**

È possibile scartare una matta in qualsiasi momento del gioco (anche per andare a pozzetto) tranne per la "chiusura" definitiva.

### **ART. 16 – 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. (Non durante la conta dei punti o la mescolatura).

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.



## **ART. 17 – CHIUSURE**

Dopo aver giocato tutte le carte del secondo ventaglio è possibile effettuare la CHIUSURA a condizione che la linea/coppia o giocatore abbia effettuato almeno un burraco. Condizione necessaria è lo scarto obbligatorio dell'ultima carta che non dovrà essere una matta. Ai fini del punteggio vale 100 M.P.

Qualora le carte che costituiscono il tallone si esauriscano (le ultime due carte del tallone non sono giocabili) il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta. Non verrà assegnato il punteggio relativo alla chiusura (100 M.P.).

## **Art. 18 - PUNTEGGI**

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

### **POSITIVI**

- BURRACO PULITO 200 M.P.;
- BURRACO SPORCO 100 M.P.;
- CHIUSURA 100 M.P.;
- Valore intrinseco dei giochi aperti secondo il valore delle carte che li compongono.
- PUNTI BONUS (50 M.P. ogni due carte in più aggiunte al burraco puro).

### **NEGATIVI**

- POZZETTO non preso - **100** M.P.;
- POZZETTO preso e non giocato prima che il proprio compagno ha fatto giocato **100** M.P.;
- POZZETTO preso e non giocato dopo che il proprio compagno abbia giocato (valore delle carte che lo compongono);
- Valore delle carte non giocate (restate in mano).

## **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.



## RANGE DI RIFERIMENTO PRESENTE SUGLI SCORE PERI IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Partite su 2 mani di gioco			
Differenza MP		Victor points	
Da 0	A 40	10	10
Da 45	A 120	11	9
Da 125	A 200	12	8
Da 205	A 300	13	7
Da 305	A 400	14	6
Da 405	A 500	15	5
Da 505	A 620	16	4
Da 625	A 740	17	3
Da 745	A 860	18	2
Da 865	A 1000	19	1
Oltre 1000		20	0

Partite su 3 mani di gioco			
Differenza MP		Victor points	
Da 0	A 50	10	10
Da 55	A 150	11	9
Da 155	A 250	12	8
Da 255	A 350	13	7
Da 355	A 500	14	6
Da 505	A 550	15	5
Da 555	A 650	16	4
Da 805	A 1000	17	3
Da 1005	A 1250	18	2
Da 1255	A 1500	19	1
Oltre 1500		20	0

Partite su 4 mani di gioco			
Differenza MP		Victor points	
Da 0	A 100	10	10
Da 105	A 300	11	9
Da 305	A 500	12	8
Da 505	A 700	13	7
Da 705	A 900	14	6
Da 905	A 1100	15	5
Da 1105	A 1300	16	4
Da 1305	A 1500	17	3
Da 1505	A 1700	18	2
Da 1705	A 2000	19	1
Oltre 2000		20	0

Partite a squadre			
Differenza MP		Victor points	
Da 0	A 150	10	10
Da 155	A 350	11	9
Da 355	A 550	12	8
Da 555	A 800	13	7
Da 805	A 1050	14	6
Da 1055	A 1300	15	5
Da 1305	A 1600	16	4
Da 1605	A 1900	17	3
Da 1905	A 2200	18	2
Da 2205	A 2500	19	1
Oltre 2500		20	0



## **ART. 19 – STALLO**

Per stallo s'intende quella fase di gioco in cui tutti i giocatori rinunciano a far proseguire il gioco e si limitano ad effettuare il cambio carta.

Pertanto, se per 2 giri di gioco consecutivi tutti i giocatori di un tavolo rinunciano a pescare dal tallone e si limitano a raccogliere l'unica carta del monte scarti scartata dall'avversario che lo precede (il così detto "cambio carta"), al termine del secondo giro il giocatore che per primo ha raccolto dal monte scarti, sarà obbligato a pescare dal tallone.

## **Art. 20 - COMPILAZIONE E CONSEGNA SCORE**

La compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha scelto la carta più alta (salvo diverso accordo preso al tavolo).

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

## **ART. 21 – SCORE: VALIDITA' 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 acquisiti (danese o similari), 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.

Durante lo svolgimento dell'ultimo turno di gara non sono ammesse correzioni agli score (pena l'assegnazione di un punteggio stabilito dall'arbitro che non sia di vantaggio per nessuno) a meno che non venga richiesto l'intervento dell'arbitro che effettuerà personalmente la correzione firmando lo score.



Irregolarità

sez. C

## 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.

### PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITÀ

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullato qualora il "tavolo" prende 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.

### ART. 22 – IRREGOLARITA'

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 ammonizioni(1) o con attribuzione di punteggi arbitrari.

È assolutamente vietato dare suggerimenti su come prolungare una combinazione. Se ciò si dovesse verificare alla linea colpevole non sarà consentito formare la parola suggerita. 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.

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



## ART. 23 – 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 PIU' 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 che il suo compagno avrà scartato.

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.22 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. 29).

## ART. 24 – CARTA ESPOSTA

Si definisce tale la carta (o le carte) che estratta dal ventaglio o caduta accidentalmente è vista da almeno uno dei giocatori del tavolo. Anche la carta (o le carte) inequivocabilmente dichiarata in possesso o volutamente fatta vedere è considerata esposta.



Una carta esposta va obbligatoriamente giocata per prima, 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:**

1 Durante la propria fase di gioco:

Deve essere subito giocata altrimenti immediatamente scartata.

2 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.

### **ART. 25 – CARTA/E PENALIZZATA/E**

Si definisce "penalizzata" la carta (o le carte) che giocata impropriamente non consente di formare una parola di senso compiuto senza spostare le carte precedentemente giocate; o la carta/e aggiunta ad una combinazione di colore differente. Tale carta/e dovrà essere scartata/e o conteggiata/e negativamente. È penalizzata anche la carta esposta e non giocabile (art.24).

#### **Tipologia Procedure**

1 CARTA/E LEGATA IMPROPRIAMENTE, compresa la matta, deve essere immediatamente scartata;

1.1 Errore rilevato al momento: la carta/e legata impropriamente deve essere immediatamente scartata ponendo fine al proprio turno di gioco;

1.2 Errore rilevato dopo lo scarto e prima che l'avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco: la carta/e legata impropriamente deve essere posizionata al lato del tavolo ed utilizzata, al termine dei propri giochi, come scarto obbligatorio al turno successivo. Il gioco è da intendersi valido quindi non congelato;

1.3 Errore rilevato nelle fasi successive: il gioco contenente la carta/e legata impropriamente deve essere congelato definitivamente. Si precisa che la carta/e legata



impropriamente non andrà scartata ma conteggiata negativamente alla fine della mano;

## 2. CARTA ESPOSTA (ART, 24)

Una carta (o carte) esposta è da intendersi penalizzata (da scartare) secondo quanto disposto dall'art. 24.

### **ERRORE NON DETERMINABILE IMMEDIATAMENTE**

Qualora vi sia forte dubbio sulla validità della parola formata, l'arbitro ha la facoltà di congelare temporaneamente il gioco per documentarsi anche con l'ausilio di strumenti informatici. Deciderà in un secondo momento se penalizzare il gioco.

Qualora il gioco risulti valido si provvederà immediatamente allo scongelamento. Se nel frattempo la mano è stata chiusa e nel gioco congelato inopportuno vi fosse stata la possibilità (dimostrabile) di far ulteriore gioco (anche un burraco), l'arbitro potrà far integrare il gioco con le carte ancora in mano dalla linea incolpevole.

E' facoltà di ogni giocatore chiedere alla linea avversaria spiegazioni sulle parole formate. Qualora tale spiegazione non fosse del tutto esauriente si può chiedere l'intervento arbitrale. Se tale intervento si protrae per più di due volte senza penalizzazioni la linea incolpevole potrà avanzare richiesta di ammonizione nei confronti degli avversari.

### **ART. 26 – LANCIO**

È ammesso passare 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 direttamente ossia "lanciandola" nello spazio dedicato alla linea per i propri giochi.

Qualora il "passaggio o lancio" della carta/e avviene senza la dichiarazione relativa alla precisa collocazione 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.

### **ART. 27 – 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.

### **ART. 28 – APERTURE ERRATE**

Se un giocatore apre una combinazione errata formando una parola di senso non compiuto, non consentita dal regolamento (es. nome proprio, ecc.) o con evidente errore ortografico, il gioco può essere sanato nei modi seguenti:

- Aggiungendo UNA ED UNA SOLA CARTA (anche la matta) estratta dal ventaglio. Il gioco prosegue regolarmente;
- Togliendo UNA carta dalla combinazione che ne determina l'errore da utilizzare come scarto.

Qualora non fosse possibile sanare come suddetto l'intero gioco è da considerarsi penalizzato, tuttavia, l'arbitro se osservando la combinazione individua a colpo d'occhio all'interno della giocata una parola regolare, (formata con carte consecutive) può decidere di convalidarla penalizzando soltanto le carte in eccesso.

### **ART. 29 – MANCATA PESCA O RACCOLTA**

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

## **PROCEDURE**

### **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.



### **Carta legata**

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 pescare**

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

## **ART. 30 – PESCA RACCOLTA FUORI TURNO**

Se un giocatore pesca o raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo 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 obbligatoria 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 congelati, per le carte legate vedi art. 27), 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 raccolto (come se avesse preso il pozzetto con lo scarto). 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.

### **ART. 31 – FORMAZIONE/APERTURE DI PAROLE UGUALI**

Non è consentito formare/aprire parole uguali.

Se tale ipotesi dovesse verificarsi la seconda combinazione aperta sarà congelata definitivamente e le carte che la compongono verranno conteggiate negativamente.

### **ART. 32 – CHIUSURE**

#### **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 leghi 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 gioco. La carta o le carte che compongono l'ultimo gioco sono considerate "carte penalizzate" (vedi art. 25) e quindi poste al lato del tavolo e scartate secondo norma;

B) la carta che costituisce lo scarto rimane 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) in assenza di burraco.

#### **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 successivo.



## **SENZA SCARTO**

L'ultimo gioco viene riportato in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in possesso.

Se come ultimo gioco è stata legata una sola carta (la carta che avrebbe dovuto costituire lo scarto) sarà ripreso in mano il penultimo gioco e l'ultima carta impropriamente legata sarà utilizzata come scarto. Ovviamente si può chiudere solo al giro successivo.

## **ART. 33 – PUNTEGGI NON CONTEGGIATI**

Se un giocatore, al termine di una smazzata, in fase di computo dei punti, invece di 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 arbitrario.

## **ART. 34 – 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.28) 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**

La carta deve essere resa riconoscibile e non è prevista la possibilità di sanarla, ma dovrà essere scartata dal giocatore che tiene i giochi davanti a se durante il suo turno di gioco.

### **CARTA FANTASMA RINVENUTA INSIEME ALLA CARTA DI SCARTO**

Deve essere riconosciuta e considerata secondo quanto disposto dall'art.24 punto 2.



## Abbandono della gara Ritardi

sez. D

### **ART. 35 – ABBANDONO**

In nessun caso è ammessa la sostituzione del giocatore o della coppia che deve allontanarsi.

#### **ABBANDONO GIUSTIFICATO**

La coppia presente al tavolo vincerà l'incontro con l'attribuzione del punteggio per "riposo" (art.36).

La coppia che ha abbandonato avrà l'incontro perso con l'attribuzione del punteggio per "riposo" previsto dall'art. 36: 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" (es.: litigio, contestazione, ecc.) il giocatore o la coppia colpevole viene deferito alla Giustizia Sportiva.

Alla coppia innocente è attribuito un punteggio per "riposo" - vedi art.36 - 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 35, DEVONO ESSERE COMUNICATE DALLA DIREZIONE DI GARA PRIMA DELL'INIZIO DEL TORNEO.

### **ART. 36 - RITARDO**

#### **TAVOLO INCOMPLETO – RIPOSO**

##### **RITARDO ALLA PRESENTAZIONE DEL TORNEO**

Se le iscrizioni sono già state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché il torneo è in corso) e il numero dei tavoli risulta completo, non è possibile aggiungere coppie, tantomeno una coppia singola tale da formare un "tavolo incompleto".

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 2 minuti dal via dell'arbitro incorrerà in una "ammonizione".

Per ritardi superiori ai 2 minuti vengono applicate le seguenti PENALITA':

#### **da 2,01 a 5 minuti:**

la coppia o squadra ritardataria inizierà da -100 M.P.

#### **dopo i 5 minuti:**

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

**14 V.P. e 355 M.P. nei turni da 2 mani;**

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

**12 V.P. e 355 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 conseguirà un "PUNTEGGIO PER RIPOSO" di:

**6 V.P. e -355 M.P. nei turni da 2 mani;**

**6 V.P. e -305 M.P. nei turni da 3 mani;**

**8 V.P. e -355 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.35).

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 la penultima, terzultima ecc. ecc.).



## Reclami

sez. E

### **ART. 37 - RECLAMI**

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

### **ART. 38 - 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

sez. **F**

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 alla Giustizia Sportiva ogni comportamento contrario all'etica del gioco.
- 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.



## Comportamento dei giocatori

sez. G

### 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 DELLA SEZIONE "G" 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.



## Indice Analitico

<b>Art. 1</b>	<b>Mazzo di carte</b>	<b>Pag. 8</b>
<b>Art. 2</b>	<b>Tavoli</b>	<b>Pag. 8</b>
<b>Art. 3</b>	<b>Preparazione svolgimento</b>	<b>Pag. 9</b>
<b>Art. 4</b>	<b>Mescolatura distribuzione</b>	<b>Pag. 9</b>
<b>Art. 5</b>	<b>Tempi di gioco</b>	<b>Pag. 11</b>
<b>Art. 6</b>	<b>Procedura</b>	<b>Pag. 12</b>
<b>Art. 7</b>	<b>Pesca</b>	<b>Pag. 12</b>
<b>Art. 8</b>	<b>Raccolta</b>	<b>Pag. 13</b>
<b>Art. 9</b>	<b>Giochi validi</b>	<b>Pag. 13</b>
<b>Art. 10</b>	<b>Tempi di giocata</b>	<b>Pag. 13</b>
<b>Art. 11</b>	<b>Matte</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>Art. 12</b>	<b>Combinazioni</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>Art. 13</b>	<b>Aggiunta carte/legamenti</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>Art. 14</b>	<b>Burrachi</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>Art. 15</b>	<b>Scarto delle matte</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>Art. 16</b>	<b>Time out</b>	<b>Pag. 14</b>
<b>Art. 17</b>	<b>Chiusure</b>	<b>Pag. 15</b>
<b>Art. 18</b>	<b>Punteggi</b>	<b>Pag. 15</b>
<b>Art. 19</b>	<b>Stallo</b>	<b>Pag. 17</b>



<b>Art. 20</b>	<b>Compilazione e consegna score</b>	<b>Pag. 17</b>
<b>Art. 21</b>	<b>Score: validità correzioni</b>	<b>Pag. 17</b>
<b>Art. 22</b>	<b>Irregolarità</b>	<b>Pag. 18</b>
<b>Art. 23</b>	<b>Pozzetti</b>	<b>Pag. 19</b>
<b>Art. 24</b>	<b>Carta esposta</b>	<b>Pag. 19</b>
<b>Art. 25</b>	<b>Carta/e penalizzata/e</b>	<b>Pag. 20</b>
<b>Art. 26</b>	<b>Lancio</b>	<b>Pag. 21</b>
<b>Art. 27</b>	<b>Carte mancanti o eccedenti</b>	<b>Pag. 21</b>
<b>Art. 28</b>	<b>Aperture errate</b>	<b>Pag. 22</b>
<b>Art. 29</b>	<b>Mancata pesca o raccolta</b>	<b>Pag. 22</b>
<b>Art. 30</b>	<b>Pesca raccolta fuori turno</b>	<b>Pag. 23</b>
<b>Art. 31</b>	<b>Formazione/aperture di combinazioni uguali</b>	<b>Pag. 24</b>
<b>Art. 32</b>	<b>Chiusure</b>	<b>Pag. 24</b>
<b>Art. 33</b>	<b>Punteggi non conteggiati</b>	<b>Pag. 25</b>
<b>Art. 34</b>	<b>Carta fantasma</b>	<b>Pag. 25</b>
<b>Art. 35</b>	<b>Abbandono</b>	<b>Pag. 26</b>
<b>Art. 36</b>	<b>Ritardo</b>	<b>Pag. 26</b>
<b>Art. 37</b>	<b>Reclami</b>	<b>Pag. 28</b>
<b>Art. 38</b>	<b>Tempi</b>	<b>Pag. 28</b>



Reg. SIAE n° 2010005484 - Autore: Mauro Parrino

Il presente Codice è stato predisposto da: **A.S.D. Blue And Red**  
Sede sportiva: via Bers. Urso, 18 – 92026 FAVARA (AG)