

BURRACO



Anno 2020

Regolamento e Codice di gara

Basic



UISP

Settore BURRACO PAROLE BASIC



REGOLAMENTO E CODICE DI GARA

LO SCOPO DEL CODICE DI GARA

Il Codice di gara 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, ispirandosi e perseguendo i principi di lealtà e sportività che caratterizzano le competizioni sportive.

REGOLE GENERALI

L'Arbitro deve considerare sempre l'essenza e lo spirito del gioco, evitando di applicare penalità non previste dal Regolamento e dal Codice di gara.

Si raccomanda di adottare sempre l'unica regola che non è mai riportata in nessun regolamento:

- regola del BUONSENSO



IL GIOCO DEL BURRACO PAROLE BASIC

Origini, evoluzione ed obiettivi

L'etimologia del nome "burraco" proviene dal portoghese buraco che significa "setaccio", ed è esattamente l'azione di filtro che si fa trattenendo le carte utili ad aprire giochi e scartando le altre che non servono.

Per giocare a «Burraco Parole Basic» occorre un mazzo di carte speciale formato da 68 carte così costituite:

- 32 consonanti (2 lettere per ognuna delle 16 presenti nell'alfabeto italiano);
- 20 vocali (4 lettere per ognuna delle 5 vocali);
- 10 lettere straniere (2 lettere per ognuna delle 5 lettere straniere J, K, X, Y, W);
- 4 pinelle (matta che può essere impiegata al posto di una qualsiasi vocale);
- 2 jolly (matta che può essere impiegata al posto di una qualsiasi lettera).



Scopo del gioco è quello di 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 soluzioni mentali possibili.

Il nostro intendimento è quello di proporre il gioco del burraco parole in modo che sia visto anche come un elemento di formazione dell'individuo volto a perseguire uno scopo educativo e culturale, soprattutto ai più giovani.



INDICE GENERALE

PRIMO CAPITOLO – IL GIOCO DEL BURRACO PAROLE BASIC

Articoli		Pagina
	DEFINIZIONI	7
1	MODALITÀ DI GIOCO	12
1.1	Scopo del gioco	13
1.2	Mazzo di carte	14

SECONDO CAPITOLO – VERIFICHE E PROCEDURE

Articoli		Pagina
2	LA DIREZIONE DI GARA	16
2.1	Riconoscimento e iscrizione atleti	16
2.2	Assegnazione del numero di tavolo	16
2.3	Cronometrare il tempo di gara	17
2.4	Distribuzione degli score	17
2.5	Controllo degli score e pubblicazione delle classifiche	17

TERZO CAPITOLO – PREPARAZIONE AL GIOCO

Articoli		Pagina
3	TEMPO DI GIOCO E INDICAZIONE PUNTEGGI	18
	Calcolo dei punteggi in base alla tabella in uso	19
3.1	Formazione tavoli	20
3.2	Assegnazione del numero del tavolo di gioco	20
3.3	Assegnazione del posto al tavolo di gioco	20
3.4	Distribuzione carte	21



QUARTO CAPITOLO – SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Articoli		Pagina
4	PESCA O RACCOLTA	22
4.1	Apertura dei giochi	22
4.2	Il monte scarti	23
4.3	Fine del turno di gioco di un giocatore	23
4.4	Impiego delle matte (jolly e pinelle)	24
5	PUNTEGGIO DEL GIOCO DEL BURRACO PAROLE BASIC	25
6	RIEPILOGO	27
6.1	Assegnazione dei punti partita e del premio	28
7	TIME OUT	29

QUINTO CAPITOLO – INFRAZIONI E SANATORIE

Articoli		Pagina
8	RESPONSABILITÀ OGGETTIVA DEI GIOCATORI	30
9	CONDOTTA DI GIOCO E PENALITÀ	30
9.1	Procedura durante o dopo un'irregolarità di gioco	30
9.2	Perdita al diritto dell'assegnazione di una penalità	30
10	IRREGOLARITÀ E PROVVEDIMENTI	31
10.1	Apertura di una combinazione con più di una matta	31
10.2	Apertura di un gioco errato	31
10.3	Carta/e eccedente/i calata/e in o combinazione	31
10.4	Carta fantasma	32
10.5	Carta/e giocata/e impropriamente	32
10.6	Carte mancanti o eccedenti nel mazzo di carte	32
10.7	Carta muta	32
10.8	Carta/e penalizzata/e	33
10.9	Carta rinvenuta lontano dalla zona di gioco	33
10.10	Carta/e sanabile/i	33



Articoli		Pagina
10.11	Giochi congelati	34
10.12	Giochi congelati temporaneamente	34
10.13	Mancata pesca	34
10.14	Pesca o raccolta fuori turno	35
10.15	Punti non conteggiati a fine smazzata	35
10.16	Raccolta dal monte scarti	36
10.17	Scarto multiplo accidentale	36
10.18	Suggerimenti	36
11	INVALIDAZIONE DELLA CHIUSURA	37
11.1	Chiusura non valida per assenza di carta da scarto	37
11.2	Chiusura non valida per aver commesso un'infrazione	37
11.3	Chiusura non valida per l'esecuzione di giochi errati o scarto multiplo	37
11.4	Chiusura non valida per mancanza di burraco	37
11.5	Chiusura non valida per mancanza di gioco da parte di tutti	38
11.6	Chiusura non valida per mancata pesca o raccolta	38
11.7	Chiusura non valida per scarto di una matta	38

SESTO CAPITOLO – CONCLUSIONE GIOCO

Articoli		Pagina
12	SCORE DI GIOCO	39
12.1	Compilazione e consegna dello score	39
12.2	Validità degli score e correzioni	39



SETTIMO CAPITOLO – DISCIPLINA E GIUSTIZIA SPORTIVA

Articoli		Pagina
13	RITARDO AD UNA GARA	41
13.1	Ritardo entro 3 minuti	41
13.2	Ritardo tra i 3 e i 5 minuti	41
13.3	Ritardo oltre i 5 minuti	41
13.4	Abbandono o allontanamento da una gara	42
14	SANZIONI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI	43
14.1	Il Direttore di gara	43
14.2	Referto arbitrale	43
14.3	Provvedimento disciplinare	44
14.4	Sanzioni arbitrali	44
14.5	Richiamo ufficiale	45
15	CODICE ETICO DEI PARTECIPANTI AL GIOCO	45



Definizioni

Abbandono di una gara	Allontanamento di un giocatore prima della fine del tempo di una partita.
Angolista	Persona che assiste ad una partita di burraco parole Basic, nei pressi del tavolo.
Aprire i giochi	Esporre sul tavolo le proprie carte in "sequenze" o "combinazioni".
Arbitro	Dirigente Tecnico abilitato a dirigere gare di burraco parole ed iscritto nell'apposito albo.
Assegnazione del posto al tavolo di gioco	Indicazioni del posto al tavolo che il giocatore dovrà occupare.
Avversario	Un giocatore della linea di gioco opposta.
Base	La somma dei punti derivante dai burrachi e dalla chiusura.
burraco pulito	Sette o più carte uguali in combinazione, oppure dello stesso seme ordinate in .
burraco sporco	E' costituito da una combinazione di 6 carte più una matta, oppure da una di 7 o più carte in cui non vi è mai una consecutività di 7 carte perché intermezzata da una matta.
Carta eccedente o mancante	Si definisce eccedente o mancante quella carta che determina l'errore ortografico o grammaticale di una parola di senso compiuto
Carta fantasma	Si definisce tale la carta eccedente rinvenuta in una apertura di gioco.
Carta giocata	Carta lasciata dalla mano del giocatore durante il suo tempo di gioco.
Carta giocata impropriamente	È la carta giocata (lasciata dalle mani) su un gioco che non la può ospitare.



Carta muta	Si definisce tale la carta che viene lanciata al compagno di gioco senza specificargli la collocazione precisa.
Carta penalizzata	Si definisce "penalizzata" la carta che non può essere giocata nuovamente dal colpevole e che va scartata.
Carta rinvenuta lontano dalla zona di gioco	Carta trovata lontano dalla zona di gioco (es. per terra).
Carta sanabile	Carta da rigiocare nell'immediato tempo utile di gioco del colpevole.
Cartaro	Colui che provvede a mescolare e distribuire le carte
Chiudere il gioco - Chiusura	Esaurire tutte le carte del ventaglio scartando l'ultima carta rimasta in mano, dopo che almeno un componente della stessa linea di gioco abbia preso il pozzo ed abbia fatto un burraco parole.
Combinazione	3 o più carte che compongono una parola di senso compiuto.
Compagno di gioco (Socio)	Giocatore con il quale si compone la coppia o la squadra
Congelamento temporaneo	Invalidare per un giro uno o più giochi effettuati irregolarmente.
Congelamento definitivo	Invalidare tutti i giochi effettuati irregolarmente sino alla fine della smazzata di gioco.
Direzione di gara	Staff che organizza e dirige una gara di burraco parole parole
Distribuzione delle carte	Dare a tutti i giocatori lo stesso numero di carte prima di iniziare a giocare.
Espulsione	Provvedimento disciplinare comminato dall'Arbitro o da un componente della giustizia sportiva ad un giocatore.
Fare gioco	Compiere qualunque azione durante il proprio tempo di gioco.
Formazione dei tavoli	Assegnare il numero del tavolo ad ogni giocatore.



Indicazioni di gioco	Specificare al proprio compagno di gioco dove collocare le carte che gli vengono passate o lanciate.
Irregolarità	Infrazione alle norme del codice.
Lancio	Azione del giocatore che lancia le carte al compagno per legarle o aprire nuovi giochi.
Legare	Aggiungere una o più carte a giochi aperti.
Linea	E' l'asse di gioco immaginaria, che vede due o più giocatori di fronte.
Mancata pesca o raccolta	Quando un giocatore al proprio turno di gioco, inizia a giocare senza aver pescato dal tallone o raccolto dal monte scarti.
Matta	Sono dette matte sia i jolly che i 2 "pinelle".
Mazziere	Il giocatore che mescola e distribuisce le carte.
Mazzo di carte	Le 116 carte composte da consonanti, vocali, jolly e pinelle.
Monte degli scarti	Insieme di carte scoperte composto dalla prima carta girata dal cartaro o mazziere ad inizio gioco e dagli scarti successivi.
Partita	Insieme di turni di gioco composti da più smazzate.
Penalità	Sanzione inflitta a chi trasgredisce le regole.
Pinella	Carta speciale che sostituisce qualsiasi vocale
Pescare	Prendere la prima carta coperta sul tallone.
Provvedimento disciplinare	Atto procedurale regolato e sancito dai regolamenti.
Punteggio arbitrale	E' un punteggio tecnico attribuito dall'arbitro.



Punti	Punteggio acquisito (alla fine di ogni smazzata), sommando i punti base ed il valore delle carte di tutti i giochi aperti regolarmente.
Raccogliere	Prendere le carte dal monte degli scarti.
Referto arbitrale	Documento redatto dall'Arbitro al termine di ogni manifestazione
Responsabilità oggettiva dei giocatori	E' il comportamento attraverso il quale ogni giocatore è obbligato a controllare l'esattezza dei giochi effettuati dagli altri giocatori e a denunciare prontamente all'arbitro eventuali irregolarità riscontrate.
Richiamo ufficiale	Sanzione verbale rivolta dall'arbitro al giocatore colpevole di aver commesso un'infrazione.
Ritardo ad una gara	Presentarsi al tavolo da gioco dopo il fischio di inizio dell'arbitro.
Sanzione arbitrale	Notifica di un provvedimento arbitrale nei confronti di un giocatore che ha trasgredito le regole di gioco.
Scartare secondo norma	Scartare dalla carta di valore più alto a quello più basso e secondo l'ordine indipendentemente dal colore.
Scarto	Carta lasciata completamente poggiata sul monte scarti dal giocatore che ha concluso il proprio turno di gioco.
Scarto multiplo accidentale	Scarto contemporaneo di due o più carte
Score	Tabella utilizzata per trascrivere i punteggi acquisiti.
Sessione	Insieme dei turni di gara giocati consecutivamente.
Smazzare	E' la distribuzione delle carte e la formazione dei pozzetti
Smazzata	L'insieme delle giocate fatte dai giocatori sino a quando uno di essi non chiude, oppure scade il tempo di gioco, oppure terminano le carte del tallone (meno le ultime due).



Suggerimento	Azione non consentita con la quale si influenza la giocata del proprio socio per trarne vantaggio.
Tagliare il mazzo	Azione obbligatoria del giocatore alla destra del mazziere (cartaro) che dividendo il mazzo in due, lascia carte sufficienti per la distribuzione e per la composizione dei pozzetti.
Tallone	L'insieme delle carte rimanenti dopo la distribuzione e la composizione dei pozzi, poste coperte al centro del tavolo a disposizione dei giocatori che vorranno pescare.
Tempo di gioco	Minuti prestabiliti dalla direzione di gara per effettuare un turno di gioco.
Tavolo incompleto	È il tavolo occupato da una sola coppia, che si può definire anche tavolo zoppo.
Time-Out	Supplemento di tempo di gioco concesso dopo il fischio dell'arbitro, con il quale è stato indicato lo scadere del tempo del turno di gioco.
Turno	Parte di 1 sessione di gioco, composta da una o più smazzate.
Ultimo gioco effettuato	Si intende l'ultima carta legata o l'insieme delle carte che costituiscono la combinazione aperta per ultima.
Valore carta	Indica il valore in punti della singola carta.
Ventaglio	Insieme delle carte in mano a ciascun giocatore.
Zona di gioco	E' lo spazio in cui disputano una partita, almeno due linee di gioco opposte.



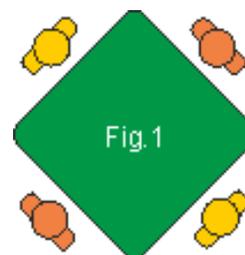
ART. 1

MODALITA' DI GIOCO

Il Burraco Parole Basic si gioca in modo:

- a) **amatoriale**;
- b) **non agonistico-sportivo**, con la partecipazione degli atleti a manifestazioni sportive;

si gioca da 2 a 5 giocatori individualmente, ma il più diffuso è il gioco di coppia dove si affrontano 4 giocatori 2 contro 2 (in questo caso i giocatori compagni di squadra si siederanno l'uno di fronte all'altro V. fig. 1);



si può giocare sia a partite singole che a torneo:

- a) le partite amatoriali terminano quando un giocatore (o linea di gioco) ha raggiunto il punteggio precedentemente stabilito (solitamente al raggiungimento di 1005 Punti Partita);
- b) le partite a torneo sono caratterizzate dalla partecipazione di molti giocatori su tavoli diversi che concorrono contemporaneamente alla vittoria del torneo; le modalità di gioco sono stabilite dal regolamento ed etica del gioco del burraco parole Basic, dal codice di gara, da un regolamento interno (del torneo, della manifestazione o di un campionato) e da regole stabilite anche dalla direzione di gara che non siano in contrasto con il regolamento ed il codice di gara del burraco parole; la tipologia di torneo viene prestabilita dalla direzione di gara e può essere giocato a carte uguali oppure no e può essere singolo, a coppia, a squadre.

Le fasi che disciplinano la tipologia di gioco di un torneo sono:

- 1) le sessioni di gioco (es. 3 sessioni);
- 2) Il numero dei turni di gioco, suddivisi nelle sessioni (es. 9 turni suddivisi in 3 sessioni) con indicazione della durata del tempo di gioco;
- 3) Il numero delle smazzate che compongono un turno di gioco (es. 4 smazzate);
- 4) Il tempo di giocata di ogni singolo giocatore in un giro di gioco;
- 5) l'intervallo di tempo che intercorre tra le sessioni e i turni di gioco.



Fare burraco e chiudere

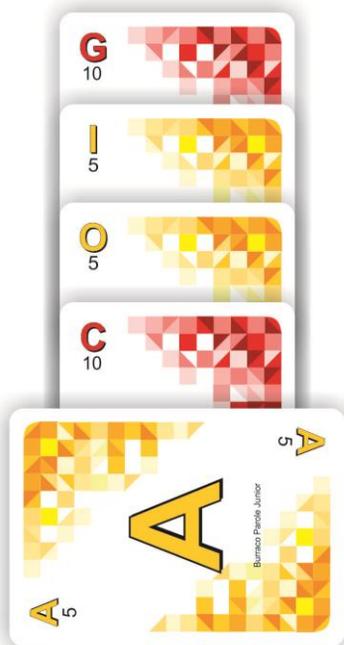
1. Primo obiettivo del gioco è fare il **burraco**, che consiste nel formare una combinazione verticale di almeno 5 o più carte, parzialmente sovrapposte per farne vedere chiaramente le lettere.

Pertanto, si definisce “**burraco**” un insieme di almeno **cinque** lettere che formano una parola di senso compiuto.

I burrachi sono di due tipi:

- **burraco pulito o puro**: è composto da cinque o più carte calate in combinazione senza nessuna matta **Fig.1**
- **burraco sporco o impuro** è costituito da:
 - una combinazione di minimo 4 carte più una matta **Fig.2**

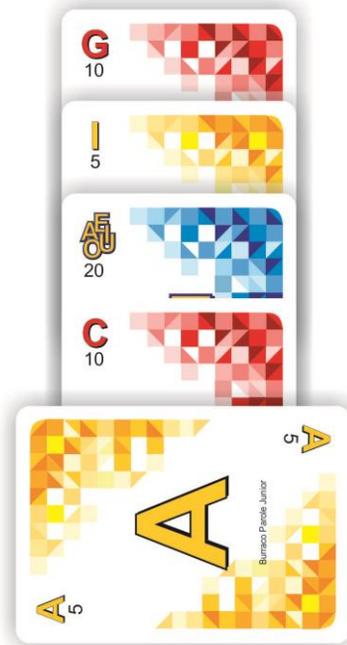
Burraco Pulito



100 Punti

Fig. 1

Burraco Sporco



50 Punti

Fig. 2



L'ordine dei primi due obiettivi può essere anche invertito.

2. Secondo obiettivo è chiudere, ed è realizzabile solo dopo che uno dei componenti della stessa linea di gioco ha fatto burraco ed ha giocato tutte le carte, scartando l'ultima carta rimasta in mano (che non sia pinella o jolly).

Se nessun giocatore riesce a chiudere, il gioco termina quando sul tallone restano le ultime 2 carte ed i 50 punti di premio chiusura non verranno assegnati a nessuno e saranno conteggiati soltanto i punti positivi e negativi del momento.

Un giocatore non può chiudere al primo giro di una smazzata, perché in base al principio di "equità sportiva" a tutti deve essere data la possibilità di giocare una volta (es. - ipotizzando che "Nord" sia il cartaro di una smazzata, il primo a poter chiudere potrà essere "Est" solo dopo che "Nord" avrà giocato).

ART. 1.2

Mazzo di carte

Per giocare a Burraco Parole Basic occorre un mazzo composto da 68 carte così formate:

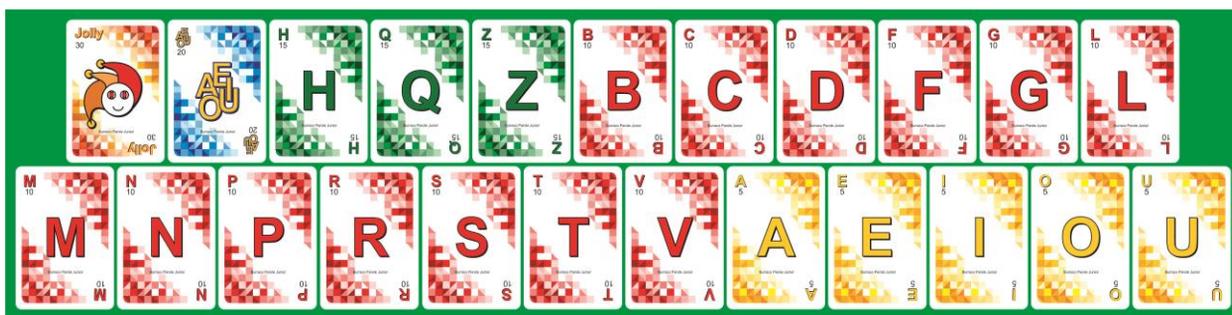
- 32 consonanti (2 lettere per ognuna delle 16 consonanti che formano l'alfabeto italiano);
- 20 vocali (4 lettere per ognuna delle 5 vocali);
- 10 lettere straniere (2 lettere per ognuna delle 5 lettere straniere J K W X Y);
- 4 pinelle (matta che può essere impiegata al posto di una qualsiasi vocale);
- 2 Jolliy (matta che può essere impiegata al posto di una qualsiasi lettera).

Il valore delle carte in ordine decrescente è il seguente:



Il Jolly vale 30 punti;
La pinella vale 20 punti;
Le carte di colore verde valgono 15 punti;
Le carte di colore rosso valgono 10 punti;
Le carte di colore giallo valgono 5 punti.

Per giocare nella lingua italiana bisogna togliere dal mazzo le 10 lettere straniere (2 per ognuna delle seguenti lettere: J, K, W, X, Y); il mazzo restante sarà composto da 58 carte.
Il valore delle carte in ordine decrescente è il seguente:



Per giocare in una delle lingue straniere utilizzare tutte le lettere in uso nell'alfabeto della lingua scelta.

Prima dell'inizio di gioco, i giocatori sono obbligati a controllare il mazzo di carte e, in caso di difformità, far provvedere al ripristino.



ART. 2

LA DIREZIONE DI GARA

La Direzione di Gara può essere costituita da uno o più componenti:

- Direttore di gara;
- Giudice di lingua;
- Giudice di gara o Arbitro;
- Giudice di calcolo (operatore informatico);
- Istruttore di burraco parole.

Alla Direzione di gara è data piena facoltà decisionale; essa può adottare i provvedimenti più opportuni per garantire il corretto svolgimento della gara; tali provvedimenti potranno essere contestati dagli atleti, solo al termine della manifestazione.

Essa provvede:

ART. 2.1

Riconoscimento e iscrizioni atleti

In orari prestabiliti, dopo aver verificato l'identità e l'idoneità di ogni atleta alla partecipazione della manifestazione, provvede all'iscrizione dello stesso;

ART. 2.2

Assegnazione del numero di tavolo

Per il primo turno di gioco, assegna un numero di tavolo a ciascun atleta attraverso il "sistema casuale" che verrà stabilito dal programma di gestione in uso all'operatore informatico per lo svolgimento della gara, o altro mezzo ritenuto idoneo; la direzione di gara, prima dell'inizio di ogni turno, dovrà esporre in sala l'elenco dei tavoli con i nominativi degli atleti assegnati ad ognuno di essi e potrà anche chiamare (facendo uso di un diffusore acustico) i nominativi degli atleti ed il relativo numero di tavolo ad essi assegnato.



ART. 2.3**Cronometrare il tempo di gara**

La direzione di gara è l'unica preposta a cronometrare il tempo dei turni di gioco, indicando con un segnale acustico (fischietto o a voce) l'inizio e la fine del tempo del turno di gioco e l'eventuale inizio del time out.

ART. 2.4**A distribuire gli score**

La direzione di gara distribuisce su ogni tavolo lo score sul quale potrebbe essere stata già indicata ogni informazione utile.

ART. 2.5**A controllare score e pubblicare classifiche**

la direzione di gara al termine di ogni turno di gioco:

- controlla gli score di ogni singolo tavolo, verificandone l'esattezza di tutti i dati inseriti, dei punteggi trascritti ed eventualmente dopo aver apportato le dovute correzioni, ne da comunicazione ufficiale in sala;
- verifica che eventuali correzioni apportate sullo score siano state convalidate con l'apposizione della firma dell'arbitro;
- dopo aver inserito ed aggiornato alcuni dati riportati sugli score nell'applicativo in uso per la gestione tornei, attribuisce il numero del tavolo per i turni di gioco successivi e stila classifiche provvisorie e definitiva assegnando, ove previsto, anche i premi ai vincitori.



La direzione di gara prima di iniziare una manifestazione indicherà ai partecipanti:

- il numero dei turni di gioco;
- il numero delle smazzate che saranno effettuate in ogni turno di gioco;
- il tempo di gioco di ogni turno;

il tempo di gioco potrà variare, a discrezione della direzione di gara, tra un minimo e massimo secondo quanto è indicato nella tabella sottostante:

TURNI	TEMPO MASSIMO
3 SMAZZATE	DA 25 A 32 MINUTI
4 SMAZZATE	DA 32 A 40 MINUTI

Al termine di ogni turno di gioco, ai giocatori verrà assegnato il punteggio acquisito, che potrà essere calcolato secondo i criteri indicati dalla Direzione prima della manifestazione, oppure secondo l'applicazione dei valori riportati sulle tabelle già prestampate sugli score; le tabelle in uso sono quelle sotto riportate e variano a seconda del numero di smazzate che devono essere effettuate durante il turno di gioco:

segue diagramma pagina successiva



TABELLE DI RIFERIMENTO PRESTAMPATE SULLO SCORE

SCORE TORNEO BURRACO PAROLE BASIC			
Tavolo n°		Turno	
Coppia Fissa		Coppia Mobile	
Base	+	+	
Punti	=	=	
Totale	+	+	
Base	+	+	
Punti	=	=	
Totale	+	+	
Base	+	+	
Punti	=	=	
Totale	+	+	
Punti	+	+	
Base	=	=	
Totale			

Tabella Victory Point		
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	

Effettuare il calcolo nella colonna della coppia vincente		
Calcoli	Riportare il totale dei punti partita	Riportare il totale dei punti partita
Totale coppia	-	-
Totale coppia	=	=
Differenza		
V.P.		

Burraco Puro = 100 Punti - Burraco Sporco = 50 Punti - Chiusura = 50 Punti

Modello di score

Tabella Victory Point Burraco Parole Basic	
M.P.	V.P.
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

Tabella presente sullo score

Calcolo del punteggio in base alla tabella in uso

Al termine della smazzata, ogni linea di gioco conta i punti realizzati e li trascrive nelle apposite colonne dello score;

al termine del turno di gioco si fa la somma dei punteggi ottenuti in tutte le smazzate per determinare i Punti Partita (P.P.) totalizzati da ogni linea di gioco;

la differenza dei Punti Partita tra le due linee di gioco genera il Match Point (M.P.);

il M.P. ottenuto da origine ai Victory Points (V.P.) riportati nella casella corrispondente, che saranno attribuiti ad entrambe le linee di gioco.

N.B. – I PUNTEGGI EVIDENZIATI CON SFONDO GIALLO SONO QUELLI CHE POTREBBERO ESSERE ATTRIBUITI, A DISCREZIONE DELL'ARBITRO, IN CASO DI RITARDO, ABBANDONO O ALLONTANAMENTO DI UNO O PIU' GIOCATORI.



ART. 3.1

Formazione tavoli

A seconda del tipo di manifestazione possono essere formati tavoli composti da 2 linee di gioco (ognuna composta da 1 a più giocatori).

qualora l'ultimo tavolo fosse incompleto denominato in gergo "tavolo zoppo", la direzione di gara ha facoltà di :

- inserire 1 robot (componente lo staff che non sia un dirigente tecnico impiegato nella stessa manifestazione) o un giocatore di fiducia che non partecipa ufficialmente alla manifestazione;
- attribuire alla linea di giocatori che riposa un punteggio tecnico secondo le tabelle in uso, assegnando loro 355 Match Point

ART. 3.2

Assegnazione numero del tavolo da gioco

L'assegnazione del numero del tavolo, al primo turno di gioco avverrà in maniera casuale (random);

delle 2 linee di gioco una sarà fissa (seduta sempre allo stesso tavolo) e l'altra «mobile»;

La coppia mobile ad ogni turno di gioco si sposterà al tavolo successivo a quello dove ha giocato.

ART. 3.3

Assegnazione del posto al tavolo di gioco

E' obbligatorio da parte dei giocatori, prima di ogni turno di gioco, contare, controllare il mazzo di carte e, in caso di difformità, far provvedere al ripristino;

l'assegnazione del posto al tavolo da gioco può avvenire nel seguente modo:

dopo aver steso a ventaglio il mazzo di carte, ogni giocatore scopre una carta; colui che estrae la carta di maggior valore, secondo quanto riportato nella tabella sottostante, ha diritto alla compilazione dello score, a scegliere la linea e la posizione al tavolo e ad essere servito dal giocatore della linea avversaria che ha estratto la carta più bassa.

Jolly 30	AFU 25	H 20	Q 15	J 10	K 5	W 0	X -5	Y -10	Z -15
B 10	C 10	D 10	F 10	G 10	L 10	M 10	N 10	P 10	R 10
S 10	T 10	V 10	A 10	E 10	I 10	O 10	U 10		

Valore delle carte in ordine decrescente dalla più alta alla più bassa. (da sinistra a destra, dall'alto in basso).



Il cartaro ha il compito di verificare l'integrità e l'esattezza del numero delle carte e prima di mescolarle e distribuirle **ha l'obbligo** di chiedere al giocatore che lo precede se vuole mischiare, lasciando a lui facoltà di scelta;

Subito dopo inizia la distribuzione di 7 (sette) carte alternandole ai giocatori una per volta in senso orario, prendendole dalla parte superiore del mazzo;

prima dell'inizio del gioco le carte rimaste vengono messe al centro del tavolo, formando il cosiddetto "tallone", dal quale dopo l'avvio di gioco, viene scoperta la prima carta che andrà a formare il monte scarti.

Se durante la distribuzione, si scopre una carta (fatta eccezione per la prima carta che forma il monte scarti), tutta l'operazione (mescolatura, taglio del mazzo) deve essere ripetuta.

Se la distribuzione delle carte avviene in modo errato (es. in senso antiorario o in quantità diversa dalla prescritta) e l'errore viene rilevato prima dell'inizio del gioco, si ripete l'intera operazione, mentre a gioco iniziato (inteso per tale quando il primo giocatore ha pescato dal tallone o ha raccolto dal monte scarti) qualsiasi irregolarità riscontrata nella distribuzione non potrà essere sanata e si porterà a termine la smazzata omologandone i punteggi.

I giocatori hanno l'obbligo di contare le carte per verificarne l'esattezza:

- all'inizio di ogni turno di gioco accertandosi che **siano 58 secondo l'alfabeto della lingua italiana e fino a 68 secondo gli alfabeti di altre lingue straniere;**
- prima dell'inizio di ogni smazzata di gioco accertandosi che siano 7 quelle ricevute dal cartaro;

Al via dell'arbitro il cartaro scoprirà la prima carta del tallone ed il turno di gioco avrà inizio solo dopo che il giocatore di turno avrà pescato dal tallone o raccolto l'unica carta del monte scarti.

Se durante lo svolgimento del gioco, vengono rinvenute una o più carte scoperte all'interno del tallone, sarà chiamato l'arbitro che, in forma celata, riposiziona coperta/e la/e carta/e esposta/e all'interno del tallone in un punto a sua scelta e facendo riprendere il gioco regolarmente.



ART. 4

PESCA O RACCOLTA

Ogni giocatore al proprio turno di gioco può decidere se pescare la prima carta del tallone, oppure raccogliere tutto il "monte degli scarti" (che può essere formato da 1 o più carte); successivamente è possibile aprire delle "combinazioni" (tre o più carte) e/o "poggiare" delle carte sui propri giochi aperti precedentemente e scartare.

ART. 4.1

Apertura dei giochi

Ogni giocatore al proprio turno di gioco può aprire dei giochi poggiando sul tavolo un minimo di 3 carte formando parole di senso compiuto (fig.1).

Il Jolly può essere impiegato al posto di una qualsiasi carta, mentre la pinella può essere impiegata al posto di una vocale.

Ogni gioco può contenere al suo interno una sola matta (jolly o pinella).

È consentito formare:

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

Non è consentito formare:

- Nomi propri;
- Parole tronche;
- Sigle;
- Nomi alterati (diminutivi, accrescitivi, vezzeggiativi, peggiorativi) a meno che la parola non cambi il significato dell'oggetto a cui fa riferimento.

Es.:

Busta (sostantivo femminile) – **Bustina** (copricapo militare).

Nell'esempio riportato la parola «bustina» oltre ad assumere il significato di piccola busta assume anche un altro significato.

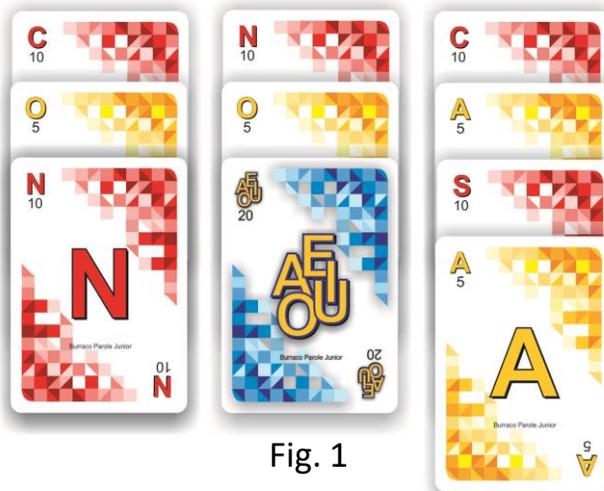


Fig. 1



Ai giochi aperti precedentemente è possibile aggiungere nuove carte a patto che la nuova parola che si va a formare abbia sempre un senso compiuto (fig.2).

Le matte presenti sui giochi già aperti possono essere rimpiazzate da una o più lettere a condizione che la matta sostituita venga utilizzata all'interno della stessa combinazione formando sempre parole di senso compiuto (v. art. 4.7).

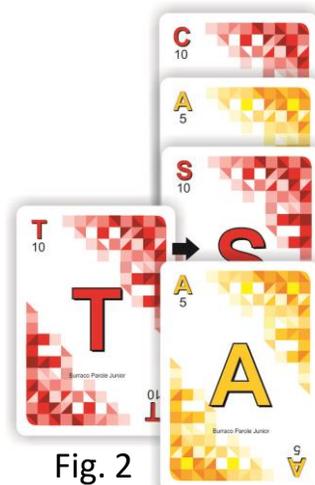


Fig. 2

ART. 4.2 Il monte scarti

Il monte scarti è composto dall'accumulo delle carte (1 o più carte) scartate da ogni giocatore al termine del proprio tempo di gioco;

esso rimane a disposizione di qualsiasi giocatore che nel proprio tempo di gioco decide di raccogliarlo per intero senza lasciare nessuna carta a terra e che, dopo aver eseguito i propri giochi, scarta una carta che va a formare nuovamente il monte scarti.

E' possibile raccogliere ed attaccare ai propri giochi, l'unica carta presente sul monte scarti, per chiudere. Se si raccoglie un monte degli scarti composto da una sola carta, non è possibile scartarla nello stesso tempo di gioco, a meno che non si possenga anche un'altra carta uguale (doppione) che verrà mostrata su richiesta fatta da almeno uno dei giocatori di quel tavolo.

Posizione corretta degli scarti



ART. 4.3 Fine del turno di gioco di un giocatore

Il tempo di gioco di un giocatore termina nel momento in cui questi scarta una carta in suo possesso deponendola sul monte scarti e liberandosene definitivamente dalle mani rendendola visibile agli altri giocatori; il giocatore, dopo aver scartato, non potrà effettuare alcun gioco sino al suo turno successivo ed il gioco passa di mano al giocatore che lo segue (seduto alla sua sinistra), rispettando sempre il "senso orario" (da sinistra verso destra).



Le matte possono essere impiegate per sostituire eventuali lettere mancanti – Fig. 1 (i jolly sostituiscono qualsiasi lettera, mentre le pinelle soltanto le vocali);

le matte già giocate possono essere sostituite da una o più lettere a condizioni che esse vengano giocate nella stessa combinazione in cui si trovano; – Fig. 3

le matte possono essere scartate in qualunque momento del gioco, fatta eccezione per la chiusura finale;

non possono essere utilizzate due matte sulla stessa combinazione; – Fig. 2

non si possono calare combinazioni di tre o più matte. – Fig. 2



Fig.1

Fig. 2

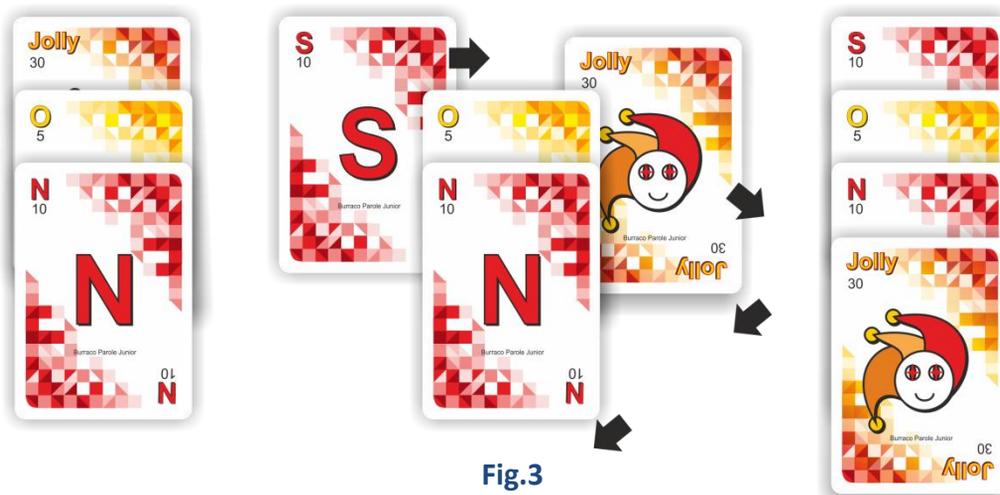


Fig.3



Dopo la “chiusura” da parte di un qualsiasi giocatore al tavolo, si calcolano i punti di ogni linea di gioco, secondo i seguenti valori:

Punti Positivi	
TIPOLOGIA	PUNTI
Burraco pulito o puro	+ 100
Burraco sporco o impuro	+ 50
Chiusura	+ 50
Carte Giocate	Secondo il loro valore

Punti Negativi	
TIPOLOGIA	PUNTI
Carte non giocate	Secondo il loro valore
Carte Penalizzate	Secondo il loro valore

Il conteggio dei punti avviene calcolando i punti **base** che sono rappresentati dalla somma dei burrachi fatti, più i 50 punti a favore della linea di gioco che ha chiuso, a questi va aggiunta la somma del valore di tutte le carte che rappresentano i giochi aperti regolarmente.



tra i giochi aperti, ogni burraco:

- «pulito» vale 100 punti ; – Fig.1
- «sporco» vale 50 punti (con jolly o pinella); – Fig.3



- ogni **Jolly** vale **30 punti**;
- ogni **Pinella** vale **20 punti**;
- ogni **Carta verde** vale **15 punti**;
- ogni **Carta rossa** vale **10 punti**;
- ogni **Carta gialla** vale **5 punti**.

Carte	Jolly	Pinella	Carte verdi	Carte rosse	Carte gialle
PUNTI	30	20	15	10	5



Dopo la chiusura il valore delle carte rimaste in mano viene conteggiato negativamente;
Le partite possono essere giocate:

- a) a punti: la partita termina quando una linea di gioco, al termine di una serie di smazzate, raggiunge almeno 1005 Punti Partita; nel caso in cui più linee di gioco abbiano superato detto punteggio, vince quella che ha totalizzato più Punti Partita;
- b) a tempo: vince chi nel tempo di gioco prestabilito, ha totalizzato più Punti Partita (come accade nei tornei).

ART. 6

RIEPILOGO

La chiusura del gioco può avvenire con:

- A. attribuzione di 50 punti per “chiusura di fine smazzata” se sono state soddisfatte le seguenti condizioni:
 1. sia stato realizzato almeno un “burraco ” (sporco o pulito);
 2. un giocatore abbia calato tutte le carte scartando l’ultima.
- B. senza attribuzione di 50 punti per “chiusura di fine smazzata” se:
 1. le carte componenti il tallone vengono utilizzate tutte, fatta eccezione per le ultime due che non sono giocabili, per cui il gioco si conclude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terz’ultima carta (non è possibile utilizzare il monte scarti per chi ha a disposizione sul tallone solo due carte);
 2. il tempo del turno di gioco previsto dalla direzione di gara è scaduto senza che nessuno abbia chiuso (il tempo varia in rapporto al numero delle smazzate);
- C. Vengono assegnati i seguenti punti positivi per tutti i giochi aperti (scoperti sul tavolo) e regolarmente validi:
 1. burraco pulito: + 100 punti;
 2. burraco sporco : + 50 punti;
 3. Chiusura turno : + 50 punti;
 4. Carte: contando ciascuna carta scoperta ed attribuendole il valore indicato precedentemente (vedi pag.16); durante il conteggio le carte devono essere disposte in fila ed in mazzetti da 100 punti, in maniera che l’avversario possa verificare in contemporanea il punteggio.
- D. Ai punti positivi vanno sottratti i seguenti punti negativi per:
 - Carte rimaste in mano: un giocatore di ogni linea di gioco conta le carte rimaste in mano che assumono valore negativo) disponendole in modo da farle controllare contemporaneamente anche al giocatore della linea avversaria.



Nei tornei di burraco parole da tre a più tavoli, la direzione di gara indica preventivamente il numero dei turni di gioco, il numero delle smazzate da fare in ogni turno ed il relativo tempo di gioco di ogni turno che varia a seconda del numero delle smazzate che lo compongono; dalla sommatoria dei punteggi realizzati nelle singole smazzate, si ottiene il totale dei punti realizzati nel turno;

i punti realizzati nel primo turno di gioco, vengono sommati a quelli ottenuti nel secondo turno di gioco, e così via per tutti i turni prestabiliti dalla direzione di gara.

Durante lo svolgimento della manifestazione sarà stilata una classifica alla fine di ogni turno, sino al termine della gara che vedrà vincitore assoluto colui che ha totalizzato la maggior sommatoria di punti, mentre gli altri vincitori saranno stabiliti secondo i criteri preannunciati e prestabiliti dalla direzione di gara.

In caso di parità di punteggio acquisito da due o più giocatori che concorrono all'assegnazione dello stesso premio, la direzione di gara potrà stabilire al momento quale dei seguenti criteri adottare:

- a) sommare l'entità dei due premi e dividerlo per 2 (qualora sia divisibile);
- b) lasciare facoltà decisionale ai vincitori circa la modalità di assegnazione;
- c) aggiudicazione del premio secondo sorteggio (qualora il premio non fosse divisibile).



Il «time out» è un supplemento di tempo che viene concesso ai giocatori che allo scadere del tempo del turno di gioco prestabilito dalla direzione di gara, non hanno terminato di giocare.

Durante un torneo i turni di gioco vengono eseguiti in un tempo prestabilito dalla direzione di gara; allo scadere del tempo di gioco viene annunciato dall'arbitro il «time out» in cui sarà consentito far effettuare un giro di gioco completo dopo lo scarto del cartaro della smazzata in corso, che sarà l'ultimo a giocare.

In questo modo, dal momento del fischio del TIME OUT, sono state soddisfatte le condizioni di equità sportiva secondo cui:

1. tutti hanno giocato lo stesso numero di mani nella smazzata in corso;
2. tutti hanno rigiocato almeno una volta, salvo il caso di chiusura di un giocatore o il caso di esaurimento delle carte giocabili del tallone.

Se il segnale di time out avviene durante la distribuzione delle carte, nessun gioco dovrà essere iniziato ed il punteggio finale sarà quello indicato nella smazzata precedente.

Quanto sopra è valido anche se è stata scoperta la prima carta del tallone, ed il giocatore di turno non ha ancora pescato dal tallone o raccolto dal monte scarti.

N.B. – allo scadere del tempo di gioco è convenzione che l'arbitro in sala annunci il Time out nel seguente modo:

“ TIME OUT..... DOPO LO SCARTO DEL CARTARO, INIZIA L'ULTIMO GIRO IN CUI IL CARTARO GIOCHERA' PER ULTIMO.



ART. 8

RESPONSABILITÀ OGGETTIVA DEI GIOCATORI SEDUTI ALLO STESSO TAVOLO DI GIOCO (CONCORSO DI COLPA)

Ogni atleta durante il proprio tempo di gioco è l'unico a decidere e ad essere responsabile di ogni sua giocata, sia essa valida o contraria ai regolamenti. Durante il tempo di gioco di un atleta, gli altri giocatori seduti al tavolo hanno l'obbligo di controllare l'esattezza dei giochi che vengono effettuati, e nel caso in cui si accorgono di un'irregolarità, invitano il giocatore colpevole a non proseguire il gioco e chiamano l'arbitro.

ART. 9

CONDOTTA DI GIOCO E PENALITÀ

ART. 9.1

Procedura durante o dopo un'irregolarità di gioco

Se durante il gioco viene commessa una irregolarità o presunta tale, qualunque giocatore di quel tavolo, dopo aver invitato il colpevole a sospendere il gioco, chiama l'arbitro che, in caso di accertata irregolarità commessa, provvede a far ripristinare prontamente il gioco secondo le regole e assegnando anche l'eventuale penalità;

il giocatore colpevole, dopo aver ripristinato il gioco secondo le regole, è obbligato a scartare prontamente senza poter eseguire più alcun gioco;

se un giocatore dopo aver commesso un'irregolarità prosegue a giocare, dopo avergli fatto sanare l'irregolarità, gli verranno congelati per un giro tutti i giochi aperti dopo l'errore.

ART. 9.2

Perdita al diritto dell'assegnazione di una penalità

Il diritto all'assegnazione di una penalità o la sanatoria di una irregolarità, non potrà più essere esercitato, se:

1. un componente la linea avversaria, dopo aver chiamato l'arbitro, prosegue il gioco senza aspettarne l'arrivo;



2. riscontrata l'irregolarità la linea avversaria continua a giocare senza chiamare l'arbitro;
3. non viene evidenziata l'irregolarità dalla linea avversaria che ha proseguito il gioco.

ART. 10

IRREGOLARITA' E PROVVEDIMENTI

ART. 10.1

Apertura di una combinazione con più di 1 matta

Non è consentito aprire una combinazione in cui vi è più di una matta (siano esse jolly e/o pinelle); se ciò avvenisse, dopo aver provveduto all'eventuale sanatoria della combinazione, le carte rimaste verranno considerate "penalizzate" (vedi art. 10.11) e pertanto dovranno essere scartate secondo il valore della carta (dalla più alta alla più bassa);

ART. 10.2

Apertura di un gioco errato

Nel caso in cui venga aperta una combinazione errata, il colpevole dovrà interrompere il proprio gioco e potrà sanare l'irregolarità utilizzando esclusivamente le carte che ha in mano; pertanto le carte del gioco aperto erroneamente che non sono state sanate saranno considerate penalizzate e scartate seconda norma dalla più alta alla più bassa.

ART. 10.3

Carta/e eccedente/i o mancante su una combinazione

Si definisce eccedente o mancante quella carta che determina l'errore ortografico o grammaticale di una parola di senso compiuto; pertanto ne consegue che nel momento in cui ci si accorge dell'errore, il gioco dovrà essere sanato e qualora ciò non fosse possibile tale carta viene scartata (carta penalizzata).

Nel caso di carta mancante in un gioco che non può essere sanato, questo viene congelato definitivamente, conteggiando negativamente tali carte a fine gioco.



ART. 10.4**Carta fantasma**

Si definisce tale la carta scoperta accidentalmente in un' apertura di gioco e vista da almeno un giocatore; pertanto ne consegue che nel momento in cui ci si accorge dell'errore, il gioco dovrà essere sanato e qualora ciò non fosse possibile tale carta viene scartata (carta penalizzata).

ART. 10.5**Carta/e giocata/e impropriamente**

Si definisce tale la carta giocata (lasciata completamente dalle mani) su un gioco che non la può ospitare (es. una seconda matta); essa va sanata appena ci si accorge dell'errore commesso.

ART. 10.6**Carte mancanti o eccedenti nel mazzo di carte**

E' possibile che in un mazzo ci siano una o più carte mancanti o eccedenti;

- 1) se l'anomalia viene riscontrata prima di iniziare a giocare, il mazzo viene sostituito;
- 2) se l'anomalia viene riscontrata a gioco in corso, la smazzata viene regolarmente portata a termine omologando il punteggio e sostituendo il mazzo prima della smazzata successiva;
- 3) se l'anomalia viene riscontrata al termine di una smazzata, il punteggio viene regolarmente omologato e si provvede alla sostituzione del mazzo.

ART. 10.7**Carta muta**

Si intende la/e carta/e che viene lanciata al compagno senza indicarne la collocazione su giochi precedentemente aperti;
qualora tale carta dovesse essere accolta:

- 1) dall'unico gioco precedentemente aperto, il gioco è considerato valido;
- 2) da due o più giochi precedentemente aperti creando palese dubbio, essa assume le proprietà della carta penalizzata, seguendone la regola (vedi art.10.11);

N.B. – IN ENTRAMBI I CASI IL GIOCATORE COLPEVOLE NON POTRA' PROSEGUIRE ALCUN GIOCO E DOVRÀ SCARTARE IMMEDIATAMENTE; EVENTUALI GIOCHI APERTI DOPO AVER COMMESO L'INFRAZIONE VERRANNO CONGELATI PER UN GIRO.



ART. 10.8**Carta/e penalizzata/e**

Si definisce penalizzata la carta che non può essere giocata nuovamente dal colpevole; essa deve essere scartata immediatamente e non potrà essere sanata.

Se le carte penalizzate sono più di una, devono essere poggiate coperte all'angolo del colpevole e disposte aperte per essere facilmente individuabili numericamente da tutti i giocatori; esse saranno scartate da quella di maggior valore, una alla volta, al termine di ogni tempo di gioco del colpevole; in caso di chiusura da parte di un qualunque altro giocatore, le carte penalizzate in possesso del colpevole saranno conteggiate negativamente.

ART. 10.9**Carta rinvenuta lontano dalla zona di gioco**

E' quella carta che viene trovata nelle vicinanze della zona di gioco (es.: carta/e che si trovano per terra vicino ad un tavolo da gioco).

In questo caso i giocatori sono obbligati a sospendere il gioco e a chiamare l'arbitro che, dopo aver fatto contare le carte e svolte le indagini di rito:

- 1) se il gioco non è ancora iniziato, fa integrare la carta nel mazzo incompleto e fa ripetere l'operazione di mescolamento e distribuzione delle carte;
- 2) se il gioco è in corso, l'arbitro dopo aver mostrato la carta a tutti i giocatori, la dichiara "bruciata" (solo per la smazzata in corso) mettendola in un angolo del tavolo e facendo proseguire regolarmente il gioco;

N.B. - L'arbitro è tenuto ad inviare referto arbitrale alla Direzione Tecnica Nazionale (solo a carattere informativo) indicando dettagliatamente i fatti avvenuti, i nomi ed il numero di tessera degli atleti seduti al tavolo.

ART. 10.10**Carta/e sanabile/i**

Si definiscono sanabili tutte quelle carte che possono essere giocate nuovamente dal colpevole dopo aver commesso un'infrazione;

esse devono essere recuperate attraverso l'apertura di nuovi giochi o legate ad altri già esistenti, nell'immediato tempo utile di gioco del colpevole.

N.B. - Dopo aver sanato un'irregolarità, bisogna scartare subito senza effettuare nessun altro gioco.



ART. 10.11**Giochi congelati definitivamente**

Si definiscono giochi congelati quando su di essi non è più possibile da parte dei giocatori compiere alcuna azione (legare altre carte).

Al termine della smazzata i giochi congelati saranno conteggiati negativamente, fatta eccezione per i casi previsti dall'art.8.

ART. 10.12**Giochi congelati temporaneamente**

Si definiscono giochi congelati temporaneamente quando per un giro di gioco, su di essi non è possibile da parte dei giocatori compiere alcuna azione (legare altre carte); se durante quel giro di gioco un altro giocatore dovesse chiudere, di tutti i giochi congelati temporaneamente verranno conteggiate negativamente soltanto le carte che sono state oggetto di congelamento, mentre verrà conteggiato positivamente il gioco preesistente al congelamento.

ART. 10.13**Mancata pesca**

Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere dal monte degli scarti, appena avvisato della sua omissione da un qualsiasi componente il tavolo:

1) se l'avviso avviene mentre sta giocando:

è obbligato ad interrompere il gioco, a pescare dal tallone o raccogliere dal monte scarti e scartare una carta a sua scelta;

2) se l'avviso avviene quando ha già scartato e l'avversario di turno non ha ancora iniziato il proprio gioco:

deve pescare dal tallone o raccogliere dal monte scarti ed attendere il suo prossimo turno di gioco per poter giocare;

3) se l'avviso avviene quando l'avversario ha iniziato il proprio gioco:

il giocatore colpevole non potrà più recuperare la pescata o raccogliere dal monte scarti e tutti i giochi da lui effettuati **sono considerati validi**;



ART. 10.14**Pesca o raccolta fuori turno**

- 1 - Se un giocatore pesca dal tallone quando non è il suo turno e gli altri giocatori si accorgono dell'errore, il colpevole riposiziona la carta al suo posto ed il gioco prosegue regolarmente;
- 2 - Se un giocatore raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo turno e gli altri giocatori si accorgono dell'errore nel momento in cui :
 - a) non ha ancora eseguito giochi :
il colpevole riposiziona le carte al loro posto ed il gioco prosegue regolarmente;
 - b) ha eseguito giochi:
il colpevole riposiziona al loro posto le carte che erano presenti sul monte scarti ed il gioco prosegue regolarmente;

ART. 10.15**Punti non conteggiati a fine smazzata**

Se al termine di una smazzata un giocatore mischia involontariamente le carte senza aver contato i punti realizzati, dovrà essere chiamato l'arbitro col quale, in forma bonaria, si tenta di ricostruire la smazzata giocata; qualora ciò non fosse possibile, anche per mancanza di collaborazione da parte dei giocatori, l'arbitro assegnerà un punteggio tecnico, inappellabile, sulla base delle cause che hanno determinato tale evento, sulle indicazioni ricevute e sulla collaborazione dimostrata dai giocatori.



ART. 10.16**Raccolta dal monte scarti**

Il monte scarti è costituito dall'insieme delle carte scartate dai giocatori al termine del proprio tempo di gioco; esse saranno disposte l'una sopra l'altra in maniera allineata e ordinata, affinché se ne possa vedere il valore, il seme e la consecutività di scarto di ogni giocatore (tale ordine serve per individuare subito la carta scartata da ogni giocatore e per accorgersi in maniera inequivocabile se viene effettuato uno scarto con carta/e eccedente/i).

Quando si raccoglie il monte degli scarti non si può iniziare alcun gioco lasciando le carte sul tavolo, se ciò dovesse avvenire l'arbitro richiama il colpevole facendo proseguire il gioco regolarmente, in caso di reiterata infrazione il giocatore deve interrompere il gioco e scartare. E' possibile raccogliere ed attaccare ai propri giochi, l'unica carta presente sul monte scarti, per chiudere.

Se si raccoglie il monte scarti composto da una sola carta, non è possibile scartarla nello stesso tempo di gioco, a meno che non si possenga anche l'altra carta uguale (doppione) che verrà mostrata in caso di richiesta fatta da almeno uno dei giocatori del tavolo, in questo caso la carta mostrata non assume le proprietà di carta esposta.

ART. 10.17**Scarto multiplo accidentale**

Si intende quando il giocatore, terminata la sua azione di gioco, scarta più di una carta contemporaneamente;

il colpevole raccoglierà tutte le carte scartate contemporaneamente e scarterà nuovamente una sola carta.

ART. 10.18**Suggerimenti**

Richiamare l'attenzione del compagno per suggerirgli dove mettere una o più carte, comporta il congelamento definitivo del gioco oggetto di suggerimento.



ART. 11.1**Chiusura non valida per assenza di carta di scarto**

Se un giocatore chiude la partita rimanendo senza carta di scarto, la chiusura non è valida; tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi tranne:

- l'ultimo gioco in cui sono state utilizzate minimo 2 carte;
- due carte singole poggiate su due giochi differenti;
- gli ultimi due giochi effettuati di cui il primo è stato fatto con un minimo di due carte e per ultimo l'appoggio di una singola carta su un altro gioco;

pertanto, tali carte devono essere riprese in mano e considerate "carte penalizzate".

ART. 11.2**Chiusura non valida per aver commesso un'infrazione**

Nessuna chiusura può essere convalidata al giocatore che nel suo tempo di gioco commette un'infrazione; tutti i giochi effettuati dopo l'infrazione restano congelati per un giro, lo scarto effettuato resterà valido anche se si tratta dell'ultima carta in suo possesso; il giocatore potrà chiudere al giro successivo scartando la carta che pescherà, sempre che non sia una pinella o jolly, che dovranno essere scartate rimandando la chiusura al giro successivo.

ART. 11.3**Chiusura non valida per la presenza di giochi errati o scarto multiplo**

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita:

- a) dopo aver legato ai giochi esistenti, una o più carte ad essi incompatibili;
- b) dopo aver scartato più di una carta contemporaneamente;

tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima dell'errore restano validi, mentre le carte che non possono essere ospitate dai giochi esistenti, vengono messe all'angolo del tavolo e saranno considerate "carte penalizzate".

La carta scartata al momento dell'errore, rimarrà valida come scarto.

ART. 11.4**Chiusura non valida per mancanza di burraco**

Nel caso di chiusura senza burraco, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima dello scarto finale restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione, o appoggio dell'ultima carta) che viene posto all'angolo del tavolo perché tali carte saranno considerate «carte penalizzate» (vedi art.10.11).

Sia la carta scartata al momento dell'errore che l'unica carta rimasta in mano prima di scartare, dovranno essere considerate come scarto.



ART. 11.5**Chiusura non valida per mancanza di gioco da parte di tutti**

Nel caso in cui un giocatore chiude nel primo giro della smazzata, senza che tutti abbiano giocato almeno una volta (**venendo meno al Principio di Equità Sportiva**), tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione o appoggio dell'ultima carta) che viene congelato temporaneamente per un giro.

La carta scartata al momento dell'errore, rimarrà valida come scarto.

ART. 11.6**Chiusura non valida per mancata pesca o raccolta**

Ad un giocatore che ha dimenticato di pescare o raccogliere dal monte scarti, non può essere convalidata la chiusura nel suo tempo di gioco.

Tutti i giochi effettuati dal colpevole vengono congelati temporaneamente sino al turno di gioco successivo e se nel frattempo un altro giocatore dovesse chiudere, le carte congelate vengono conteggiate negativamente.

Il colpevole è obbligato a pescare dal tallone o a raccogliere dal monte scarti e potrà giocare solo al turno successivo, mentre la carta scartata al momento dell'errore, è valida come scarto.

ART. 11.7**Chiusura non valida per scarto di una matta**

Nel caso di chiusura con scarto di una matta, tutti i giochi fatti dal colpevole restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione o appoggio dell'ultima carta) che deve essere ripreso in mano, considerando tali carte "penalizzate".

La "matta" scartata al momento dell'errore, rimarrà valida come scarto.



ART. 12

SCORE DI GIOCO

Lo score di gioco è un foglio nel quale vengono riportati tutti i dati relativi al turno di gioco, il numero del tavolo, il girone di appartenenza, i nominativi dei giocatori, i punteggi totalizzati nel turno di gioco ottenuti dalla sommatoria di ogni singola smazzata giocata dalle due linee.

ART. 12.1

Compilazione e consegna dello score

Lo score sarà compilato dal giocatore che viene servito alla prima smazzata di gioco; egli ha facoltà di farlo compilare a qualunque altro giocatore lo richieda; al termine del turno di gioco, dopo che lo score è stato controllato e firmato da entrambe le linee di gioco, verrà consegnato alla direzione di gara da chi ha vinto; per quanto sopra ed in caso di errore, il compilatore non sarà mai l'unico responsabile.

ART. 12.2

Validità degli score e correzione

Eventuali errori di compilazione degli score fatti dagli atleti, non saranno mai imputabili alla Direzione di gara, che dopo averli corretti ne dichiara pubblicamente le variazioni apportate.

La correzione di uno score precedentemente consegnato alla Direzione di gara, potrà essere effettuata solo nel caso di manifesto riconoscimento dell'errore da parte della maggioranza degli atleti del tavolo; in tal caso, se la Direzione di gara non ha già stilato le classifiche e gli accoppiamenti del turno di gioco successivo, apporta le dovute correzioni; in caso contrario convalida gli accoppiamenti di gioco già fatti e provvede alla correzione prima del turno di gioco successivo.

In caso di correzione dello score, deve essere chiamato l'arbitro che ne convaliderà la modifica apponendo la propria firma, pena l'eventuale assegnazione di un punteggio stabilito dall'arbitro secondo parametri e valutazioni che ritiene applicabili in quella situazione.



ART. 13

RITARDO AD UNA GARA

Il mancato inizio di un turno di gioco dovuto al ritardo di uno o più giocatori, comporta quanto segue:

ART. 13.1 Ritardo entro i 3 minuti

i giocatori che si presentano al tavolo entro 3 minuti dal fischio d'inizio del turno di gioco dell'arbitro, verranno richiamati ufficialmente;
se durante lo stesso torneo un giocatore si rende colpevole di ritardo per due volte, sarà ammonito e gli verrà applicata una penalità di 100 Punti Partita;

ART. 13.2 Ritardo tra i 3 e 5 minuti

ai giocatori che si presentano al tavolo tra i 3 ed i 5 minuti dal fischio d'inizio del turno di gioco dell'arbitro, verrà applicata una penalità di 100 Punti Partita;
se durante lo stesso torneo un giocatore si rende colpevole di ritardo per due volte, sarà ammonito;

ART. 13.3 Ritardo oltre i 5 minuti

ai giocatori che si presentano al tavolo dopo 5 minuti dal fischio d'inizio del turno di gioco da parte dell'arbitro, non sarà consentito partecipare a quel turno di gioco;
la direzione di gara ha facoltà di scegliere se:

1. accreditargli zero Punti Partita;
2. attribuire un punteggio tecnico secondo la tabella in uso per quella manifestazione, assegnando 355 Match Point alla linea di gioco completa presente al tavolo (vedi tabelle nell'art.3).



Ai giocatori che abbandonano o vengono allontanati prima o durante un turno di gioco, dopo che l'arbitro ne ha accertato le cause, a suo insindacabile giudizio potrà:

- a) accreditargli zero Punti Partita;
- b) attribuire il punteggio previsto dalla tabella in uso per quella manifestazione, (vedi art.3);
- c) attribuire ai giocatori il punteggio acquisito sino a quel momento;

Previo il consenso dei giocatori presenti al tavolo, la Direzione di gara ha facoltà di integrare i giocatori mancanti con altri atleti di altri tavoli incompleti o con eventuali componenti lo staff, adottando uno dei criteri indicati nei seguenti punti 1), 2):

- 1) se ad un tavolo manca una linea di gioco (coppia di giocatori):
 - questa potrà essere sostituita con altra linea di gioco (coppia di giocatori) di un altro tavolo;
 - da 2 componenti lo staff (che non siano dirigenti tecnici impiegati nella stessa manifestazione) o giocatori di fiducia della Direzione di gara che non prendono parte alla manifestazione;
- 2) se ad un tavolo manca un giocatore, questo potrà essere sostituito da un componente lo Staff (che non sia un dirigente tecnico impiegato nella stessa manifestazione), oppure da un giocatore di fiducia della Direzione di gara che non prende parte alla manifestazione.



ART. 14.1

Il Direttore di gara

Il Direttore di gara è colui che ha la completa responsabilità del buon andamento della manifestazione, dirigendo e coordinando tutti gli altri componenti la direzione di gara.

Ogni giocatore, in caso di reclamo:

- 1) avverso una decisione arbitrale, può ricorrere al Direttore di gara che redimerà in maniera inappellabile la controversia;
- 2) per un errato riscontro del conteggio dei punti a lui assegnati, potrà ricorrere al Direttore di gara entro 5 minuti dall'affissione delle classifiche.

ART. 14.2

Referto arbitrale

Il referto arbitrale dovrà essere redatto al termine di ogni manifestazione ed inviato all'organo di Giustizia Sportiva entro le 24 ore successive la fine dell'evento, nel quale sono riportati gli eventuali provvedimenti adottati nei confronti di giocatori che hanno violato lo Statuto o le Normative interne oppure le Regole e l'Etica di gioco. Nel referto arbitrale va segnalato alla Direzione Tecnica Nazionale qualunque anomalia riscontrata durante una manifestazione, come nel caso di "carta rinvenuta lontano dalla zona di gioco" (Art.10.12).

Una infrazione molto grave o più richiami verbali del Giudice di Gara nei confronti dello stesso giocatore, nell'ambito dello stesso evento, verranno penalizzati con l'ammonizione o l'espulsione del colpevole dalla sede di gara.

Il referto arbitrale dovrà essere redatto in forma minuziosa e comprensibile, riportando i soggetti, i tempi, i motivi, gli interventi, le presenze e i testimoni.

Il referto arbitrale è singolo per ciascun giocatore ed in caso di più provvedimenti a più giocatori, sarà necessario redigere altrettanti referti arbitrali.

Il Giudice di gara è obbligato ad utilizzare il referto arbitrale messo a disposizione dal proprio organismo di Giustizia Sportiva.



Il provvedimento disciplinare è una penalità inflitta dall'organo di giustizia sportiva agli atleti che infrangono lo Statuto, le Normative interne, le Regole o l'Etica di gioco, dietro segnalazione dei referti arbitrali.

Le sanzioni arbitrali, in ordine di gravità, sono: **il richiamo, l'ammonizione e l'espulsione.**

a) Richiamo ufficiale nei confronti del giocatore, con referto facoltativo, per :

- 1) aver violato un qualsiasi comma del Codice Etico dell'art.15 del presente regolamento;
- 2) aver esposto o dichiarato le proprie carte al tavolo da gioco;
- 3) aver sistemato le proprie carte mentre il compagno effettua giochi (fatta eccezione per l'inizio di ogni smazzata);
- 4) aver chiuso senza scarto;
- 5) aver giocato fuori turno;
- 6) aver mischiato le carte a fine turno senza preventivo conteggio dei punti partita;
- 7) essere arrivato al tavolo da gioco in ritardo, dopo il fischio iniziale dell'arbitro;
- 8) partecipare al gioco con un numero di carte diverso dalla regolarità del momento;
- 9) aver accusato di gioco sleale un altro atleta, senza riscontri probatori;
- 10) aver sostato all'interno della sede di gara, anche se invitato ad uscirne;
- 11) essersi allontanato dal tavolo da gioco durante la gara, senza giustificato motivo e/o senza consenso del Giudice di Gara.

b) Ammonizione ufficiale nei confronti del giocatore, con obbligo di referto, per:

- 1) aver ripetuto nello stesso evento un'infrazione per la quale era già stato richiamato ufficialmente;
- 2) aver abbandonato la sede di gara, durante un torneo, senza preavviso.

c) Espulsione ufficiale dalla sede di gara di un giocatore, con obbligo di referto, per :

- 1) aver tenuto una condotta violenta e/o scurrile;
- 2) aver usato un linguaggio ingiurioso o minaccioso e/o mancato di rispetto nei confronti di un altro socio e/o della direzione di gara;
- 3) aver tenuto una condotta gravemente sleale al gioco.



Sedersi ad un tavolo, fare qualunque gioco è sempre un'occasione di aggregazione, sport, divertimento, competizione, attenzione, genialità, ma è anche, in ogni caso, un'occasione per dimostrare stile e fair play. Vivere la manifestazione con sano spirito non-agonistico/sportivo, approfittando dell'occasione per far sì che sia un momento di aggregazione e conoscenza. Ogni giocatore deve sapere che l'estrema correttezza nei riguardi del partner, prima, e degli avversari poi, è d'obbligo. Il giocatore deve sforzarsi di evitare qualsiasi rilievo o azione che possa recar fastidio o imbarazzo agli altri giocatori, avversari o partner che siano, ovvero a tutta la sala che verrebbe disturbata da eventuali intemperanze. Non è ammesso ridurre il divertimento del gioco in qualunque modo.

Relativamente quindi al proprio comportamento, pur se l'etica di gioco non è parte costitutiva del regolamento, al fine di scongiurare qualsiasi perplessità all'avversario ed al giudice di gara, durante una partita un giocatore deve:

- A. Prestare attenzione alla gara senza indirizzare, ad alcuno, informazioni sul gioco;
- B. Evitare commenti di gioco, anche con espressioni di qualsiasi genere, durante la gara
- C. Evitare di prolungare artificialmente il proprio tempo di gioco
- D. Evitare di indicare, anche a gesti, approvazione o disapprovazione per un gioco eseguito
- E. Evitare suggerimenti, anche a gesti, su un qualsiasi gioco eseguito o da eseguire
- F. Evitare di mostrare mancanza o eccessivo interesse, su una qualsiasi giocata
- G. Evitare di disturbare o distrarre l'avversario dall'attenzione di gara
- H. Evitare di nascondere le proprie carte agli altri giocatori tenendole sempre bene in vista a ventaglio con entrambe le mani, cercando di evitare di poggiarle sul tavolo;
- I. Evitare di chiedere a chiunque il numero di carte che possiede, se non al proprio tempo di gioco
- J. Evitare di spillare le carte in lettura
- K. Evitare di fare uscire in modo più evidente dal proprio ventaglio, una o più carte
- L. Evitare di sbattere o lanciare le carte sul tavolo durante il gioco
- M. Evitare di visionare il pozzetto preso con lo scarto, se il partner non ha scartato
- N. Evitare di muovere carte presenti sul tavolo, se non per giochi da fare durante il proprio tempo di gioco
- O. Evitare di raccogliere il monte scarti, una carta per volta
- P. Evitare di infastidire gli altri tavoli ancora in gioco a partita ultimata
- Q. Evitare di risolvere arbitrariamente soluzioni di gioco senza consultare l'arbitro
- R. Evitare ritardi in qualsiasi evento, e nel caso, accettare eventuali provvedimenti della direzione di gara
- S. Prima dell'inizio di un turno ed alla fine dello stesso, salutare gli avversari in maniera socievole e cortese, preferibilmente con un'amichevole stretta di mano.



INDICE ALFABETICO

PAGINA

Abbandono o allontanamento da una gara	41
Apertura di una combinazione con più di 1 matta	31
Apertura di un gioco errato	31
Aprire giochi	22
Assegnazione dei punti partita	25 - 28
Assegnazione del numero del tavolo di gioco	16
Assegnazione numero e posto al tavolo di gioco	20
Burraco pulito	26
Burraco sporco	26
Calcolo del punteggio in base alla tabella in uso	19
Carta eccedente o mancante su una combinazione	31
Carta fantasma	32
Carta giocata impropriamente	32
Carta muta	32
Carta penalizzata	33
Carta rinvenuta lontano dalla zona di gioco	33
Carta sanabile	33
Chiusura non valida per mancanza di carta di scarto	37
Chiusura non valida per aver commesso un'infrazione	37



INDICE ALFABETICO

	PAGINA
Chiusura non valida per carta eccedente legata su sequenze , combinazioni o scarto multiplo	37
Chiusura non valida per mancanza di burraco	37
Chiusura non valida per mancanza di gioco da parte di tutti	38
Chiusura non valida per mancata pesca o raccolta	38
Chiusura non valida per scarto di una matta	38
Codice etico dei partecipanti al gioco	44
Compilazione e consegna dello score	39
Conclusione del gioco	39
Condotta di gioco e penalità	30
Controllo score e classifiche	17
Cronometrare il tempo di gara	17
Direttore di gara	42
Direzione di gara	16
Disciplina e giustizia sportiva	40
Distribuire gli score	17
Distribuzione carte	21
Formazione tavoli	20
Gioco congelato definitivamente	34
Gioco congelato temporaneamente	34



INDICE ALFABETICO

PAGINA

Gioco del Burraco Parole Basic	12
Impiego delle matite (jolly e pinelle)	24
Infrazioni e sanatorie	30
Invalidazione della chiusura	37
Irregolarità e provvedimenti	31
Mancata pesca	34
Mazzo di carte	14
Monte scarti	23
Perdita al diritto dell'assegnazione di una penalità	30
Pesca o raccolta	22
Pesca o raccolta fuori turno	35
Preparazione al gioco	18
Procedura durante o dopo un'irregolarità di gioco	30
Provvedimento disciplinare	43
Punteggio del Burraco Parole Basic	25
Punti non conteggiati a fine smazzata	35
Raccolta dal monte scarti	36
Referto arbitrale	42
Responsabilità oggettiva dei giocatori	30
Riconoscimento ed iscrizione atleti	16



INDICE ALFABETICO

PAGINA

Riepilogo	27
Ritardo ad una gara	40
Ritardo entro 3 minuti	40
Ritardo entro i 3 e i 5 minuti	40
Ritardo oltre i 5 minuti	40
Sanzioni arbitrali	43
Sanzioni e provvedimenti disciplinari	42
Scarto multiplo accidentale	36
Scopo del gioco	13
Score di gioco	39
Suggerimenti	36
Svolgimento del gioco	22
Tabelle punteggi prestampati sugli score	19
Tempo di gioco ed indicazione punteggi	18
Time out	29
Validità degli score e correzioni	39
Verifiche e procedure	16



