BURRACO

PAROLE

Anno 2017

Regolamento e Codice di gara

UISP

sportpertutti

Area Giochi e Sport Tradizionali

UISP
Settore BURRACO PAROLE

IL NUOVO 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

Origini, evoluzione ed obbiettivi

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» occorrono due mazzi di carte speciali ciascuno dei quali formati da 58 carte così costituite:

- 26 lettere nere (16 consonanti e 10 vocali)
- 26 lettere rosse (16 consonanti e 10 vocali)
- 4 pinelle
- 2 jolly

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

Articoli		Pagina
	DEFINIZIONI	8
1	MODALITÀ DI GIOCO	13
1.1	Scopo del gioco	14
1.2	Mazzo di carte	16

SECONDO CAPITOLO – VERIFICHE E PROCEDURE

Articoli		Pagina
2	LA DIREZIONE DI GARA	17
2.1	Riconoscimento e iscrizione atleti	17
2.2	Assegnazione del numero di tavolo	17
2.3	Cronometrare il tempo di gara	18
2.4	Distribuzione degli score	18
2.5	Controllo degli score e pubblicazione delle classifiche	18

TERZO CAPITOLO – PREPARAZIONE AL GIOCO

Articoli		Pagina
3	TEMPO DI GIOCO E INDICAZIONE PUNTEGGI	19
	Calcolo dei punteggi in base alla tabella in uso	21
3.1	Formazione tavoli	22
3.2	Assegnazione del numero del tavolo di gioco	23
3.3	Assegnazione del posto al tavolo di gioco	24
3.4	Distribuzione carte	25

QUARTO CAPITOLO – SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Articoli		Pagina
4	PESCA O RACCOLTA	28
4.1	Tempi di giocata	28
4.2	Apertura dei giochi	29
4.3	Carta/e giocata/e	30
4.4	Il monte scarti	30
4.5	Stallo	31
4.6	Fine del turno di gioco di un giocatore	31
4.7	Impiego delle matte (jolly e pinelle)	32
5	PUNTEGGIO DEL GIOCO DEL BURRACO PAROLE	33
6	RIEPILOGO	36
6.1	Assegnazione dei punti partita e del premio	37
7	TIME OUT	38

QUINTO CAPITOLO – INFRAZIONI E SANATORIE

Articoli		Pagina
8	RESPONSABILITÀ OGGETTIVA DEI GIOCATORI	39
9	CONDOTTA DI GIOCO E PENALITA’	40
9.1	Procedura durante o dopo un’irregolarità di gioco	40
9.2	Perdita al diritto dell’assegnazione di una penalità	40
10	IRREGOLARITA’ E PROVVEDIMENTI	41
10.1	Apertura di una combinazione con più di una matta	41
10.2	Apertura di un gioco errato	41
10.3	Apertura incompleta di più giochi	41
10.4	Carta/e eccedente/i calata/e in o combinazione	41
10.5	Carta/e esposta/e	42
10.6	Carta fantasma	42
10.7	Carta/e giocata/e	43

Articoli		Pagina
10.8	Carta/e giocata/e impropriamente	43
10.9	Carte mancanti o eccedenti nel mazzo di carte	43
10.10	Carta muta	43
10.11	Carta/e penalizzata/e	44
10.12	Carta rinvenuta lontano dalla zona di gioco	44
10.13	Carta/e sanabile/i	44
10.14	Giochi completi sanabili	44
10.15	Giochi congelati	45
10.16	Giochi congelati temporaneamente	45
10.17	Gioco al monte	45
10.18	Lancio	45
10.19	Mancata pesca	46
10.20	Pesca o raccolta dopo aver preso il pozzetto al volo	46
10.21	Pesca o raccolta fuori turno	47
10.22	Pozzetto con meno di 11 carte	47
10.23	Pozzetto con più di 11 carte	47
10.24	Pozzetto della smazzata precedente	48
10.25	Pozzetto esposto	48
10.26	Pozzetto visto fuori tempo	48
10.27	Punti non conteggiati a fine smazzata	48
10.28	Raccolta dal monte scarti	49
10.29	Scarto multiplo accidentale	49
10.30	Stallo	49
10.31	Suggerimenti	50
11	INVALIDAZIONE DELLA CHIUSURA	51
11.1	Chiusura non valida per assenza di carta da scarto	51
11.2	Chiusura non valida per aver commesso un’infrazione	51

Articoli		Pagina
11.3	Chiusura non valida per l'esecuzione di giochi errati o scarto multiplo	51
11.4	Chiusura non valida per mancanza di burraco	51
11.5	Chiusura non valida per mancanza di gioco da parte di tutti	52
11.6	Chiusura non valida per mancata pesca o raccolta	52
11.7	Chiusura non valida per scarto di una matta	52

SESTO CAPITOLO – CONCLUSIONE GIOCO

Articoli		Pagina
12	SCORE DI GIOCO	53
12.1	Compilazione e consegna dello score	53
12.2	Validità degli score e correzioni	53

SETTIMO CAPITOLO – DISCIPLINA E GIUSTIZIA SPORTIVA

Articoli		Pagina
13	RITARDO AD UNA GARA	54
13.1	Ritardo entro 3 minuti	54
13.2	Ritardo tra i 3 e i 5 minuti	54
13.3	Ritardo oltre i 5 minuti	54
13.4	Abbandono o allontanamento da una gara	55

Articoli		Pagina
14	SANZIONI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI	56
14.1	Il Direttore di gara	56
14.2	Referto arbitrale	56
14.3	Provvedimento disciplinare	57
14.4	Sanzioni arbitrali	57
14.4.a	Richiamo ufficiale	57
14.4.b	Ammonizione ufficiale	57
14.4.c	Espulsione ufficiale dalla sede di gara	57
15	CODICE ETICO DEI PARTECIPANTI AL GIOCO	58

OTTAVO CAPITOLO – BURRACO PAROLE JUNIOR

Articoli		Pagina
16	CARTE	59
17	MODALITA' DI GIOCO	61
17.1	Distribuzione delle carte	61
17.2	Svolgimento del gioco	62
17.3	Scopo del gioco	63
17.4	Chiusura	63
17.5	Punteggi	63
17.6	Victory Points	64
18	IRREGOLARITA'	65
19	TORNEI SCOLASTICI DI BURRACO PAROLE JUNIOR	65
19.1	Destinatari	65
19.2	Categorie	65
19.3	Struttura	66
19.4	Tempi di gioco	66
	INDICE ALFABETICO	67

Definizioni

Abbandono di una gara	Allontanamento di un giocatore prima della fine del tempo di una partita.
Ammonizione	È un provvedimento disciplinare comminato dall'arbitro ad un giocatore.
Andare a pozzetto con lo scarto, oppure ''in diretta o al volo''	Prendere il pozzetto dopo aver scartato l'ultima carta rimasta in mano, oppure andare in diretta o al volo senza effettuare lo scarto.
Angolista	Persona che assiste ad una partita di burraco parole, 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 .
Bonus	Aggiunta di un punteggio premio alla linea che ha fatto un burraco parole pulito
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 esposta	Si definisce tale la carta che in possesso di un giocatore, è stata vista da qualunque altro componente il tavolo, oppure che ne è stato dichiarato il valore.
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 dello stesso colore 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.
Dichiarazione	Rivelare ad altri giocatori la «lettera « e/o il colore di una o più carte in proprio possesso.
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.

Gioco al monte	L'azione del giocatore che cala una o più carte in suo possesso necessarie per aprire nuovi giochi con tutte o alcune delle carte che costituiscono il monte degli scarti.
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.
Pozzetto	Insieme delle 11 carte coperte estratte dal fondo del 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.
Responsabilità soggettiva del giocatore	Comportamento che rende il giocatore l'unico artefice e responsabile delle proprie decisioni di gioco.
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).

Stallo	Situazione prolungata e consecutiva nella quale tutti i giocatori seduti allo stesso tavolo si limitino ad effettuare il cosiddetto cambio carta senza mai pescare.
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 Giocata	Tempo a disposizione di ogni giocatore per effettuare i propri giochi (dalla pesca o raccolta allo scarto).
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.

PRIMO CAPITOLO — IL GIOCO DEL BURRACO PAROLE

ART. 1 — MODALITA' DI GIOCO

Il burraco parole si gioca in modo:

a) amatoriale;

b) non agonistico-sportivo, con la partecipazione e l'iscrizione degli atleti a manifestazioni sportive riservate alle Associazioni Sportive Dilettantistiche ed agli Enti di Promozione Sportiva regolarmente iscritti nei rispettivi Registri Nazionale Coni.

Si gioca da 2 a più giocatori, ma il più diffuso è quello a 4 giocatori;
si può giocare sia a partite singole che a torneo:

a) le partite amatoriali terminano quando un giocatore (o coppia di giocatori) ha raggiunto il punteggio precedentemente stabilito (solitamente al raggiungimento di 2005 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, 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;

Aandare a pozzo, fare burraco e chiudere

1. Primo obiettivo del gioco è che uno dei giocatori (singolo o di coppia) rimanga senza carte e raccolga uno dei pozzetti (andare a pozzetto) che potrà giocare al turno successivo o immediatamente se è andato "al volo".
Si può andare a pozzetto:

- "al volo" o «in diretta» (senza scartare):
quando un giocatore nel proprio tempo di gioco cala e/o lega tutte le carte che ha in mano ai propri giochi e prosegue giocando il pozzetto appena preso;
- "con lo scarto":
dopo che un giocatore durante il proprio tempo di gioco cala e/o lega le carte ai propri giochi e "scarta" l'ultima carta rimastagli in mano, potendo giocare il pozzetto nel tempo di gioco successivo.

2. Secondo obiettivo è fare il **burraco**, che consiste nel formare una combinazione verticale di almeno 7 o più carte dello stesso colore, parzialmente sovrapposte per farne vedere chiaramente le lettere.

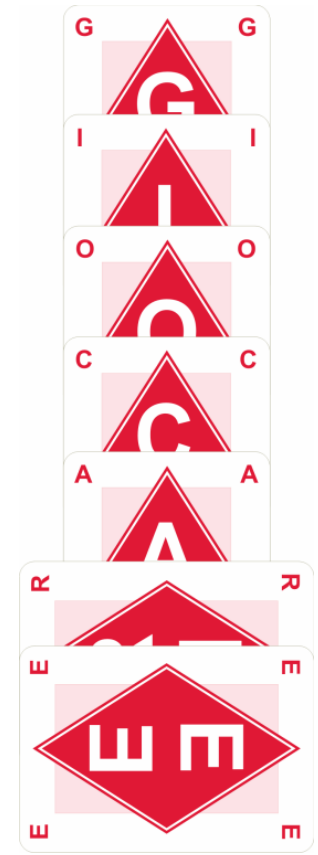
Pertanto, si definisce "**burraco** " un insieme di almeno **sette** lettere dello stesso colore che formano una parola di senso compiuto.

I burrachi sono di due tipi:

- **burraco pulito o puro**: è composto da sette o più carte calate in combinazione senza nessuna matta **Fig.1**

- **burraco sporco o impuro** è costituito da:
  - una combinazione di minimo 6 carte più una matta **Fig.2**

Burraco Pulito



200 Punti

Fig.1

Burraco Sporco

100 Punti

Fig.2

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

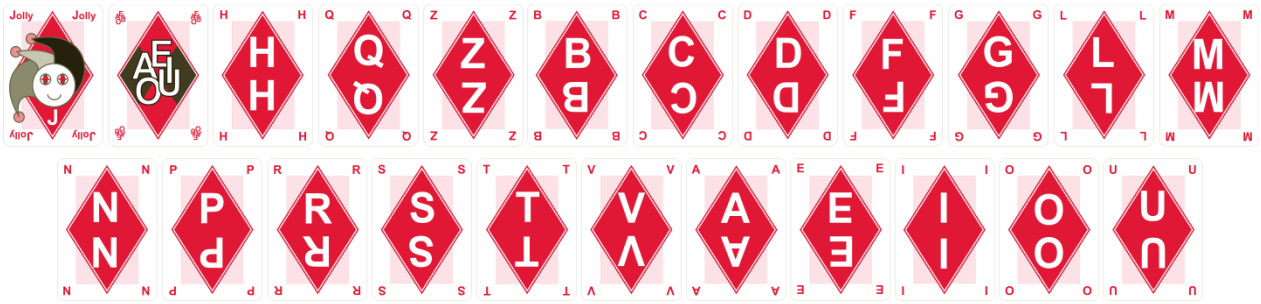
3. Terzo obiettivo è chiudere, ed è realizzabile solo dopo che uno dei componenti della stessa linea di gioco ha giocato il pozzo, ha fatto burraco ed ha giocato tutte le carte, scartando l'ultima carta rimasta in mano (che non sia pinella o jolly).

Se nessun giocatore riesce a chiudere, il gioco termina quando sul tallone restano le ultime 2 carte ed i 100 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 (mentre invece può andare a pozzo), 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).

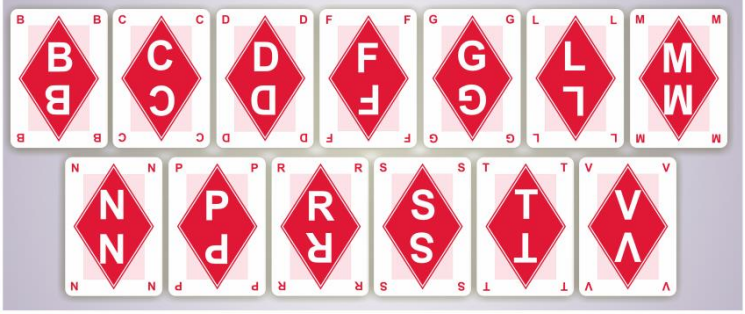
ART. 1.2 Mazzo di carte

Per giocare a burraco parole occorrono due mazzi di carte ciascuno dei quali composto da:
26 carte rosse, 26 carte nere, 2 jolly e 4 pinelle, per un totale di 116 carte.
Le 26 carte per ogni colore sono composte da:
16 consonanti e 10 vocali. Il valore delle carte in ordine decrescente è il seguente:



Carte	Jolly	Pinella	H Q Z
Punti	30	20	15

Nel seguente grafico viene elencato il valore delle carte:

Carte	B C D F G L M N P R S T V
	
Punti	10

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

Carte	A E I O U
Punti	5

SECONDO CAPITOLO — VERIFICHE E PROCEDURE

ART. 2 — LA DIREZIONE DI GARA

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

- Direttore organizzativo;
- Direttore di gara;
- Giudice di lingua;
- Giudice di gara o Arbitro;
- Giudice di calcolo (operatore informatico);
- Insegnante di burraco parole;
- Allenatore di burraco parole;
- Assistente di sala.

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; soltanto per motivi che la direzione di gara riterrà strettamente necessari, potrà essere adottato un criterio diverso per la formazione dei tavoli; 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; sarà dovere di ogni atleta consultare l'elenco dei tavoli prima dell'inizio di ogni turno e prenderne posto almeno 5 minuti prima dell'inizio del gioco decretato dall'arbitro; a propria discrezione la direzione di gara, oltre all'obbligatoria pubblicazione in sala dell'elenco dei tavoli, 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) l'inizio di gioco (che avviene con la pesca o raccolta del primo giocatore di turno), e con un altro segnale acustico (fischietto) indica 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 stato già indicato il turno di gioco, il numero del tavolo, il nominativo dei giocatori, l'assegnazione del posto al tavolo, il punteggio totalizzato dagli atleti nei turni precedenti ed ogni altra 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.

ART. 3 TEMPO DI GIOCO E INDICAZIONE PUNTEGGI

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
2 SMAZZATE	DA 22 A 25 MINUTI
3 SMAZZATE	DA 32 A 35 MINUTI
4 SMAZZATE	DA 42 A 45 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 e Burraco PAROLE

UISP sportpertutti

TAV.		TURN	
COPPIA FISSA		COPPIA MOBILE	

BASE		
PUNTI		
TOTALE		
BASE		
PUNTI		
TOTALE		
BASE		
PUNTI		
TOTALE		
BASE		
PUNTI		
TOTALE		

Effettuare i calcoli nella colonna della coppia vincente

Calcoli	(M.P.)	(M.P.)
Totale Coppia		
Totale Coppia		
Differenza		
V.P.		

FIRMA FIRMA

TURNO DA 4 MANI

M.P.		V.P.	
0	100	10	10
105	300	11	9
305	500	12	8
505	700	13	7
705	900	14	6
905	1100	15	5
1105	1300	16	4
1305	1500	17	3
1505	1700	18	2
1705	2000	19	1
oltre	2000	20	0

TURNO DA 3 MANI

M.P.		V.P.	
0	50	10	10
55	150	11	9
155	250	12	8
255	350	13	7
355	500	14	6
505	650	15	5
655	800	16	4
805	1000	17	3
1005	1250	18	2
1255	1500	19	1
oltre	1500	20	0

La consegna dello score è a cura della coppia vincente

Modello di score

SCORE TORNEO BURRACO e Burraco PAROLE

UISP sportpertutti

TAV.		TURN	
COPPIA FISSA		COPPIA MOBILE	

BASE		
PUNTI		
TOTALE		
BASE		
PUNTI		
TOTALE		
BASE		
PUNTI		
TOTALE		
BASE		
PUNTI		
TOTALE		

Effettuare i calcoli nella colonna della coppia vincente

Calcoli	(M.P.)	(M.P.)
Totale Coppia		
Totale Coppia		
Differenza		
V.P.		

FIRMA FIRMA

TURNO DA 4 MANI

M.P.		V.P.	
0	100	10	10
105	300	11	9
305	500	12	8
505	700	13	7
705	900	14	6
905	1100	15	5
1105	1300	16	4
1305	1500	17	3
1505	1700	18	2
1705	2000	19	1
oltre	2000	20	0

TURNO DA 3 MANI

M.P.		V.P.	
0	50	10	10
55	150	11	9
155	250	12	8
255	350	13	7
355	500	14	6
505	650	15	5
655	800	16	4
805	1000	17	3
1005	1250	18	2
1255	1500	19	1
oltre	1500	20	0

La consegna dello score è a cura della coppia vincente

Tabella V.P. – Turni a 2 smazzate

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 V.P. – Turni a 3 smazzate

M.P.	V.P.
0 - 50	10 - 10
55 - 150	11 - 9
155 - 250	12 - 8
255 - 350	13 - 7
355 - 500	14 - 6
505 - 650	15 - 5
655 - 800	16 - 4
805 - 1000	17 - 3
1005 - 1250	18 - 2
1255 - 1500	19 - 1
Oltre 1500	20 - 0

Tabella V.P. – Turni a 4 smazzate	
M.P.	**V.P.**
0 -100	10 - 10
105 - 300	11 - 9
305 - 500	12 - 8
505 - 700	13 - 7
705 - 900	14 - 6
905 – 1100	15 - 5
1105 – 1300	16 - 4
1305 - 1500	17 - 3
1505 - 1700	18 - 2
1705 - 2000	19 - 1
Oltre 2000	20 - 0

Tabella V.P. incontri a squadre Turni a 4 smazzate	
M.P.	**V.P.**
0 - 150	10 - 10
155 - 350	11 - 9
355 - 550	12 - 8
555 – 800	13 - 7
805 - 1050	14 - 6
1055 - 1300	15 - 5
1305 - 1600	16 - 4
1605 - 1900	17 - 3
1905 - 2200	18 - 2
2205 - 2500	19 - 1
Oltre 2500	20 - 0

Calcolo del punteggio in base alle tabelle 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 da 2, da 3, da 4 o più giocatori.

Torneo a 2 giocatori:
vengono formati tavoli da 2 giocatori;
giocano secondo le regole e vengono composti 2 pozzi da 11 carte (uno a disposizione di ogni giocatore);
qualora l'ultimo tavolo fosse incompleto, 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 della Direzione di gara che non partecipa alla manifestazione;

Torneo a 3 giocatori:
vengono formati tavoli da 3 giocatori;
giocano secondo le regole e la direzione di gara stabilisce se devono essere composti 2 pozzi (il primo da 18 carte a disposizione del giocatore che per primo va a pozzo e che gioca contro gli altri 2 che da quel momento formano coppia, e l'altro di 11 carte a disposizione del giocatore che per secondo va a pozzo e che fa coppia con l'altro giocatore rimasto);
qualora l'ultimo tavolo fosse incompleto, la direzione di gara ha facoltà di inserire 1 o 2 robot (componenti lo staff che non siano dirigenti tecnici impiegati nella stessa manifestazione) oppure 1 o 2 giocatori di fiducia della Direzione di gara che non partecipano alla manifestazione;

Torneo a 4 giocatori:
vengono formati tavoli da 4 giocatori;
giocano secondo le regole e vengono composti 2 pozzi da 11 carte (uno a disposizione di ogni linea di gioco);
qualora l'ultimo tavolo fosse incompleto, la direzione di gara ha facoltà di:

- inserire 1, 2 o 3 robot (componenti lo staff che non siano dirigenti tecnici impiegati nella stessa manifestazione) oppure 1, 2 o 3 giocatori di fiducia della Direzione di gara che non partecipano alla manifestazione;
- creare un tavolo incompleto (denominato in gergo *"tavolo zoppo" – composto da una sola linea di gioco)*, attribuendo 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, verrà stabilito secondo uno dei seguenti criteri:

a) <u>assegnazione del numero di tavolo al primo turno di gioco:</u>

1. sistemazione casuale (random):
   l'assegnazione del numero di tavolo da gioco avviene in maniera casuale o può anche essere stabilito da un programma informatico di gestione tornei in uso;

2. criterio discrezionale:
   consiste nell'assegnare il numero del tavolo da gioco ad ogni giocatore (o coppia), secondo parametri e valutazioni preventivamente stabilite e comunicate dalla direzione di gara;

3. dividendo le coppie dei giocatori in fisse e mobili, dove queste ultime al termine di ogni turno di gioco si spostano al numero di tavolo successivo a quello dove hanno appena finito di giocare, tante volte pari al numero dei turni prestabiliti dalla direzione di gara;

b) <u>nei turni di gioco successivi adotteranno uno dei seguenti sistemi</u>:

4. Mitchell – le coppie mobili al termine di ogni turno di gioco si spostano al numero di tavolo successivo a quello dove hanno appena finito di giocare, tante volte pari al numero dei turni prestabiliti dalla direzione di gara;

5. Danese - tenendo conto dei punti totalizzati nei turni precedenti, adottando uno dei fondamentali principi sportivi che consiste nel far gareggiare tra loro gli atleti che in quel momento dimostrano pari valenza **<u>agonistica</u>** sulla base dei risultati ottenuti;
   pertanto in ogni turno di gioco si faranno incontrare giocatori con punteggi pari o similare; ne consegue che i giocatori col maggior punteggio occuperanno i primi tavoli, e via via a seguire tutti gli altri;

6. Italiano - facendo incontrare almeno una volta, un giocatore, una coppia o una squadra (dipende dal tipo di competizione) contro tutti gli altri partecipanti al torneo;

7. secondo criteri diversi prestabiliti e precedentemente indicati dalla direzione di gara.

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 attraverso uno dei seguenti criteri:

1. secondo il valore della carta:
dopo aver steso il ventaglio composto da 116 carte, ogni giocatore scopre una carta; il giocatore che estrae la carta più alta 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; non potranno essere scoperte la prima e l'ultima carta del ventaglio. A parità di valore di carta estratta vale l'ordine alfabetico. Nel caso in cui due giocatori estraggano carte di medesimo valore ivi comprese le matte, essi mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione al tavolo;

2. secondo il sistema casuale (random):
l'assegnazione del posto al tavolo può essere gestito dal programma di gestione tornei in uso, adottando il criterio dell'assegnazione casuale;

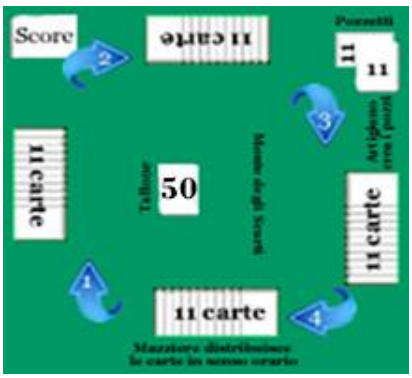
3. secondo discrezionalità della direzione di gara:
la direzione di gara ha la facoltà di assegnare il posto al tavolo ad ogni giocatore, secondo i criteri e i parametri che ritiene necessari.

ART. 3.4 Distribuzione carte

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; nel caso in cui il cartaro dovesse omettere tale procedura **e prima che inizi la distribuzione**, si può far intervenire l'arbitro che farà ripetere in maniera corretta l'intera operazione, richiamando ufficialmente il cartaro; la penalità non potrà essere inflitta se uno degli avversari del cartaro prende visione del valore di una o più delle proprie carte.

Il mescolamento delle carte deve essere visibile a tutti in un tempo compreso tra un minimo di 25 secondi ed un massimo di 40 secondi, smazzando e mischiando minimo 3 volte senza rendere visibili le carte.
Il giocatore alla destra del cartaro, dopo aver tagliato il mazzo ed averlo ricomposto, prenderà dal fondo un numero di carte più che sufficiente per formare i pozzi, ed inizierà a sfilare una carta per volta in maniera alternata, fino al raggiungimento del numero necessario per il completamento degli stessi (nel gioco a 2 e a 4 giocatori si devono comporre due pozzi da 11 carte; nel gioco a 3 giocatori si devono comporre due pozzi, di cui uno di 18 carte e l'altro di 11 carte, oppure tre pozzi da 11 carte, secondo quanto viene prestabilito dalla direzione di gara); i pozzetti vengono disposti uno sopra l'altro a croce (facendo attenzione a posizionare sempre sopra agli altri pozzi, il primo pozzetto formato con la prima carta sfilata dal fondo del mazzo);

con le carte rimanenti il cartaro effettua la distribuzione di 11 carte alternandole ai giocatori una per volta in senso orario, prendendole dalla parte superiore del mazzo;
prima dell'inizio del gioco sia le carte rimaste dalla formazione dei pozzi (che vengono poste sotto il mazzo che si andrà a formare) che quelle rimaste dopo la distribuzione ad ogni giocatore (che vengono messe sopra a quelle rimaste dalla formazione dei pozzi), vengono accorpate in un unico mazzo, formando il cosiddetto "tallone", dal quale dopo l'avvio di gioco, viene scoperta la prima carta che andrà a formare il monte scarti.



Può succedere che le carte prese per formare i pozzetti siano insufficienti, ed in tal caso si attenderà la fine della distribuzione da parte del cartaro, per completare i pozzi prendendo sempre le ultime carte del tallone; analogamente si può verificare che il cartaro non abbia carte sufficienti per completare la distribuzione, ed in questo caso, attenderà la fine della formazione dei pozzetti per completare la distribuzione prendendo le carte da sopra il tallone.

Ne deriva che nel gioco a:

a) 2 giocatori le carte distribuite complessivamente saranno:

1. n. **11** carte coperte x cad. giocatore = **22 carte**

2. n. **11** carte coperte per cad. pozzetto posto all'angolo del tavolo = **22 carte**
3. n. **1** carta scoperta di fianco al tallone (prima carta del monte scarti)
4. n. **71** carte che compongono il tallone

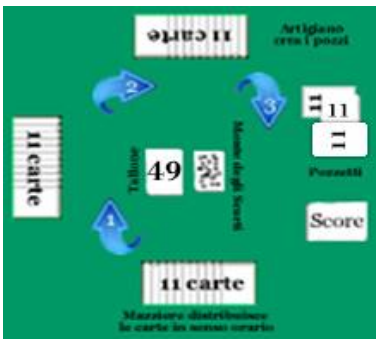
b) 3 giocatori le carte distribuite complessivamente saranno:

1. n. **11** carte coperte x cad. giocatore = **33 carte**

2. n. **18 + 11** carte coperte x cad. pozzetto (2 pozzi) all'angolo del tavolo = **29 carte** carte (oppure n.**11** carte coperte per cadauno pozzetto posto all'angolo del tavolo = **33 carte**,

3. n. **1** carta scoperta di fianco al tallone (prima carta del monte scarti) n**. 53** carte che compongono il tallone;

4. n. **1** carta scoperta di fianco al tallone (prima carta del monte scarti) n. **49** carte che compongono il tallone a seconda delle carte impiegate per comporre i pozzi.



c) 4 giocatori le carte distribuite complessivamente saranno:

1. n. **11** carte coperte x cad. giocatore = **44 carte**

2. n. **11** carte coperte per cad. pozzetto posto all'angolo del tavolo = **22 carte**

3. n. **1** carta scoperta di fianco al tallone (prima carta del monte scarti)

4. n. **49** carte che compongono il tallone.

Se durante la distribuzione o composizione dei pozzetti, si scopre una carta (fatta eccezione per la prima carta che forma il monte scarti), tutta l'operazione (mescolatura, taglio del mazzo, distribuzione e pozzetti) deve essere ripetuta;
viene fatta eccezione nel caso in cui si scopre una carta:

- durante la distribuzione ed il compagno del cartaro ha già visto una o più carte carte;
- durante la composizione dei pozzetti ed il suo compagno ha già visto una o più carte.

in entrambi i casi deve essere chiamato l'arbitro che a suo insindacabile volere ed in forma celata, riposizionerà quella carta in un punto qualsiasi del tallone, facendo proseguire regolarmente la distribuzione delle carte o la composizione dei pozzetti.

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 116;
- prima dell'inizio di ogni smazzata di gioco accertandosi che siano 11 quelle ricevute dal cartaro;
- subito dopo aver formato i pozzi accertandosi che siano 11 per il gioco a 2 e a 4 e 11 e 18 per il gioco a 3, salvo diverse indicazioni della direzione di gara;
- prima di giocare il pozzo, accertandosi che siano 11 per il gioco a 2 e a 4 e 11 e 18 per il gioco a 3, salvo diverse indicazioni della direzione di gara.

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.

Qualora il cartaro girasse la carta prima che l'arbitro abbia dato il via, quella carta rimane valida a tutti gli effetti, e l'arbitro dovrà comminare al cartaro un richiamo ufficiale.

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, riposizionerà coperta/e la/e carta/e esposta/e all'interno del tallone in un punto a sua scelta e facendo riprendere il gioco regolarmente.

QUARTO CAPITOLO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

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);
la pescata deve essere eseguita compiendo un movimento unico che sia “fluido e continuo” (non è consentito «spillare» la carta); la carta pescata, così come quella/e raccolta/e dal monte scarti, deve essere inserita ed allineata subito nel ventaglio delle proprie carte, evitando di far sporgere una o più carte dal ventaglio;
successivamente è possibile aprire delle “combinazioni” (tre o più carte dello stesso colore) e/o "poggiare" delle carte sui propri giochi aperti precedentemente e scartare.

ART. 4.1 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, effettuerà i giochi entro e non oltre i seguenti limiti di tempo:

N° di carte in mano	Tempo utile di gioco
MENO DI 4 CARTE	10 Secondi
DA 4 A 10 CARTE	20 Secondi
CON POZZO PRESO AL VOLO	40 Secondi
CON 11 O PIU’ CARTE	40 Secondi

In caso di mancato rispetto della presente norma, può essere chiamato l’arbitro al tavolo che inviterà il giocatore colpevole a completare il gioco entro 5 secondi e scartare; in difetto, l’arbitro farà scartare immediatamente al colpevole la carta più alta in suo possesso.

ART. 4.2 Apertura dei giochi

Ogni giocatore al proprio turno di gioco può aprire dei giochi poggiando sul tavolo un minimo di 3 carte dello stesso colore (fatta eccezione per il colore delle matte) formando parole di senso compiuto (fig.1).
Il Jolliy 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.

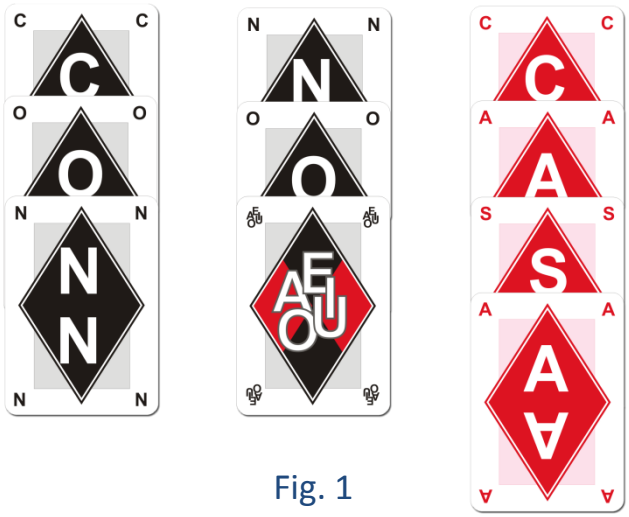


Fig. 1

Non è consentito formare:
- Nomi propri;
- Parole tronche;
- Sigle;
- Nomi alterati (diminuitivi, 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.

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).

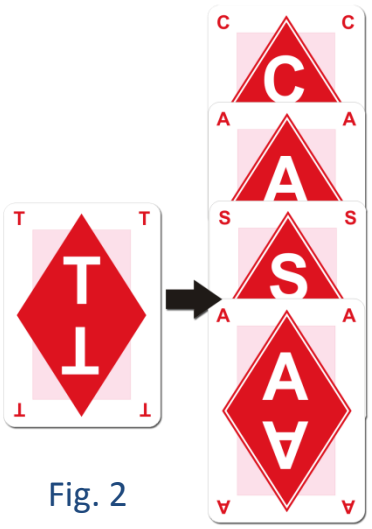


Fig. 2

ART. 4.3 Carta/e giocata/e

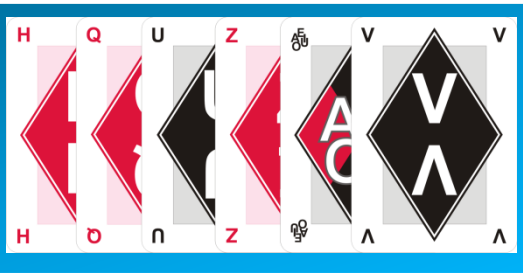
Sono tutte le carte che:

1. vengono utilizzate per aprire delle combinazioni;
2. vengono utilizzate per essere legate a combinazioni aperte precedentemente;
3. vengono utilizzate per essere scartate alla fine del tempo di gioco di ogni giocatore;
4. vengono utilizzate nel tempo utile di gioco di colui che ha fatto si che un avversario vedesse una sua carta, tanto da fargliene dichiarare la lettera ed il colore;
5. vengono rinvenute accidentalmente in una apertura di gioco (carta fantasma);
6. si accompagnano alla carta di scarto (scarto composto da più di una carta);
7. non sono ancora state viste, ma di cui se ne è dichiarato il possesso, indicando la lettera ed il colore;

ART. 4.4 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 raccoglierlo 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 possegga anche un'altra carta uguale (doppione) che verrà mostrata su richiesta fatta da almeno uno dei giocatori di quel tavolo; in questo caso la carta mostrata non assume le proprietà di carta esposta.

Posizione corretta degli scarti



ART. 4.5 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") **senza effettuare nessun gioco**, al termine del secondo giro il giocatore che per primo ha raccolto dal monte scarti, sarà obbligato a pescare dal tallone.

ART. 4.6 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).

ART. 4.7 Impiego delle matte (jolly e pinelle)

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

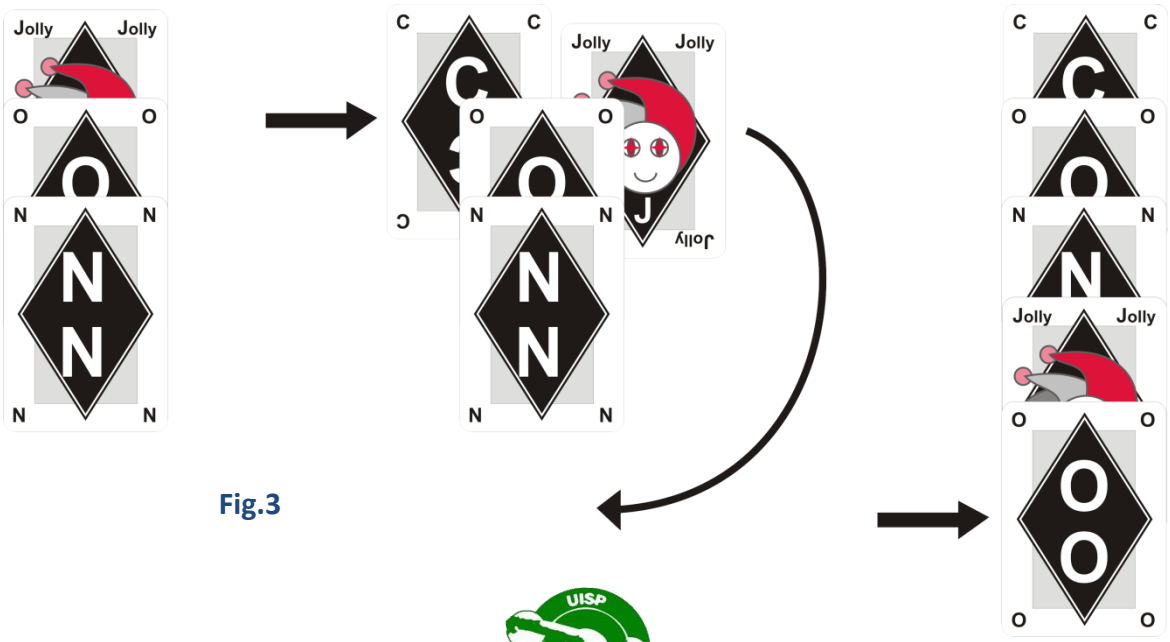


Fig.3

ART. 5 PUNTEGGIO DEL GIOCO DEL BURRACO PAROLE

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	+ 200
Burraco sporco o impuro	+ 100
Bonus	+ 50 (ogni 2 carte in più aggiunte al Burraco puro)
Chiusura	+ 100
Carte Giocate	Secondo il loro valore

Punti Negativi	
TIPOLOGIA	**PUNTI**
Pozzetto non preso	- 100
Pozzetto preso e non giocato	Secondo il valore delle carte che lo comprende
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 100 punti a favore della linea di gioco che ha chiuso, più il **bonus** di 50 punti ogni 2 carte aggiunte ad un burraco puro già fatto;
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 200 punti ; **– Fig.1**
- «sporco» vale 100 punti (con jolly o pinella); **– Fig.3**
- «bonus» 50 punti in più ogni 2 carte aggiunte al burraco pulito; **– Fig.2**

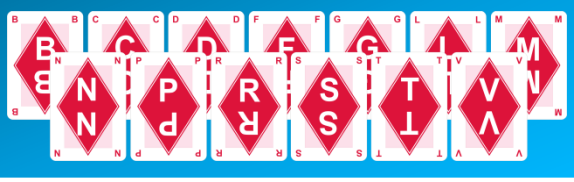
Burraco Pulito	Burraco Pulito + Bonus	Burraco Sporco
200 Punti	250 Punti	100 Punti

- Fig.1 - **- Fog.2 -** **- Fig.3 -**

- ogni **Jolly** vale **30 punti**;
- ogni **Pinella** vale **20 punti**;
- ogni **H, Q, Z** valgono **15 punti**;

CARTE	Jolly	Pinella	H, Q, Z
PUNTI	30	20	15

- ogni **B, C, D, F, G, L, M, N, P, R, S, T, V** valgono **10 punti**;
- ogni **A, E, I, O, U** valgono **5 punti**;

CARTE	B, C, D, F, G, L, M, N, P, R, S, T, V	A, E, I, O, U
		
PUNTI	10	5

- dopo la chiusura il valore delle carte rimaste in mano viene conteggiato negativamente;
- la coppia che non ha preso il pozzetto viene penalizzata di 100 Punti Partita;
- la coppia che ha preso il pozzetto ma non è riuscita a giocarlo, conteggia negativamente il valore di tutte le carte;

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 2.005 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 100 punti per “chiusura di fine smazzata” se sono state soddisfatte le seguenti condizioni:

1. si sia andati a pozzetto;
2. sia stato realizzato almeno un “burraco ” (sporco o pulito);
3. un giocatore abbia calato tutte le carte scartando l’ultima, dopo che sono stati realizzati da lui o dal suo compagno di gioco i precedenti punti 1 e 2;

B. senza attribuzione di 100 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: + 200 punti;
2. burraco sporco : + 100 punti;
3. Chiusura turno : + 100 punti;
4. Bonus: + 50 punti ogni 2 carte oltre le 7 che compongono il burraco pulito;
5. Carte: contando ciascuna carta scoperta ed attribuendole il valore indicato precedentemente (vedi pag.8); 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:

1. Pozzetto non preso : meno 100 punti;
2. Pozzetto preso ma non giocato: viene conteggiato negativamente il valore delle carte del pozzetto;
3. 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.

ART. 6.1 Assegnazione dei punti partita e del premio

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).

ART. 7 TIME OUT (FINE TEMPO DI UN TURNO DI GIOCO)

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.

Pertanto, se l'irregolarità viene rilevata da qualunque giocatore al tavolo,

1. prima che il colpevole abbia scartato:
tutti i giochi aperti prima dell'errore restano validi, mentre vengono congelati per un giro quelli aperti successivamente; il colpevole subito dopo aver sanato l'irregolarità è obbligato a scartare senza più proseguire il gioco; se l'irregolarità non può essere sanata, il colpevole non può effettuare più alcun gioco e la/e carta/e non sanabili assumono le proprietà delle carte penalizzate, seguendone la regola (vedi art.10.11);

2. dopo che il colpevole ha scartato e l'avversario non ha ancora pescato dal tallone o raccolto dal monte scarti:
la/e carta/e giocate impropriamente, sono considerate carte penalizzate (vedi art.10.11) e tutti i giochi aperti dopo l'errore vengono congelati per un giro;

3. dopo che il colpevole ha scartato e l'avversario ha pescato dal tallone o raccolto dal monte scarti:
qualora sia stata commessa un'irregolarità in fase di apertura di un nuovo gioco o su un gioco precedentemente valido, questi vengono congelati definitivamente (in questo modo si punisce l'errore commesso dal colpevole non facendogli legare altre carte), mentre al termine della smazzata il valore delle carte che compongono il gioco irregolare, ed anche un eventuale burraco, vengono conteggiati positivamente (in questo modo si punisce il mancato intervento degli avversari distratti che non si sono accorti dell'errore commesso dal colpevole nell'immediatezza del gioco). Nel caso in cui vi sia un burraco errato (cioè formato da una combinazione con un numero di carte insufficiente o intermezzate da carte incompatibili col gioco sceso), dopo aver congelato definitivamente il gioco, tutte le carte vengono conteggiate positivamente.

ART. 9 CONDOTTA DI GIOCO E PENALITA'

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.

ART. 10.3 Apertura incompleta di più giochi

Qualora un giocatore apra una combinazione incompleta, e passi all'apertura di un altro gioco anch'esso incompleto, commette un'infrazione; durante il suo tempo di gioco gli sarà consentito completare i giochi aperti che saranno congelati per un giro insieme ad eventuali altri giochi effettuati dopo l'infrazione commessa e sarà invitato a scartare senza eseguire nessun altro gioco.

ART. 10.4 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:

- se l'errore viene rilevato durante il tempo di gioco del colpevole e prima che questi scarti, la/e carta/e eccedente/i o mancante/i possono essere sanate solo sul gioco cui sono state poggiate; se ciò non è possibile la /e carta/e eccedenti assumono la proprietà di carta penalizzata (vedi art.10.11);

- se l'errore viene rilevato dopo che il colpevole ha scartato e prima che l'avversario giochi, la/e carta/e eccedente assume le proprietà di carta penalizzata (vedi art.10.11);

- se l'errore viene rilevato dopo che l'avversario di turno ha iniziato il proprio gioco o nelle fasi di gioco successive, la parola viene considerata valida a tutti gli effetti, applicando l'art.8;

ART. 10.5 Carta/e esposta/e

Si definisce esposta, la carta vista da almeno un altro giocatore del tavolo o quando ne viene dichiarato il possesso indicando o facendo capire la «lettera».

Le carte esposte sono giocabili nell'immediato tempo utile del colpevole e se non possono essere sanate, assumono le proprietà delle carte penalizzate (vedi art. 10.11).

Una carta esposta fuori dal tempo di gioco del colpevole (es. carta caduta accidentalmente), non può essere sanata giocandola su un nuovo gioco aperto dal suo compagno.
Non è considerata esposta la carta mostrata agli avversari, dopo aver raccolto da terra l'unica carta del monte scarti, uguale a quella scartata (doppione).

N.B. - Dopo aver sanato un'irregolarità, bisogna scartare subito senza effettuare nessun altro gioco (vedi art.9.1).

ART. 10.6 Carta fantasma

Si definisce tale la carta scoperta accidentalmente in un'apertura di gioco e vista da almeno un giocatore;

se viene rinvenuta:

1) ***durante il tempo di gioco del colpevole è considerata carta esposta e ne segue la regola (vedi art. 10.5);***
2) ***dopo che il colpevole ha scartato e gli avversari non hanno ancora giocato, viene considerata carta penalizzata e ne segue la regola (vedi art. 10.11);***
3) ***dopo che il colpevole ha già scartato e/o dopo che gli avversari hanno giocato, il gioco irregolare viene congelato definitivamente (conteggiando tali carte positivamente in osservanza dell'art.8), mentre la carta fantasma va scartata al termine del turno di gioco del giocatore della linea colpevole che tiene aperti davanti a se i giochi.***

N.B.:
- se la carta fantasma viene rinvenuta nelle fasi di gioco 1 e 2 senza che nessun giocatore l'abbia vista, verrà chiamato l'arbitro che in forma celata riconsegnerà quella carta al giocatore colpevole; ne consegue che nel caso (1) l'arbitro inviterà il giocatore colpevole a scartare una carta qualsiasi del ventaglio senza proseguire alcun gioco;
- se la carta viene scoperta volontariamente da un giocatore avversario, essa sarà ripresa in mano e considerata giocabile senza infliggere nessuna penalità alla linea colpevole.

ART. 10.7 Carta/e giocata/e

Si intende quando la carta tocca il tavolo ed il giocatore se ne è liberato dalle mani durante il suo tempo di gioco.
Invece, se una carta cade accidentalmente e viene vista da almeno un giocatore del tavolo, non viene considerata come "giocata", ma assume le proprietà di carta "esposta" (vedi art.10.5).

ART. 10.8 Carta/e giocata/e impropriamente

Si definisce tale la carta giocata (lasciata completamente dalle mani) su un gioco che non la può ospitare (es. viene lasciata una lettera di un colore diverso, oppure una seconda matta);
la carta giocata impropriamente viene considerata penalizzata e dovrà essere scartata immediatamente senza che il giocatore colpevole possa effettuare altri giochi; eventuali giochi aperti dopo che è stata commessa l'infrazione, saranno congelati per un giro.

ART. 10.9 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. 10.10 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 COMMESSO L'INFRAZIONE VERRANNO CONGELATI PER UN GIRO.

ART. 10.11 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. 10.12 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. 10.13 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.

ART. 10.14 Giochi completi sanabili

Nel caso venisse poggiato o lanciato un gioco completo su un altro già esistente che non lo può ospitare, questo verrà spostato in una zona di gioco libera ed il colpevole dovrà scartare senza eseguire nessun altro gioco**.**

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

ART. 10.15 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. 10.16 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. 10.17 Gioco al monte

Un giocatore nel suo tempo di gioco, anziché raccogliere dal monte scarti, può calare una o più carte in suo possesso necessarie per aprire nuovi giochi con le carte presenti nel monte degli scarti, a condizione che non ne rimanga più di una, pena il congelamento per un giro dei giochi al monte effettuati.

ART. 10.18 Lancio

È ammesso passare una o più carte al compagno perché la/e leghi ad un gioco esistente o ne sistemi uno nuovo. È ammesso giocare la carta (o le carte) indirizzandola direttamente, ossia "lanciandola" con estrema precisione, sul gioco precedentemente aperto che la/e può accogliere. Qualora il "lancio" della carta/e avvenisse senza la dichiarazione relativa alla precisa collocazione su giochi precedentemente aperti e dovesse cadere su un gioco che non la può ospitare, l'infrazione commessa viene disciplinata dall'art. 10.10:

1) essa/e dovranno essere collocate regolarmente sull'unico gioco precedentemente aperto ed il giocatore colpevole è obbligato a scartare senza proseguire il gioco;
2) se una o più carte possono essere collocate su più giochi precedentemente aperti creando palese dubbio, esse assumono le proprietà della carta penalizzata, seguendone la regola (vedi art.10.11).

La semplice richiesta del compagno, riguardo l'ubicazione delle carte, non può essere considerata come suggerimento, a meno che questi indichi una collocazione ben precisa.

ART. 10.19 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;

i nuovi giochi da lui effettuati vengono congelati per un giro e se un altro giocatore dovesse chiudere, verrà applicato l'art.10.16;

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;

i nuovi giochi da lui effettuati vengono congelati per un giro e se un altro giocatore dovesse chiudere, verrà applicato l'art.10.16;

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;**

pertanto in osservanza dell'art.8 (concorso di colpa), il giocatore colpevole è penalizzato per non poter recuperare la pescata o raccogliere il monte scarti, mentre la linea avversaria viene penalizzata perché i giochi effettuati sono considerati validi e vengono conteggiati positivamente.

ART. 10.20 Pesca o raccolta dopo aver preso il pozzetto al volo

1) ***In caso di pesca dopo aver preso il pozzetto al volo, l'arbitro si farà dare dal colpevole la carta pescata, e dopo averla mostrata agli altri giocatori, in forma celata, la inserirà in punto qualsiasi del tallone, ed inviterà il colpevole a scartare, ricordandogli che potrà giocare il pozzo al giro successivo; tutti i giochi aperti dal colpevole, saranno congelati temporaneamente per un giro;***

2) ***In caso di raccolta, l'arbitro farà ripristinare il monte scarti, e farà scartare una carta al giocatore colpevole che potrà giocare il pozzo al giro successivo; tutti i giochi aperti (con le carte del ventaglio) saranno congelati temporaneamente per un giro;***

ART. 10.21 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 nel momento in cui :

a) non ha visto la carta pescata :
il colpevole riposiziona la carta al suo posto ed il gioco prosegue regolarmente;

b) un avversario dichiara che il colpevole ha visto la carta:
il gioco deve essere interrotto immediatamente e si chiama l'arbitro che, dopo aver dichiarato a tutti il valore della carta, avrà cura ed in forma celata di riposizionare coperta la carta vista dal colpevole in un punto qualsiasi all'interno del tallone a proprio insindacabile giudizio 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, mentre ulteriori eventuali carte posate sul tavolo diventano carte esposte; tali carte vengono lasciate coperte sul tavolo e dovranno essere giocate nell'immediato tempo utile del colpevole, seguendone la regola (vedi art.10.5);

ART. 10.22 Pozzetto con meno di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto e contate le carte coperte si accorge che questo ha meno di undici carte, deve chiamare l'arbitro che, dopo aver contato le carte anche del secondo pozzetto, li integra prendendo la/e carta/e da sotto il tallone. Nel caso in cui il secondo pozzetto sia di 11 carte, la prima carta di questo va spostata sul primo pozzetto, mentre sul secondo andrà la carta prelevata dal fondo del tallone. Se però anche una sola carta del pozzetto difettoso sia stata vista o giocata, il gioco proseguirà normalmente;

ART. 10.23 Pozzetto con più di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto e contate le carte coperte si accorge che questo ha più di undici carte, deve chiamare l'arbitro che, dopo aver contato le carte anche del secondo pozzetto, li regolarizza eliminando le carte in sovrannumero che, prelevate dal di sopra dei pozzetti, saranno collocate sotto il tallone.
Se però, anche una sola carta del pozzetto difettoso sia stata vista o giocata, il gioco proseguirà normalmente;

ART. 10.24 Pozzetto della smazzata precedente

a) Se a gioco iniziato viene rinvenuto un pozzetto della smazzata precedente, nessuna sanatoria è consentita ed il gioco prosegue regolarmente lasciando inutilizzato il pozzetto eccedente;

b) Se a gioco iniziato viene rinvenuto e giocato un pozzetto della smazzata precedente, tutti i giochi effettuati restano validi ed il punteggio viene omologato regolarmente; la linea degli avversari, invece, deve utilizzare il secondo pozzetto di quella smazzata.

ART. 10.25 Pozzetto esposto

Nel caso in cui, a partita iniziata, dovessero cadere le carte dei pozzetti e dovessero essere viste da uno o più giocatori, deve essere chiamato l'arbitro che, dopo aver mostrato a tutti i giocatori tali carte, ricomporrà i pozzetti in forma celata, posizionando coperte le carte esposte nel/nei pozzetto/i e sostituendo quelle che ha ritenuto inserire nel tallone, con altrettante prese dallo stesso.
Il gioco prosegue regolarmente e l'arbitro richiama ufficialmente il giocatore colpevole (se esiste) avvertendolo che, in caso di reiterata inosservanza della stessa regola durante il torneo, sarà applicata una penalità di 100 Punti Partita ed il secondo richiamo attiverà l'ammonizione scritta sul referto arbitrale.

ART. 10.26 Pozzetto visto fuori tempo

Il giocatore che prende il pozzetto è obbligato a contare le carte una per volta poggiandole sul tavolo alla vista degli avversari; il pozzetto preso *"con lo scarto"*, deve essere visto solo dopo che il proprio compagno ha scartato; nel caso in cui dovesse vederlo prima, sarà richiamato ufficialmente dall'arbitro, e qualora nello stesso torneo dovesse reiterare tale inosservanza gli sarà assegnata una penalità di 100 p.p. e l'ammonizione.

ART.10.27 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. 10.28 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 possegga 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. 10.29 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 che saranno considerate penalizzate (art.10.11), e le scarterà (una per ogni giro) iniziando dalla carta di maggior valore.

ART. 10.30 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") senza effettuare alcun gioco, al termine del secondo giro il giocatore che per primo ha raccolto dal monte scarti, sarà obbligato a pescare dal tallone.

ART. 10.31 Suggerimenti

Richiamare l'attenzione del compagno per evitargli di commettere un'infrazione o suggerirgli dove mettere una o più carte, comporta l'interruzione del gioco e lo scarto delle stesse.
L'arbitro punirà tale atteggiamento antisportivo con il congelamento definitivo del gioco oggetto del suggerimento, infliggendo una penalità di 300 Punti Partita alla linea di gioco e l'ammonizione del giocatore colpevole; in caso di reiterata infrazione nello stesso torneo il giocatore colpevole verrà espulso.
In entrambi i casi l'arbitro è obbligato ad inviare il referto di gara alla Commissione Disciplinare Nazionale.

ART. 11 INVALIDAZIONE DELLA CHIUSURA

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.

SESTO CAPITOLO — CONCLUSIONE GIOCO

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 i 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).

ART. 13.4 Abbandono o allontanamento di una gara

Ai giocatori che abbandonano o vengono allontanati prima o durante un turno di gioco, dopo che l'arbitrio 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 SANZIONI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

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.

ART. 14.3 Provvedimento disciplinare

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.

ART. 14.4 Sanzioni 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.

ART. 15 CODICE ETICO DEI PARTECIPANTI 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 si 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 artificiosamente 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	55
Ammonizione	57
Andare a pozzetto in diretta o al volo	14
Apertura di una combinazione con più di 1 matta	41
Apertura di un gioco errato	41
Apertura incompleta di più giochi	41
Aprire giochi	29
Assegnazione dei punti partita	33 -36
Assegnazione del numero del tavolo di gioco	23
Assegnazione numero e posto al tavolo di gioco	24
Base	33
Bonus	33
Burraco pulito	33
Burraco sporco	33
Calcolo del punteggio in base alla tabella in uso	21
Carta eccedente calata su o combinazione	41
Carta esposta	42
Carta fantasma	42
Carta giocata	43

INDICE ALFABETICO

	PAGINA
Carta giocata impropriamente	43
Carta muta	43
Carta penalizzata	44
Carta rinvenuta lontano dalla zona di gioco	44
Carta sanabile	44
Cartaro	25
Carte mancanti o eccedenti nel mazzo	43
Chiusura non valida per mancanza di carta di scarto	51
Chiusura non valida per aver commesso un'infrazione	51
Chiusura non valida per carta eccedente legata su sequenze , combinazioni o scarto multiplo	51
Chiusura non valida per mancanza di burraco	51
Chiusura non valida per mancanza di gioco da parte di tutti	52
Chiusura non valida per mancata pesca o raccolta	52
Chiusura non valida per scarto di una matta	52
Combinazioni	30
Compilazione e consegna dello score	53
Conclusione del gioco	53
Condotta di gioco e penalità	40

INDICE ALFABETICO

	PAGINA
Controllo score e classifiche	18
Cronometrare il tempo di gara	18
Direttore di gara	56
Direzione di gara	17
Disciplina e giustizia sportiva	54
Distribuire gli score	18
Distribuzione carte	25
Etica dei partecipanti al gioco	58
Fine del turno di gioco di un giocatore	31
Formare i pozzetti	25
Formazione tavoli	22
Gioco al monte scarti	45
Gioco congelato definitivamente	45
Gioco congelato temporaneamente	45
Gioco del burraco parole	13
Giustizia sportiva	54
Impiego delle matte (jolly e pinelle)	32

INDICE ALFABETICO

	PAGINA
Infrazioni e sanatorie	39
Invalidazione della chiusura	51
Irregolarità e provvedimenti	41
Lancio	45
Mancata pesca	46
Mazzo di carte	16
Mescolamento delle carte	25
Monte scarti	30
Perdita al diritto dell'assegnazione di una penalità	40
Pesca o raccolta	28
Pesca o raccolta dopo aver preso il pozzetto al volo	46
Pesca o raccolta fuori turno	47
Pozzetto con meno di 11 carte	47
Pozzetto con più di 11 carte	47
Pozzetto della smazzata precedente	48
Pozzetto esposto	48
Pozzetto visto fuori tempo	48

INDICE ALFABETICO

	PAGINA
Preparazione al gioco	19
Principio di equità sportiva	52
Procedura durante o dopo un'irregolarità di gioco	40
Provvedimento disciplinare	57
Punteggio del burraco parole	33
Punti non conteggiati a fine smazzata	48
Raccolta dal monte scarti	49
Referto arbitrale	56
Responsabilità oggettiva dei giocatori	39
Riconoscimento ed iscrizione atleti	17
Riepilogo	36
Ritardo ad una gara	54
Ritardo entro 3 minuti	54
Ritardo entro i 3 e i 5 minuti	54
Ritardo oltre i 5 minuti	54
Sanzioni arbitrali	57
Sanzioni e provvedimenti disciplinari	56

INDICE ALFABETICO

	PAGINA
Scarto multiplo accidentale	49
Scopo del gioco	14
Score di gioco	53
Sequenze	29
Stallo	49
Suggerimenti	50
Svolgimento del gioco	28
Tabelle punteggi prestampati sugli score	20
Tempi di giocata	28
Tempo di gioco ed indicazione punteggi	19
Time out	38
Torneo scolastico di Burraco Parole Junior	65
Validità degli score e correzioni	18
Verifiche e procedure	17

UISP

sportpertutti

Area Giochi e Sport Tradizionali