

# CODICE DI GARA



**FEDIBUR**<sup>®</sup>  
FEDERAZIONE ITALIANA BURRACOLIVE

[www.fedibur.com](http://www.fedibur.com)

---

edizione 2011 realizzato a cura della Fedibur®

## INDICE DEL CODICE DI GARA

- ART. 1 COMPITI DELLA DIREZIONE DI GARA
- ART. 2 DISCIPLINA ALL'INIZIO DEL GIOCO
- ART. 3 DISCIPLINA DURANTE IL GIOCO
- ART. 4 DISCIPLINA DURANTE LA CHIUSURA
- ART. 5 PUNTEGGI E SCORE
- ART. 6 RITARDO AD UNA GARA
- ART. 7 ABBANDONO DELLA GARA
- ART. 8 GIUSTIZIA SPORTIVA

## **ART. 1 Compiti della direzione di gara**

Il Direttore di gara, in forma diretta o attraverso propri preposti, è il soggetto che in sede di gara può prendere, a proprio insindacabile giudizio, provvedimenti inappellabili da parte degli atleti e provvede a :

### **a) iscrizione dei partecipanti**

La direzione di gara iscrive alla gara, in predeterminati orari stabiliti, ciascun atleta, verificandone l'identità e la validità del tesseramento Fedibur®;

### **b) accreditamento coppie**

La direzione di gara forma ciascuna coppia partner di gioco, in predeterminati orari stabiliti ed ufficializzati, dapprima prediligendo le dirette richieste degli interessati e/o, in assenza, designando egli stesso ed a suo insindacabile giudizio, gli abbinamenti dei giocatori singoli registrati senza socio prestabilito;

### **c) assegnazione del numero di tavolo**

La direzione di gara assegna, per il primo turno di gioco, un numero di tavolo a ciascuna coppia socia partecipante che prenderà immediatamente posizione nei pressi del tavolo assegnato (su cui sarà indicato il numero trasmesso) ed atteso l'arrivo della coppia avversaria eseguirà, contemporaneamente ad essa, la scelta delle postazioni al tavolo.

Tale abbinamento coppie/tavolo potrà essere realizzato ad insindacabile giudizio della direzione di gara per salvaguardare il regolare andamento della manifestazione.

L'abbinamento coppie/tavolo potrà essere anche di tipo casuale o in ordine di iscrizione gara

### **d) verifica tavoli e partecipanti**

La direzione di gara verifica, prima di dare inizio alla gara, il numero di tavoli perfezionati con tutti i partecipanti seduti, che non siano iniziati giochi prima del fischio di inizio del turno, la completezza degli strumenti necessari per il riporto dei punteggi (penna e score), che il tavolo sia sgombro da suppellettili diversi da quelli di gara, che ciascun componente in gara non abbia richieste particolari da fare e che sia pronto per iniziare la gara, che i partecipanti siano in regola con il versamento della quota di iscrizione per l'anno in corso.

### **e) inizio e fine gara**

La direzione di gara, per ogni turno agonistico stabilito, da inizio alla gara attraverso apposito primo segnale acustico, cronometra i tempi necessari alla fine del turno e ne determina l'ultimazione, attraverso ulteriore secondo segnale acustico, detto time out.

### **f) applicazione del regolamento**

La direzione di gara valuta e determina, con il proprio criterio di giudizio ed attraverso propri parametri di parere, di opinione e di valutazione, il rispetto alle prescrizioni normative presenti sul "REGOLAMENTO FEDIBUR®"(edizione 1985), attuando specifici rimedi, accorgimenti o provvedimenti, per intromissione diretta o intercessione chiesta dai soci

### **g) verifica score e classifiche**

La direzione di gara, ricevuti gli score compilati dai giocatori, ne valuta l'esattezza nei dati anagrafici dei partecipanti, nel numero di tavolo, nel numero di turno, nel valore dei M.P. e dei V.P. ed eventualmente ne determina le correzioni informandone gli interessati pubblicamente. Oltremodo, inserisce alcuni dati descritti sugli score in un elaboratore elettronico che, attraverso un'applicazione informatica automatizzata, determina classifiche provvisorie, calendario di gara per il turno successivo, nuova attribuzione numero del tavolo e/o classifica definitiva con l'assegnazione dei premi relativi al podio.

## **Art. 2 Disciplina all'inizio del gioco**

### **a) tavoli incompleti**

Nell'ipotesi che all'inizio di un turno di gara, le coppie partecipanti ad una gara siano in numero dispari e che quindi si formi il così detto "tavolo zoppo" (senza la coppia avversaria), alla coppia presente su tale suddetto tavolo, identificato in sede di gara con il numero più alto, potrà essere assegnato un punteggio pari a 355 M.P. con equivalenti 14 V.P. senza che tale coppia debba affrontare alcun avversario (vittoria a tavolino).

Nel caso la coppia presente voglia comunque confrontarsi con una coppia avversaria, o con il fine di volersi comunque confrontare o con il fine di volersi comunque divertire o con il fine di tentare risultati più alti di 14 V.P., potrà chiedere all'organizzazione Fedibur®, una coppia avversaria anonima costituita da due elementi dello staff denominati in score come "robot1" e "robot2", che entreranno in gioco ed in classifica e che quindi potranno anche ritirare premi, nel caso di vittoria finale, per nome e per conto dell'organizzazione.

In qualsiasi caso in cui, per motivi di forza maggiore, l'organizzazione non possa attuare l'ingresso di sostituti, alla coppia restante verrà attribuita sempre la vittoria a tavolino con il punteggio di 14 V.P. a + 355 M.P.

Durante una stessa manifestazione comunque, una coppia non potrà ottenere per due volte il diritto di una vittoria a tavolino per 14 V.P. e se questa evenienza dovesse sopraggiungere sarà cura del giudice di gara sostituire la coppia in altro tavolo e/o imporre robot sostitutivi .

### **b) distribuzione carte**

Il mazziere mescola le carte dando la possibilità ad ogni giocatore di mescolare preventivamente.

Nel caso che una carta sia vista nel corso della distribuzione e/o nella formazione dei pozzetti, tutta l'operazione (mescolatura, alzata, distribuzione e pozzetti) sarà di nuovo ripetuta.

Nel caso vi sia stata una errata distribuzione delle carte (es. in senso antiorario o in quantità diversa dalla prescritta) e ciò viene fatto notare prima dell'inizio effettivo del gioco, si procede come sopra ripetendo tutta l'operazione.

In tutti gli altri casi, a gioco iniziato (inteso per tale quando il primo giocatore ha pescato dal tallone o ha raccolto dal monte scarti) si porterà a termine regolarmente la mano di gioco e i risultati acquisiti resteranno validi a tutti gli effetti.

### **c) controlli**

I giocatori prima di iniziare il gioco, oltre quanto previsto dal "Regolamento" già prima della distribuzione, devono verificare il numero delle proprie carte, contandole coperte. Se l'anomalia è rilevata a gioco iniziato non è più possibile sanare la situazione prima del successivo turno.

Al via dell'arbitro la partita inizia con la scopertura della prima carta dal tallone. Nel caso per errore la prima carta del tallone venga scoperta prima del via dell'arbitro resta ugualmente valida.

Nel caso in cui, durante una fase di gioco, una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, dovrà essere obbligatoriamente chiamato l'arbitro che avrà cura, in forma celata, di riposizionare coperta/e la/e carta/e esposta/e all'interno del tallone in posizione scelta a proprio insindacabile giudizio. Il gioco prosegue regolarmente.

## **Art. 3 Disciplina durante il gioco**

#### **a) procedura dopo un'irregolarità**

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, qualunque giocatore partecipante al gioco può evidenziare l'irregolarità sorta e chiamare l'arbitro. A questo punto nessun giocatore ha la facoltà di continuare il gioco se prima l'arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica e/o assegnare l'eventuale penalità.

#### **b) perdita del diritto alla penalità**

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullata, ad insindacabile giudizio dell'arbitro, se:

- un componente la linea innocente prende una iniziativa prima di chiamare l'arbitro
- evidenziata l'irregolarità non viene chiamato l'arbitro.

#### **c) carta giocata**

Si intende quando la carta tocca il tavolo. Se una carta "scartata" non è una carta "giocata", ma viene vista da almeno un giocatore del tavolo, assume le proprietà di carta "esposta".

#### **d) carta/e sanabile/i**

Si definisce carta/e sanabile/i, la carta o le carte che pur essendo state impiegate erroneamente, possono essere comunque recuperate dal colpevole attraverso qualsiasi gioco.

#### **e) carta/e esposta/e**

Si definisce carta esposta, la carta che viene vista da almeno un giocatore del tavolo o quando un giocatore al tavolo rende nota una o più carte in suo possesso.

Le carte esposte devono essere tutte giocate contemporaneamente quanto prima, durante il tempo utile del colpevole.

Le carte esposte sono carte sanabili.

Se non è possibile sanare una o più carte esposte, tali carte diventano carte penalizzate.

Il colpevole non potrà sanare carte esposte attraverso nuovi giochi del compagno.

Prima che un avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco, non è mai ritenuta carta esposta, la/e carta/e appena raccolta/e dal monte scarti, che un giocatore rimostro ai componenti del tavolo, in caso ne sia fatta richiesta da uno di essi.

#### **f) carta/e penalizzata/e**

Si definisce carta penalizzata, la carta che viene giocata impropriamente e che non è carta sanabile nell'immediato tempo utile di gioco del colpevole.

La carta penalizzata è una carta da scartare nell'immediato tempo utile del colpevole.

Ove il gioco improprio di un colpevole, comporti la formazione di più carte penalizzate, le stesse dovranno essere scartate a partire dalla carta con valore più alto, ad una ad una, nei giri successivi.

In caso di chiusura, le carte penalizzate ancora in possesso del colpevole saranno conteggiate negativamente.

Tutte le carte penalizzate dovranno essere poggiate coperte in un angolo del tavolo nei pressi del colpevole ed individuabili numericamente da tutti i giocatori.

#### **g) carta legata erroneamente**

Si definisce carta legata erroneamente una qualsiasi carta esposta legata a giochi esistenti e quindi assume le proprietà delle regole della carta esposta.

#### **h) giochi congelati**

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

Al conteggio dei punti, tutte le carte presenti nei giochi congelati sono conteggiate come negative e se il gioco congelato costituisse un burraco, esso non acquisisce il relativo punteggio.

#### **i) carta/e eccedente/i calata/e in sequenza o combinazione**

a) l'errore viene rilevato immediatamente (si intende errore rilevato immediatamente, quando ci si rende conto dell'errore prima che l'avversario giochi) :

- la carta/e eccedente il gioco, diventa carta esposta e quindi ne assume le proprietà;

b) l'errore viene rilevato successivamente (si intende errore rilevato successivamente, quando l'avversario di turno ha iniziato il proprio gioco oppure quando si rileva l'errore nelle fasi di gioco successive) :

- la sequenza o la combinazione viene congelata;

c) l'errore viene rilevato dopo la chiusura, durante il conteggio dei punti.

- essendo il gioco ormai concluso, non si terrà conto più di alcun errore precedente e qualsiasi sequenza o combinazione anche se errata, sarà valida e conteggiata normalmente.

#### **j) apertura di due combinazioni uguali**

Non è consentito aprire due combinazioni uguali.

Le ultime carte calate e che costituiscono la stessa combinazione che era già esistente, diventano carte eccedenti calate in combinazione e ne assumono le proprietà delle regole.

#### **k) carte mancanti o eccedenti nel mazzo di carte**

E' possibile che una o più carte siano mancanti dal mazzo, oppure che una o più carte siano eccedenti;

a) l'errore viene rilevato durante il corso di una smazzata (quando un qualsiasi gioco è stato aperto) :

- la smazzata continua fino alla fine e si convalida il risultato, provvedendo alla sistemazione del problema nella smazzata successiva.

b) l'errore viene rilevato dopo che è stato acquisito un risultato (quando una smazzata è oramai conclusa) :

- il risultato rimane valido ed il mazzo di carte viene sostituito o integrato.

#### **l) punti non conteggiati a fine smazzata**

Se le carte di uno o più giocatori, in fase di calcolo punti al termine di una smazzata, siano impossibilitate dall'essere contate, per esempio a causa di un giocatore che le abbia mischiate inavvertitamente con altre, sarà cura dell'arbitro in collaborazione con i giocatori, ricostruire i giochi per ottenere una bonaria definizione. Se ciò non fosse possibile, l'arbitro dovrà comunque assegnare, a proprio insindacabile giudizio, un punteggio a ciascuna coppia, soprattutto in base alle cause dell'evento ed ai parametri evidenziati e raccolti durante la ricostruzione dei fatti.

#### **m) 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 :

a) se l'avviso avviene mentre sta giocando (caso in cui non sia andato al pozzo al volo) :

- deve immediatamente pescare esclusivamente dal tallone e proseguire con la sua giocata (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti);
- b) se l'avviso avviene quando ha già scartato e l'avversario di turno non ha ancora iniziato il proprio gioco :
  - deve immediatamente pescare esclusivamente dal tallone (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti) ed attendere il suo prossimo turno di gioco per poter giocare la carta pescata;
- c) se l'avviso avviene quando l'avversario di turno ha iniziato il proprio gioco oppure in fasi di gioco successive :
  - essendo il gioco del colpevole ormai concluso, non si terrà conto più di alcun errore precedente ed il gioco proseguirà senza che il colpevole peschi dal tallone.
- d) se l'avviso avviene mentre sta giocando (caso in cui ha preso il pozzo al volo) :
  - deve immediatamente pescare esclusivamente dal tallone (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti) e :
    1. se la carta è sanabile con i precedenti giochi che hanno consentito la presa al pozzo in diretta, tale carta deve diventare "esposta" e deve essere sanata con i detti giochi ed il colpevole continua il gioco regolarmente;
    2. se la carta non è sanabile con i precedenti giochi che hanno consentito la presa al pozzo in diretta, tale carta diviene "penalizzata", la stessa deve essere immediatamente scartata ed i giochi aperti o integrati con le carte del pozzo diventano congelati sino al successivo turno del colpevole.

#### **n) pesca o raccolta fuori turno**

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 :

1. non abbia ancora eseguito giochi : il colpevole riposiziona le carte al loro posto ed il gioco prosegue regolarmente;
2. abbia 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;

Se un giocatore pesca dal tallone quando non è il suo turno e gli altri giocatori si accorgono dell'errore nel momento in cui :

1. non abbia visto la carta pescata : il colpevole riposiziona la carta al suo posto ed il gioco prosegue regolarmente;
2. un componente della coppia avversaria presume che il colpevole abbia visto la carta :
  - a) il turno di gioco era del compagno del colpevole : il colpevole riposiziona la carta al suo posto, che diventa "carta penalizzata per la coppia", ed il compagno è costretto a prenderla, a posizionarla di lato e, dopo aver effettuato i propri giochi, a scartarla;
  - b) il turno di gioco era di un giocatore avversario : il colpevole riposiziona la carta "penalizzata" al suo posto e il giocatore di turno è libero di decidere se:
    - dichiararla carta "bruciata" (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti) e quindi successivamente : pescarla dal tallone, mostrarla a tutti, posizionarla sotto il tallone e continuare il gioco regolarmente.
    - pescare la citata carta e continuare il gioco regolarmente
    - raccogliere le carte dal monte scarti.

#### **o) raccolta dal monte scarti**

Quando si prende il monte degli scarti non si può iniziare alcun gioco lasciando le carte scoperte sul tavolo, se ciò dovesse avvenire l'arbitro ammonisce il colpevole facendo

proseguire il gioco regolarmente, ma qualora l'infrazione venga ripetuta il giocatore deve interrompere il gioco e scartare.

**p) pozzetto con meno di 11 carte**

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che questo è costituito da meno di 11 carte, deve reintegrarlo prendendo la prima carta da sotto il tallone.

Inoltre, si verifica ed eventualmente si integra, anche l'altro pozzetto.

Se tale errore venisse rilevato durante il gioco del pozzetto stesso, nessuna sanatoria sarà più possibile per entrambi i pozzetti.

**q) pozzetto con più di 11 carte**

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che sono più di 11 carte, deve regolarizzare il pozzetto ad 11 carte, prendendo le esuberanti dal di sopra dei pozzetti e ponendole sotto il tallone.

Inoltre, si verifica ed eventualmente si regolarizza, anche l'altro pozzetto.

Se tale errore venisse rilevato durante il gioco del pozzetto stesso, nessuna sanatoria sarà più possibile per entrambi i pozzetti.

**r) pozzetto della smazzata precedente**

Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è iniziato; si gioca la mano sino al termine ed il risultato è valido a tutti gli effetti (il pozzetto dimenticato resterà pertanto inutilizzato).

Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, resta comunque valido, mentre la seconda linea utilizzerà sempre il secondo mazzetto formato in quella mano.

**s) pozzetto visto fuori tempo**

Il giocatore che prende il pozzetto *"con lo scarto"*, per etica, deve visionarlo dopo che il compagno avrà scartato. Nel caso che egli visioni il pozzetto prima dello scarto del partner, l'arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata inosservanza d'etica, la sua linea verrà penalizzata di 1 V.P. nella partita.

**t) suggerimenti**

Richiamare l'attenzione del compagno o suggerirgli dove mettere una carta, comporta l'interruzione del gioco e lo scarto della stessa. L'arbitro ammonisce il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata inosservanza d'etica, la sua linea verrà penalizzata di 1 V.P. nella partita.

Richiamare l'attenzione del compagno o suggerirgli una giocata comporta : l'interruzione del gioco, l'ammonimento verbale del giocatore colpevole da parte dell'arbitro e le sue disposizioni, sia per la ripresa del gioco che per la eventuale penalizzazione della linea colpevole.

**u) pozzetto esposto**

Nel caso in cui, a partita iniziata, una o più carte che compongono il/i pozzetto/i vengono viste da uno o più giocatori, deve essere chiamato l'arbitro che, dopo aver esposto a tutti i componenti del tavolo tali carte, avrà cura, in forma celata e a proprio insindacabile giudizio, di posizionare coperta/e la/le carta/e esposta/e nel/nei pozzetto/i o nel tallone, integrando eventualmente il pozzetto/i.

Il gioco prosegue regolarmente e ci sarà un ammonimento verbale alla linea colpevole (se esiste). In caso di reiterata situazione di giocatori colpevoli, durante ulteriori giochi nello stesso torneo, sarà applicata una penalità di 100 M.P.

#### **Art. 4 Disciplina durante la chiusura**

##### **a) chiusura impossibile per mancanza di burraco**

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita senza che la sua linea ha realizzato almeno un "Burraco", tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima dello scarto finale restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio di una o più carte su una combinazione o sequenza) che deve essere ripreso in mano dal colpevole e tali carte sono considerate "carte penalizzate".

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

##### **b) chiusura impossibile per scarti di matta**

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita scartando una matta, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima dello scarto finale restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio di una o più carte su una combinazione o sequenza) che deve essere ripreso in mano dal colpevole e tali carte sono considerate "carte penalizzate".

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

##### **c) chiusura impossibile per assenza di carta di scarto**

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita non compiendo l'obbligatorio scarto finale di una carta, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio di una o più carte su una combinazione o sequenza) che deve essere ripreso in mano dal colpevole e tali carte sono considerate "carte penalizzate".

##### **d) chiusura impossibile per mancanza di gioco da parte di tutti**

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita al primo giro, non avendo atteso che tutti i partecipanti abbiano giocato almeno una volta, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio di una o più carte su una combinazione o sequenza) che deve essere ripreso in mano dal colpevole e tali carte sono considerate "carte penalizzate".

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

##### **e) chiusura impossibile per mancata pesca**

Un giocatore che compie un qualsiasi gioco, senza aver preventivamente pescato o raccolto dal monte scarti, in quel suo turno di gioco non potrà effettuare la chiusura della partita.

Nel caso in cui, dopo la suddetta infrazione, il colpevole effettua erroneamente anche la chiusura della partita, tutti i giochi effettuati prima dello scarto finale restano validi, compreso lo scarto stesso, la chiusura è invalidata ed il colpevole ha l'obbligo di pescare la carta dal tallone (non potrà raccogliere dal monte scarti) che potrà giocare solo al turno successivo.

## **Art. 5 Punteggi e score**

### **a) compilazione e consegna dello score**

La compilazione dello score è compito di chi, alla prima smazzata di gioco e dopo la scelta delle postazioni al tavolo, è il compagno del servito; questo in quanto è l'unico soggetto al tavolo che non mescolerà e non distribuirà mai le carte agli altri giocatori presenti.

A sua completa discrezione, può concedere tale compilazione ad altri giocatori che ne facciano espressa richiesta. Il compilatore dello score comunque non sarà mai direttamente responsabile di eventuali errori in esso riportati in quanto lo score, a fine turno, deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni linea e consegnato dalla coppia vincente, all'organizzazione di gara o all'arbitro.

### **b) validità degli score e rettifiche**

Organizzazione di gara, arbitri ed operatori informatici Fedibur®, non saranno mai responsabili di errori riportati negli score da parte degli atleti, pur potendoli correggere d'ufficio, dichiarandone pubblicamente le variazioni.

A score consegnato, qualsiasi richiesta di rettifica su di esso da parte degli atleti, per errori non correggibili d'ufficio, sarà effettuabile dall'organizzazione esclusivamente se il tavolo di concerto dichiara l'errore e se la richiesta sia evidenziata anticipatamente alla stesura della classifica e/o dell'accoppiamento al turno successivo.

Eventuali rettifiche potranno anche essere realizzate, in turni successivi a quello in cui l'errore è incorso, senza obblighi organizzativi di variare classifiche e/o accoppiamenti già stilati e/o pubblicati precedentemente.

## **Art. 6 Ritardo ad una gara**

Anche a gara iniziata, resta facoltà della direzione di gara e dell'organizzazione, la determinazione di iscrivere e far partecipare alla competizione atleti ritardatari completando tavoli zoppi o formando tavoli vuoti.

Quanto sopra nei modi e nei termini temporali più consoni al normale proseguo dell'incontro e ad insindacabile giudizio del giudice di gara.

Qualsiasi mancato avvio di gara ad un tavolo per ritardo nella presentazione della coppia, o qualsiasi temporanea sospensione di una partita in corso per allontanamento di uno o di entrambi gli atleti formanti la coppia, prevede le seguenti sanzioni:

- se la coppia arriva entro 5 minuti dal tempo rilevato dal giudice di gara, viene ammonita
- se la coppia arriva tra i 5 ed i 10 minuti dal tempo rilevato dal giudice di gara, si applica una penalità di 100 M.P.
- Se la coppia supera i 10 minuti la coppia assente è ritenuta "coppia abbandonante" (vedi articolo successivo)

## **Art. 7 Abbandono della gara**

### **a) abbandono di un giocatore**

In caso di abbandono di una partita da parte di un giocatore, giustificabile solo da cause di forza maggiore, è fatto obbligo sostituire l'assente con altro giocatore indicato dall'abbandonato o in assenza sarà designato un membro dello staff dalla direzione (robot).

- Se tale evento occorresse prima dell'inizio di un turno, il giocatore abbandonante non entrerà in classifica in tale turno.

- Se invece tale evento occorresse durante i giochi di un turno, ad una qualsiasi smazzata, il punteggio realizzato in quel turno potrà essere accreditato o al :
  - a) giocatore abbandonante nel caso intervenga il robot dell'organizzazione
  - b) nuovo giocatore che sostituisce l'abbandonante

Quanto sopra è sempre valido anche se ad abbandonare un tavolo siano contemporaneamente due atleti avversari.

### **b) abbandono di una coppia**

In caso di abbandono di una partita da parte di una coppia, giustificabile solo da cause di forza maggiore :

- Se tale evento occorresse prima dell'inizio di un turno, restano i diritti ed i privilegi di scelta della coppia restante già visti nel caso di "tavolo zoppo".
- Se invece tale evento occorresse durante i giochi di un turno, ad una qualsiasi smazzata, si applicherà la vittoria a tavolino alla coppia restante per 14 V.P. a 355 M.P.

(In questo ultimo caso, se l'arbitro accerta al tavolo un maggior punteggio all'atto dell'interruzione del gioco, convaliderà a proprio insindacabile giudizio il punteggio acquisito)

In qualsiasi caso in cui, per motivi di forza maggiore, l'organizzazione non possa attuare l'ingresso di uno o più sostituti robot, alla coppia restante verrà attribuita sempre la vittoria a tavolino con il punteggio di 14 V.P. a + 355 M.P.

### **Art. 8 Giustizia sportiva**

L'arbitro, a suo insindacabile giudizio, ha facoltà di allontanare dalla sala da gioco coloro che manifestano atti di intolleranza, comportamenti scorretti, ingiustificati e antisportivi.

Qualsiasi comportamento scorretto sarà deferito dall'arbitro alla Giustizia Sportiva che redigerà apposito resoconto al Consiglio Direttivo per i provvedimenti del caso.