

REGOLAMENTO ED ETICA



FEDIBUR[®]
FEDERAZIONE ITALIANA BURRACOLIVE

www.fedibur.com

edizione 1985 rinvenuto e custodito in sede Fedibur®

INDICE DELLE CARATTERISTICHE E REGOLE DI GIOCO

ART. 1	<u>MAZZO CARTE</u>	pag.	2
ART. 2	<u>SISTEMAZIONE TAVOLO DA GIOCO</u>	pag.	2
ART. 3	<u>DISTRIBUZIONE CARTE</u>	pag.	3
ART. 4	<u>SVOLGIMENTO GIOCO</u>	pag.	4
ART. 5	<u>REGOLE VARIE</u>	pag.	5
ART. 6	<u>SCOPO DEL GIOCO</u>	pag.	6
ART. 7	<u>PUNTEGGIO</u>	pag.	7
ART. 8	<u>RIEPILOGO</u>	pag.	8
ART. 9	<u>MATCH POINT & VICTOR POINT</u>	pag.	9
ART. 10	<u>TIME OUT</u>	pag.	10
ART. 11	<u>ETICA GIOCATORI</u>	pag.	11

Regolamento del Burraco

ART. 1 Mazzo di carte

Il "burraco" è un gioco di carte della famiglia della "Pinacola" importato dal sud america. Dal nome "Pinacola" deriva la denominazione della carta di valore 2 (due) e cioè "Pinella".

Il burraco si gioca con due mazzi di carte francesi (52 carte + 2 jolly) ed il valore delle carte è il seguente :

- ogni Jolly vale 30 punti
- ogni Pinella vale 20 punti
- ogni Asso vale 15 punti
- ogni Re/Donna/Fante/10/9/8 valgono 10 punti
- ogni 7/6/5/4/3 vale 5 punti

ART. 2 Sistemazione al tavolo da gioco

Si gioca in 4 ed al centro del tavolo, un qualsiasi giocatore, dopo aver provveduto a mescolarle, stenderà esclusivamente 53 carte coperte di un solo mazzo (con un solo jolly), dal quale ogni giocatore, senza regola di priorità dei presenti, dovrà scoprire una sola carta per stabilire chi giocherà per primo. E' fatto divieto di scoprire la prima o l'ultima carta dal ventaglio steso sul tavolo.

Tra i 4 giocatori, sceglierà la posizione al tavolo e verrà "servito di mano", colui che ha scoperto la carta più alta, in base al valore del gioco del burraco. In caso di stessa carta girata (nel suo valore assoluto) varrà la gerarchia del seme, Cuori / Quadri / Fiori / Picche.

Stabilito il "servito", il suo socio che dovrà sedersi al tavolo nella posizione di fronte a quella scelta dal "servito", sarà anche colui che formerà i "pozzetti", a prescindere dal valore della carta da egli scoperta.

Alla destra del "servito" si dovrà sedere colui che, della coppia avversaria, ha scoperto la carta più bassa, sempre in base al valore suddetto del burraco, che sarà anche il primo "cartaro" della partita e servirà le carte in senso orario.

Si usa riconoscere la posizione al tavolo del "cartaro" con la dicitura NORD, quella del "servito" con la dicitura EST e conseguentemente quella del socio del cartaro con la dicitura SUD e quella del socio del servito con la dicitura OVEST.

Nel seguito della partita e quindi per le ulteriori smazzate di gioco, i giocatori non si muoveranno dalle proprie postazioni.

Nella seconda smazzata di gioco, il servito della prima smazzata diventerà il cartaro e così via di seguito anche per la terza ed ultima smazzata.

In qualsiasi smazzata di gioco, colui che forma i "pozzetti" è sempre il socio del servito di quella mano.

ART. 3 Distribuzione carte

Il cartaro, ad ogni smazzata, accorpa i due mazzi di carte francesi composti da 108 carte (compresi i quattro jolly) e verifica che i due mazzi siano integri e completi, non ci siano carte in eccedenza, che non si evidenzino imperfezioni, difetti, irregolarità, anomalie o segni identificativi sia sui dorsi che sui fronti delle carte, quindi si preoccupa di mescolare in evidenza sul tavolo da gioco e nel tempo massimo di 30 secondi, i due mazzi di carte, evitando di vedere il valore delle carte e di renderle visibili anche agli altri.

Il giocatore a destra del cartaro taglia le carte sollevando parte del mazzo a sua discrezione, da cui prepara due pozzetti di 11 carte prelevandole dal fondo (alternando una carta ad un pozzetto, l'altra al secondo, etc..).

I due pozzetti vengono disposti uno sopra l'altro a croce (facendo attenzione a posizionare il secondo pozzetto sotto al pozzetto formato con la prima carta sfilata dal fondo) e le carte rimanenti, coperte, vanno posizionate al centro del tavolo.

Si tenga quindi presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e quindi andrà collocato al di sotto del primo.

Il cartaro nel frattempo distribuisce 11 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso orario, ponendone infine una scoperta sul tavolo (monte scarti) e posizionando le restanti (non distribuite) sopra quelle posizionate al centro del tavolo dal giocatore che ha fatto i pozzetti, formando così il "tallone".

Può succedere che quando si compongono i "pozzetti" le carte non siano sufficienti. Per completare gli stessi, si attende che il cartaro finisca la propria distribuzione dopo di che si provvede a prendere le carte necessarie, sempre una per volta, da sotto il tallone.

Analogamente si può verificare che il mazziere non abbia carte sufficienti per completare la distribuzione, in questo caso, attenderà la fine della formazione dei pozzetti e completerà la sua distribuzione prendendo le carte da sopra il tallone.

Ne deriva che le carte complessivamente distribuite saranno :

- 1) n. 11 carte coperte x cad. giocatore = 44 carte
- 2) n. 1 carta scoperta al centro del tavolo di fianco al tallone = 1 carta (monte scarti)
- 3) n. 11 carte coperte per cad. pozzetto posto all'angolo del tavolo = 22 carte

per cui il tallone, all'inizio di ciascuna smazzata, dovrà essere composto da n. 41 carte.

ART. 4 Svolgimento del gioco

Nel gioco ognuno, al proprio turno ed in senso orario, deve o pescare dal tallone, o raccogliere tutto il "monte degli scarti" e dopo aver pescato o raccolto, può (non necessariamente deve) "calare" delle "sequenze" (tre o più carte ordinate obbligatoriamente dello stesso seme) o "combinazioni" (tre o più carte uguali, anche dello stesso seme) e/o "attaccare" delle carte a proprie sequenze o proprie combinazioni precedentemente già calate.

Il turno di gioco di un giocatore termina nel momento stesso in cui scarta e scopre una sua qualsiasi carta sul monte scarti. Si ritiene comunque "giocata", la carta che ancora in mano di un giocatore, non è stata ancora totalmente girata e scoperta sul tavolo, ma ne è stato comunque visto il suo valore ed il suo seme anche da un solo giocatore che, se richiesto dall'avversario, ne dichiara il valore ed il seme visto.

Se un giocatore al proprio turno di gioco, pesca dal tallone, con il proprio seguente scarto aumenta la quantità di carte presente sul monte scarti che diventa disponibile per essere raccolto totalmente (tutte le carte) dall'avversario che lo segue in senso orario nel gioco.

Se un giocatore invece raccoglie il monte scarti, l'avversario che lo segue nel gioco avrà, al proprio turno di gioco, la scelta o di "pescare" una sola carta dal tallone coperto o di "raccogliere" il monte scarti che sarà a quel punto l'unica carta di scarto del giocatore che lo ha preceduto nel gioco.

Quindi, un giocatore che decide, al proprio turno, di raccogliere il monte scarti, deve ritirare tutte le carte che lo compongono e poi cominciare i suoi giochi e quindi scartare un'unica carta che ricompone il monte scarti per il giocatore successivo.

Alla fine del proprio turno un giocatore quindi dovrà scartare una carta (salvo che per andare a pozzetto "al volo", detto anche "in diretta", cioè senza scarto, vedi poi).

Le "sequenze" possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): - A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Matta.

L'Asso nelle sequenze è unico, e può essere legato indistintamente al 2 o al K.

Nelle sequenze la pinella o il Jolly può essere sostituito solo dalla carta della quale fa le veci.

Una pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare un 2 naturale solo se collocata al di sotto del 3, in questo caso sarà possibile legare anche una ulteriore matta.

Le "combinazioni" possono essere formate da un massimo di 9 carte, compresa l'eventuale matta.

Non sono ammesse combinazioni di "matte".

Le combinazioni che si possono "calare" sono almeno tre carte dello stesso valore e indifferentemente di qualunque seme o sequenze di tre carte dello stesso seme in scala (tre carte contigue) per formare le quali si può usare anche una MATTA cioè o un jolly o una "pinella" (le carte di valore 2).

ART. 5 Regole varie

Avendo due o più carte contigue o di ugual valore, si può utilizzare una “matta” per calare, ma questa deve per convenzione essere posta in basso, sotto la scala o il tris.

Non si possono calare combinazioni di tre o più Pinelle e/o Jolly.

Non si possono calare due combinazioni uguali (esempio : due combinazioni formate da tre 8, in quanto se già esiste un tris di 8, l’utente potrà posizionare gli altri 8 esclusivamente sotto il tris esistente e non potrà quindi invece aprire un'altra combinazione).

Al contrario, è possibile calare una sequenza a scala uguale ad una già calata precedentemente (esempio : se sul tavolo già è stata calata la sequenza 4 5 6 di cuori, il giocatore potrà di fianco poggiare un'altra sequenza identica).

In ciascun gioco non si può utilizzare più di un Jolly o Pinella, salvo che, se la Pinella del seme di una sequenza è messa proprio al posto del 2 (due “naturale”), si può utilizzare anche un altro Jolly o pinella.

Quando si "attacca", si può spostare la “matta”, ma sempre nell'ambito del gioco in cui si trova.

Cioè se la “matta” è "libera", ad es. se c'è la sequenza Fante – Dieci - Pinella, è ammesso attaccare il Re spostando in alto la Pinella prima del Fante - - > Re – Pinella – Fante - Dieci.

Se la “matta” non è libera, la si può spostare solo sostituendola con la carta di cui ha il posto (ad es. con la sequenza Asso – Pinella - Donna, posso attaccare il Dieci solo sostituendo la Pinella con il Re e spostandola in basso a fare le veci del Fante, - - > Asso – Re - Donna – Pinella - Dieci).

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 scartare questa carta, ma deve essere scartata una delle carte che già si possiede.

Nel caso si possenga la stessa identica carta che si è raccolta come unica carta dal monte scarti, la si può scartare dichiarando ai presenti al tavolo di possedere l'altra carta uguale e se necessario e richiesto dagli avversari, mostrare entrambe le identiche carte.

Nel caso di accertata volontà dei giocatori al tavolo di non “pescare” (il così detto “stallo per cambio carta”), e quindi dopo che questo evento sia per 2 volte continuamente ripetuto e consecutivamente da tutti i componenti del tavolo in forma ininterrotta, questa azione non potrà essere ripetuta dal giocatore che ha iniziato tale procedura ed egli sarà costretto a pescare dal tallone.

Un giocatore non ha la possibilità di chiudere al primo giro di una smazzata, ossia prima che tutti i giocatori abbiano fatto almeno una giocata. Ipotizzando quindi di nominare “Nord” il cartaro di una smazzata, il primo a poter chiudere potrà essere “Est” solo dopo che “Nord” ha già giocato.

ART. 6 Scopo del gioco e chiusura

Primo obiettivo del gioco di coppia è che uno dei suoi giocatori rimanga senza carte e raccolga uno dei pozzetti ("andare a Pozzetto") con cui continuerà a giocare al turno successivo o immediatamente se si è andati "al volo".

Secondo obiettivo è formare un accostamento verticale di carte, parzialmente sovrapposte al fine che se ne possa vedere il valore, di almeno 7 o più carte, detta canasta o meglio ancora burraco.

L'ordine di realizzazione di questi due obiettivi può essere anche invertito.

Si definisce quindi "**BURRACO**" un insieme di almeno **sette** carte così composte:

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

Obiettivo finale, realizzabile solo dopo che la coppia ha raggiunto i primi due, è di "Chiudere", cioè rimanere senza carte.

Se nessuno riesce a chiudere prima, il gioco termina comunque quando rimangono 2 carte ancora da pescare, a nessuno verranno assegnati i 100 punti di chiusura e verranno calcolati i punti positivi e quelli negativi del momento.

Mentre per "andare a Pozzetto" si devono calare o attaccare tutte le carte che si hanno in mano, e si può:

- non scartare (andando "al volo", cioè raccogliendo il pozzetto e giocandolo subito di seguito)
- o scartare una qualsiasi carta, anche una "matta" (giocando il pozzetto al turno successivo).

Per "chiudere" bisogna scartare una carta che non sia una "matta" (né Pinella e né Jolly).

La matta comunque può essere scartata in qualsiasi momento del gioco, tranne quindi che per la "**chiusura**" finale.

I burrachi possibili in questo gioco sono di due tipi :

Burrachi puliti o puri (quelli formati senza ausilio di pinelle o jolly a meno che la pinella presente sia dello stesso seme in una "sequenza", ma sia nella posizione naturale del 2).

Burrachi sporchi o impuri (formate con ausilio di jolly o di pinelle che non siano posizionate come 2 "naturale".

(Esempio : la "sequenza" 2 3 4 5 6 7 8, di qualsiasi seme, ma tutte dello stesso seme, è burraco pulito in quanto la pinella è nel suo posto naturale prima del 3).

Una qualsiasi "combinazione" (tris) posate con l'ausilio di una matta, potrà divenire durante il gioco, al raggiungimento minimo di 7 carte verticali sovrapposte, solo ed esclusivamente un burraco sporco.

ART. 7 Punteggio del burraco

Dopo la “chiusura” da parte di un qualsiasi giocatore al tavolo, si calcolano i punti, validi per la coppia, secondo i seguenti valori :

Carta/combinazione	Punti
“Chiusura di fine partita”	+ 100
“burraco pulito” (onori puri)	+ 200
“burraco sporco” (onori impuri o spuri)	+ 100
Jolly	+/- 30 (positivo se calato, negativo in mano)
Pinella (qualsiasi 2 del mazzo)	+/- 20 (positivo se calato, negativo in mano)
Asso	+/- 15 (positivo se calato, negativo in mano)
Re – Donna – Fante – 10 – 9 - 8	+/- 10 (positivo se calato, negativo in mano)
7 – 6 – 5 – 4 - 3	+/- 5 (positivo se calato, negativo in mano)
“pozzetto non preso”	- 100

la coppia che ha chiuso guadagna quindi 100 punti per “chiusura di fine partita”;

per le carte "calate" dalla coppia :

ogni burraco vale 200 punti se "puro", se “sporco” vale 100 punti (con jolly o 2 “non naturale”);

ogni Jolly vale 30 punti;

ogni Pinella vale 20 punti;

ogni Asso vale 15 punti;

ogni Re/Donna/Fante/10/9/8 valgono 10 punti;

ogni 7/6/5/4/3 vale 5 punti;

per le carte rimaste in mano i punti sono gli stessi ma NEGATIVI;

la coppia che non ha preso il pozzetto paga 100 punti;

la coppia che ha preso il pozzetto ma non è riuscita a giocarlo, paga la somma dei punti delle carte del pozzetto con i valori sopra detti.

Le partite ad un tavolo, sono senza tempo e vince la coppia che **supera** il valore di 2.000 punti.

Nei tornei a più tavoli invece, vince la coppia che alla fine dei tempi prestabiliti di gioco, ha realizzato il maggior punteggio annesso ai Victor Point (vedi poi).

ART. 8 Riepilogo

La chiusura del gioco può avvenire con:

A) attribuzione alla coppia di 100 punti per “chiusura di fine partita” se sono state soddisfatte le seguenti condizioni:

- ◆ uno dei giocatori della coppia deve essere andato al “pozzetto”;
- ◆ la coppia deve aver realizzato almeno un “Burraco” (sporco o pulito che sia);
- ◆ uno dei due componenti partner, deve aver calato tutte le carte scartando l’ultima.

B) senza attribuzione alla coppia di 100 punti per “chiusura di fine partita se:

- ◆ le carte componenti il tallone si sono esaurite. Per tallone esaurito si intende quando lo stesso arriva alle ultime due carte, che non sono giocabili, e quindi il gioco si chiude automaticamente 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).
- ◆ i tempi di gioco della partita, previsti in fase di formazione di tavolo, sono terminati.

Vengono assegnati i seguenti punti positivi per tutti i giochi aperti (scoperti sul tavolo) e regolarmente validi:

- ◆ Burraco pulito : + 200 punti;
- ◆ Burraco sporco : + 100 punti;
- ◆ Chiusura finale : + 100 punti;
- ◆ Carte : contando singolarmente ciascuna carta scoperta sul tavolo ed attribuendole il valore detto in precedenza. (Tale procedura dovrà essere eseguita da un solo componente di ciascuna coppia partner, avendo cura che l’avversario possa verificare il punteggio acquisito prima di rimescolare tutte le carte sul tavolo).

Ai punti positivi vanno sottratti i seguenti punti negativi per:

- ◆ Pozzetto non preso : - 100 punti;
- ◆ Pozzetto preso ma non giocato = carte rimaste in mano (vedi sotto);
- ◆ Carte rimaste in mano : contando singolarmente ciascuna carta rimasta nelle mani e non calate sul tavolo ed attribuendole il valore detto in precedenza. (Tale procedura dovrà essere eseguita da tutti e tre i componenti che non hanno chiuso il gioco, avendo cura

che gli avversari possano verificare il punteggio negativo da sottrarre, prima di rimescolare tutte le carte sul tavolo).

ART. 9 Assegnazione di Match Point e Victor Point

Nei tornei di burraco a due o più tavoli, il giudice di gara determina ed indica sempre preventivamente i tempi di ciascun turno di gioco (prassi media tra i 30 ed i 40 minuti).

Inoltre ciascun turno di gioco è sempre e comunque composto minimo da tre smazzate ed il punteggio acquisito da una coppia partecipante, a fine di ciascun turno di gioco, viene di seguito abbinato ad un valore denominato "Victor Point".

I Victor Point realizzati nel primo turno di gioco, verranno in seguito sommati a quelli ottenuti nel secondo turno di gioco, e così via per tutti i turni preventivamente stabiliti dal giudice di gara o dall'organizzazione del torneo (e questo dato è libero ma strettamente correlato ai tempi godibili dei giocatori nell'ambito di un singolo torneo).

Vincerà il torneo la prima coppia classificata che ha ottenuto maggior sommatoria di Victor Point, che sarà premiata insieme alla seconda e terza coppia a seguire.

In caso di pareggio di V.P. tra due o più coppie, i dati che stabiliranno i vincitori saranno dapprima i più alti "Match Point" ed a ulteriore parità di Match Point, i più alti punteggi del Burraco, sommando sempre i totali acquisiti ad ogni turno eseguito.

Un Match Point è quantificabile alla fine di un turno di gioco, quale valore assoluto della differenza tra i punti ottenuti da due coppie sfidanti.

Alla coppia vincente (con maggior punti) si associa un M.P. positivo.

Alla coppia perdente (con minor punti) si associa un M.P. negativo.

Esempio : coppia 1 = 1.250 punti (contro) coppia 2 = 900 punti

$$1.250 - 900 = 350$$

Coppia 1 - -> M.P.= + 350

Coppia 2 - -> M.P. = - 350

Per tale esempio i V.P. saranno (vedi tabella)

Coppia 1 - -> V.P. = 13

Coppia 2 - -> V.P. = 7

M.P. (Match Point)		(V.P.) Victor Point	
Da	a	"Nick B"	"Nick A"
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
1505	in su	20	0

Le sfide tra coppie, in un primo turno di gara, possono essere casuali e/o stabilite dal giudice, mentre tutte le successive saranno stabilite dai V.P. ottenuti nei turni precedenti, in quanto è tradizione far scontrare tra loro sempre coppie con V.P. pari o similare (coppie di pari forza). E' consuetudine far giocare i livelli più alti ai primi tavoli, via via a seguire gli altri.

ART. 10 Time out (fine tempo di una partita)

Esclusivamente durante i tornei di burraco a due o più tavoli, esiste un tempo di fine partita (time out) che è, come detto precedentemente, predeterminato dall'organizzazione.

Al termine del tempo disponibile per la fine di un turno di gioco, nel caso in cui nessun giocatore abbia ancora chiuso la partita ed il timer del giudice di gara segnerà lo 00:00, l'arbitro stesso dovrà segnalare, in modo chiaro ed inconfondibile, a tutti i partecipanti che il tempo a disposizione è terminato (è consigliato un segnale secco e forte tipo quello di un fischietto da arbitro).

La smazzata della partita in corso non sarà interrotta bruscamente, ma la stessa avrà termine solo dopo che saranno sussistite entrambe le seguenti due condizioni :

- 1) tutti devono aver giocato lo stesso numero di mani nella smazzata in corso
- 2) tutti dovranno rigiocare almeno una volta.

La prima condizione determina che, al momento del segnale di time out del giudice di gara, si dovrà "**completare**" il giro in esecuzione sino al cartaro della smazzata in corso.

La seconda condizione determina che, al momento del segnale di time out del giudice di gara, dovrà sempre e comunque essere stato eseguito un "**giro completo**" del tavolo.

Quindi al momento di un time out di una qualsiasi smazzata, tutti devono rigiocare almeno una volta e tutti devono aver giocato lo stesso numero di mani.

Il "completamento" del giro in esecuzione avrà inizio a partire dal giocatore che segue colui che sta giocando nel momento stesso del time out e termina al cartaro della smazzata in corso che con la propria giocata lo completa.

Il conseguente "giro completo" finirà sempre quindi al cartaro della smazzata in corso che sarà anche l'ultimo a giocare e dopo il suo scarto, il gioco si blocca e si contano i punti realizzati sino a quel momento.

Resta chiaro che al "time out", il minimo delle giocate ancora possibili varieranno da 4 a 7 in funzione di chi sta giocando nel momento del time out stesso.

Le ipotesi sono esclusivamente 4 che sotto simuliamo identificando per semplicità il cartaro della smazzata in corso come "NORD" :

- a) il time out arriva proprio al cartaro nord mentre sta giocando (non ha ancora scartato) = 4 ulteriori giocate in sequenza : (**est, sud, ovest, nord**)
- b) il time out arriva a ovest mentre sta giocando (non ha ancora scartato) = 5 ulteriori giocate in sequenza : nord, **est, sud, ovest, nord**
- c) il time out arriva a sud mentre sta giocando (non ha ancora scartato) = 6 ulteriori giocate in sequenza : ovest, nord, **est, sud, ovest, nord**
- d) il time out arriva a est mentre sta giocando (non ha ancora scartato) = 7 ulteriori giocate in sequenza : sud, ovest, nord, **est, sud, ovest, nord**

Nell'ipotesi che il segnale di time out emesso dal giudice di gara, intervenga durante la distribuzione delle carte per una nuova smazzata, nessun gioco dovrà essere iniziato ed il punteggio finale sarà quello stabilito nella smazzata precedente appena ultimata.

Quanto sopra anche se è stata scoperta la carta del monte scarti dal cartaro, ma il giocatore che lo segue non ha ancora eseguito la sua prima mossa o di pesca dal tallone o di raccolta dal monte scarti (quindi intenzione di gioco concretizzato ed azione eseguita con carta toccata).

ART. 11 Etica partecipanti al gioco

Sedersi ad un tavolo, fare qualunque gioco è sempre un'occasione di divertimento, di competizione, di attenzione, di genialità e fortuna, ma è anche, in ogni caso, un'occasione per dimostrare stile e fair play. Vivere la manifestazione con sano spirito agonistico/sportivo, approfittando dell'occasione per far sì che sia un momento di aggregazione e conoscenza.

Ogni giocatore deve sapere che l'estrema correttezza nei riguardi del partner, prima, e degli avversari poi, è d'obbligo.

Il giocatore deve sforzarsi di evitare qualsiasi rilievo o azione che possa recar fastidio o imbarazzo agli altri giocatori, avversari o partner che siano, ovvero a tutta la sala che verrebbe disturbata da eventuali intemperanze.

Non è ammesso ridurre il divertimento del gioco in qualunque modo.

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

- A) Prestare dovuta attenzione alla gara senza indirizzare, ad alcuno, informazioni sul gioco
- B) Evitare commenti di gioco, anche con espressioni di qualsiasi genere, durante la gara
- C) Evitare di prolungare artificialmente il proprio tempo di gioco
- D) Evitare di indicare, anche a gesti, approvazione o disapprovazione per un gioco eseguito
- E) Evitare suggerimenti, anche a gesti, su un qualsiasi gioco eseguito o da eseguire
- F) Evitare di mostrare mancanza o eccessivo interesse, su una qualsiasi giocata
- G) Evitare di sconcertare o distrarre l'avversario dall'attenzione di gara
- H) Evitare di nascondere le carte agli altri giocatori tenendole in vista sul tavolo
- I) Evitare di chiedere a chiunque il numero di carte possedute, se non al proprio turno
- J) Evitare di spillare le carte in lettura
- K) Evitare di appuntare o fare uscire dal resto delle carte, una o più carte possedute
- 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 giocato e scartato
- N) Evitare di muovere carte presenti sul tavolo, se non per giochi da fare al proprio turno
- 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 consulto del giudice di gara
- R) Evitare ingiustificati ritardi in ogni evento, approvando le direttive dell'organizzazione
- S) Prima dell'inizio di un turno ed alla fine dello stesso, salutare gli avversari in maniera socievole e cortese, anche attraverso una amichevole stretta di mano.