



## REGOLAMENTO

### I° MEETING NAZIONALE DI BURRACO

#### ARCA ENEL

Il torneo si svolgerà a coppie. All'atto dell'iscrizione si dovranno indicare i nominativi dei componenti la coppia, in presenza di iscrizione di singoli l'organizzazione provvederà nei limiti del possibile alla formazione delle eventuali coppie. Al torneo possono iscriversi coppie formate da Soci o Socio ed un frequentatore esterno.

Il BURRACO si gioca con due mazzi di carte francesi completi di jolly. La formazione dei tavoli sarà effettuata per esclusiva scelta del direttore di gara. L'abbinamento per i turni successivi alla prima fase sarà effettuata mediante:

- sistema danese; coppia 1<sup>a</sup> classificata contro 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> contro 4<sup>a</sup> etc.

La prima fase prevede l'accoppiamento dei giocatori sulla linea n/s giocano sempre sullo stesso tavolo, mentre i giocatori sulla linea e/o si spostano di 2,3 o più tavoli. Tale sistema evita che non si incontrino mai le stesse coppie durante la prima fase del torneo. Il sistema di abbinamento viene dichiarato dall'arbitro di gara prima dell'inizio del torneo. I punteggi acquisiti vanno scritti su foglio segnapunti (Score) che deve essere consegnato, firmato almeno da un componente di ogni coppia, al termine di ogni turno al direttore di gara a cura della coppia vincitrice, e sul quale -per nessun motivo- potranno essere effettuate correzioni successive. Dopo la prima fase del torneo, saranno stilate tre classifiche parziali, il torneo procederà con il sistema DANESE e saranno decretati i vincitori di ogni classifica, questo consentirà ai partecipanti di essere sempre in gara per la vittoria di una classifica parziale. Saranno premiati i vincitori delle 3 classifiche. Il numero dei premiati sarà comunicato ad inizio torneo.

**Gli incontri del torneo saranno effettuati in: turni di tre smazzate - durata di ogni turno 40 minuti.**

**L'ARCA, per esigenze organizzative, si riserva la facoltà, di apportare modifiche alle modalità di svolgimento del torneo.**

Per tutto quanto non riportato nel presente regolamento, si farà comunque riferimento a quello ufficiale FIBUR.



## REGOLE DI GIOCO

1. Prima di sedersi al tavolo i giocatori devono controllare le carte; ogni anomalia riscontrata a gioco iniziato non annulla la mano in corso e le mani già giocate e non dà diritto ad alcun recupero di tempo. Sempre prima di sedersi, ogni giocatore solleva una carta per stabilire il posto: il giocatore che ha scoperto la carta più alta sceglie il posto e deve essere servito dal giocatore della squadra avversaria che ha scoperto la carta più bassa. L'ordine di importanza delle carte è: jolly - 2 - A - K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 ed in ogni caso di valore uguale viene considerato il seme secondo la sequenza: CUORI, QUADRI, FIORI, PICCHE.
2. Ogni componente del tavolo ha diritto di mescolare le carte prima del distributore il quale, dopo aver mescolato a sua volta (in modo che non si veda l'ultima carta), fa tagliare il mazzo al giocatore alla sua destra che deve alzare più di una carta, e distribuisce le carte in senso orario una alla volta. Finita la distribuzione il mazziere scopre una carta e pone le rimanenti al centro del tavolo. Il giocatore alla destra del mazziere, solleva le carte e compone due pozzetti da 11 carte ciascuno prendendo da sotto una carta per volta; il pozzetto che viene completato per primo sarà il primo ad essere giocato.
3. Chi ha la mano può pescare dal tallone, prendere la carta o le carte che formano il monte degli scarti, quindi può effettuare il suo gioco - calare o appoggiare - che terminerà con lo scarto di una carta. I tempi di gioco sono quindi: presa - gioco - scarto, dopodiché nessun'altra azione è consentita.
4. Le calate possono essere effettuate con tre o più carte di valore uguale oppure a scale di tre o più carte dello stesso seme. Ogni calata può anche contenere un jolly o una pinella.
5. Le pinelle o i jolly usati nei tris devono essere collocati nella parte bassa della calata se vengono usati nelle scale possono essere impiegati per sostituire qualsiasi carta; se sono appoggiati su una scala pulita possono sostituire sia la carta più bassa che quella più alta e devono essere collocati sempre nella parte bassa della stessa scala. Nella scala il jolly o la pinella possono essere sostituiti solo dalla carta di cui fanno le veci. Nelle scale il "2" può essere usato come due se è dello stesso seme della scala, o può essere usato come pinella e può sostituire qualsiasi carta.
6. Le scale possono essere così composte: A - K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 = 13 carte più l'eventuale matta.
7. Non si possono calare tris di pinelle o di jolly
8. Non si possono calare più tris dello stesso valore, mentre è possibile calare più scale dello stesso seme.
9. Ogni carta che il giocatore estrae dalle proprie e viene vista, deve essere considerata carta esposta e va giocata o scartata.
10. Quando una o più carte vengono calate in modo errato, se l'errore viene rivelato dopo lo scarto tutte le carte verranno scartate in ordine decrescente - se l'errore viene rilevato dal giocatore che lo ha commesso o dagli avversari prima dello scarto, il gioco viene interrotto senza possibilità di prosecuzione e le carte che non hanno collocazione su giochi già esistenti, verranno scartate in ordine decrescente - se l'errore viene evidenziato dal compagno di chi lo ha commesso, il gioco viene interrotto senza possibilità di prosecuzione e tutte le carte verranno scartate in ordine decrescente.



11. Il gioco è composto in due fasi; la prima fase consiste nel sistemare le 11 carte avute in dotazione all'inizio del gioco più, eventualmente quelle prese dal monte scarti. La seconda fase, cioè andare al pozzetto, può avvenire senza scarto - o - con lo scarto - se si va al pozzetto senza scarto, cioè al volo questo può essere giocato immediatamente e, se è già stata chiusa una canasta si può procedere, volendo, alla chiusura del gioco. Se invece si va al pozzetto con lo scarto, il giocatore potrà visionarlo e giocarlo solo al suo turno, non prima che il suo partner avrà effettuato lo scarto.
12. Per andare al pozzetto è possibile scartare anche il jolly o una pinella. Lo scarto di jolly e pinelle può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per chiudere.
13. La chiusura del gioco può avvenire se sono state soddisfatte le seguenti condizioni:
14. La coppia deve aver preso il pozzetto;
15. La coppia deve aver fatto almeno una canasta;
16. Uno dei due componenti la coppia deve aver ultimato tutte le carte scartandone una.
17. Non si può scartare come ultima carta jolly o pinella.
18. La chiusura può avvenire anche utilizzando le carte del monte degli scarti, anche se questo è composto anche da una sola carta (ma non la si può usare come scarto).
19. Le ultime due carte del tallone non si possono giocare, quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terz'ultima carta, senza aggiudicare a nessuna delle due coppie il bonus della chiusura (100 punti).
20. Le carte che il giocatore ha in mano devono essere sempre tenute sempre ben in vista in modo che ogni componente del tavolo possa controllarle.
21. Alla fine di ogni mano si devono prima pagare i punti delle carte non calate, dichiarare gli onori e poi contare i punti positivi mettendo le carte aperte in fila come una canasta in modo che la coppia avversaria possa seguire il conteggio.
22. Alla fine di ogni mano, ogni componente del tavolo deve controllare la compilazione dello score. Non si può reclamare dopo aver consegnato lo score al direttore di gara. Per qualsiasi correzione bisogna chiedere l'intervento dell'arbitro che la deve convalidare.

## **ETICA DEL GIOCO**

Sedersi ad un tavolo fare qualunque tipo di gioco è sempre una occasione di divertimento, di competizione, di attenzione, di genialità e fortuna, è vero, ma è anche in ogni caso, un'occasione per dimostrare stile e fairplay. Ogni giocatore deve sapere che l'estrema correttezza nei riguardi del partner prima e degli avversari poi è d'obbligo. A tal fine è stato redatto il codice di gara.

### **Per il giocatore**

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



intemperanze. Non è ammesso ridurre il divertimento del gioco in qualunque modo. Relativamente quindi al proprio comportamento, è bene che il giocatore:

- A) presti la dovuta attenzione alla gara;
- B) non faccia commenti gratuiti durante il proprio gioco o quello del partner e non parli assolutamente con lui durante il gioco;
- C) non prolunghi artificialmente il gioco per avvantaggiarsi indebitamente del tempo a disposizione;
- D) non indichi approvazione o disapprovazione per una giocata del partner;
- E) eviti di comportarsi, durante il gioco, in modo da richiamare l'attenzione su un fatto significativo, positivo o negativo della propria coppia (come ad esempio, attirare l'attenzione del compagno sullo scarto dell'avversario in modo da invitarlo a prendere il monte degli scarti);
- F) eviti di mostrare mancanza di interesse ovvero un'eccessiva attenzione, in un particolare momento del gioco, tale da convogliare delle specifiche informazioni al partner;
- G) non modifichi il normale tempo di gioco con il proposito di sconcertare l'avversario;
- H) le carte devono essere tenute in mano, ben in vista mai appoggiate sul tavolo per nessuna ragione;
- I) è vietato sostare presso i tavoli che stanno ultimando il gioco.

## **PENALITA'**

Le irregolarità di gioco devono essere contestate e segnalate immediatamente al direttore di gara che, valuterà l'importanza e, a fine turno, applicherà eventuali penalità. Ogni situazione anomala o giudicata tale, non prevista dal regolamento di gioco, va sottoposta al direttore di gara che a suo insindacabile giudizio ne indicherà la soluzione.