



CODICE DI GARA UNICO BURRACO

Progetto

*“GIOCA PER UN
SORRISO”*

*Fondazione Gli Artisti del
Sorriso Manuela Di Santo ETS*

- **1 Formazione delle Linee:** Nei tornei a coppie o a squadre i concorrenti si iscrivono come coppie o squadre e mantengono l'abbinamento per tutta la sessione.
- **2 Posizione ai tavoli:** Al Primo turno di gioco per sorteggio; per i turni successivi mediante il **metodo Mitchel**: i giocatori identificati come *linea fissa*, giocano sempre alla stesso tavolo. I giocatori, identificati come *linea mobile*, si spostano, avanzando di un tavolo.
- **3 Preparazione e Svolgimento:** Prima di iniziare il turno, i giocatori al tavolo loro assegnato, estraggono una carta. Il giocatore, che estrae la carta più alta, sceglie la posizione della sua linea al tavolo e viene servito dal giocatore della coppia avversaria, che ha estratto la carta più bassa. A parità di carta estratta, vale la gerarchia dei semi. Nel caso in cui due giocatori estraggono una carta dello stesso seme e valore, compreso il jolly, essi, mantenendo la priorità acquisita nei confronti degli altri giocatori, estraggono un'altra carta per stabilire la posizione ai tavoli. E' obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte, ed, in caso di difformità, provvedere al ripristino. Un giocatore della linea che ha estratto la carta più alta compila lo score (salvo accordi diversi tra i giocatori).
- **4 Mescolatura Distribuzione delle carte e composizione dei pozzetti:** Il giocatore che deve fare i pozzetti è il primo a mescolare le carte che poi verranno mescolate dal mazziere. *Il mazziere* deve: • mescolare le carte; • far tagliare il mazzo (vedi definizione) al giocatore alla sua destra, ricomporre il mazzo e distribuire le carte, 11 per giocatore, in senso orario, una per volta. Contemporaneamente il giocatore alla destra del mazziere: • prende le carte da sotto il mazzo e compone, coperti, - una carta per volta - due pozzetti di 11 carte ciascuno, colloca sul lato opposto a chi dichiara di "tenere le carte" il pozzetto di 22 carte sovrapposte facendo in modo che il pozzetto completato per ultimo sia il secondo ad essere giocato ponendolo al di sotto dell'altro. (impilati e non a croce). Terminata la distribuzione delle 11 carte, i giocatori le devono contare senza guardarle (qualora sia stata vista una sola carta non sarà possibile una nuova distribuzione).



Al via, i giocatori possono guardare le proprie carte ed il gioco avrà inizio con la pesca/raccolta da parte del giocatore di turno. Nelle smazzate successive, i giocatori devono sempre contare le carte senza guardarle e, ciò fatto, il mazziere scoprirà la prima carta dal tallone, dando inizio alla mano. A gioco iniziato, qualsiasi anomalia riscontrata nella distribuzione non potrà essere sanata se non al termine della mano; il risultato della mano resterà valido a tutti gli effetti. Nel caso vi sia stata una errata distribuzione (es. in senso antiorario) e ciò viene fatto rilevare durante la distribuzione delle carte, si procede ad una nuova distribuzione. Nel caso in cui: 1. una carta sia vista nel corso della distribuzione o della formazione dei pozzetti o prima dell'inizio del gioco, si procederà con una nuova distribuzione (pertanto tutta l'operazione di mescolatura, taglio, distribuzione e formazione dei pozzetti sarà ripetuta). 2. durante una fase di gioco una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, queste devono essere ricoperte, lasciandole nella stessa posizione. Il gioco prosegue regolarmente. 3. vi sia una carta scoperta sul tallone, il gioco prosegue regolarmente come se fosse coperta. 4. Nella raccolta dal monte o nella presa del pozzetto, le carte devono essere portate tutte in mano, poi sistemate e/o giocate. Le carte vanno tenute in mano, aperte a ventaglio o poggiate sul tavolo, sempre a ventaglio.

- **5 Tempo per turno di gioco:** turni da 3 smazzate - 40 minuti. I giocatori non possono essere informati o richiedere il tempo residuo di gioco.
- **6 Procedura:** Al via, il mazziere scopre la prima carta del tallone ed il gioco inizia con la pesca o raccolta del giocatore di turno il quale può aprire giochi e terminerà ogni attività con lo scarto (salvo penalità). La procedura di gioco è quindi: **1. Pesca:** pesca dal tallone **2. Raccolta:** quando si ha interesse ad una carta scartata, bisogna prelevare tutto il monte degli scarti **3. Aprire giochi o legare carte;** **4. Scarto.** Dopo lo scarto nessuna altra azione è consentita. Sistemazione delle carte (modalità) Il giocatore che per primo apre giochi, salvo diverso accordo preso con la linea avversaria, deve obbligatoriamente porli davanti a se e alla sua destra, la carta di scarto sarà posta sopra il monte degli scarti.



La prima carta che formerà il monte degli scarti sarà posta tra il tallone ed il giocatore che scarta. I giochi saranno aperti come segue: **1.**

COMBINAZIONI: con eventuale matta che va messa in ultima posizione, vicino al bordo del tavolo; **2. SEQUENZE:** dalla carta più alta alla più bassa o viceversa facendo in modo che la carta più alta sia posta verso il tallone. L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se.

- **7 Pesca:** Il giocatore di turno prende la prima carta dal tallone. Se solleva, anche parzialmente la carta dal tallone, pur non avendola vista, è obbligato a prenderla. Se, nel pescare, vengono prese accidentalmente due carte: **1.** La prima spetterà al giocatore che potrà proseguire regolarmente il suo gioco. **2.** La seconda verrà ricollocata sul tallone, e sarà fatta visionare, dall'arbitro all'avversario che segue, il quale, al proprio turno, potrà scegliere se prenderla o raccogliere dal monte.
- **8 Raccolta:** Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere dal monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono e solo dopo può effettuare i suoi giochi e quindi scartare. Se nel raccogliere le carte ne lasciasse una sola questa costituirà automaticamente lo scarto. Nel caso ne lasciasse più di una, la carta più alta di rango rappresenterà lo scarto, l'altra/e tornerà/nno in mano. Avendo scartato, in entrambi i casi il giocatore non potrà fare alcun gioco. Il giocatore, al suo turno, può ispezionare il monte degli scarti ma se solleva anche un solo lembo o le avvicina verso di sé è obbligato a raccogliercle, salvo che, preventivamente, il giocatore chieda di poterle avvicinare per eventuali problemi (vista etc.). Se il monte degli scarti è formato da una sola carta questa non può essere riscartata immediatamente a meno che il giocatore non dimostri di averne in mano un'altra uguale. Qualora il giocatore incorra in questa irregolarità, riprende la carta scartata e ne scarta una del ventaglio. Se la carta scartata è l'ultima rimasta in mano, il giocatore riprende l'ultimo gioco effettuato e ne scarta una a sua scelta; le carte rimaste in mano non potranno essere legate a giochi calati successivamente né a giochi dove il compagno ha legato carte e non sono da considerarsi carte esposte.



- **9 Giochi validi:** Le aperture dei giochi possono essere effettuate con: 1. COMBINAZIONI: tre o più carte uguali, anche dello stesso seme; 2. SEQUENZE: tre o più carte ordinate obbligatoriamente dello stesso seme. Ogni gioco aperto può contenere una sola matta (oltre, ovviamente, la pinella se nella sua posizione naturale). Un gioco incompleto o con sequenza errata non può essere più sanato se il giocatore è passato, nel frattempo, all'apertura di un altro gioco.
- **10 Matte:** Si definiscono matte i JOLLY ed i 2 (due) del mazzo. Bisogna tener presente, che la pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, può essere considerata 2 naturale e quindi eventualmente inserita prima del 3. In questo caso sarà possibile anche legare una eventuale matta. Nelle sequenze i jolly o le pinelle possono essere sostituiti solo dalla carta che rappresentano. Devono obbligatoriamente restare nei giochi già aperti (sostituite con la carta che rappresentano non possono ritornare in mano al giocatore). Nelle combinazioni\sequenze, le eventuali matte libere vanno collocate sempre in ultima posizione (art.6 - L'eventuale matta libera va posta in ultima posizione ed esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a se). ***Non si possono calare combinazioni di pinelle o jolly.***
- **11 Sequenze:** Le sequenze possono essere formate da un minimo di 3 ad un massimo di 13 carte disposte ordinatamente, più l'eventuale matta (per un totale di 14 carte): A-2-3-4-5-6-7- 8-9-10-J-Q-K-(2) o (jolly) L'Asso può essere posto prima del 2 o dopo il K.
- **12 Combinazioni:** Le combinazioni possono essere formate da un minimo di 3 ad un massimo di 8 carte, più l'eventuale matta (per un totale di 9 carte).
- **13 Burrachi:** Si definisce Burraco un insieme di almeno sette carte:

REGOLA in sequenza ordinata dello stesso seme;
di carte uguali, anche di semi uguali.



LE TIPOLOGIE DEI BURRACHI PREVISTI SONO LE SEGUENTI:

Burraco Sporco Quando contiene una matta che non sia il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo l'ultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 100 M.P.

Burraco Semipulito Quando in una sequenza o in una combinazione la matta precede o segue almeno sette carte. Viene evidenziato mettendo la penultima carta di traverso. Ai fini del punteggio vale 150 M.P.

Burraco Pulito Quando non contiene alcuna matta, tranne il caso in cui la pinella rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte di traverso. Ai fini del punteggio vale 200 M.P.

Super Burraco Combinazione di 8 carte uguali, è evidenziato ponendo le ultime tre carte di traverso, ai fini del punteggio vale 250 M.P.

Burraco Reale Sequenza che va dall'Asso al Re o dal 2 all'Asso (senza matta e con solo la pinella dello stesso seme, nella sua collocazione naturale): è evidenziato ponendo le ultime tre carte di traverso e ai fini del punteggio vale 300 punti.

La natura del Burraco e il relativo punteggio vanno verificati all'atto del conteggio dei punti.

- **14 Scarto della Matta:** Lo scarto della matta può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco tranne che per la chiusura definitiva.
- **15 Time Out:** All'annuncio del Time Out, inizia un giro completo dopo lo scarto del mazziere e termina comunque con lo scarto del giocatore che ha dato le carte, (Il giro completo termina quindi quando tutti i giocatori al tavolo avranno avuto lo stesso numero di possibilità per fare gioco). Qualora il Time Out fosse chiamato durante la distribuzione delle carte i giocatori effettueranno un giro completo. Se è stato annunciato il time Out ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la chiusura, nessuna linea si accredita i 100 M.P; inoltre i pozzetti che non sono stati presi, verranno conteggiati negativamente, ossia -100 M.P., qualora una delle due linee lo abbia giocato.



- **16 Chiusure:** Con bonus di 100 punti se:

Una linea è andata a pozzetto, ha realizzato almeno un burraco ed uno dei due componenti della linea ha ultimato tutte le carte scartandone una.

Senza bonus di 100 punti se:

- a) Ultimato il Time Out nessuna linea ha chiuso definitivamente;
- b) Nel tallone sono rimaste due carte (non sono giocabili, quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta; non è possibile utilizzare le carte del monte degli scarti).
- c) Al verificarsi dello stallo;

- **17 PUNTEGGI:**

Il conteggio dei punti per ogni linea è il seguente:

Positivi

1. BURRACO SPORCO bonus 100 M.P.
2. BURRACO SEMIPULITO bonus 150 M.P.
3. BURRACO PULITO bonus 200 M.P.
4. SUPER BURRACO bonus 250 M.P.
5. BURRACO REALE bonus 300 M.P.
6. CHIUSURA DEFINITIVA bonus 100 M.P.
7. CARTE GIOCATE SECONDO IL LORO VALORE.

Negativi

1. POZZETTO NON PRESO 100 M.P.
2. POZZETTO PRESO E NON GIOCATO (secondo il valore delle carte)
3. CARTE NON GIOCATE SECONDO IL LORO VALORE.

- **18 Score:** La compilazione dello score è affidata ad uno dei giocatori della coppia che ha estratto la carta più alta (salvo accordi diversi tra i giocatori).
- **19 Tempi di Gioco:** I giocatori hanno l'obbligo di non ritardare il gioco, senza una valida ragione, oltre i seguenti limiti:



NR. DI CARTE IN POSSESSO	TEMPO MASSIMO
MENO DI 4 CARTE	10 SECONDI
DA 4 A 10 CARTE	20 SECONDI
CON 11 O PIU'	NON OLTRE 40 SECONDI

• **20 Comportamento dei giocatori:** I giocatori devono:

1. prestare la giusta attenzione alla gara;
2. non dialogare, né fare commenti gratuiti durante il gioco;
3. non prolungare artificiosamente il gioco per avvantaggiarsi indebitamente del tempo a disposizione;
4. non esprimere approvazione o disapprovazione per una giocata del partner;
5. evitare di comportarsi, durante il gioco, in modo da richiamare l'attenzione su un fatto significativo positivo o negativo per la propria coppia (come attirare l'attenzione del compagno sullo scarto dell'avversario in modo da invitarlo a prendere il monte degli scarti);
6. evitare di mostrare mancanza di interesse ovvero una eccessiva attenzione, in un particolare momento del gioco tale da convogliare delle specifiche informazioni al compagno;
7. non modificare il normale tempo di gioco con il proposito di sconcertare l'avversario;
8. tenere sempre le carte in mano a ventaglio, bene in vista al di sopra del tavolo, non è consentito muovere le carte mentre gioca il compagno. È consentito poggiarle sul tavolo aperte a ventaglio;
9. disporre le carte, durante il conteggio, in modo tale che l'avversario possa agevolmente verificare i punti;



10. evitare di muovere le carte del proprio ventaglio nelle fasi di gioco del compagno; In caso di violazione l'arbitro dovrà accertare se vi sia stata trasmissione di informazione, applicando la dovuta penalità e/o un punteggio arbitrale;
11. evitare di chiedere alla linea avversaria e/o al proprio compagno il numero di carte possedute se non al proprio turno di gioco o se riscontri l'inosservanza del punto 8;
12. essere pronti a subire serenamente la penalità inflittagli o ad accettare il punteggio arbitrale definito dall' arbitro;
13. è vietato "spillare" la carta pescata;
14. la compilazione dello score è compito del giocatore della coppia che ha scelto la carta più alta (salvo diverso accordo preso al tavolo).

- **21 Valore Carte:**

Pinella: 20 Punti

Jolly: 30 Punti

Asso: 15 Punti

Dal 8 al Re: 10 Punti

Dal 3 al 7: 5 Punti

- **22 Come calcolare il Punteggio:** I punti guadagnati in ogni partita vengono sommati per il Punteggio Finale.

