



REGOLE INTERPRETATIVE DEL CODICE DI GARA

Definizione : Fare gioco

Dalle norme del Codice si evince che lo scarto non è “gioco”. In alcune situazioni infatti si prevede che il gioco si interrompe o non può essere proseguito obbligando allo scarto.

Nella definizione il “gioco” è “il complesso delle giocate effettuate escluso lo scarto”.

Definizione : Tagliare

Si aggiunga la parola “possibilmente” dopo la frase “in modo da lasciare carte sia per la composizione dei pozzetti che per la distribuzione.” chiarendo che le carte mancanti vanno prese dal fondo del tallone per completare i pozzetti e da sopra per la distribuzione

Definizione: “Terminata la distribuzione” : va chiarito che il gioco inizia sempre con la pescata o la raccolta e quindi ogni anomalia se rilevata precedentemente determina il rifacimento della distribuzione.

Nulla avviene invece se si è già pescato o raccolto.

Art. 8 – Raccolta dal monte

Non può essere scartata l’ultima carta presa dal monte degli scarti a meno che non se ne abbia un’altra in mano uguale da mostrare a richiesta.

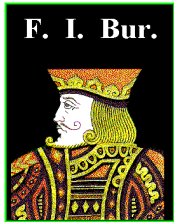
Va chiarito

- a) che se non si richiede lo scarto rimane valido
- b) per altra carta in mano deve essere intesa anche quella giocata nello stesso turno di gioco dello scarto

Art. 15 – Time out

Se il time out è annunciato durante la fase di conteggio o mescolatura la partita finisce. Qualora fosse annunciato durante la distribuzione questa fase che termina con la pesca o la raccolta da parte del giocatore di turno si effettuerà un giro completo.

Dopo la pesca o la raccolta si applica la normale regola (6 pescate).



Art. 20 – Irregolarità

Il secondo comma “Qualsiasi commento o comportamento” va chiarito nel senso che non tutti i comportamenti anche se in pratica contengono suggerimenti possono essere puniti. Esempio: il giocatore estrae una o più carte dal ventaglio e poi le ripone senza che il compagno le possa vedere.

In pratica vanno sanzionati solo quei comportamenti vietati (es.: ricordare al compagno di pescare)

Carta pescata dal pozzetto e non dal tallone

La carta va mostrata a tutti e 4 i giocatori e rimessa al posto, non vi è nessuna penalità.

Art. 22 – Carta esposta

La carta esposta va giocata o se non è possibile o se non la si vuole giocare, dopo aver fatto il gioco sarà scartata – se sono due la seconda **va scartata al turno successivo.**

Art. 26 – Aperture errate

Specificare che nel proprio tempo di gioco le carte vanno liberamente collocate si possono aggiungere carte in modo che alla fine il gioco risulti regolare

Art. 28 - Mancata pesca

In caso di mancata pesca le carte calate che non formino giochi incompleti vanno **completati e momentaneamente congelati.**

Se ciò non è possibile le carte **SONO CONSIDERATE CARTE PENALIZZATE.**

Art. 31/b - Chiusura con scarto della matta e 31/c Chiusura senza scarto -

Occorre chiarire il seguente caso ipotizzando:

- Vengono riprese solo due carte: **Nessuna penalità.**
- Va chiarito che la chiusura senza scarto o con scarto della pinella non è “chiusura” e quindi **DIVENTA ININFLUENTE LA EVENTUALE “mancanza di burraco”.**

Art. 31/d – Chiusura al monte

La chiusura al monte è consentita quando nel monte degli scarti figurino carte (al massimo 3) che vadano ecc.



Art. 33 – Abbandono

Si ammette la sostituzione del giocatore che sia nell'impossibilità di proseguire la gara sino a che non si sia superata la metà degli incontri previsti

NORME COMPORTAMENTALI

Tenere le carte in mano è ormai in disuso.

Quindi va abolita la relativa norma con l'obbligo di rispondere sempre alla richiesta da parte del giocatore di turno circa il numero delle carte che si tengono in mano

AMMONIZIONE

Ogni arbitro deve segnalare al Direttore di gara le ammonizioni comminate durante il torneo, in modo che ci sia la possibilità di comminare la penalità in caso di seconda ammonizione.