

TITOLO V

IL CODICE DEL

BURRACO INTERNAZIONALE

Il Codice di Gara del Burraco Internazionale segue gli stessi principi di quello del Burraco Italiano. Quelle che differenziano il Burraco Internazionale dal Burraco Italiano sono le **seguenti regole**:

REGOLA 1 – BURRACO PULITO OBBLIGATORIO

Nel Burraco Internazionale **NON** si può effettuare la chiusura finale se non si ha almeno un burraco pulito. Sono previsti solo il **Burraco Pulito** ed il **Burraco Sporco**.

REGOLA 2 - COMBINAZIONI AMMESSE: SOLTANTO DI ASSI E TRE

Non si possono aprire combinazioni di carte uguali (tre cinque, tre dieci, tre re). Le uniche combinazioni consentite sono quelle costituite dalle carte estreme, cioè da ASSI e TRE. Nel caso di infrazione, se il gioco non è sanabile, le carte penalizzate verranno scartate secondo norma (es: Se apro un gioco composto da 2K e 1 Jolly, potrò sanare il gioco aggiungendo 1Q, 1J e scartando il K eccedente).

REGOLA 3 – RACCOLTA DAL MONTE DEGLI SCARTI

La raccolta è consentita soltanto se si può legare (attaccare) almeno una carta ed uno dei giochi già aperti, o se si può aprire un nuovo gioco.

Sia la carta “di attacco” che le carte utili ad aprire un nuovo gioco possono indifferentemente essere già in mano al giocatore o trovarsi nel monte degli scarti.

Quando un giocatore decide al proprio turno di raccogliere il monte degli scarti, dovrà avvicinare le carte a sé lasciandole scoperte (pena ammonizione), giocare legando una carta a giochi esistenti o aprendo nuovi giochi come prima azione, con carte appartenenti al monte degli scarti o con carte già in proprio possesso. Terminata questa fase, dovrà procedere raccolta delle eventuali carte rimaste a terra inserendole nel ventaglio, potrà quindi continuare il proprio gioco ed infine scartare.

REGOLA 4 - TALLONE

Terminata la distribuzione, prima di iniziare il gioco, il mazziere dovrà posizionare le ultime 2 carte perpendicolari rispetto al tallone. Il gioco termina con la pesca della terzultima carta.

Regole di gioco:

1. **Se un giocatore raccoglie il monte degli scarti senza fare gioco, si applicherà la seguente regola:**
 - se l'infrazione viene rilevata **prima** che egli abbia scartato, il giocatore colpevole ripristinerà il monte degli scarti, pescherà e scarterà immediatamente una carta a sua scelta;
 - se l'infrazione viene rilevata **dopo** che egli abbia già scartato, **ma prima** che il giocatore di turno abbia già pescato o raccolto, il giocatore colpevole:
 - se la carta scartata era tra le carte raccolte dal monte, ripristinerà il monte degli scarti, con anche la carta di scarto, e si limiterà alla pesca ed allo scarto di una carta a sua scelta;
 - se la carta scartata non era tra le carte raccolte dal monte, lo scarto rimarrà tale, ripristinerà il monte degli scarti e si limiterà alla pesca. Al turno successivo pescherà e scarterà una carta a sua scelta senza fare gioco;
 - se l'infrazione viene rilevata **dopo** che il giocatore di turno abbia pescato o raccolto, nessuna penalità verrà applicata e il gioco proseguirà regolarmente.
2. **Se un giocatore raccoglie dal monte degli scarti aprendo un nuovo gioco errato, si applicherà la seguente penalità:**
 - se l'infrazione viene rilevata **prima** che egli abbia scartato, il giocatore potrà sanare il gioco se possibile e immediatamente scartare la/le carta/e eccedente/i. Nel caso il gioco non sia sanabile, dovrà ripristinare il monte degli scarti (comprese quelle calate nel gioco errato), pescare e scartare le rimanenti carte penalizzate secondo norma.
 - Se l'infrazione viene rilevata **dopo** che egli abbia scartato, **ma prima** che il giocatore di turno abbia già pescato o raccolto, il gioco errato non sarà più sanabile e il giocatore colpevole:
 - se la carta scartata era tra le carte raccolte ripristinerà il monte degli scarti e si limiterà alla pesca ed allo scarto delle rimanenti carte penalizzate secondo norma senza poter far gioco solo al primo turno successivo all'errore;
 - se la carta scartata non era tra le carte raccolte, lo scarto rimarrà tale, ripristinerà il monte degli scarti e si limiterà alla pesca. Ai turni successivi pescherà e scarterà le carte penalizzate che formano il gioco errato secondo norma senza poter far gioco solo al primo turno successivo all'errore.
 - se l'infrazione viene rilevata **dopo** che il giocatore di turno abbia pescato o raccolto, il gioco non sarà più sanabile e le carte saranno conteggiate negativamente.
3. **Se un giocatore raccoglie dal monte degli scarti legando a giochi esistenti una carta in modo errato, si applicherà la seguente penalità:**
 - se l'infrazione viene rilevata **prima** che egli abbia scartato, il giocatore dovrà ripristinare il monte degli scarti, pescare e scartare la carta legata erroneamente, se non facente parte del monte degli scarti. Nel

caso la carta erroneamente attaccata facesse parte del monte degli scarti, dovrà scartarne una a sua scelta.

- se l'infrazione viene rilevata **dopo** che egli abbia scartato, **ma prima** che il giocatore di turno abbia già pescato o raccolto, il giocatore colpevole:
 - se la carta scartata era tra le carte raccolte dal monte ripristinerà il monte degli scarti, con anche la carta di scarto e si limiterà alla pesca ed allo scarto di una carta a sua scelta.
 - se la carta scartata non era tra le carte raccolte dal monte, lo scarto rimarrà tale, ripristinerà il monte degli scarti e si limiterà alla pesca. Al turno successivo pescherà e scarterà la carta legata erroneamente.
 - se l'infrazione viene rilevata **dopo** che il giocatore di turno abbia pescato o raccolto, il gioco non sarà più sanabile e la carta legata sarà conteggiata negativamente.
- 4. Se il giocatore raccoglie il monte degli scarti lasciando una o più carte e fa gioco si applicherà la seguente penalità:**
- se utilizza solo carte in suo possesso, i giochi aperti saranno congelati temporaneamente. La carta con valore più alto rimasta sul monte degli scarti costituirà lo scarto.
 - Se utilizza carte raccolte dal monte, ripristinerà il monte degli scarti e si limiterà alla pesca ed allo scarto. Gli eventuali giochi incompleti potranno essere completati con le carte in possesso del giocatore e congelati temporaneamente. In caso contrario saranno considerate carte penalizzate, quindi scartate secondo norma.

Tempi di gioco del burraco internazionale:

- 47 minuti a turno di 4 smazzate
- 37 minuti a turno di 3 smazzate
- 27 minuti a turno di 2 smazzate

Nel torneo internazionale sarà consentito usare la tabella punti delle 4 smazzate indipendentemente dal numero dei turni stabiliti per il torneo.

Nel burraco internazionale non è prevista la figura del burraco semipulito.

Fatte salve le regole sopra riportate, per la casistica e tutte le situazioni che si riscontreranno, si farà riferimento unicamente al Codice di Gara FITAB in vigore.