

## VARIAZIONE ART. 6 DEL CODICE DI GARA FITAB (dal 08/04/2026)

### Art. 6 – Procedure e inizio del gioco

Al via dell'Arbitro, il mazziere scopre la prima carta coperta del tallone.

Il gioco inizia con la pesca o raccolta del giocatore di turno, il quale, poi, potrà aprire giochi terminando ogni attività con lo scarto di una carta, salvo penalità (si veda l'articolo 23 – “Carta esposta”).

I giochi saranno aperti come segue:

#### 1. COMBINAZIONI

Un insieme di tre o più carte uguali.

L'eventuale matta va posta in fondo alla combinazione, vicino al bordo del tavolo

#### 2. SEQUENZE

Un insieme ordinato di tre o più carte dello stesso seme, poste in modo che la carta più alta sia rivolta verso il tallone

L'eventuale matta libera va collocata in fondo alla sequenza, esattamente verso il bordo del tavolo del giocatore che ha i giochi innanzi a sé.

- SISTEMAZIONE DELLE CARTE (MODALITA') – PRIMA DELLA VARIAZIONE

All'apertura del primo gioco, salvo accordi diversi, il giocatore disporrà le carte a iniziare dalla sua destra. La prima carta che formerà il monte degli scarti sarà posta tra il tallone e il giocatore che scarta.

Tutti i giocatori sono obbligati a posizionare la carta di scarto sul monte degli scarti. Qualora ciò non avvenisse, inducendo l'avversario in errore, il giocatore colpevole, al turno successivo, si limiterà alla sola pesca o raccolta ed allo scarto.

- SISTEMAZIONE DELLE CARTE (MODALITA') - VARIAZIONE

All'apertura del primo gioco, salvo accordi diversi, il giocatore disporrà le carte a iniziare dalla sua destra. ~~La prima carta che formerà il monte degli scarti sarà posta tra il tallone e il giocatore che scarta.~~

La prima carta che formerà il monte degli scarti nel corso dell'intera smazzata sarà posta tra il tallone e il giocatore che scarta (o il mazziere, se ad inizio partita), pena ammonizione.

Tutti i giocatori sono obbligati a posizionare la carta di scarto ~~su~~ a ridosso del monte degli scarti. Qualora ciò non avvenisse, ~~inducendo l'avversario in errore~~, il giocatore colpevole, al turno successivo, si limiterà alla sola pesca o raccolta ed allo scarto.

- SISTEMAZIONE DELLE CARTE (MODALITA') - CORRETTO

All'apertura del primo gioco, salvo accordi diversi, il giocatore disporrà le carte a iniziare dalla sua destra. La prima carta che formerà il monte degli scarti nel corso dell'intera smazzata sarà posta tra il tallone e il giocatore che scarta (o il mazziere, se ad inizio partita), pena ammonizione.

Tutti i giocatori sono obbligati a posizionare la carta di scarto a ridosso del monte degli scarti. Qualora ciò non avvenisse, il giocatore colpevole, al turno successivo, si limiterà alla sola pesca o raccolta ed allo scarto.