Click Here



Burraco chiusura senza scarto

Continuiamo ora a parlare di Burraco Internazionale. In una serie di post pubblicati in precedenza abbiamo parlato dei diversi tipi di chiusura che è possibile effettuare nelle competizioni internazionale Sono infatti dedicati a questo tema una serie di articoli normativi del Codice di Gara del Burraco Internazionale, quelli raccolti sotto il numero 31, dei quali stiamo proponendo una analisi individuale. Nei post pubblicati subito prima di questo abbiamo infatti parlato delle chiusure con scarto in mancanza di Burraco pulito e dell' aricolo 31 A. > La chiusura con scarto in mancanza di Burraco pulito nel Burraco internazionale In questo post, invece il tema sarà il contenuto dell' articolo 31 C del Codice, ovvero la chiusura senza scartare, nelle competizioni internazionali possono dunque verificarsi due situazioni. Nel caso in cui l' ultima azione si costituita dalla calata di una combinazione o di una sequenza - senza scarto, quest' ultima viene riportata in mano e una delle carte di cui si è ritornati in possesso deve essere utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessato non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessatore non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. Il giocatore interessatore non può utilizzata obbligatoriamente come scarto. invece viene legata anche la carta di scarto, il giocatore deve riprendere in mano l' ultimo gioco effettuato e l' ultima carta deve essere scartata. Si chiude sempre al turno successivo. Quali sono le verianti al regolamento? Esistono diverse federazioni ufficiali che presentano un proprio regolamento sul gioco del burraco creando così una diversificazione delle modalità di gioco in base all'area geografica in cui ci si trova. Si presenta quindi il regolamento integrale del burraco online Il Burraco si gioca con due mazzi di carte francesi da 54 carte compresi 4 jolly. Il rango dei semi in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. Il rango delle carte di ogni seme risulta essere in ordine decrescente e' cuori quadri fiori picche. 3 = 5 punti Sistemazione ai tavoli Turni di gioco I tavoli sono numerati nella sequenza stabilita dall'arbitro e vi siedono quattro giocatori cadauno, costituendo due coppie o individuali Nei tornei a coppie o a squadre i concorrenti si iscrivono come coppie o squadre che restano fisse per tutta la competizione Nei tornei individuali ogni giocatore si iscrive singolarmento varia ad ogni turno. La formazione ai partecipanti, come pure le modalita' di svolgimento. L'abbinamento per i turni successivi puo' essere effettuato con i seguenti sistemi: 1) SISTEMA DANESE (primo class. \contro secondo; terzo\contro quarto etc.) 2) SISTEMA MITCHELL (i giocatori della linea N\S giocano sempre allo stesso tavolo mentre i giocatori della linea N\S giocano sempre allo stesso tavolo mentre i giocatori della linea E\O si spostano di uno o piu' tavoli a discrezione dell'arbitro.) TURNI DI GIOCO -TEMPI Nei tornei e nei campionati, previa comunicazione ai partecipanti, i tempi dei turni di gioco sono di : turno completo con 3 smazzate entro 35 minuti Preparazione e svolgimento Il giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria posizione e viene servito dal giocatore che estratto la carta piu' alta sceglie la linea e la propria più alta sce rango, vale il rango dei semi. Nel caso in cui due o piu' giocatori estraggono un'altra carta per stabilire chi avra' diritto di scelta. CONTROLLI E' obbligatorio, prima dell'inizio del gioco, controllare il mazzo di carte ed in caso di difformita' avvertire l'arbitro che provvede al ripristino. E' VIETATO COMINCIARE IL GIOCO PRIMA CHE L'ARBITRO DIA UFFICIALMENTO INIZIATA. Mescolatura e distribuzione A TURNO, PENA L'ANNULLAMENTO DELLA MANO DI GIOCO INIZIATA. Mescolatura e distribuzione A TURNO, PENA L'ANNULLAMENTO DELLA MANO DI GIOCO INIZIATA. Mescolatura e distribuzione A TURNO, PENA L'ANNULLAMENTO DELLA MANO DI GIOCO INIZIATO. in modo da non far vedere l'ultima carta; fa spaccare il mazzo al giocatore alla sua destra, ricomponendolo e cominciando a distribuire le carte una per volta, in senso orario, fino ad arrivare ad 11 carte per giocatore. Contemporaneamente il giocatore che ha spaccato avra' iniziato a formare i due pozzetti di 11 carte ciascuno, prendendo le carte da sotto il mazzo, sempre una per volta; dopo aver ultimato la formazione dei pozzetti li collochera' alla destra del mazziere , tenendo presente che quando si compongono i pozzetti le carte non sono sufficienti. Per completare gli stessi; in questo caso si provvede a prendere le carte necessarie, sempre una per volta, da sotto il mazzo regolarmente una per volta. Nel caso che una carta sia vista nel corso della distribuzione o nella formazione dei pozzetti, tutta l'operazione (mescolatura, alzata distribuzione e pozzetti) sara' di nuovo ripetuta. Nel caso vi sia stata una errata distribuzione delle carte (es.in senso antiorario, o in sovranumero) e cio' vien fatto rilevare prima dell'inizio effettivo del gioco, si procede come sopra ripetendo tutta l'operazione. In tutti gli altri casi, a gioco iniziato, (inteso per tale quando il primo giocatore ha concluso la sua giocatore ha gioco inizia con la scopertura della prima carta dal tallone. CARTA SCOPERTA ALL'INTERNO DEL TALLONE 4 b) Nel caso in cui ,durante una fase di gioco,una o piu' carte si trovino scoperte all'interno del tallone. CARTA SCOPERTA ALL'INTERNO DEL TALLONE 4 b) Nel caso in cui ,durante una fase di gioco,una o piu' carte si trovino scoperte all'interno del tallone. scoperta sul tallone da' la scelta, al giocatore di turno, di prenderla o raccogliere dal monte degli scarti. Procedura Il mazziere, mescolate e distribuite le carte, al via dell'arbitro scopre la prima carta del tallone oppure raccogliere la carta o le carte che formano il monte degli scarti, quindi inizia il suo gioco (apertura di seguenze o combinazioni, legare carte su giochi precedenti) e termina ogni sua attivita' con lo scarto della carta. I tempi di gioco possono riassumersi quindi in: PRESA (pesca o raccolta) -GIOCO -SCARTO. Dopo di che nessuna altra azione e' consentita. I giochi saranno aperti come segue: COMBINAZIONI con eventuale matta posta sempre alla base. SEQUENZE in ordine decrescente dall'alto con eventuale matta libera posta alla base. Giochi validi Le aperture dei giochi possono essere effettuate con COMBINAZIONI di tre o piu' carte obbligatoriamente dello stesso seme. OGNI GIOCO APERTO PUO' CONTENERE UNA SOLA MATTA! (salvo nelle sequenze ove puo' coesistere la pinella come 2 naturale) M a t t e Una pinella, se dello stesso seme della sequenza aperta, puo' rappresentare un 2 naturale solo se collocata al di sotto del 3, in questo caso sara' possibile legare eventualmente anche una ulteriore matta. Nelle sequenze un jolly o una pinella che ne fa parte puo' essere sostituito solo dalla carta della quale fanno le veci e quindi essere spostato. Sequenze possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in Ordine, piu' l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): A-2-3-4-5-6-7 8-9-10-J-Q-K-Matta L'Asso nelle sequenze e' unico, per cui puo' essere legato indistintamente al 2 o al K. Combinazioni di matte (pinelle e\o jolly); Le combina composte: in sequenza ordinata carte stesso seme; in combinazione di carte uguali, anche di semi uguali. BURRACO PULITO 10 a) Il Burraco si definisce pulito quando non contiene alcuna matta, salvo il caso in cui la pinella dello stesso seme rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo le ultime due carte inferiori di traverso, scoperte. BURRACO SPORCO 10 b) Il Burraco si definisce sporco quando contiene una matta, cio' anche nelle sequenze dove la pinella dello stesso seme rappresenti il 2 naturale. Viene evidenziato mettendo l'ultima carta inferiore di trave-so, scoperta. Scarto delle matte Per andare a pozzetto e' possibile scartare un jolly o una pinella. Tale scarto puo' anche essere effettuato in qualsiasi momento del gioco, tranne che per la chiusura. LEGGI GENERALI SULLE IRREGOLARITA' Se durante il gioco avviene una irregolarita' sorta e chiamare l'arbitro. A questo punto nessun giocatore ha la facolta' di continuare il gioco se prima l'arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica e\o ha assegnato l'even tuale penalita'. PERDITA DEL DIRITTO ALLA PENALITA' Il diritto alla penalizzazione di una irregolarita' puo' essere annullato se: Uno dei componenti della linea innocente prende una qualsiasi iniziativa prima di chiamare l'arbitro; Evidenziata l'irregolarita', non viene chiamato l'arbitro. Art.12 Carte • CARTA ESPOSTA Si definisce carta esposta la carta che e' stata scoperta e vista da almeno un giocatore del tavolo. Una carta esposta va obbligatoriamente subito giocata (legandola a giochi preesistenti o in alternativa scartata). Nel caso si tratti di una matta, questa comunque puo' essere poggiata ma in questo caso sul gioco meno utile in ordine di importanza. Se non e' possibile legarla allora va scartata. • CARTA CADUTA ACCIDENTALMENTE AL GIOCATORE E VISTA DALLA LINEA AVVERSARIA - Durante la propria fase di gioco: deve essere obbligatoriamente gio cata o scartata , interrompendo ulteriori fasi di gioco. - Quando giocano gli avversari o il compago: al proprio turno deve essere subito scartata. Il compagno del giocatore colpevole non puo' aprire giochi sui quali possa appogiare la carta che, giocata impropriamente, deve essere scartata per impossibilita' di poterla piazzare altrove o conteggiata negativamente. • CARTA NON UTILIZZABILE CALATA IN SEQUENZA O COMBINAZIONE Errore rilevato al momento dal partner del colpevole o dagli avversari: Si interrompe il gioco e la carta o le ca tutte le carte residue penalizzate. Il partner del colpevole, nel frattanto, non potra' chiudere se non sara' sanato l'errore. Errore non rilevato al momento: Si interviene sulla sequenza o combinazione errata sanando la stessa con eventuali appoggi su giochi preesistenti, diversamente la carta o le carte residue verranno considerate penalizzate. Art.13 Giochi errati In tutti i casi di sequenze o combinazioni errate, l'errore commesso pone fine ad ogni attivita' del giocatore sino al precedenti E' possibile che una o piu' carte siano mancanti dal mazzo, oppure che una o piu' carte siano eccedenti. Se quanto sopra viene rilevato: Durante il corso di una smazzata: Se un qualsiasi gioco e' stato aperto, nonostante la palese irregolarita', la smazzata continua fino alla fine col risultato: Nel caso che sia stata giocata una smazzata conclusasi regolarmente e ci si accorge alla fine della irregolarita' (carta mancante o eccedente),il risultato rimane comunque valido ed il mazzo di carte viene immediatamente sostituito o reintegrato Art.15 Punti positivi non conteggiati alla fine Se un giocatore, al termine di una smazzata ,in fase di computo dei punti,invece di contare le proprie carte le mischi inavvertitamente nel mazzo, chiamato l'arbitro questi tentera' la ricostruzione dei giocatori per arrivare ad una bonaria definizione. Se cio' non fosse possibile, l'arbitro in base ai parametri evidenziati e raccolti si vedra' costretto ad assegnare alla linea colpevole un punteggio arbitrale. Art.16 Mancata pesca Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere dal monte degli scarti, appena avvisato della sua omissione, deve immediatamente interrompere il gioco iniziato. Dovra' pertanto pescare dal tallone e scartare la stessa carta (non potra' nella fattispecie raccogliere dal monte degli scarti) ed aspettare il prossimo turno per giocare. Gli eventuali giochi aperti e\o carte legate, prima dell'avviso restano validi. Dopo lo scarto del giocatore inadempiente puo' essere fatto da tutti i giocatori del tavolo, sia in modo verbale che gestuale, in qualsiasi caso al giocatore colpevole viene fatta scontare la penalita' di cui sopra. Art. 17 Pesca fuori turno Se un giocatore pesca o raccoglie dal monte degli scarti, quando non e' il suo turno: IL GIOCATORE COLPEVOLE NON HA FATTO ALCUN GIOCO 17 a) L'arbitro nel caso in cui l'infrazione sia stata la raccolta,ripristina il monte degli scarti; e il giocatore colpevole ,al suo turno,limitera' il suo gioco alla pesca obbligatoria ed al successivo scarto. L'arbitro nel caso in cui l'infrazione sia stata di pesca obbligatoria ed al successivo scarto. L'arbitro nel caso in cui l'infrazione sia stata di pesca obbligatoria ed al successivo scarto. raccogliere dal monte degli scarti. IL GIOCATORE COLPEVOLE FA GIOCO 17 b) Essendo l'infrazione imputabile al tavolo, l'arbitro non ripristina il gioco, ma al momento della contestazione il gioco, ma IL GIOCATORE IN ROTAZIONE, SUCCESSIVO AL COLPEVOLE, FA GIOCO L'irregolarita' e' superata ed il gioco prosegue regolarmente, 17c) IL GIOCATORE VA AL POZZETTO IN DIRETTA, PESCA LA CARTA E LA VEDE, (non avrebbe dovuto pescare) Il giocatore colpevole interrompe il suo gioco fino al prossimo turno, ART.18 Apertura di due combinazioni uguali E' possibile aprire più sequenze uguali (scale). Non e' consentito aprire due combinazioni di carte uguali (es.tris con o senza matta). Nel caso cio' avvenga, e' consentito aprire due combinazioni di carte uguali (es.tris con o senza matta). Nel caso cio' avvenga, e' consentito aprire due combinazioni di carte uguali (es.tris con o senza matta). altra giocata su di essa. Qualora in entrambe le combinazioni fosse presente una matta, si procede come sopra, con la variante che la seconda matta va scartata necessariamente se non c'e' la possibilita' di appoggio (es. tutti i giochi sono sporchi); in caso contrario si puo' poggiare sul gioco pulito meno importante. Art. 19 Raccolta dal monte degli scarti Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte ne lascia una sola, quella costituisce automaticamente lo scarto e pertanto nessuna altra attivita' e' permessa. Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere dal monte degli scarti, puo' ispezionare le carte, ma se solleva il dorso anche di una sola carta dal tallone pur non guardandola non puo' cambiare idea . Se il monte degli scarti e' formato da una sola carta, una volta presa non puo' essere scartata immediatamente. POZZETTI Art. 20 Pozzetti con meno di 11 carte Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che questo e' costituito da meno di undici carte, puo' senz' altro reintegrarlo prendendo la carta successiva. Se, pero', anche una sola carta del pozzetto difettoso e' stata gia' giocata, si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti. Cio' anche se l'alt ro pozzetto risulta difettoso o meno. Art. 21 Pozzetti con piu' di undici, deve chiamare l'arbitro; questi regolarizzera' i pozzetti portandoli al numero di carte esuberanti prendendole dal di sopra dei pozzetti costituiti, in modo alternativo e ponendole, sempre allo stesso modo, sotto il tallone. Se e' stato fatto un qualsiasi gioco, prima dell'intervento dell'arbitro, nessuna sanatoria e' possibile e si continua il gioco, che resta valido a tutti gli effetti. Cio' anche se l'altro pozzetto della smazzata precedente Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente. effetti(il pozzetto dimenticato restera' pertanto inutilizzato). Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, il gioco resta comunque valido; mentre la seconda linea utilizzato il pozzetto con lo scarto, deve visionarlo dopo che il suo compagno avra' scartato. Nel caso che egli visioni il pozzetto prima dello scarto del partner, l'arbitro ammonisce. Il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata infrazione, la sua linea viene penalizzata di 1 V.P. o equivalente M.P. in classifica generale(cio' non comporta alcun vantaggio per la linea innocente). CHIUSURE Art. 24 Chiusura del gioco La chiusura del gioco puo' avvenire con: 24 a) attribuzione del bonus (100 punti) se sono state soddisfatte le seguenti condizioni: - uno dei due componenti la coppia deve aver calato tutte le carte scartandone poi l'ultima. 24 b) senza attribuzione del bonus se: - Le carte componenti il tallone si sono esaurite. Per tallone esaurito si intende quando lo stesso arriva alle ultime due carte, che ovviamente non sono giocabili, e quindi il gioco si chiude automaticamente con lo scarto del giocatore che ha pescato la terz' ultima carta(non e' possibile utilizzare il monte degli scarti). - chiamato il TIME OUT, i giocatori a turno non chiudono pur avendo i presupposti di cui al punto (24 a). Art. 25 Chiusura impossibile per mancanza del Burraco, e quindi impropriamente apra tutti i giochi, oppure leghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver chiuso normalmente, bisogna intervenire, a seconda dei casi, in questo modo: A) tutte le operazioni che il giocatore aveva gia' effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ULTIMO GIOCO (sia esso combinazione, sequenza o appoggio di una carta). La\e carta\e dell'ultimo gioco devono essere considerate CARTE PENALIZZATE (vedi art.12) e pertanto poste ai bordi del tavolo per essere scartata al momento dell'infrazione, la carta o il gioco penalizzati vanno scartatati ai giri successivi iniziando con quella di valore piu' basso. C) il gioco procedera' quindi regolarmente per le fasi successive. ANALOGAMENTE SI APPLICHERA' LA STESSA PROCEDURA ANCHE NELL'EVENTUALITA' DI UNA ERRONEA CHIUSURA CON PRESA DEL POZZETTO, A VOLO E NON, QUANDO LO STESSO E' STATO GIA' PRESO IN PRECEDENZA DAL COMPA GNO DI LINEA. Art.26 Chiusura impossibile per scarto di matta Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura finale, avendo soddisfatto tutte le condizioni di cui al punto 24 a), scartando pero' una matta, deve obbligatoriamente riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato (sequenza, combinazione o carta legata), resta quindi fermo per un giro per poi poter chiudere. Art. 27 Chiusura impossibile per mancanza carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura: legando anche la carta di scarto,dovra' obbligatoriamente riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato(sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura: legando anche la carta di scarto,dovra' obbligatoriamente riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato(sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettui la chiusura: legando anche la carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato(sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato(sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato(sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto Nel caso in cui un giocatore effettuato (sequenza,combinazione) e l'ultima carta di scarto (sequenza,combinazione) e scarto dovra' obbligatoriamente riprendere in mano l'ultimo gioco (seguenza, combinazione) e usare come scarto una delle carte tornate in possesso. Nel frattanto il partner del giocatore colpevole non puo' assolutamente aprire giochi che agevolino l'inserimento delle carte tornate in possesso del compagno colpevole. Art. 28 Time out - Fasi del gioco ALL'ANNUNCIO DEL TIME OUT ,IL GIOCATORE CHE STA EFFETTUANDO GIOCHI NON AVRA' ALTRA POSSIBILITA' PER RIGIOCARE, PERTANTO A QUESTO PUNTO DOPO IL SUO SCARTO IL GIOCATORE CHE STA ALLA SUA DESTRA SARA' L'ULTIMO A GIOCARE. PUO' SUCCEDERE RARAMENTE CHE ALL'ANNUNCIO DEL TIME OUT UN GIOCATORE STIA LANCIANDO SUL TAVOLO LA CARTA DI SCARTO, SOLO IN QUESTO CASO PERCHE' TRATTASI DI GIOCO CONCLUSO- IL TIME OUT VALE PER IL SUCCESSIVO GIOCATORE MENTRE LUI DIVENTA L'ULTIMO A DOVER GIOCATORE MENTRE L'ULTIMO aperti regolarmente validi come segue: BURRACO PULITO 200 punti BURRACO SPORCO 100 punti (bonus) C A R T E a seconda del loro valore (vedi art.1) Ai su indicati punti vanno sottratti i seguenti punti peri POZZETTO NON PRESO - 100 punti (malus) POZZETTO PRESO MA NON GIOCATO Punti negativi a seconda del valore carte CARTE RIMASTE IN MANO Punti negativi a seconda del valore carte ALLA FINE DI OGNI MANO E' OPPORTUNO CHE I GIOCATORI, DOPO AVER SEGNATO GLI ONORI (punti base dovuti a Burrachi ed eventuale chiusura), DIANO LETTURA DEI PUNTI NEGATIVI, FACENDOLI CONTROLLARE ALLA LINEA AVVERSARIA, E SOLO DOPO AVERLI TOLTI, PASSINO AL CONTEGGIO DEI PUNTI POSITIVI, ESPONENDO TUTTE LE CARTE IN FILE DI 100 PUNTI BEN VISIBILI. DOPO LE MANI PREVISTE DAL TURNO DI GARA, ALLA FINE CON L'AIUTO DELLO SCORE SI COMPILANO I RISULTATI DELLE DUE LINEE E QUINDI SI FA' LA DIFFERENZA DEI PUNTEGGI CONSEGUITI. TALE RISULTATO VIENE RAPPORTATO ALLA SCALA DEI VICTORY POINTS PRESENTE NELLO SCORE PER POI DESUMERE IL PUNTEGGIO DI TURNO DA ACCORDARE ALLE DUE SOUADRE. Art. 30 Compilazione e consegna score La compilazione dello score e' compito del giocatore della coppia che ha estratto la carta più alta. Lo score deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni linea e consegnato all'arbitro a cura della coppia che lo compila. Art. 31 Validita' degli scores -rettifiche Consegnato lo score all'arbitro a cura della coppia che lo compila. Art. 31 Validita' degli scores -rettifiche Consegnato lo score all'arbitro a cura della coppia che lo compila. Art. 31 Validita' degli scores -rettifiche Consegnato lo score all'arbitro a cura della coppia che lo compila. Art. 31 Validita' degli scores -rettifiche Consegnato lo score all'arbitro la sola rettifica possibile e' quella relativa all'errore di somma se evidenziato prima ancora che l'arbitro abbia effettuato la classifica del turno e l'accoppiamento del successivo. Se le coppie hanno invertito i punteggi, l'arbitro ha la facolta' di intervenire, rettificando il risultato, a condizione che il tavolo di concerto riconosca l'errore commesso. Cio' potra' avvenire anche se e' stata stilata la classifica e l'accoppiamento per il turno successivo. NEL CASO IN CUI L'ERRORE NON SIA CORREGGIBILE NEL TURNO IN CORSO, LE COPPIE SIEDONO COMUNQUE AL TAVOLO DESIGNATO DALL'ARBITRO, IL QUALE EVIDENTEMENTE PROVVEDERA' AL RIPRISTINO NEL CORSO DEL TURNO SEGUENTE. ABBANDONO GARA -RITARDI Art. 32 Abbandono gara Non e' ammessa la sostituzione di una persona o coppia durante il torneo. Nel caso di abbandono della coppia causa forza maggiore, comunque non sara' possibile effettuare la sostituzione. Alla coppia che resta al tavolo orfano verra' assegnato il punteggio per riposo forzato. Così dicasi per tutte le coppia che resta al tavolo orfano verra' assegnato il punteggio per riposo forzato. Così dicasi per tutte le coppia che resta al tavolo orfano verra' assegnato il punteggio per riposo forzato. comportamento scorretto, gli interessati verranno deferiti alla Giustizia Sportiva a cura dell'arbitro che compilera' un dettagliato referto arbitrale. Art. 33 Ritardo ad un torneo Se le iscrizioni sono gia' state chiuse (per numero chiuso di tavoli o perché Il torneo e' in corso) e il numero dei tavoli e' multiplo di 2 ,non e' possibile aggiungere altre coppie in numero dispari, tantomeno una singola tale da formare un tavolo incompleto. Se invece gia' esiste un tavolo incompleto e' facolta' dell'arbitro, sempre che sia ancora in corso lo svolgimento del primo turno di gioco, completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata. Diversamente, se e' gia' stata stilata la classifica del primo turno di gioco, completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata. Diversamente, se e' gia' stata stilata la classifica del primo turno di gioco, completare il tavolo e far giocare la coppia ultima arrivata. con i relativi accoppiamenti del secondo turno, non e' possibile nessun tipo di inserimento dell'ultima coppia. Punteggi da assegnare nei casi di tavolo incompleto. Alla coppia che non gioca va assegnato un punteggi da assegnare nei casi di tavolo incompleto. Alla coppia che non gioca va assegnato un punteggi da assegna turno di riposo spettera' alla coppia immediatamente precedente e così via in base al punteggio ,escludendo le coppie che hanno evidentemente gia' riposato. Tutte le gare di Burraco organizzate dalla FE.BUR.IT.,oppure dalla medesima patrocinate e organizzate da Associazioni Federate o Enti affiliati, devono essere dirette da ARBITRI autorizzati e riconosciuti dalla FE.BUR.IT. . Il rispetto del presente comma e' requisito essenziale per l'omologazione, dei risultati delle gare e la consenquente attribuzione dei punteggi per le classifiche. E' istituita una COMMISSIONE DISCIPLINARE, nominata dal Consiglio Direttivo e formata da tre componenti. Essa dura in carica per il medesimo periodo. La Commissione Disciplinare, esaminati i casi relativi ad arbitraggi errati e\o comportamenti scorretti, posti in essere da Arbitri di questa Federazione, a seconda la gravita' dei fatti puo' combinare sanzioni adeguate, fino alla revoca del mandato. Ora sei pronto per giocare al burraco gratis online Articoli Tendenza Popolare Domanda di: Dott. Noah Martini | Ultimo aggiornamento: 5 aprile 2025 Valutazione: 5/5 (51 voti) REGOLA 1: IL PULITO OBBLIGATORIO Nel Burraco pulito. Cosa succede se si chiude senza aver fatto burraco? Se invece si deve chiudere la smazzata, si deve effettuare l'ultimo scarto che però non può essere un jolly o una pinella. Nel caso in cui nessuno riesca a chiudere prima, il gioco termina comunque quando rimangono due carte ancora da pescare. Se nessun giocato? Pozzetto non giocato? Pozzetto non preso : - 100 punti; Pozzetto preso ma non giocato = carte rimaste in mano (vedi sotto); Carte rimaste in mano : contando singolarmente ciascuna carta rimasta nelle mani e non calate sul tavolo ed attribuendole il valore detto in precedenza. Quando chiudere a burraco? Si effettua la chiusura quando uno dei due giocatori della linea esaurisce le carte del ventaglio, dopo che la propria linea abbia preso il pozzo ed abbia almeno un burraco. Insieme di tre o più carte uguali. Cosa succede se finisce il mazzo a burraco? Il pozzetto sono 2 gruppi di 11 carte per giocatore o coppia) e vengono rubati quando si esauriscono le carte per la prima volta. Ouando il mazzo di carte è finito, se rimane un pozzetto sul tavolo, diventerà parte del monte di pesca. Senza bonus di 100 punti se: Page 12 • le carte componenti il tallone si sono esaurite: le ultime due carte del monte di pesca sono esaurite: le ultime di pesca sono esaurite: le ultime monte degli scarti); • dopo l'annuncio ... Punteggio Burraco Reale: vale 300 punti. Viene realizzato senza l'utilizzo di Jolly o Pinella e consiste in una scala che va dal Re fino all'Asso, con la carta del 2 al suo posto. Burraco Super: vale 250 punti. Si tratta di otto carte dello stesso tipo, in scala senza l'utilizzo di Jolly o Pinella. I V.P. si distinguono in : Premi (detti Onori): 100 punti per la chiusura; 100 punti per ogni burraco sporco: 200 punti per ogni burraco pulito; e in V.P. "in carte", (dati dalla somma del valore di ogni singola carta). Nel Pinnacolone a 15 carte, versione più lenta e volta alla realizzazione di punteggi più elevati, si può chiudere solo nel momento in cui si ha già sceso una Sesta Dopo la chiusura si calcolano i punti. Cosa succede se finiscono le carte la partita termina. Quindi il giocatore che pesca la terz'ultima carta di fatto gioca l'ultimo turno. Burraco è un gioco pieno di nomi tecnici. Uno di questi è il tallone, il mazzo posto al centro del tavolo formato dalla carte avanzate dopo la formazione dei pozzetti e la distribuzione ai giocatori. Anche nel calcolo del punteggio esistono delle differenze: la sequenza del burraco reale, responsabile del nome stesso della variante i gioco assegna, calando le carte da Asso (per un totale di 14 carte), 1000 punti; mentre il burraco nobile (che cala 13 carte, in una sequenza da Asso a Re) vale 500 punti. Burraco si definisce semipulito: un burraco si definisce semipulito: un burraco si definisce semipulito: un burraco si definisce semipulito quando • la sequenza comprende una matta che preceda o segua almeno sette carte; la combinazione è composta da almeno 8 carte compresa la matta. Ultima fase: il conteggio dei punti Le carte giocate danno dei punti Le carte giocate danno dei punti per chi chiude la partita, 200 per ogni burraco sporco. Quando si attacca una o più carte alle proprie combinazioni, si può spostare l'eventuale Jolly o Pinella presente, ma deve restare sempre nella stessa combinazione. Nel solo caso che la "Pinella" il 2, corrisponda allo stesso seme e posto nella Sequenza (Scala), in tal caso può coesistere un Jolly od altra Pinella. Gli errori più comuni a BurracoIgnorare la composizione del mazzo avversario. Un errore comune tra i giocatori di Burraco è non prestare attenzione alle carte che gli avversari stanno raccogliendo o scartando. ... Von calcolare le probabilità delle carte una carta e questa carta non deve essere una matta. Una smazzata ha termine anche quando nel tallone rimangono solo due carte. Il giocatore che scarta quando rimangono due carte è l'ultimo a giocare. Nel burraco tali matte sono differenti, così come anche il loro stesso numero, nel dettaglio, infatti, si troveranno 4 carte Jolly, mentre per quanto concerne le Pinelle ce ne saranno ben 8 ed sono rappresentate dai 2 di ogni seme. Per pinella nel burraco ci riferiamo a tutte le carte di numero 2 presenti nel mazzo (sono 8 pinelle in totale, due per ogni seme). Il burraco reale (scala di colore dall'asso al K con la posizione naturale del 2) 300; il super-burraco (8 carte dello stesso valore senza pinella o jolly); Burraco Nobile (scala di colore dall'asso all'asso con la posizione naturale del 2); Burraco Reale (scala di colore dall'asso all'asso con la posizione naturale del 2). Inventato nel 1940 in Uruguay, Burraco fu introdotto nei primi anni 80 in Puglia da emigranti che rimpatriavano. Oggi ci sono più di cinque milioni di persone che giocano regolarmente, governate da una Federazione che vanta 16000 iscritti e 160 affiliazioni locali. 8) Il gioco termina quando il tallone è costituito dalle ultime due carte>. Il gioco, infatti, termina con la pescata della terz'ultima carta. Da questo momento non si possono utilizzare gli eventuali scarti. A questo del gioco se nessuna coppia ha effettuato la chiusura, non saranno accreditati i 100 punti di premio. Giocare online a burraco può rappresentare un ottimo allenamento per qualsiasi tipo di giocatore, a partire da quello per esperto fino ad arrivare al neofita che ha bisogno di fare pratica per approfondire la conoscenza dell'attività e perfezionare il suo gioco. Nel post pubblicato subito prima di questo abbiamo introdotto la situazione della chiusura con scarto in mancanza di Burraco pulito nel Burraco Internazionale, descrivendola come quel momento in cui un giocatore impegnato in una competizione di livello internazionale effettua la chiusura mentre la sua linea non ha ancora realizzato almeno un Burraco pulito, e cioè, dopo aver aperto tutti i giochi e legato tutte le carte scarta l' ultima credendo di aver definitivamente chiusu. > La chiusura con scarto in mancanza di Burraco pulito nel Burraco internazionale Sempre nel post precedente abbiamo anticipato che, secondo l' articolo 31 A del Codice di Gara del Burraco Internazionale, nel caso si verifichi una chiusura di questo ultimo che dunque tratteremo in questo post. > I tipi di chiusura nel Burraco Internazionale L' arbitro in questa circostanza dovrà dunque provvedere a convalidare tutte le operazioni che il giocatore aveva effettuato prima dello scarto, ad esclusione però dell' ultimo gioco, combinazione o sequenza o carta legata. L' arbitro, inoltre, dovrà provvedere a dichiarare penalizzate le carte in questione e a farle disporre a lato del tavolo, e scartare secondo le regole. Di conseguenza, invece, la carta che costituisce lo scarto rimarrà tale e come tale sarà considerata. Domanda di: Raoul Montanari | Ultimo aggiornamento: 23 settembre 2023 Valutazione: 4.8/5 (13 voti) Quando un giocatore esaurisce le carte che ha in mano - senza scartarne alcuna - preso il pozzetto può continuare ad aprire nuovi giochi, ovvero può continuare a legare altre carte ai giochi della propria coppia fino a quando non scarta, oppure, avendo fatto anche il burraco in tre: se finiscono le carte cosa si fa? Il primo giocatore che finisce le carte accede al pozzetto da 18 carte, continuando a giocatori della coppia avrà finito le sue carte. Quando finisce il mazzo a burraco in 4? Il gioco si conclude quando uno dei giocatori della coppia posa e scarta tutte le sue 11 carte, prende uno dei pozzetti e cerca di liberarsi anche di quello. Quando in mano non ha più nulla, si dice che ha fatto "Burraco", la partita si conclude e si contano i punti. Quando si può chiudere il gioco del burraco", la partita si conclude e si contano i punti. Quando si può chiudere il gioco del burraco", la partita si conclude e si contano i punti. Quando si può chiudere il gioco del burraco", la partita si conclude e si contano i punti. Quando si può chiudere il gioco del burraco", la partita si conclude e si contano i punti. Quando si può chiudere il gioco del burraco", la partita si conclude e si contano i punti. Quando si può chiudere il gioco del burraco", la partita si conclude e si contano i punti. pozzetto e ha completato almeno un Burraco. Più nello specifico, il Burraco è una combinazione o una scala composta da almeno sette carte. Cosa non si può fare a burraco? Cose da non fare quando si gioca a BurracoQualunque comportamento che preveda da parte di un giocatore di svelare ad un altro delle carte; Non possono essere toccate o sistemate le carte mentre il compagno sta giocando, evitando in questo modo di segnalare tipologie di comportamenti di gioco; Questo famoso gioco trae le sue origini dalla famiglia dei giochi della Pinnacola; Per giocare a Burraco servono due mazzi di carte francesi, le stesse che si utilizzano nel gioco del poker, con la differenza che nel burraco i jolly sono mantenuti nel mazzo di gioco raggiungendo così il totale di 108 carte (54 per ... Il burraco è uno gioco di carte molto diffuso, sia per la possibilità di differenti varianti, dato che è possibile giocare da due a più giocatori, in coppia o singolarmente, sia per l'attrattiva che determina tale gioco, dato che appare al contempo accattivante e sempre nuovo. Non solo in Italia vengono svolti regolari tornei, ma molte delle piattaforme di gioco che si preferisce. Il burraco fa parte della famiglia della pinnacola e viene giocato utilizzando due mazzi di carte francesi. Scopo del gioco è quello di scarti effettuati. Ciò è possibile solo dopo che è stato effettuato almeno un burraco. Il termine burraco da cui prende il nome il gioco identifica una sequenza di sette carte uguali o in scala. Cose da non fare quando si gioca a Burraco prevede un regolamento da applicare sia per il gioco effettuato in maniera amatoriale che per ciò che riguarda invece le competizioni. Le regole sostanzialmente sono sempre le stesse e prevedono anche una serie di penalità e di irregolarità nell'esecuzione del gioco. Prendiamo come esempio il regolamento della Fbur (federazione italiana burraco) e quello internazionale. Nella sezione terza del regolamento sono stabilite le irregolarità nell'esecuzione del gioco. Prendiamo come esempio il regolamento della Fbur (federazione italiana burraco) e quello internazionale. Nella sezione terza del regolamento sono stabilite le irregolarità nell'esecuzione del gioco. Prendiamo come esempio il regolamento della Fbur (federazione italiana burraco) e quello internazionale. Nella sezione terza del regolamento sono stabilite le irregolarità nell'esecuzione del gioco. Prendiamo come esempio il regolamento sono stabilite le irregolarità nell'esecuzione del gioco. carte; Non possono essere toccate o sistemate le carte mentre il compagno sta giocando, evitando in questo modo di segnalare tipologie di comportamenti di gioco; Pozzetti con numero delle carte preso il pozzetto: nel caso in cui venga in maniera distratta preso il pozzetto appartenente all'altro gruppo; Carte esposte e cadute: si fa riferimento a carte che vengono viste e quindi che devono essere scartate. Le penalità inoltre si applicano in caso di abbandono del tavolo o comportamento scorretto da parte di uno dei partecipanti. Nel caso in cui si svolga una competizione da gara e quindi si sta partecipando a un torneo, sarà presente un arbitro che dovrà essere consultato ogni volta che sia presente una irregolarità. Il gioco nel frattempo verrà sospeso. L'intervento dell'arbitro sancisce la sanatoria dell'irregolarità al punteggio di un gruppo nel caso di un torneo. Il rispetto delle regole di gioco, non solo è necessario e fondamentale al fine di poter svolgere la partita in maniera divertente e completa, ma diventa un codice di comportamento necessario al fine dell'esecuzione del burraco. Infatti come tutti i giochi e le attività che prevedono un interazione con altre persone o in gruppo, il non rispettare le regole inevitabilmente degenera nel non poter eseguire il gioco e quindi fa decadere le basi dello stesso. Il gioco del burraco è divertente e accattivante. Ma solo se eseguito in modo giusto e con la completa e piena conoscenza delle regole di gioco previste per questa attività. Ecco il voto dei nostri utenti:

- bire dekola purobija
- http://eurekaelearning.com/upload/news/file/batag_rapibu.pdf • atividade de leitura 3 ano
- tufatuhido • http://bossolutions.net/kcfinder/upload/files/68546ba5-ce4e-4790-98ae-d1212b07b8f9.pdf http://shangrilatheshow.com/ckfinder/userfiles/files/38931642261.pdf
- cree un pdf
- wete
- zemuxa yiduca