

CODICE DI GARA



FEDIBUR[®]
FEDERAZIONE ITALIANA BURRACOLIVE

www.fedibur.com

Copyright Fedibur®

INDICE DEL CODICE DI GARA

- ART. 1 COMPITI DELLA DIREZIONE DI GARA
- ART. 2 DISCIPLINA ALL'INIZIO DEL GIOCO
- ART. 3 DISCIPLINA DURANTE IL GIOCO
- ART. 4 DISCIPLINA DURANTE LA CHIUSURA
- ART. 5 PUNTEGGI E SCORE
- ART. 6 RITARDO AD UNA GARA
- ART. 7 ABBANDONO DELLA GARA
- ART. 8 GIUSTIZIA SPORTIVA

ART. 1 Compiti della direzione di gara

Il Direttore di gara, in forma diretta o attraverso propri preposti, è il soggetto che in sede di gara può prendere, a proprio insindacabile giudizio, provvedimenti inappellabili da parte degli atleti e provvede a :

a) iscrizione dei partecipanti

La direzione di gara iscrive alla gara, in predeterminati orari stabiliti, ciascun atleta, verificandone l'identità e la validità del tesseramento Fedibur®;

b) accreditamento coppie

La direzione di gara forma ciascuna coppia partner di gioco, in predeterminati orari stabiliti ed ufficializzati, dapprima prediligendo le dirette richieste degli interessati e/o, in assenza, designando egli stesso ed a suo insindacabile giudizio, gli abbinamenti dei giocatori singoli registrati senza socio prestabilito;

c) assegnazione del numero di tavolo

La direzione di gara assegna, per il primo turno di gioco, un numero di tavolo a ciascuna coppia socia partecipante che prenderà immediatamente posizione nei pressi del tavolo assegnato (su cui sarà indicato il numero trasmesso) ed atteso l'arrivo della coppia avversaria eseguirà, contemporaneamente ad essa, la scelta delle postazioni al tavolo.

Tale abbinamento coppie/tavolo potrà essere realizzato ad insindacabile giudizio della direzione di gara per salvaguardare il regolare andamento della manifestazione.

L'abbinamento coppie/tavolo potrà essere anche di tipo casuale o in ordine di iscrizione gara

d) verifica tavoli e partecipanti

La direzione di gara verifica, prima di dare inizio alla gara, il numero di tavoli perfezionati con tutti i partecipanti seduti, che non siano iniziati giochi prima del fischio di inizio del turno, la completezza degli strumenti necessari per il riporto dei punteggi (penna e score), che il tavolo sia sgombro da suppellettili diversi da quelli di gara, che ciascun componente in gara non abbia richieste particolari da fare e che sia pronto per iniziare la gara, che i partecipanti siano in regola con il versamento della quota di iscrizione per l'anno in corso.

e) inizio e fine gara

La direzione di gara, per ogni turno agonistico stabilito, da inizio alla gara attraverso apposito primo segnale acustico, cronometra i tempi necessari alla fine del turno e ne determina l'ultimazione, attraverso ulteriore secondo segnale acustico, detto time out.

f) applicazione del regolamento

La direzione di gara valuta e determina, con il proprio criterio di giudizio ed attraverso propri parametri di parere, di opinione e di valutazione, il rispetto alle prescrizioni normative presenti sul "REGOLAMENTO FEDIBUR®"(edizione 1985), attuando specifici rimedi, accorgimenti o provvedimenti, per intromissione diretta o intercessione chiesta dai soci

g) verifica score e classifiche

La direzione di gara, ricevuti gli score compilati dai giocatori, ne valuta l'esattezza nei dati anagrafici dei partecipanti, nel numero di tavolo, nel numero di turno, nel valore dei M.P. e dei V.P. ed eventualmente ne determina le correzioni informandone gli interessati pubblicamente. Oltremodo, inserisce alcuni dati descritti sugli score in un elaboratore elettronico che, attraverso un'applicazione informatica automatizzata, determina classifiche provvisorie, calendario di gara per il turno successivo, nuova attribuzione numero del tavolo e/o classifica definitiva con l'assegnazione dei premi relativi al podio.

Art. 2 Disciplina all'inizio del gioco

a) tavoli incompleti

Nell'ipotesi che all'inizio di un turno di gara, le coppie partecipanti ad una gara siano in numero dispari e che quindi si formi il così detto "tavolo zoppo" (senza la coppia avversaria), alla coppia presente su tale suddetto tavolo, identificato in sede di gara con il numero più alto, sarà assegnato il minimo punteggio attribuibile per ottenere sullo score l'equivalente di 14 V.P., senza che tale coppia debba affrontare alcun avversario (vittoria a tavolino).

Nel caso la coppia presente voglia comunque confrontarsi con una coppia avversaria, o con il fine di volersi comunque confrontare o con il fine di volersi comunque divertire o con il fine di tentare risultati superiori a 14 V.P., potrà chiedere all'organizzazione Fedibur®, una coppia avversaria anonima costituita da due elementi dello staff denominati in score come "robot1" e "robot2", che entreranno in gioco ed in classifica e che quindi potranno anche ritirare premi, nel caso di vittoria finale, per nome e per conto dell'organizzazione.

In qualsiasi caso in cui, per motivi di forza maggiore, l'organizzazione non possa attuare l'ingresso di sostituti, alla coppia restante verrà attribuita sempre la vittoria a tavolino con il punteggio di 14 V.P.

Durante una stessa manifestazione comunque, una coppia non potrà ottenere per due volte il diritto di una vittoria a tavolino per 14 V.P. e se questa evenienza dovesse sopraggiungere sarà cura del giudice di gara sostituire la coppia in altro tavolo e/o imporre robot sostitutivi .

b) distribuzione carte

Il mazziere mescola le carte dopo aver chiesto all'avversario che lo precede se le vuole mescolare preventivamente. Se tale obbligatoria procedura non viene eseguita dal cartaro, la linea avversaria può chiedere l'intervento dell'arbitro che provvederà a far rimescolare tutte le carte e richiederà ufficialmente il cartaro. La penalità non potrà essere applicata se uno degli avversari prende visione del valore di una o più delle proprie carte.

Nel caso che una carta sia vista nel corso della distribuzione e/o nella formazione dei pozzetti, tutta l'operazione (mescolatura, alzata, distribuzione e pozzetti) sarà di nuovo ripetuta.

Nel caso vi sia stata una errata distribuzione delle carte (es. in senso antiorario o in quantità diversa dalla prescritta) e ciò viene fatto notare 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 pescato dal tallone o ha raccolto dal monte scarti) si porterà a termine regolarmente la mano di gioco e i risultati acquisiti resteranno validi a tutti gli effetti.

c) controlli

I giocatori prima di iniziare il gioco, oltre quanto previsto dal "Regolamento" già prima della distribuzione, devono verificare il numero delle proprie carte, contandole coperte. Se l'anomalia è rilevata a gioco iniziato non è più possibile sanare la situazione prima del successivo turno. Al via dell'arbitro la partita inizia con la scopertura della prima carta dal tallone. Nel caso per errore la prima carta del tallone venga scoperta prima del via dell'arbitro resta ugualmente valida.

Nel caso in cui, durante una fase di gioco, una o più carte si trovino scoperte all'interno del tallone, dovrà essere obbligatoriamente chiamato l'arbitro che avrà cura, in forma celata, di riposizionare coperta/e la/e carta/e esposta/e all'interno del tallone in posizione scelta a proprio insindacabile giudizio. Il gioco prosegue regolarmente.

Art. 3 Disciplina durante il gioco

a) procedura dopo un'irregolarità

Se durante il gioco avviene una irregolarità o presunta tale, qualunque giocatore partecipante al gioco può evidenziare l'irregolarità sorta e chiamare l'arbitro. A questo punto nessun giocatore ha la facoltà di continuare il gioco se prima l'arbitro non ha spiegato come provvedere alla rettifica e/o assegnare l'eventuale penalità.

b) perdita del diritto alla penalità

Il diritto alla penalizzazione di una irregolarità può essere annullata, ad insindacabile giudizio dell'arbitro, se:

- un componente la linea innocente prende una iniziativa prima di chiamare l'arbitro
- evidenziata l'irregolarità non viene chiamato l'arbitro.

c) carta giocata

Si intende quando la carta tocca il tavolo. Se una carta "scartata" non è una carta "giocata", ma viene vista da almeno un giocatore del tavolo, assume le proprietà di carta "esposta".

d) carta/e sanabile/i

Si definisce carta/e sanabile/i, la carta o le carte che pur essendo state impiegate erroneamente, possono essere comunque recuperate dal colpevole attraverso qualsiasi gioco.

e) carta/e esposta/e

Si definisce carta esposta, la carta che viene vista da almeno un giocatore del tavolo o quando un giocatore al tavolo rende nota una o più carte in suo possesso.

Le carte esposte devono essere tutte giocate contemporaneamente quanto prima, durante il tempo utile del colpevole.

Le carte esposte sono carte sanabili.

Se non è possibile sanare una o più carte esposte, tali carte diventano carte penalizzate.

Il colpevole non potrà sanare carte esposte attraverso nuovi giochi del compagno.

Prima che un avversario di turno abbia iniziato il proprio gioco, non è mai ritenuta carta esposta, la/e carta/e appena raccolta/e dal monte scarti, che un giocatore rimostra ai componenti del tavolo, in caso ne sia fatta richiesta da uno di essi.

f) carta/e penalizzata/e

Si definisce carta penalizzata, la carta che viene giocata impropriamente e che non è carta sanabile nell'immediato tempo utile di gioco del colpevole.

La carta penalizzata è una carta da scartare nell'immediato tempo utile del colpevole.

Ove il gioco improprio di un colpevole, comporti la formazione di più carte penalizzate, le stesse dovranno essere scartate a partire dalla carta con valore più alto, ad una ad una, nei giri successivi.

In caso di chiusura, le carte penalizzate ancora in possesso del colpevole saranno conteggiate negativamente.

Tutte le carte penalizzate dovranno essere poggiate coperte in un angolo del tavolo nei pressi del colpevole ed individuabili numericamente da tutti i giocatori.

g) carta legata erroneamente

Si definisce carta legata erroneamente una qualsiasi carta esposta legata a giochi esistenti e quindi assume le proprietà delle regole della carta esposta.

h) giochi congelati

Sequenze o combinazioni si definiscono giochi congelati quando su di essi non è più possibile da parte dei giocatori compiere alcuna azione (legare altre carte).

Al conteggio dei punti, tutte le carte presenti nei giochi congelati sono conteggiate come negative e se il gioco congelato costituisse un burraco, esso non acquisisce il relativo punteggio.

i) carta/e eccedente/i calata/e in sequenza o combinazione oppure scartate

- a) l'errore viene rilevato immediatamente (si intende errore rilevato immediatamente, quando ci si rende conto dell'errore prima che l'avversario giochi) :
 - la carta/e eccedente il gioco, diventa carta esposta e quindi ne assume le proprietà;
- b) l'errore viene rilevato successivamente (si intende errore rilevato successivamente, quando l'avversario di turno ha iniziato il proprio gioco oppure quando si rileva l'errore nelle fasi di gioco successive) :
 - la sequenza o la combinazione viene congelata;
- c) l'errore viene rilevato dopo la chiusura, durante il conteggio dei punti:
 - essendo il gioco ormai concluso, non si terrà conto più di alcun errore precedente e qualsiasi sequenza o combinazione anche se errata, sarà valida e conteggiata normalmente.

j) apertura di due combinazioni uguali

Non è consentito aprire due combinazioni uguali.

Le ultime carte calate e che costituiscono la stessa combinazione che era già esistente, diventano carte eccedenti calate in combinazione e ne assumono le proprietà delle regole.

k) carte mancanti o eccedenti nel mazzo di carte

E' possibile che una o più carte siano mancanti dal mazzo, oppure che una o più carte siano eccedenti;

- a) l'errore viene rilevato durante il corso di una smazzata (quando un qualsiasi gioco è stato aperto):
 - la smazzata continua fino alla fine e si convalida il risultato, provvedendo alla sistemazione del problema nella smazzata successiva.
- b) l'errore viene rilevato dopo che è stato acquisito un risultato (quando una smazzata è oramai conclusa):
 - il risultato rimane valido ed il mazzo di carte viene sostituito o integrato.

l) punti non conteggiati a fine smazzata

Se le carte di uno o più giocatori, in fase di calcolo punti al termine di una smazzata, siano impossibilitate dall'essere contate, per esempio a causa di un giocatore che le abbia mischiate inavvertitamente con altre, sarà cura dell'arbitro in collaborazione con i giocatori, ricostruire i giochi per ottenere una bonaria definizione. Se ciò non fosse possibile, l'arbitro dovrà comunque assegnare, a proprio insindacabile giudizio, un punteggio a ciascuna coppia, soprattutto in base alle cause dell'evento ed ai parametri evidenziati e raccolti durante la ricostruzione dei fatti.

m) 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 da un qualsiasi componente il tavolo:

- a) se l'avviso avviene mentre sta giocando (caso in cui non sia andato al pozzo al volo) :
 - deve immediatamente pescare esclusivamente dal tallone e proseguire con la sua giocata (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti);
- b) se l'avviso avviene quando ha già scartato e l'avversario di turno non ha ancora iniziato il proprio gioco :
 - deve immediatamente pescare esclusivamente dal tallone (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti) ed attendere il suo prossimo turno di gioco per poter giocare la carta pescata;
- c) se l'avviso avviene quando l'avversario di turno ha iniziato il proprio gioco oppure in fasi di gioco successive :
 - essendo il gioco del colpevole ormai concluso, non si terrà conto più di alcun errore precedente ed il gioco proseguirà senza che il colpevole peschi dal tallone.
- d) se l'avviso avviene mentre sta giocando (caso in cui ha preso il pozzo al volo):
 - deve immediatamente pescare esclusivamente dal tallone (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti) e :
 1. se la carta è sanabile con i precedenti giochi che hanno consentito la presa al pozzo in diretta, tale carta deve essere obbligatoriamente sanata (non può essere scartata) con i detti giochi ed il colpevole continua il gioco regolarmente;
 2. se la carta non è sanabile con i precedenti giochi che hanno consentito la presa al pozzo in diretta, tale carta diviene "penalizzata", la stessa deve essere immediatamente scartata ed i giochi aperti o integrati con le carte del pozzo diventano congelati sino al successivo turno del colpevole.

n) pesca o raccolta fuori turno

- Se un giocatore raccoglie dal monte degli scarti quando non è il suo turno e gli altri giocatori si accorgono dell'errore nel momento in cui :
 1. non abbia ancora eseguito giochi : il colpevole riposiziona le carte al loro posto ed il gioco prosegue regolarmente;
 2. abbia eseguito giochi : il colpevole riposiziona al loro posto le carte che erano presenti sul monte scarti, mentre ulteriori eventuali carte posate sul tavolo diventano carte esposte;

- Se un giocatore pesca dal tallone quando non è il suo turno e gli altri giocatori si accorgono dell'errore nel momento in cui :
 1. non abbia visto la carta pescata: il colpevole riposiziona la carta al suo posto ed il gioco prosegue regolarmente;
 2. un componente della coppia avversaria presume che il colpevole abbia visto la carta :
 - a) il turno di gioco era del compagno del colpevole : il colpevole riposiziona la carta al suo posto, che diventa "carta penalizzata per la coppia", ed il compagno è costretto a prenderla, a posizionarla di lato e, dopo aver effettuato i propri giochi, a scartarla;
 - b) il turno di gioco era di un giocatore avversario : il colpevole riposiziona la carta "penalizzata" al suo posto e il giocatore di turno è libero di decidere se:
 - dichiararla carta "bruciata" (non potrà nella fattispecie raccogliere dal monte scarti) e quindi successivamente : pescarla dal tallone, mostrarla a tutti, posizionarla sotto il tallone e continuare il gioco regolarmente.
 - pescare la citata carta e continuare il gioco regolarmente
 - raccogliere le carte dal monte scarti.

o) raccolta dal monte scarti

Quando si prende il monte degli scarti non si può iniziare alcun gioco lasciando le carte scoperte sul tavolo, se ciò dovesse avvenire l'arbitro richiama il colpevole facendo proseguire il gioco regolarmente, ma qualora l'infrazione venga ripetuta il giocatore deve interrompere il gioco e scartare.

p) pozzetto con meno di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che questo è costituito da meno di 11 carte, deve reintegrarlo prendendo la prima carta da sotto il tallone.

Inoltre, si verifica ed eventualmente si integra, anche l'altro pozzetto.

Se tale errore venisse rilevato durante il gioco del pozzetto stesso, nessuna sanatoria sarà più possibile per entrambi i pozzetti.

q) pozzetto con più di 11 carte

Se un giocatore, preso il pozzetto, conta le carte coperte e si accorge che sono più di 11 carte, deve regolarizzare il pozzetto ad 11 carte, prendendo le esuberanti dal di sopra dei pozzetti e ponendole sotto il tallone.

Inoltre, si verifica ed eventualmente si regolarizza, anche l'altro pozzetto.

Se tale errore venisse rilevato durante il gioco del pozzetto stesso, nessuna sanatoria sarà più possibile per entrambi i pozzetti.

r) pozzetto della smazzata precedente

Se, effettuata una nuova distribuzione, per distrazione resta sul tavolo un pozzetto della smazzata precedente, nessuna sanatoria è possibile se il gioco è iniziato; si gioca la mano sino al termine ed il risultato è valido a tutti gli effetti (il pozzetto dimenticato resterà pertanto inutilizzato).

Nel caso in cui venga utilizzato il pozzetto della mano precedente, resta comunque valido, mentre la seconda linea utilizzerà sempre il secondo mazzetto formato in quella mano.

s) pozzetto visto fuori tempo

Il giocatore che prende il pozzetto *“con lo scarto”*, per etica, deve visionarlo dopo che il compagno avrà scartato. Nel caso che egli visioni il pozzetto prima dello scarto del partner, l'arbitro richiama ufficialmente il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata inosservanza della stessa regola durante il torneo, la sua linea verrà penalizzata di 100 P.P. ed il secondo richiamo attiverà l'ammonizione scritta sul referto arbitrale, con gli eventuali aggravati del caso.

t) suggerimenti

Richiamare l'attenzione del compagno o suggerirgli dove mettere una carta, comporta l'interruzione del gioco e lo scarto della stessa. L'arbitro richiama ufficialmente il giocatore colpevole avvertendolo che, in caso di reiterata inosservanza della stessa regola durante il torneo, la sua linea verrà penalizzata di 100 P.P. ed il secondo richiamo attiverà l'ammonizione scritta sul referto arbitrale, con gli eventuali aggravati del caso.

u) pozzetto esposto

Nel caso in cui, a partita iniziata, una o più carte che compongono il/i pozzetto/i vengono viste da uno o più giocatori, deve essere chiamato l'arbitro che, dopo aver esposto a tutti i componenti del tavolo tali carte, avrà cura, in forma celata e a proprio insindacabile giudizio, di posizionare coperta/e la/le carta/e esposta/e nel/nei pozzetto/i o nel tallone, integrando eventualmente il pozzetto/i.

Il gioco prosegue regolarmente e l'arbitro richiama ufficialmente il giocatore colpevole (se esiste) avvertendolo che, in caso di reiterata inosservanza della stessa regola durante il torneo, la sua linea verrà penalizzata di 100 P.P. ed il secondo richiamo attiverà l'ammonizione scritta sul referto arbitrale, con gli eventuali aggravati del caso.

Art. 4 Disciplina durante la chiusura

a) chiusura impossibile per mancanza di burraco

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita senza che la sua linea ha realizzato almeno un *“Burraco”*, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima dello scarto finale restano validi tranne *“l'ultimo gioco”* (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio di una o più carte su una combinazione o sequenza) che deve essere ripreso in mano dal colpevole e tali carte sono considerate *“carte penalizzate”*.

La carta scartata al momento dell'errore, rimarrà valida come scarto.

b) chiusura impossibile per scarti di matta

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita scartando una matta, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima dello scarto finale restano validi tranne *“l'ultimo gioco”* (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio di una o più carte su una combinazione o sequenza) che deve essere ripreso in mano dal colpevole e tali carte sono considerate *“carte penalizzate”*.

La *“matta”* scartata al momento dell'errore, rimarrà valida come scarto.

c) chiusura impossibile per assenza di carta di scarto

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita non compiendo l'obbligatorio scarto finale di una carta, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi tranne almeno due carte "dell'ultimo/i gioco/i" (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio su una o più combinazioni o sequenze) che devono essere riprese in mano dal colpevole e tali carte sono considerate "carte penalizzate".

d) chiusura impossibile per mancanza di gioco da parte di tutti

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita al primo giro, non avendo atteso che tutti i partecipanti abbiano giocato almeno una volta, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi tranne "l'ultimo gioco" (sia esso combinazione, sequenza, o appoggio di una o più carte su una combinazione o sequenza) che deve essere ripreso in mano dal colpevole e tali carte sono considerate "carte penalizzate".

La carta scartata al momento dell'errore, rimarrà valida come scarto.

e) chiusura impossibile per mancata pesca

Un giocatore che compie un qualsiasi gioco, senza aver preventivamente pescato o raccolto dal monte scarti, in quel suo turno di gioco non potrà effettuare la chiusura della partita.

Nel caso in cui, dopo la suddetta infrazione, il colpevole effettua erroneamente anche la chiusura della partita, tutti i giochi effettuati prima dello scarto finale restano validi, compreso lo scarto stesso, la chiusura è invalidata ed il colpevole ha l'obbligo di pescare la carta dal tallone (non potrà raccogliere dal monte scarti) che potrà giocare solo al turno successivo.

f) chiusura impossibile per carta/e eccedente/i legate in sequenze o combinazioni

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita, dopo aver legato una o più carte eccedenti o dopo aver aperto una o più combinazioni uguali, tutti i giochi legittimi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi tranne tutte le carte legate in eccedenza che devono essere riprese in mano dal colpevole e tali carte sono considerate "carte penalizzate".

La carta scartata al momento dell'errore, rimarrà valida come scarto.

g) chiusura impossibile per carta/e eccedente/i di scarto

Nel caso in cui un giocatore effettua erroneamente la chiusura della partita, scartando più di una carta, tutti i giochi che il colpevole ha effettuato prima della errata chiusura restano validi, lascia sul monte scarti la carta di valore più elevato e riprende in mano tutte le altre carte eccedenti erroneamente scartate che sono considerate "carte penalizzate".

Art. 5 Punteggi e score

a) compilazione e consegna dello score

La compilazione dello score è compito di chi, alla prima smazzata di gioco e dopo la scelta delle postazioni al tavolo, è il compagno del servito.

A sua completa discrezione, può concedere tale compilazione ad altri giocatori che ne facciano espressa richiesta. Il compilatore dello score comunque non sarà mai direttamente l'unico responsabile di eventuali errori in esso riportati in quanto lo score, a fine turno, deve essere controfirmato da almeno un componente di ogni linea e consegnato dalla coppia vincente, all'organizzazione di gara o all'arbitro.

b) validità degli score e rettifiche

Organizzazione di gara, arbitri ed operatori informatici Fedibur®, non saranno mai responsabili di errori riportati negli score da parte degli atleti, pur potendoli correggere d'ufficio, dichiarandone pubblicamente le variazioni.

A score consegnato, qualsiasi richiesta di rettifica su di esso da parte degli atleti, per errori non correggibili d'ufficio, sarà effettuabile dall'organizzazione esclusivamente se il tavolo di concerto dichiara l'errore e se la richiesta sia evidenziata anticipatamente alla stesura della classifica e/o dell'accoppiamento al turno successivo.

Eventuali rettifiche potranno anche essere realizzate, in turni successivi a quello in cui l'errore è incorso, senza obblighi organizzativi di variare classifiche e/o accoppiamenti già stilati e/o pubblicati precedentemente.

Art. 6 Ritardo ad una gara

Anche a gara iniziata, resta facoltà della direzione di gara e dell'organizzazione, la determinazione di iscrivere e far partecipare alla competizione atleti ritardatari completando tavoli zoppi o formando tavoli vuoti.

Quanto sopra nei modi e nei termini temporali più consoni al normale proseguo dell'incontro e ad insindacabile giudizio del giudice di gara.

Qualsiasi mancato avvio di gara ad un tavolo per ritardo nella presentazione della coppia, o qualsiasi temporanea sospensione di una partita in corso per allontanamento di uno o di entrambi gli atleti formanti la coppia, prevede le seguenti sanzioni:

- se la coppia è presente al tavolo entro 3 minuti dal tempo rilevato dal giudice di gara, l'arbitro richiama ufficialmente il/i ritardatario/i avvertendolo/i che, in caso di reiterata inosservanza della stessa regola durante il torneo, la linea verrà penalizzata di 100 P.P. ed il secondo richiamo attiverà anche l'ammonizione scritta sul referto arbitrale, con gli eventuali aggravati del caso.
- se la coppia è presente al tavolo tra i 3 ed i 5 minuti dal tempo rilevato dal giudice di gara, si applica una penalità di 100 P.P. alla linea e l'arbitro richiama ufficialmente il/i ritardatario/i avvertendolo/i che, in caso di reiterata inosservanza della stessa regola durante il torneo, attiverà anche l'ammonizione scritta sul referto arbitrale, con gli eventuali aggravati del caso.
- se la coppia non è presente al tavolo trascorsi i 5 minuti dal tempo rilevato dal giudice di gara, la coppia assente è ritenuta "coppia abbandonante" (vedi articolo successivo) e scatta l'ammonizione scritta sul referto arbitrale, con gli eventuali aggravati del caso.

Art. 7 Abbandono della gara

a) abbandono di un giocatore

In caso di abbandono di una partita da parte di un giocatore, giustificabile solo da cause di forza maggiore, è fatto obbligo sostituirlo con altro giocatore indicato dall'abbandonato o in alternativa, se disponibile, con un membro dell'organizzazione (robot).

In presenza di sostituto:

- Se l'abbandono occorresse prima dell'inizio di un turno, il giocatore abbandonante non entrerà in classifica in tale turno.
- Se invece l'abbandono occorresse durante i giochi di un turno, ad una qualsiasi smazzata, il punteggio realizzato in quel turno sarà accreditato al giocatore abbandonante.

Quanto sopra è sempre valido anche se ad abbandonare un tavolo siano contemporaneamente due atleti singoli ed avversari.

In assenza di sostituto (qualsiasi caso in cui, per motivi di forza maggiore, l'organizzazione non possa attuare l'ingresso di uno o più sostituti):

- Se l'abbandono occorresse prima dell'inizio di un turno, alla coppia restante verrà attribuita sempre la vittoria a tavolino con l'assegnazione dei minimi M.P. attribuibili per ottenere sullo score l'equivalente punteggio di 14 V.P., mentre sarà assegnato il punteggio di 6 V.P. esclusivamente all'abbandonato presente. L'assente non comparirà in classifica non avendo diritto ad alcun punteggio in quel turno non giocato.
- Se invece l'abbandono occorresse durante i giochi di un turno, ad una qualsiasi smazzata, alla coppia restante è attribuita la vittoria a tavolino di 14 V.P. a 6 V.P., a meno che l'arbitro non accerti che al momento dell'abbandono, la coppia restante avesse già acquisito un punteggio più elevato dei 14 V.P., per cui convaliderà, a proprio insindacabile giudizio, il punteggio esistente sullo score integrato con i punti presenti sul tavolo al momento dell'interruzione del gioco per abbandono.

Se ad abbandonare un tavolo siano contemporaneamente due atleti singoli ed avversari, in assenza di due sostituti, la partita sarà annullata a punti zero per entrambe le coppie che non compariranno in classifica.

b) abbandono di una coppia

In caso di abbandono di una partita da parte di una coppia, giustificabile solo da cause di forza maggiore :

- Se tale evento occorresse prima dell'inizio di un turno, restano i diritti ed i privilegi di scelta della coppia restante già visti nel caso di "tavolo zoppo" all'articolo 2 comma a), con la opzione organizzativa di poter usufruire, al posto dei robot dello staff, di restanti coppie presenti in ulteriori tavoli zoppi e la coppia assente non comparirà in classifica, non avendo diritto ad alcun punteggio in quel turno non giocato.
- Se invece tale evento occorresse durante i giochi di un turno, ad una qualsiasi smazzata, alla coppia restante è attribuita la vittoria a tavolino di 14 V.P. a 6 V.P., a meno che l'arbitro non accerti che al momento dell'abbandono, la coppia restante avesse già acquisito un punteggio più elevato dei 14 V.P., per cui convaliderà, a proprio insindacabile giudizio, il punteggio esistente sullo score, integrato con i punti presenti sul tavolo al momento dell'interruzione del gioco per abbandono.

Art. 8 Giustizia sportiva: referti arbitrali e provvedimenti disciplinari

Per referto arbitrale si intende una denuncia ufficiale scritta, inviata alla Direzione Tecnica Fedibur entro le 24 ore successive la fine dell'evento, relazionata da un Giudice di gara, nel quale vengono motivate le penalità adottate, per aver infranto lo Statuto Federale, le Normative interne, le Regole o l'Etica di gioco.

Il referto arbitrale scritto è la conseguenza del provvedimento verbale che il Giudice di gara pubblicizza durante una manifestazione federale.

Una infrazione molto grave o più richiami verbali del Giudice di Gara nei confronti dello stesso socio, nell'ambito dello stesso evento federale ed a maggior ragione se compiuti per la stessa infrazione, conferisce il diritto al Giudice di Gara di applicare l'ammonizione o l'espulsione del colpevole dalla sede di gara.

Il referto arbitrale dovrà essere descritto in forma minuziosa e comprensibile, riportando i soggetti, i tempi, i motivi, gli interventi, le presenze, i testimoni e le interpretazioni che hanno indotto l'arbitro alla redazione del referto.

Il referto arbitrale è singolo per ciascun socio ed in caso di più provvedimenti verbali a più soci, sarà necessario redigere altrettanti referti arbitrali.

Il Giudice di gara è obbligato ad utilizzare il referto arbitrale predisposto dalla Fedibur.

L'assenza del referto arbitrale indica una mancata denuncia e quindi un fatto che non sussiste.

Per provvedimento disciplinare si intende una ufficiale penalità scritta e/o pubblicata sul sito alla voce "Comunicazioni Ufficiali", che la Direzione Tecnica Fedibur destinerà ai soci che infrangono lo Statuto Federale, le Normative interne, le Regole o l'Etica di gioco Fedibur, dietro segnalazione dei referti arbitrali.

Un Provvedimento disciplinare deve essere ratificato, prima della sua pubblicazione, dall'assemblea del Consiglio Direttivo Fedibur che avrà ascoltato il Direttore Tecnico ed esaminato le prove acquisite.

Altresì, il Consiglio Direttivo potrà stabilire modi e termini per indagini più dettagliate.

Le sanzioni arbitrali, in ordine di gravità, sono: **Il richiamo, l'ammonizione e l'espulsione.**

a) Richiamo ufficiale nei confronti del socio, con referto facoltativo, per:

- 1) aver violato un qualsiasi comma Etico dell'art. 11 del Regolamento di Gara;
- 2) aver esposto o dichiarato le proprie carte al tavolo da gioco;
- 3) aver chiuso senza scarto;

- 4) aver giocato fuori turno;
- 5) aver mischiato le carte a fine turno senza preventivo conteggio dei punti partita;
- 6) essere arrivato al tavolo da gioco in ritardo, dopo il fischio iniziale dell'arbitro;
- 7) partecipare al gioco con un numero di carte diverso dalla regolarità del momento;
- 8) aver accusato di gioco sleale un altro atleta, senza riscontri probatori;
- 9) aver sostato all'interno della sede di gara, anche se invitato ad uscirne;
- 10) essersi allontanato dal tavolo da gioco durante la gara, senza giustificato motivo e/o senza consenso del Giudice di Gara.

b) Ammonizione ufficiale nei confronti del socio, con obbligo di referto, per:

- 1) aver reiterato un'infrazione per la seconda volta per la quale, nello stesso evento, era stato sanzionato con un richiamo ufficiale;
- 2) aver abbandonato la sede di gara, durante un torneo, senza preavviso.

c) Espulsione ufficiale dalla sede di gara di un socio, con obbligo di referto, per:

- 1) aver tenuto una condotta violenta e/o scurrile;
- 2) aver usato un linguaggio ingiurioso o minaccioso e/o mancato di rispetto nei confronti di un altro socio e/o della direzione di gara;
- 3) aver tenuto una condotta gravemente sleale al gioco;
- 4) aver ricevuto due ammonizioni nello stesso evento.

Nello stesso anno agonistico sportivo, la somma delle sanzioni arbitrali a capo dello stesso socio, pur se ottenuti in tornei e/o campionati federali diversi e per motivazioni diverse, comporta l'applicazione automatica di provvedimenti disciplinari, secondo la seguente tabella:

- | | |
|--------------------|--|
| - N. 2 richiami | = n. 1 ammonizione |
| - N. 3 ammonizioni | = annullamento degli ultimi 4 turni validi giocati |
| - N. 1 espulsione | = annullamento degli ultimi 8 turni validi giocati |

Durante l'intero anno agonistico sportivo, il suddetto annullamento dei turni (e conseguentemente dei relativi V.P. in tutte le classifiche Fedibur) non è cumulabile con l'incremento delle infrazioni, in quanto quest'ultime vengono azzerate dallo sconto della penalità.

Qualsiasi provvedimento disciplinare, si annulla con la fine dell'anno agonistico sportivo in cui è stato preso.

Il Consiglio Direttivo Fedibur, a proprio insindacabile giudizio e per casi che riterrà particolarmente singolari, si riserva la possibilità di variare le penalità descritte nella suddetta tabella, dietro proposta della Direzione Tecnica.