

CODICI DI GARA (UFFICIALI FIBUR)



BURRACO ITALIANO

Vi elenchiamo le principali regole del Burraco italiano, desunte dal **Codice di Gara ufficiale Fibur**. Molte di queste regole vengono applicate in automatico dal sistema di My Burraco, che vi evita anche tutte le “fatiche” di dover distribuire le carte, fare i pozzetti, eseguire i conteggi ecc. Allo stesso modo, il sistema vi impedisce di commettere errori e irregolarità (come scartare o pescare fuori turno) che invece nel Burraco di torneo “live” possono capitare. Per questo non vi elenchiamo tutti i dettagli del Codice di Gara del Burraco italiano, che potete trovare completo nel sito della **Fibur** (Federazione Italiana Burraco) o scaricare direttamente qui: [scarica PDF](#).

PREMESSE

Il Burraco si gioca con due mazzi di 54 carte anglo-francesi (52 carte + 2 Jolly), per un totale quindi di 108 carte, compresi i 4 Jolly. I due mazzi si distinguono per il diverso colore del dorso. Il **rango dei semi** in ordine decrescente è: cuori, quadri, fiori, picche. Il **rango delle carte** di ogni seme in ordine decrescente è: JOLLY 2 A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3. **Jolly e 2 (Pinelle)** vengono chiamate anche “matte”. **Valore delle carte** (in punti): **Jolly**: 30 punti. **Due (Pinella)**: 20 punti. **Asso**: 15 punti. **K Q J 10 9 8**: 10 punti. **7, 6, 5, 4, 3**: 5 punti. I giocatori giocano a coppie contrapposte: Nord/Sud contro Est/Ovest. Nella partita a due: Nord contro Sud, o Est contro Ovest.

IL GIOCO

Il gioco consiste principalmente nel “calare” (porre sul tavolo) **sequenze** (scale come 7, 8, 9, 10) di carte dello stesso seme (tutte di cuori, o quadri, o fiori, o picche) oppure **combinazioni** di carte dello stesso valore e di seme diverso (partendo da **tris** come 3, 3, 3 oppure K, K, K), fino a formare **Burrachi**, cioè sequenze o combinazioni di (almeno) 7 carte. Il gioco è suddiviso in singole mani (ogni mano è chiamata “smazzata”, che termina quando appunto si finisce il mazzo). Una partita può essere costituita da una o più smazzate, a seconda degli accordi. Nel Burraco di gara, che si può disputare a coppie o a squadre, solitamente ad ogni tavolo le due coppie disputano tre o quattro smazzate prima di cambiare tavolo ed avversari. Nel sito di My Burraco, la scelta va da una a cinque smazzate.

Il mazziere mescola le carte e le fa alzare al giocatore che siede alla sua destra, il quale provvede a “fare i pozzetti”, 2 mazzetti da 11 carte ciascuno, prendendo le carte da sotto. Il pozzetto iniziato per primo sarà anche il primo ad essere preso. Il mazziere distribuisce le carte, 11 a giocatore, iniziando con il giocatore alla sua sinistra (senso orario), e pone al centro del tavolo il mazzo rimanente (“tallone”). Al via dell'arbitro il mazziere scopre la prima carta coperta del tallone: in quel momento il gioco si intende iniziato. Chi è di mano ha a disposizione il proprio “tempo di gioco” e può o pescare dal tallone o raccogliere la carta che forma il “monte degli scarti”; successivamente potrà aprire giochi, legare carte a giochi già esistenti, ed infine dovrà scartare.

I giochi possono essere aperti come **Combinazioni** (partendo da un **tris**, cioè un insieme di tre o più carte uguali) o come **Sequenze** (un insieme ordinato - una **scala** - di tre o più carte dello stesso seme).

L'eventuale matta libera va collocata in ultima posizione. Questi sono gli obiettivi da raggiungere per vincere la smazzata:

- Uno dei due giocatori deve rimanere senza carte per poter **prendere il “pozzetto”**.
- La coppia deve avere al suo attivo **almeno un Burraco** per poter chiudere.
- Uno dei due deve **“chiudere”** scartando l'ultima carta e rimanendo quindi senza carte.

RACCOLTA DAL MONTE SCARTI

Quando un giocatore decide, al proprio turno, di raccogliere il monte degli scarti, deve ritirare tutte le carte che lo costituiscono; successivamente potrà effettuare i suoi giochi e quindi scartare.

COMBINAZIONI E SEQUENZE

Le aperture dei giochi a burraco possono essere effettuate con **COMBINAZIONI** di tre o più carte uguali, delle quali anche due dello stesso seme, che possono essere formate da un massimo di 8 carte, più l'eventuale matta (per un totale di 9 carte), o con **SEQUENZE** di tre o più carte obbligatoriamente dello stesso seme. Le sequenze possono essere formate da un **massimo di 13 carte** disposte in scala, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – J – Q – K – (2) o (Jolly). L'Asso può essere posto prima del 2 o dopo il K. Ogni gioco aperto può contenere una sola "matta".

JOLLY E PINELLE

Bisogna tener presente che la **Pinella**, se dello stesso seme della sequenza aperta, può rappresentare un **2 naturale** ove inserita prima del 3: in questo caso sarà possibile anche legare una ulteriore eventuale "matta". Nelle sequenze il Jolly o la Pinella possono essere sostituiti solo dalla carta della quale fanno le veci e devono obbligatoriamente restare nei giochi in cui sono state collocate (non possono tornare cioè in mano al giocatore che li sostituisce). A burraco non si possono calare combinazioni di Pinelle o Jolly.

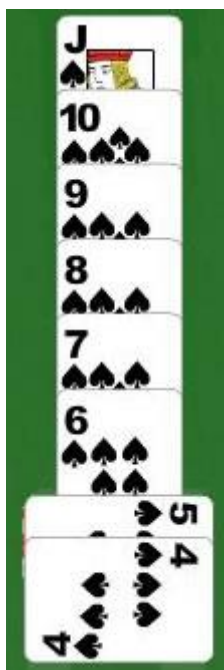
BURRACHI

Si definisce Burraco un insieme di **almeno sette carte**, o in sequenza ordinata (scala) dello stesso seme o in combinazione di carte uguali, anche di semi uguali. Una precisazione: oltre al burraco "pulito" e al burraco "sporco", è stata recentemente introdotta dalla Fibur la figura del "burraco semipulito": sette carte precedute o seguite da una matta o otto carte con una matta.

BURRACO PULITO

Il Burraco si definisce pulito quando **non contiene alcuna matta**, o quando la Pinella è presente come 2 naturale.

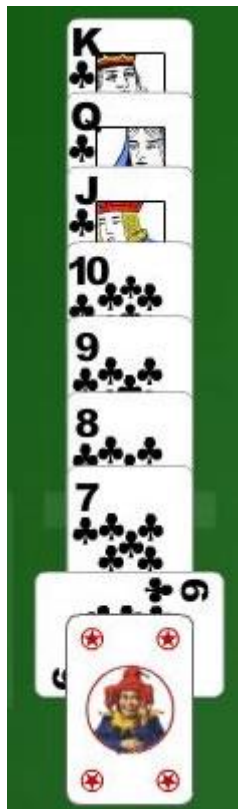
Si evidenzia con le ultime due carte scoperte di traverso. Ai fini del punteggio **vale 200 punti**.



BURRACO SEMIPULITO

Il Burraco è semipulito quando c'è **una matta che precede o segue almeno sette carte**, oppure se è composto da **almeno 8 carte compresa la matta**.

Si evidenzia con la penultima carta scoperta di traverso. Vale **150 punti**.



BURRACO SPORCO

Il Burraco si definisce sporco quando contiene **una matta che non sia il 2 naturale**.

Si evidenzia con l'ultima carta scoperta di traverso. Vale **100 punti**.



SCARTO DELLE MATTE

Può essere effettuato in qualsiasi momento del gioco **tranne che per la “chiusura” definitiva.**

CHIUSURE E BONUS

La chiusura prevede il bonus di 100 punti se la linea è “andata a pozzetto”, se ha realizzato almeno un Burraco e se uno dei due componenti della linea ha finito tutte le proprie carte scartandone una. Il bonus di 100 punti non è dato se le carte componenti il tallone si sono esaurite e nessuna linea ha chiuso. Le **ultime due carte** del tallone **non sono giocabili**, quindi il gioco si chiude con lo scarto del giocatore che ha pescato la terzultima carta (**non è possibile proseguire utilizzando le carte del monte degli scarti**).

CONTEGGIO DEI PUNTI

Il conteggio dei punti per ogni linea – nel nostro burraco online ci pensa il computer - avviene secondo le seguenti valutazioni:

POSITIVI: **Burraco Pulito:** 200 Punti; **Burraco Sporco:** 100 punti; **Burraco Semipulito:** 150 punti. **Chiusura** (se avvenuta regolarmente): 100 punti; **Carte:** somma del valore delle singole carte che compongono i giochi aperti sul tavolo.

NEGATIVI: **Pozzetto non preso:** 100 punti; **Pozzetto preso e non giocato:** somma del valore delle carte; somma del valore delle **carte non giocate** rimaste in mano.

Il punteggio in **MP (Match Points)** di ogni linea viene calcolato come differenza fra i positivi e i negativi. Tale differenza viene trasformata in "**Victory Points**", secondo lo schema seguente:

PARTITA SU 2 SMAZZATE		PARTITA SU 3 SMAZZATE	
Differenza in MP	Victory Points	Differenza in MP	Victory Points
0 - 40	10 - 10	0 - 50	10 - 10
45 - 120	11 - 9	55 - 150	11 - 9
125 - 200	12 - 8	155 - 250	12 - 8
205 - 300	13 - 7	255 - 350	13 - 7
305 - 400	14 - 6	355 - 500	14 - 6
405 - 500	15 - 5	505 - 650	15 - 5
505 - 620	16 - 4	655 - 800	16 - 4
625 - 740	17 - 3	805 - 1000	17 - 3
745 - 870	18 - 2	1005 - 1250	18 - 2
875 - 1000	19 - 1	1255 - 1500	19 - 1
OLTRE 1000	20 - 0	OLTRE 1500	20 - 0

PARTITA SU 4 SMAZZATE		PARTITA A SQUADRE	
Differenza in MP	Victory Points	Differenza in MP	Victory Points
0 - 100	10 - 10	0 - 150	10 - 10
105 - 300	11 - 9	155 - 350	11 - 9
305 - 500	12 - 8	355 - 550	12 - 8
505 - 700	13 - 7	555 - 800	13 - 7
705 - 900	14 - 6	805 - 1050	14 - 6
905 - 1100	15 - 5	1055 - 1300	15 - 5
1105 - 1300	16 - 4	1305 - 1600	16 - 4
1305 - 1500	17 - 3	1605 - 1900	17 - 3
1505 - 1700	18 - 2	1905 - 2200	18 - 2
1705 - 2000	19 - 1	2205 - 2500	19 - 1
OLTRE 2000	20 - 0	OLTRE 2500	20 - 0