

# Torneo di TRESSETTE

Filiano, 23 e 24 Luglio 2016

## REGOLAMENTO

### Gioco muto

Il tressette è conosciuto come il gioco dei muti, per cui la prima regola è:

- Si può giocare muti. In nessun caso si è obbligati a fare una dichiarazione.

Nel caso un giocatore decida di aprire la mano senza dichiarare non potrà più dichiarare su quel gioco.

### Gioco con dichiarazione

Solo il giocatore che apre la mano può effettuare, se vuole, una dichiarazione.

Nel caso il giocatore che apre la mano decide di dichiarare il gioco, lo può fare seguendo questa semplice regola:

1. Si può fare una dichiarazione solo riguardo il palo su cui si sta giocando con l'unica eccezione della dichiarazione dei piombi di mano, senza specificare il palo (o i pali) piombi.

*Per piombi di mano si intendono i piombi prima di iniziare il gioco, cioè quelli che si hanno nelle 10 carte iniziali.*

### Dichiarazioni vietate

È vietata qualunque dichiarazione che contraddice la regola numero 1.

Sono vietate dichiarazioni che :

aiutano il compagno a capire le carte che si hanno in mano ad un palo diverso da quello che si sta giocando, come: "chiamami subito", "sto bene", "ho per te", "non ho per te", "liscio a te", "liscio bene a te", "appena liscio a te", "per una carta piombo ad un palo", "qua so io", etc...

suggeriscono una giocata al compagno, come: "piglia e torna", "come passa", "fai", "1 o 2 mani delle tue", "piglia sempre", etc...

è vietato dichiarare il falso

non si possono fare commenti di nessun tipo sulle carte in possesso o sulle giocate del socio o degli avversari. Le uniche parole concesse durante la partita devono riguardare la dichiarazione del gioco secondo le regole.

**La pena per qualunque dichiarazione vietata è la perdita della smazzata per cappotto: 11 punti agli avversari.**

### Dichiarazioni consentite

Quando il giocatore che apre la mano decide di dichiarare lo deve fare, in modo **chiaro per tutti**, riguardo il palo che si sta giocando prima di poggiare la carta sul tavolo.

Si possono dichiarare i carichi, eventualmente il re e il numero delle carte che si posseggono a quel palo.

Nel caso in cui, nel palo in cui si sta giocando, si ha un solo carico e viene dichiarato il pezzo ma non viene specificato la sua lunghezza (esempi: *ho l'asso, ho il due, ho il tre...*), il pezzo si intende **terzo**, in caso contrario bisogna **sempre** specificare la lunghezza.

Per gli altri tipi di dichiarazione seguire la linea della tabella delle dichiarazioni standard.

## Tabella delle dichiarazioni standard

Le dichiarazioni di gioco si riferiscono alle consuetudini di gioco vigenti in Filiano centro.

"ho il tre", "se la vuoi"	TRE TERZO	"25 secco"	TRE e DUE IN MANO SENZA LISCI
"ho il due", "di più"	DUE TERZO	"29 secco"	TRE e ASSO IN MANO SENZA LISCI
"ho l'asso", "liscio e busso"	ASSO TERZO	"28 secco"	DUE e ASSO IN MANO SENZA LISCI
"di più anche l'asso"	2 TERZO con il RE	terzo liscio vero	RE TERZO
"busso"	TRE ALMENO QUARTO	"terzo liscio", "quarto liscio", "quinto liscio" etc...	3, 4, 5 etc... CARTE LISCE IN MANO
"ribusso", "anche l'asso"	DUE ALMENO QUARTO	"liscio", "un'altra"	UN'ALTRA CARTA LISCIA IN MANO
"voglio il 25", "25"	ASSO ALMENO QUARTO	"sola", "piombo"	UNA SOLA CARTA IN MANO (La carta può essere sia un carico che una carta liscia)
"mi faccio conoscere"	VENTICINQUE TERZO		

Il tre secondo, il due secondo e l'asso secondo – nel caso di dichiarazione - si strisciano.

Naturalmente è concessa qualunque dichiarazione precisa sui pezzi che si hanno in mano, come "29 sesto", "28 terzo", "2 quinto", etc...

N.B: l'asso non è una carta liscia. Non si può dichiarare "liscio" mettendo il 3 a terra quando si possiede il 29 secco, lo stesso discorso vale con il 28 secco.

## Buongioco

La dichiarazione del "buongioco" (non va detto "buongiocchi") va fatta al proprio turno della prima giocata.

Al proprio turno della seconda giocata si dichiara la **natura** del "buongioco" (es.: tre 3, napoletana, ecc.).

Al proprio turno della terza giocata si dichiara l'eventuale **piombo** del "buongioco" (es.: tre 3 meno coppe, ecc.).

## Atteggiamento scorretto o gravemente antisportivo

- La carta si poggia sul tavolo sempre allo stesso modo: è assolutamente vietato qualsiasi segnale, appoggiando la carta sul tavolo, che fa capire al socio se si rifiuta o accetta il palo.
- E' vietato qualsiasi segnale segreto tra i compagni di gioco.
- Il compagno del giocatore che apre la mano deve rispondere subito, quando è il suo turno. A meno che non sia piombo, non può rimanere a pensare sulla carta da giocare, o mostrare titubanza, al fine di segnalare l'accettazione o il rifiuto del gioco.

La violazione di una di queste regole è considerata altamente antisportiva, per cui la pena è la squalifica dal torneo.

**SITUAZIONI DI ERRORE DEL GIOCATORE:** Nel caso in cui un giocatore ritenga di essere chiuso in mano può girare le carte e velocizzare in questo modo la partita, se, invece, una volta girate le carte, risultasse che non fosse chiuso in mano, dovrà consegnare le mani rimanenti all'avversario.

Se un giocatore effettua una risposta falsa perde la partita per cappotto agli avversari.

Una volta poggiata la carta sul tavolo di gioco, questa non può essere ritirata.

**CONTROLLO DEL MAZZO:** Non è possibile guardare le carte già raccolte delle mani precedenti, cioè delle prese già fatte o cedute agli avversari con l'eccezione dell'ultima mano giocata, che si può guardare prima di iniziare il gioco.

Un giocatore, prima di tirare, può chiedere all'arbitro di sistemare le carte sul tavolo secondo l'ordine di gioco.