

REGOLAMENTO TRESSETTE

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

E' 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", "m' tozz'la", 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.

Nel caso in cui, nel palo in cui si sta giocando, si hanno due pezzi, si può chiedere il terzo pezzo della napoli al compagno. Ad esempio, si può chiedere il 3 se si ha il 28 in mano, non si può chiedere il 3 se si ha solo il 2 ma bisogna ribussare.

Si può semplicemente dichiarare chiedendo la **migliore** al compagno. Questa dichiarazione si può fare solo se

si hanno almeno **due pezzi** della napoli al palo dove si sta giocando.

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

Tabella delle dichiarazioni standard

"ho il tre", "ho la buona", "busso terzo"	->	TRE TERZO
"ho il due", "ribusso terzo"	->	DUE TERZO
"ho l'asso", "ho il punto", "liscio e busso"	->	ASSO TERZO
"busso", "l'asso no", "non perdere l'asso"	->	TRE ALMENO QUARTO
"ribusso", "anche l'asso"	->	DUE ALMENO QUARTO o 2 TERZO con il RE
"voglio il 25", "fuori il 25", "25"	->	ASSO ALMENO QUARTO
"busso lungo"	->	TRE ALMENO QUINTO
"ribusso lungo"	->	DUE ALMENO QUINTO
"mi faccio conoscere", "mi faccio un giro"	->	VENTICINQUE TERZO
"25 secco"	->	TRE e DUE IN MANO SENZA LISCI
"29 secco"	->	TRE e ASSO IN MANO SENZA LISCI
"28 secco"	->	DUE e ASSO IN MANO SENZA LISCI

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

Dichiarazione dei lisci

Nel caso in cui non si posseggono carichi in mano al gioco che si sta aprendo, si può dichiarare il re. Non si è obbligati a dichiarare il re, che può essere semplicemente dichiarato come liscio. Il re può essere dichiarato come un liscio **vero**.

"terza", "quarta", "quinta", etc...	->	3, 4, 5 etc... CARTE LISCE IN MANO
"liscio", "liscia", "un'altra", "due lisci"	->	UN'ALTRA CARTA LISCIA IN MANO

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.

"sola", "volo", "piombo"	->	UNA SOLA CARTA IN MANO
--------------------------	----	------------------------

La carta può essere sia un carico che una carta liscia.

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. Almeno 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 poggiate 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.