

Regolamento

Iscrizioni sabato 18 febbraio presso il Patronato Careni dalle 14.30 alle 15.30 e domenica 5 dalle 16.00 alle 16.30

Inizio torneo domenica 19 febbraio ore 16.30.

Quota di iscrizione € 4 a coppia.

Ogni coppia deve presentarsi con un mazzo di carte trevisane. Il mazzo sarà controllato, sigillato e dato a un'altra coppia (sarà poi restituito a fine torneo).

I premi verranno consegnati mercoledì 22 febbraio presso la fumetteria Shion Art di Pieve di Soligo.

Tresette

I giocatori si dispongono a croce, ovvero in posizioni alterne, in modo tale che gli appartenenti alla stessa squadra si trovino l'uno di fronte all'altro.

Dopo aver designato il mazziere della prima mano, il mazzo di carte viene da questo mischiato e successivamente tagliato dal giocatore alla sua sinistra. Si effettua quindi la distribuzione delle carte, sempre cinque alla volta in senso antiorario fino a che ognuno abbia in mano 10 carte. Il giocatore che distribuisce le carte deve assicurarsi di dare sempre la stessa quantità di carte ad ogni giocatore. Un giocatore qualsiasi può "mandare a monte", cioè chiedere di ridistribuire le carte in due casi:

- Se un giocatore ha nella sua mano la totalità di 2/3 di punto (0 meno).
- Se un giocatore ha almeno 3 sette nella sua mano.

Il giocatore immediatamente alla destra del mazziere inizia la partita giocando una carta.

La partita è costituita da turni, detti "passate", in cui ciascun giocatore in senso antiorario gioca una propria carta. L'insieme delle 10 passate necessarie ad esaurire le carte in dotazione ai giocatori viene detto "mano". La prima carta giocata di ogni passata è detta palo.

La presa è effettuata dalla squadra cui appartiene il giocatore che ha messo sul tavolo la carta di grado più alto del palo giocato in quel turno. A tale giocatore tocca aprire la passata successiva, e così via finché non si esauriscono le carte in mano.

Quando non si possiede alcuna carta del palo giocato, cioè quando si ha un "piombo", si è liberi di giocare qualsiasi altra carta ma non si ha diritto alla presa. Per questa ragione, quando si determina un piombo, in genere ci si libera delle carte di minor valore o comunque meno funzionali per la strategia eventualmente elaborata.

Al termine della mano si calcola il punteggio di ciascuna squadra in base alle carte prese durante quella mano, e lo si somma ai punteggi realizzati nelle eventuali mani precedenti.

Nelle mani successive il mazziere cambia in senso antiorario e a cominciare il gioco è il primo ad aver ricevuto le carte.

La partita termina quando una delle due squadre totalizza un punteggio superiore a 21.

Gradi delle carte

Ai fini dell'attribuzione della presa, ad ogni carta è assegnato un grado determinato dalla posizione all'interno della seguente scala (ordinata dal grado più alto a quello più basso):

- Tre
- Due
- Asso
- Re
- Cavallo o Donna
- Fante
- Sette
- Sei
- Cinque
- Quattro

La presa viene attribuita al giocatore che gioca la carta di grado più alto al seme del palo.

Dal fatto che hanno diritto di presa solo le carte appartenenti al seme della prima carta giocata e che non esistono due carte dello stesso grado in un dato seme, discende che una passata non può terminare in parità.

Calcolo del punteggio

Per il calcolo del punteggio di ciascuna squadra alla fine di una mano, a ciascuna carta viene attribuito un valore numerico secondo il seguente schema:

- l'asso vale 1 punto;
- le figure (fante, cavallo e re) e gli altri carichi (due e tre) valgono $\frac{1}{3}$ di punto;
- le scartine (quattro, cinque, sei e sette) non hanno valore.

È facile calcolare che in un mazzo di carte ci sono 10 punti e $\frac{2}{3}$.

Per evitare di attribuire punteggi non interi, si eliminano dal computo le parti frazionali e si assegna un punto aggiuntivo alla squadra che ha effettuato la presa della decima e ultima passata. In questo modo in ogni mano ci sono 11 punti in palio.

L'accuso

Nel tressette non si possono rivelare in alcun modo le carte in proprio possesso, neanche tramite segni. Le uniche comunicazioni soggiacciono a regole precise, nel senso che il frasario è depositato: un giocatore, mentre comunica al compagno che gli sta di fronte come indirizzare la giocata, di fatto si scopre verso gli avversari.

Il tressette con accuso prevede la possibilità di ottenere dei punti aggiuntivi rispetto agli 11 del mazzo nel caso in cui un giocatore abbia in mano una particolare combinazione di carte. In dettaglio:

- il **bongioco** è un tris di assi, di due oppure di tre. Tale combinazione vale tre punti; nel caso di quattro carte uguali il bongioco vale quattro punti.
- La **napoli** è la combinazione di asso, due e tre dello stesso seme, e vale tre punti.

È consentita un'accusa multipla, ossia la dichiarazione contemporanea di più *bongiocchi* o *napoli*. In questo caso i punti guadagnati sono pari alla somma dei punti delle singole accuse.

L'accuso è facoltativo e il suo utilizzo diventa quindi un elemento tattico del gioco: in dipendenza delle carte rimanenti che si hanno in mano, potrebbe essere più conveniente rinunciare all'accuso per non favorire troppo gli avversari, particolarmente quando è il loro turno di gioco. Quando questo succede, si rinuncia di fatto ai punti corrispondenti all'accuso. Il giocatore che intende dichiarare un *bongioco* o una *napoli* deve farlo quando arriva il proprio turno di gioco nel corso della prima mano. Al secondo turno, chi ha la mano è autorizzato, dopo aver giocato la sua carta, a

chiedere in cosa consista il bongioco o il seme della *napoletana*. Se il non viene chiesto espressamente, è facoltà di chi lo possiede dichiararlo al proprio turno di gioco; altrimenti si potrà chiederlo nelle mani successive.