

Codice del tressette

`www.fitres.it`

Capitolo 1

Norme generali

1.1 Tipologia di norme

Art. 1. Questo codice disciplina il gioco del tressette, i giochi affini allo stesso e i giochi da quello e da questi derivati, a mezzo di:

- norme generali comuni a tutti i giochi appartenenti alla famiglia del tressette;
- norme caratteristiche di ciascun gioco;
- norme specifiche previste per quei giochi che possono svolgersi con più modalità;
- norme particolari per regolare ogni possibile opzione che alcuni giochi o modalità di gioco prevedono;
- norme speciali per quei giochi che prevedono differenti livelli di svolgimento.

1.2 Le carte

1.2.1 I tipi di carte

Art. 2. Il tressette, i giochi affini e i giochi derivati si praticano preferibilmente con le carte c.d. da tressette, ossia costruite secondo le specifiche tecniche indicate dalla FITRES o, in alternativa, con un mazzo di carte *napoletane*; con l'accordo di tutti i giocatori è però possibile adoperare altri tipi di carte in uso nelle diverse regioni italiane o, anche, le carte c.d. *francesi*.

Art. 3.

- Le carte sono quaranta, divise in quattro pali: danari, spade, coppe e bastoni.
- Tra i pali non esiste gerarchia ma solo, per determinate finalità di carattere tecnico o regolamentare, un ordine convenzionale che corrisponde a quello appena seguito.
- Ciascuno dei suddetti pali si compone di dieci carte: l'Asso (ossia l'Uno), il Due, il Tre, il Quattro, il Cinque, il Sei, il Sette, l'Otto (rappresentato da una Donna o da un Fante e così denominato), il Nove (rappresentato da un Cavaliere a cavallo e più semplicemente denominato Cavallo) ed il Dieci (rappresentato da un Re e così denominato).
- Volendo riferirsi a ciascuna carta in forma sintetica scritta, se ne indica il palo con la iniziale minuscola (d, s, c, b) seguita, rispettivamente da 1 a 10, da una dei seguenti caratteri alfanumerici: A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, D, C, R.

Art. 4. Nel caso si utilizzi un mazzo di carte francesi,

- ai pali di denari, spade, coppe, bastoni delle carte napoletane corrispondono rispettivamente i seguenti semi: cuori, picche, quadri, fiori;
- le carte dall'Otto al Dieci devono essere eliminate ed il K, il Q ed il J corrispondono al Re, alla Donna ed al Cavallo delle carte napoletane.

1.2.2 Gradi, valori e definizioni delle carte

Art. 5. Il grado delle carte in ciascun palo per ordine decrescente è il seguente: il Tre, il Due, l'Asso, il Re, il Cavallo, la Donna, il Sette, il Sei, il Cinque ed il Quattro.

Art. 6. Il Tre è la carta naturalmente sovrana in ciascun palo; ciascuna delle altre può divenire tale se tutte le carte di grado superiore sono uscite; una carta non sovrana si definisce soggetta.

Art. 7. Le carte dichiarabili sono esclusivamente il Tre, il Due, l'Asso e (limitatamente) il Re.

Art. 8. Il Tre, il Due e l'Asso sono definite carte di tressette, e, in particolare, il Due e l'Asso sono definite carte secondarie di tressette; le altre sono definite carte semplici, distinguendosi a loro volta in figure (Re, Donna e Cavallo) e cartine (Sette, Sei, Cinque e Quattro). È possibile riferirsi al Tre anche con la definizione di la migliore; altre definizioni previste sono: la buona, riferendosi al Due, e le buone riferendosi al Due e all'Asso.

Art. 9. Il gruppo delle tre Carte di Tressette di uno stesso palo costituisce una Napoletana, quello delle tre figure una Terza Reale, quello formato dal Tre e dal Due un Venticinque, quello dal Due e dell'Asso un Ventotto, e quello dal Tre e dall'Asso un Ventinove.

Art. 10. Ciascun Asso vale un punto; le altre venti carte costituite dalle otto Carte di Tressette e dalle dodici figure valgono ciascuna un terzo di punto; le frazioni di punto non si conteggiano.

1.3 Il gioco

Art. 11. Il tressette e i giochi ad esso affini o derivati sono giochi di carte in cui le parti contrapposte si contendono la vittoria eseguendo giocate e formulando eventuali dichiarazioni a mezzo delle quali si rende possibile e lecito comunicare in maniera più o meno estesa lo stato delle proprie carte.

Art. 12. Sia le giocate che le dichiarazioni devono essere sempre conformi a quanto previsto nel presente Codice.

1.3.1 Il gioco della carta e la passata

Art. 13. Lo scopo del gioco consiste nel cercare di conquistare il massimo degli undici punti di volta in volta disponibili, dei quali: dieci sono portati dai valori delle carte ed uno dal valore dell'ultima presa.

Art. 14. Gli undici punti sono comuni a tutti i giochi e sono definiti *di mazzo* per distinguerli da quelli, eventuali, c.d. *di buongiooco* previsti solo nel gioco del tressette con l'accusa.

Art. 15. Nei giochi *a perdere*, o quando si gioca con tale opzione, lo scopo consiste nel cercare di realizzare il minor numero possibile di punti.

Art. 16. Il gioco si svolge in passate, una o più a seconda del punteggio fissato per la vittoria; tutte le passate si esauriscono con la giocata delle quaranta carte, tranne l'ultima che può finire anticipatamente per il raggiungimento del punteggio fissato per la vittoria.

La passata: attività preliminari

Art. 17. Propedeutiche allo svolgimento di ogni passata sono le seguenti operazioni: la mischiata, l'alzata e la distribuzione. Nel gioco ordinario e nelle mani originali del tressette duplicato le tre operazioni sono tutte obbligatorie; nelle mani duplicate le prime due non possono essere effettuate.

Art. 18. Le carte vanno mischiate prima della distribuzione; la mischiata è consentita a tutti i giocatori ma chi deve distribuirle, ossia il cartaro, ha il diritto di mischiarle per ultimo.

Art. 19.

- Dopo che le carte sono state mischiate, il mazzo di carte deve essere diviso in due porzioni accidentali; questa operazione va fatta dal giocatore che si trova alla sinistra del distributore.
- Si può convenire che l'alzata, quando il giocatore a sinistra del distributore sia compagno dello stesso, debba essere fatta dall'avversario di fronte; in tal modo si ottiene che ciascuna delle due operazioni – cioè l'alzata e la distribuzione – viene espletata da giocatori avversari.
- L'alzata è sempre obbligatoria e, una volta effettuata, non è più consentito a nessun giocatore di rimischiare le carte. Nel fare l'alzata bisogna evitare che una delle due porzioni, in cui resta diviso il mazzo, contenga meno di cinque carte; altrimenti l'alzata deve essere ripetuta.

Art. 20. Il distributore, dopo l'alzata, deve riunire di nuovo i due monti in uno solo, mettendo poi di sopra quello che prima era di sotto; poi deve distribuire le carte, per giro a destra, nel numero e con le modalità previste per i vari giochi prendendole dalla parte superiore del monte.

Art. 21. Le carte vanno rimischiate e la distribuzione ripetuta:

- qualora i giocatori non siano tutti presenti, poiché gli assenti verrebbero ad essere privati della facoltà di mischiare anch'essi le carte prima della distribuzione;
- qualora durante la distribuzione si scoprono due o più carte, o anche una sola se questa è *di tressette*.
- qualora ne cada qualcuna sul pavimento, anche quando non si vede quale sia;
- qualora uno dei giocatori riceva un numero di carte diverso da quello previsto o, pur nel numero esatto, le riceva con modalità diverse da quelle previste.
- quando, a gioco in corso, venga riscontrato che un giocatore aveva ricevuto un numero di carte inferiore o superiore a quello previsto.

La passata: svolgimento

Art. 22.

- Ogni passata consta di tante battute quante sono le carte distribuite a ciascun giocatore.
- Per battuta s'intende il complesso della carta giocata inizialmente da un giocatore (carta di battuta) e delle carte (di risposta) giocate singolarmente da ciascuno degli altri giocatori.
- La battuta inizia ufficialmente con la giocata o con una qualsiasi dichiarazione eseguita dal giocatore di mano e cessa con il deposito della pigliata.

Art. 23. Una volta che la carta giocata ha toccato il tavolo o se, anche senza averlo toccato, è stata vista da uno o più giocatori, la stessa non può più essere ritirata. Può esserne però corretto, con immediatezza, l'eventuale errato palesamento.

Art. 24.

- È vietato giocare, tranne il caso di messa a terra definitiva (disciplinato dagli articoli da 116 a 122), contemporaneamente più di una carta.
- Non è mai consentito evidenziare di aver già pronta la carta da giocare prima che sia giunto il proprio turno di gioco e, tanto meno, può essere consentito a chi abbia commesso tale infrazione di aggravare il proprio comportamento sostituendo tale carta alla luce delle carte nel frattempo giocate o delle dichiarazioni verbali eseguite dagli altri giocatori.

Art. 25. La giocata di battuta compete al giocatore di mano che, generalmente, è libero di giocare qualsiasi carta; a ciascuno degli altri compete la giocata di risposta che obbliga sempre il giocatore a giocare, se ne possiede, una carta dello stesso palo della carta della giocata di battuta; le giocate di risposta devono essere eseguite ordinatamente in senso antiorario.

Art. 26. Alla prima battuta è di mano il giocatore al quale tale diritto compete in base alle norme caratteristiche del gioco; ad ogni battuta successiva è di mano il giocatore che ha conquistato la battuta precedente.

Art. 27. Prima di dare inizio alla battuta iniziale il giocatore di mano deve assicurarsi di aver ricevuto il giusto numero di carte e deve assicurarsi che la stessa verifica sia stata eseguita dagli altri giocatori; tali adempimenti rientrano nella fase della distribuzione per cui, ai fini del presente Codice, la passata ha inizio nel momento in cui un giocatore esegue una qualsiasi dichiarazione espressa o da inizio alla prima battuta.

Art. 28. Prima di dare inizio a ciascuna battuta successiva a quella iniziale il giocatore di mano deve attendere che la battuta precedente sia stata interamente raccolta e correttamente depositata.

Art. 29. Ad ogni giocatore è consentito, prima che sia stata iniziata la battuta successiva, di rivedere la pigliata testé conclusasi (e non altre) da chiunque conseguita.

Art. 30. La pigliata deve essere raccolta dal giocatore che la conquista e dallo stesso ordinatamente depositata innanzi a sé, salvo quanto diversamente previsto dalle norme caratteristiche dei vari giochi.

Art. 31. Le giocate di risposta allo stesso palo della giocata di battuta devono essere eseguite rigorosamente con immediatezza, quelle di risposta ad un palo diverso (scarti) devono essere eseguite, per correttezza, senza immotivati indugi.

Art. 32. La battuta è conquistata, o (come si dice più correttamente) è pigliata, dal giocatore che ha giocato la carta di grado maggiore tra quelle giocate al palo della giocata di battuta.

Art. 33. Con la conquista della battuta il giocatore, o la Parte cui appartiene, conquista altresì le carte giocate, con i relativi valori.

Art. 34. Con l'ultima pigliata il giocatore, o la Parte cui appartiene, conquista un ulteriore punto e le carte, con i relativi valori, dell'eventuale monte.

La passata: conclusione

Art. 35. La passata si esaurisce con la giocata di tutte le carte ma si considera ufficialmente conclusa a tutti gli effetti solo dopo che sia stato accertato ed annotato il punteggio o, nel caso la partita sia finita prima dell'esaurimento della passata, che sia stato eseguito o annotato il pagamento della posta; dopodiché qualsiasi possibilità di contestare il risultato è prescritta.

Art. 36. Se un giocatore mischia le carte prima che la passata sia ufficialmente conclusa, è obbligatorio tentare di sanare l'errore cercando di ricostruire in maniera sufficiente l'attribuzione dei punti ed anche, quando abbia importanza, la esatta successione temporale degli stessi; se la ricostruzione non è possibile, l'errore non è sanabile ed il responsabile dello stesso, o la parte cui appartiene, risponde dell'errore, anche se commesso in buona fede, riconoscendo all'avversario oltre ai punti accertati anche quelli controversi.

Art. 37. Se l'errore di cui al precedente paragrafo non è sanabile ed è commesso da giocatori di entrambe le parti, la passata è annullata.

Art. 38. Nei giochi in cui le parti antagoniste sono più di due, se l'errore di cui all'art. 37 non è sanabile ed è commesso da più giocatori, i giocatori che hanno sbagliato rispondono dell'errore anche se commesso in buona fede.

1.3.2 Le dichiarazioni

Art. 39. Il diritto di eseguire una o più dichiarazioni espresse spetta solo al giocatore di mano, al quale non è però consentito di eseguire o completare alcuna dichiarazione dopo che abbia eseguito la giocata di battuta.

Art. 40. Ciascuna dichiarazione può riferirsi: esplicitamente, al palo di pigliata o al palo al quale ci si accinge a giocare; genericamente, ad uno o più pali.

Dichiarazioni relative al palo di pigliata

Art. 41. Con riferimento al palo di pigliata, le dichiarazioni consentite possono essere:

- (*ho fatto*) *questo piombo*, quando la presa sia stata effettuata con l'unica o con l'ultima carta del palo in suo possesso; oppure
- (*sono*) *liscio qui*, quando ancora si possenga almeno una carta soggetta rispetto alle carte possedute al palo dagli altri giocatori.

Dichiarazioni relative a pali diversi da quello di pigliata e di giocata

Art. 42. Con riferimento ai pali diversi da quello di pigliata e da quello al quale ci si accinge a giocare, le dichiarazioni consentite sono:

- *feci un piombo*, per comunicare di aver esaurito le carte ad uno o più pali diversi da quelli ai quali si sia giocato prima della battuta nella quale il giocatore ha rilevato la mano.
- (*sono*) *faglio a un palo*, per comunicare che, in origine o (indistintamente) al momento della dichiarazione, si era o si è sprovvisti di carte ad uno o più pali.
- *faglio al (palo del) mio compagno*, per comunicare di non possedere alcuna carta al palo dove si ritiene che il compagno, attraverso accuse, sfide, o scarti dello stesso o per altre circostanze di gioco, abbia interesse; tale dichiarazione non è consentita se al palo si posseggono solo carte sovrane.
- *liscio al (palo del) mio compagno*, per comunicare il possesso di almeno una carta non sovrana al palo dove si ritiene che il compagno, attraverso accuse, sfide o scarti dello stesso o per altre circostanze di gioco, abbia interesse.

Art. 43. L'erronea dichiarazione di faglio o di liscio al palo del compagno eseguita in buona fede non è sanzionabile.

Dichiarazioni relative al palo di giocata

Art. 44. Con riferimento al palo al quale ci si accinge a giocare, è consentito dichiarare:

- il possesso di una Napoletana;
- il possesso di un gruppo di due carte di tressette;
- il possesso di una singola carta di tressette;
- il possesso del Re;
- l'eventuale grado sovrano della carta che si gioca;
- la semplice lunghezza del palo.

La dichiarazione della Napoletana

Art. 45. Il giocatore che intende dichiarare il possesso di una Napoletana al palo di giocata può farlo espressamente, giocando una qualsiasi carta e precisando la lunghezza del palo.

Le sfide

Art. 46. Si definisce sfida una dichiarazione relativa ad un palo con due carte di tressette o ad un palo almeno terzo con una sola carta di tressette.

Art. 47. Se si possiede una sola di carta di tressette di un palo almeno terzo, la sfida può essere lanciata giocando qualsiasi carta semplice.

Art. 48. Se si posseggono due carte di tressette (che vanno entrambe dichiarate):

- se il palo è secondo, la dichiarazione comporta l'obbligo di giocare quella superiore, salvo che il palo sia costituito dal Venticinque, nel qual caso a tale obbligo si sostituisce quello di dover giocare le due carte l'una di seguito all'altra;

- se il palo dichiarato è terzo, resta solo esclusa la possibilità di giocare una carta semplice;
- se il palo è più che terzo, si può eseguire la dichiarazione giocando qualsiasi carta.

Art. 49. Nelle sfide di Ventinove, di Ventotto e di Venticinque non è mai consentito dichiarare anche l'eventuale possesso del Re che non venga giocato.

La dichiarazione del Re

Art. 50. La dichiarazione relativa al possesso del Re, senza giocarlo, è consentita solo giocando una carta semplice di un palo almeno terzo senza carte di tressette.

La dichiarazione di sovranità della carta giocata

Art. 51. La dichiarazione di sovranità della carta giocata può riguardare sia una carta diventata sovrana in assoluto sia una carta diventata tale perché quella o quelle effettivamente sovrane sono possedute anch'esse dal giocatore e non sono né carta di tressette né il Re.

Art. 52. L'erronea dichiarazione di sovranità eseguita in buona fede non è sanzionabile salva l'ipotesi che la sovranità della carta dipenda dal possesso di una carta di tressette o del Re.

Art. 53. Chi esegue la dichiarazione di sovranità deve sempre precisare la lunghezza del palo.

La semplice dichiarazione di lunghezza del palo

Art. 54. La semplice dichiarazione di lunghezza del palo non può essere eseguita se tra le carte non giocate ve ne sia una di tressette o il Re.

Art. 55. Se si dichiara un palo secondo è obbligatorio giocare la carta di grado superiore, anche se le due carte sono consecutive di grado.

Art. 56. Se si vuol rendere noto lo stato di unica o di ultima carta del palo a cui si gioca, è sufficiente dichiarare *sola*, sia che si tratti di carta soggetta, sia che si tratti di carta sovrana; nel secondo caso, però, è possibile dichiarare *piombo*. Al riguardo si richiama e si conferma la previsione dell'art. 52.

Altre norme concernenti le dichiarazioni relative al palo di giocata

Art. 57. Se una qualsiasi dichiarazione viene eseguita senza precisare la lunghezza del palo, si sottintende che il palo sia esattamente terzo; se il palo è quarto o più che quarto, occorre precisare ulteriormente la dichiarazione aggiungendo alla stessa, rispettivamente: *lungo* o *lunghissimo*.

Art. 58. Il giocatore che non reputi opportuno condizionare la propria giocata all'integrale rispetto delle norme contenute nei precedenti articoli, deve rinunciare ad eseguire la dichiarazione relativa al palo di giocata.

Art. 59. Nel lanciare una sfida e, più in generale, nell'eseguire una qualsiasi dichiarazione, occorre usare le espressioni, anche di tipo gestuale, in uso al tavolo. Se al tavolo si utilizzano, per la stessa fattispecie dichiarativa, più espressioni alternative, è corretto che ciascun giocatore adoperi sempre la stessa espressione; ciò al fine di non generare il dubbio che a dichiarazioni variamente formulate corrispondano fattispecie secondarie diverse che non possono essere palesate.

Art. 60. Altre norme riportate nelle successive parti del codice prevedono limitazioni alla possibilità di eseguire le precedenti dichiarazioni.

1.4 Le poste

Art. 61. La posta è l'unità di misura, di natura generalmente monetaria, del premio che compete a chi vince una partita in danno di chi la perde.

Art. 62. Se la posta ha natura monetaria deve essere di modico e predeterminato valore.

Art. 63. Il numero, o il tipo, delle poste in palio per ciascun gioco o modalità è stabilito caso per caso da questo codice.

1.5 Le anomalie

1.5.1 Casistica delle anomalie

Art. 64. Nel corso del gioco possono verificarsi, indipendentemente dalla buona fede dei giocatori, i seguenti tipi di anomalie:

- errore o irregolarità in una delle fasi propedeutiche alla passata;
- errore del giocatore che si renda impropriamente di mano;
- esecuzione di dichiarazioni non consentite, o eseguite in maniera difforme o eseguite intempestivamente;
- incompatibilità della carta giocata rispetto alla dichiarazione relativa al palo di giocata;
- giocata di risposta eseguita scartando la carta di un altro palo pur essendo il giocatore in possesso di una carta di risposta al palo di battuta;
- giocata di risposta al palo non eseguita con immediatezza;
- giocata seppure formalmente corretta ma eseguita inequivocabilmente in maniera tale da richiamare sulla stessa l'attenzione di un compagno;
- errore materiale consistente nel rendere visibile una o più carte diverse dalla carta giocata o nel rilasciare inavvertitamente sul tavolo più carte in luogo di una;
- confusione delle prese tale da non rendere possibile l'esatto computo dei punti;
- errore nel computo o nell'annotazione del punteggio;
- altre anomalie che possono verificarsi tenendo conto delle caratteristiche proprie di ciascun gioco, delle specificità dei giochi che possono svolgersi con differenti modalità, delle possibili opzioni di gioco, delle norme speciali che regolamentano il gioco ai vari livelli di svolgimento.

1.5.2 Emersione delle anomalie

Art. 65. Qualsiasi anomalia produce effetti solo se è tempestivamente rilevata; pertanto, se l'anomalia non è rilevata affatto, la stessa s'intende sanata (sanatoria implicita) mentre se è rilevata con anticipo o con ritardo rispetto ai termini espressamente previsti, la rilevazione intempestiva dà luogo ad una differente anomalia i cui effetti si sostituiscono a quelli previsti per l'anomalia originaria.

Art. 66. L'anomalia originaria può emergere:

- per constatazione, da parte di uno qualsiasi dei giocatori, quando una giocata o una dichiarazione precedente risulti incompatibile con l'evidenza di giocate o dichiarazioni successive;
- per ravvedimento, da parte del giocatore responsabile dell'errore;
- per palesamento, da parte di un compagno del giocatore responsabile dell'errore;
- per contestazione, da parte di un avversario del giocatore responsabile dell'errore.

Art. 67. Una volta che l'anomalia sia stata rilevata, a nessuno è consentito, per un inutile ricadimento, di dichiarare le proprie carte.

Art. 68. Chi rileva erroneamente (in una qualsiasi delle modalità indicate all'art. 66) un'anomalia inesistente, commette un errore che può essere sanzionato.

Art. 69. In presenza di una possibile constatazione resta esclusa qualsiasi altra forma di rilevazione di un'anomalia.

Art. 70. Se una anomalia viene rilevata contemporaneamente in più di una delle modalità elencate al terzo capoverso del presente articolo, la stessa si considera rilevata con la modalità utilizzata che, in tale elenco, precede le altre.

Art. 71. L'anomalia per rilevazione intempestiva può essere rilevata a sua volta solo per contestazione da parte di un avversario.

1.5.3 Effetti delle anomalie

Art. 72. La natura dell'anomalia, unitamente alla modalità di rilevazione della stessa, determinano, nei vari giochi, differenti effetti, quali:

- la correzioni dell'errore con sanatoria esplicita (definitiva o sospesa) dello stesso;
- la correzione dell'errore senza sanatoria e con previsione, quindi, di onere o penale a carico della parte colpevole;
- l'annullamento della passata (c.d. andata a monte), con ripetizione della stessa ed eventuale attribuzione di indennizzo per la parte innocente e/o di penalità per la parte colpevole;
- l'annullamento della passata (c.d. andata a monte), senza ripetizione della stessa e con attribuzione di un punteggio arbitrale (artificiale o assegnato).

Correzione dell'anomalia con sanatoria esplicita

Art. 73. La correzione dell'errore con sanatoria esplicita (definitiva o sospesa) consiste nella rettifica della dichiarazione o della giocata errata a seguito della quale gli avversari che seguono di giro hanno il diritto di sostituire la carta precedentemente giocata.

Art. 74. La sanatoria esplicita definitiva è prevista quando si correggono irregolarità che appaiono ininfluenti o quasi del tutto ininfluenti sul regolare svolgimento del gioco; è obbligatoria se è prevista dal codice o facoltativa se il codice prevede che ad essa si possa addivenire per il comune accordo di tutti i giocatori; in entrambi i casi, una volta applicata, produce effetti irreversibili anche se il successivo andamento del gioco dimostra che l'irregolarità così sanata è risultata influente sull'andamento del gioco.

Art. 75. La sanatoria esplicita sospesa è prevista quando si correggono irregolarità che potrebbero influire sul successivo svolgimento del gioco; si determina allorché uno degli avversari di chi ha commesso l'irregolarità accompagna la correzione della stessa con una dichiarazione di riserva di verifica che l'irregolarità, sia pur rettificata, non determini successivamente effetti negativi per la sua parte; se tale riserva viene espressa anche da un solo giocatore, resta definitivamente esclusa la possibilità di addivenire ad una sanatoria esplicita definitiva. Al verificarsi dell'ipotizzato effetto negativo, il giocatore che aveva espresso la riserva deve immediatamente eccepire che la sanatoria è inammissibile e che, quindi, andrà applicata la conseguenza prevista in via subordinata dal codice; in mancanza, e senza che altri possano eccepire alcunché, la sanatoria sospensiva si trasforma in definitiva.

Correzione dell'anomalia senza sanatoria

Art. 76. Il codice prevede determinati casi nei quali, dopo che si sia proceduto alla rettifica dell'errore come indicato all'art. 74, non si può dar luogo ad alcuna sanatoria; in questi casi è il codice stesso che stabilisce oneri e/o penali a carico della parte che ha commesso l'errore.

Andata a monte con ripetizione della passata

Art. 77. L'annullamento della passata in corso, con ripetizione della stessa, può avvenire:

- obbligatoriamente, su iniziativa di qualsiasi giocatore, in tutti i casi di irregolarità verificatesi nelle fasi propedeutiche alla passata stessa;
- obbligatoriamente, su iniziativa di qualsiasi giocatore della parte incolpevole, in determinati altri casi espressamente previsti dal codice;
- come conseguenza prevista dal codice (e tempestivamente fatta valere da chi aveva espresso la riserva) di una sanatoria sospesa risultata inammissibile;
- per iniziativa individuale di un giocatore, nei casi in cui il codice espressamente gli accorda tale diritto.

Art. 78. Il diritto di andare a monte si estrinseca sempre in una facoltà individuale e perfetta che non deve e non può essere esercitata previo consulto con altri giocatori; pertanto, se nessuno la esercita, l'errore s'intende sanato.

Art. 79. In tutti i casi, dopo che la passata è stata annullata il gioco deve riprendere come se la stessa non fosse mai stata iniziata.

Andata a monte senza ripetizione della passata

Art. 80. Nel gioco duplicato è normalmente previsto che la passata annullata non possa essere ripetuta; in tal caso si procederà con l'attribuzione di un punteggio arbitrale, artificiale o assegnato.

Art. 81. Se l'annullamento avviene per una irregolarità verificatasi nelle fasi propedeutiche alla passata o, anche, nel corso della stessa per una causa di forza maggiore o, comunque, in tutti i casi in cui non si ravvisi irregolarità da parte di un giocatore o l'errore del giocatore sia pienamente scusabile, sarà determinato un punteggio arbitrale artificiale. Tale punteggio corrisponderà, per ciascuna linea, a quello determinatosi sull'altro tavolo o, se la smazzata è giocata su più tavoli, alla media aritmetica dei risultati di tutti i tavoli o, se gli altri tavoli sono più di nove, alla predetta media depurata di due risultati, ciascuno dei quali corrispondente ad un risultato estremo o ad uno dei risultati estremi; se dalla media aritmetica scaturiranno risultati pari a numeri con decimali, i risultati dovranno essere arrotondati, uno per eccesso e l'altro per difetto, ad un numero intero; nel caso i due risultati presentino l'identica parte decimale, l'arbitro deciderà a sorte quale punteggio arrotondare per eccesso e quale per difetto.

Art. 82. Se la passata è annullata a seguito di irregolarità non scusabili, sarà determinato un punteggio arbitrale assegnato; tale punteggio deve essere il più favorevole possibile per la parte innocente, e, quindi, il meno favorevole per la parte colpevole, fra quelli che si sarebbero potuti ottenere se non si fosse verificata l'irregolarità.

Art. 83. Se irregolarità non scusabili si sono verificate da entrambe le parti, e le irregolarità sono sostanzialmente di pari gravità, l'Arbitro assegnerà il punteggio con le modalità previste per il punteggio arbitrale artificiale.

Art. 84. Se irregolarità non scusabili si sono verificate da entrambe le parti, e le irregolarità sono di differente gravità, l'Arbitro, dopo aver determinato — senza arrotondamenti — il punteggio arbitrale artificiale, potrà rettificarlo fino a un massimo di un terzo seguendo un criterio di proporzionalità rispetto al differente grado delle irregolarità e, quindi, assegnare i risultati arrotondandoli eventualmente all'unità con i criteri previsti dall'articolo 81.

1.6 Norme generali di comportamento

1.6.1 Comportamento dei giocatori

Art. 85. Il giocatore di tressette è obbligato a mantenere durante tutto il tempo dell'incontro, e in particolare durante le fasi attive di gioco, un atteggiamento sereno ed un comportamento gentile e rispettoso verso compagni e avversari.

Art. 86. Nelle fasi attive di gioco il giocatore è altresì obbligato:

- a rimanere impassibile, contenendo la propria soddisfazione o il proprio disappunto, sia in relazione alle carte possedute, sia in relazione alle giocate eseguite dagli altri giocatori, sia in relazione all'esito di ciascuna giocata;
- a tenere le carte in modo che non possano essere lette dagli altri giocatori;
- a giocare generalmente con speditezza tale da non rendere il gioco opprimente;
- ad eseguire giocate e risposte in maniera sempre pacata ed uniforme;
- ad astenersi da qualsiasi tipo di commento fino al termine della passata;

- a prestare la dovuta attenzione al fine di non incorrere in errori che, pur se sanabili, incidono sempre negativamente sul regolare andamento del gioco;
- ad accettare serenamente le eventuali sanzioni, previste dal codice anche per i casi di irregolarità commesse in buona fede, evitando di richiederne agli avversari la mancata applicazione.

Art. 87. Il giocatore ripetutamente responsabile di comportamenti non corretti può essere sanzionato, indipendentemente da quanto previsto negli articoli seguenti per le singole irregolarità, con il richiamo, con la diffida, con l'allontanamento dal tavolo, con il deferimento — per i Tesserati — agli Organi di Giustizia della Fitres.

1.6.2 Comportamento degli spettatori

Art. 88. La presenza al tavolo di spettatori è possibile alle seguenti condizioni:

- che non sia negata da più della metà dei giocatori;
- che il numero degli spettatori non sia superiore a due;
- che per ogni spettatore ci sia l'assunzione di responsabilità da parte di uno, e uno solo, dei giocatori.

Art. 89. Lo spettatore, una volta ammesso al tavolo, non può esser allontanato senza validi motivi.

Art. 90. Lo spettatore, pena il possibile allontanamento dal tavolo, deve osservare i seguenti obblighi:

- deve restare seduto alla sinistra del giocatore che ne ha assunto la responsabilità (o alla sua destra se questi tiene le carte con la mano destra);
- non deve chiedere all'altro giocatore a lui vicino di mostrargli le proprie carte;
- deve restare assolutamente in silenzio ed impassibile durante le fasi attive del gioco;
- deve astenersi dall'effettuare suggerimenti o commenti, anche se richiestigli;
- deve limitarsi, a passata conclusa, ad esprimere, con moderazione e se richiestogli, il suo parere;
- non deve denunciare, se non a passata conclusa, eventuali irregolarità successive alle fasi preliminari della passata.

Art. 91. Del comportamento dello spettatore risponde, sia agli effetti regolamentari che a quelli disciplinari, il giocatore che ne ha assunto la responsabilità.

1.7 Norme generali finali

Art. 92. Le norme che precedono sono comuni a tutti i giochi appartenenti alla famiglia del tressette e ad esse, quindi, occorre fare riferimento quando per un singolo gioco, o per una certa modalità di svolgimento o opzione dello stesso, non sia prevista un'altra apposita norma.

Art. 93. L'intero codice è destinato a definire le corrette procedure e a provvedere adeguati rimedi per ogni infrazione alle procedure stesse; esso è principalmente destinato non a punire gli errori ma a riparare i danni che conseguono ad un errore o ad una irregolarità.

Art. 94. L'applicazione formale delle norme contenute nel presente Codice non può andare disgiunta dall'obbligo generale di correttezza e di buona fede.

Art. 95. I principi generali che hanno ispirato il presente Codice nel prevedere l'effetto conseguente al verificarsi di una anomalia sono i seguenti:

- presumere sempre, salva evidenza contraria, che l'errore sia stato commesso in buona fede;
- perseguire innanzitutto lo scopo di salvare la passata o la partita;
- evitare il più possibile che l'errore, anche se commesso in buona fede, cagioni conseguenze negative alla parte innocente e/o infligga penalizzazioni eccessive alla parte colpevole.

Art. 96. Agli stessi principi sono tenuti ad attenersi gli Arbitri, o, in mancanza, i giocatori stessi per determinare in concreto gli effetti conseguenti ad una anomalia di gioco quando manchi una espressa previsione del codice.

Art. 97. Il giocatore deve essere pronto a subire serenamente le conseguenze dei rimedi previsti anche quando, come è possibile che si verifichi, il rimedio così come prefigurato in via generale gli risulti, nel caso concreto, ingiustamente penalizzante.

Capitolo 2

Il tressette classico

2.0.1 Numero e posizione dei giocatori

Art. 98. Nei giochi di tressette si affrontano quattro giocatori schierati in due coppie contrapposte, a ciascuno dei quali il cartaro deve distribuire dieci carte frazionate in due gruppi di cinque.

Art. 99. La posizione iniziale al tavolo di ciascun giocatore rispetto agli altri deve essere stabilita dalla sorte; quella di alcuni di essi può successivamente variare in funzione della modalità seguita per la formazione delle coppie.

Art. 100. La funzione di cartaro in occasione della prima smazzata dell'incontro compete al giocatore designato dalla sorte o a quello più giovane; nelle smazzate successive tale funzione compete al giocatore seduto a sinistra di quello al quale spetta principiare la prima battuta della passata.

2.0.2 Modalità di formazione delle coppie

Art. 101. Le diverse modalità di formazione delle coppie e di posizione dei giocatori al tavolo danno luogo alle quattro diverse modalità di gioco così di seguito contrassegnate: A. (tressette a coppie fisse), B.a. (tressette incrociato a coppie casuali note), B.b.1 (tressette a posizioni casuali e coppie casuali note), B.b.2 (tressette a posizioni casuali e coppie casuali ignote). La formazione delle coppie può essere:

- A. Prestabilita, cioè a coppie fisse, ed in tal caso i giocatori di ciascuna coppia siedono sempre, salvo quanto previsto per alcune formule di torneo, l'uno di fronte all'altro (tressette incrociato).
- B. Del tutto casuale, ossia dipendente ad ogni partita dal posizionamento presso i giocatori di determinate carte; infatti la formazione delle coppie avviene associando il giocatore che possiede il 4 denari con il giocatore che è tenuto a dichiarare di possedere il 5 denari; se un giocatore possiede entrambe le suddette carte questo giocatore si associa col giocatore che è tenuto a dichiarare di possedere il 6 denari; se, infine, un giocatore possiede tutte e tre le succitate carte, la distribuzione deve essere ripetuta. Con questa modalità di formazione delle coppie la passata s'intende iniziata nel momento in cui il giocatore dichiara di possedere il 4 denari anche se la battuta iniziale deve essere eseguita solo dopo che il suo compagno si sia dichiarato. La posizione dei giocatori può essere:
 - B.a. Obbligata, nel senso che i due giocatori di una coppia devono giocare necessariamente l'uno di fronte all'altro e, in tal caso, se occorre, il giocatore che possiede il 5 denari (o il 6 denari) deve, prima che la passata abbia inizio, scambiarsi di posto con il giocatore posizionato di fronte al giocatore che possiede il 4 denari (o il 5 denari).
 - B.b. Originaria, in quanto tutti i giocatori mantengono sempre il proprio posto sicché ciascuno di essi può trovarsi il compagno alla sua destra (sopramano), alla sua sinistra (sottomano) o di fronte; la formazione delle coppie può avvenire:
- C. Condizionata, attraverso la Chiamata del Tre, alla scelta di gioco del giocatore di mano.

2.0.3 Tipi di partita

Art. 102. I giochi di tressette si distinguono a seconda che la coppia vinca la partita:

- A punti, ossia raggiungendo prima dell'altra un punteggio prefissato (vittoria ordinaria) o conquistando in una passata tutti gli undici punti di mazzo indipendentemente dai punteggi eventualmente già acquisiti (vincita per cappotto). Il punteggio ordinario per la vittoria è fissato a ventuno punti; si può prevedere un punteggio maggiore purché multiplo di sette.
- A passate, ossia conseguendo un punteggio superiore a quello dell'altra coppia in un numero prefissato di passate pari, normalmente, a quattro o a un suo multiplo. Salvo che il numero di passate sia dispari e che si giochi senza accusa, è possibile che la partita si concluda in parità; per tale eventualità può prevedersi che il gioco debba continuare fino a quando la situazione di parità non persista.
- A passata singola, ossia raggiungendo i sei punti.

Art. 103. Il tressette giocato con le modalità sub A. e sub B., che esclude la modalità di gioco cosiddetta *a perdere* e che può svolgersi con differenti modalità rispetto al buongiooco eventualmente posseduto da uno o più giocatori, configura il c.d. tressette classico

2.0.4 Nozione di Incontro

Art. 104. Un incontro di tressette è costituito dall'insieme di più partite il cui numero sia prestabilito o, comunque, determinabile nel corso del gioco sulla base di criteri prefissati.

Art. 105. Possono partecipare ad un incontro di Tressette quattro o più giocatori; se i partecipanti sono più di quattro, a turno uno o più di essi osserveranno uno o più turni di riposo. Inizialmente i giocatori tenuti ad osservare il turno di riposo sono determinati a sorte; quindi il giocatore che entra in gioco dopo aver effettuato il suo turno di riposo prende il posto del giocatore che è stato di mano alla prima passata della partita precedente e svolge la mansione di cartaro.

Art. 106. Il numero minimo di partite per ogni incontro è pari, salvo diverso accordo, al numero di giocatori ed è definito: giro.

Art. 107. Il numero di giri da effettuarsi è stabilito prima dell'inizio dell'incontro; in caso contrario, il gioco cessa per volontà anche di un solo giocatore. Allorché tale volontà sia stata manifestata, occorrerà completare il giro in corso e, se è già stata iniziata l'ultima partita del giro o se si gioca a passata singola, occorrerà iniziare e completare anche un ulteriore giro.

2.0.5 Le Poste e il Piatto

Art. 108. La posta può essere dei seguenti tipi:

- Posta unica, qualora venga stabilito che essa sarà sempre tale sia che la partita si vinca ordinariamente e sia che si concluda per cappotto.
- Posta variabile, qualora venga stabilito che la stessa vari in funzione della differenza punti.
- Posta semplice o doppia, qualora venga stabilito che si paghi semplice (cioè una sola posta) quando la partita è vinta ordinariamente, e si paghi doppia (cioè due poste) quando la partita è vinta per cappotto.
- Posta con marcio e batuffa, qualora venga stabilito che oltre alla posta ci si giochi anche il piatto; giocando con tale tipo di posta:
 - se la partita si conclude ordinariamente, i perditori pagano posta semplice (ossia una posta) se hanno sbatuffato (ossia se i loro punti stanno a 11 o più) e pagano posta doppia (ossia due poste) in caso contrario;
 - se la partita si conclude per cappotto, i vincitori si dividono in parti uguali il piatto ed esigono posta doppia se gli avversari hanno sbatuffato e posta tripla (ossia tre poste) in caso contrario.

Art. 109. Il piatto si alimenta con la messa da parte di ciascun giocatore di una posta prima di dar inizio alla prima partita (o alla prima partita successiva ad un cappotto) e di un quarto di posta prima dell'inizio di ciascuna partita successiva. Se all'incontro partecipano più di quattro giocatori il giocatore o i giocatori che riposavano in occasione della partita conclusasi per cappotto hanno diritto a ritirare quanto dagli stessi versato nel piatto.

Art. 110. Il gioco del tressette può svolgersi in forma ordinaria o in forma duplicata. Il gioco ordinario può essere regolato dalle norme tradizionali o da quelle moderne. Il gioco duplicato è sempre regolato dalle norme moderne, oltre che da norme specifiche.

2.1 Gioco Ordinario: Norme tradizionali

2.1.1 Norme che regolano le attività preliminari e norme che regolano le giocate

Art. 111. Si richiamano ed integralmente si confermano le disposizioni degli articoli da 17 a 38 del presente Codice, fatta esclusione per quelle norme eventualmente in contrasto con quanto ulteriormente o diversamente sancito nei seguenti articoli.

Art. 112. Per battuta s'intende il complesso di quattro carte delle quali la prima rappresenta la giocata di battuta e le altre tre le giocate di risposta; la battuta inizia ufficialmente con la giocata o con qualsiasi altra dichiarazione eseguita dal giocatore di mano e cessa con il deposito della pigliata.

Art. 113. La pigliata deve essere sempre raccolta dal giocatore che la conquista e dallo stesso ordinatamente depositata:

- innanzi a sé, se trattasi della prima pigliata conquistata, nella passata, da lui o dal suo compagno;
- sulle precedenti pigliate della coppia, per le pigliate successive alla prima.

Art. 114. Se la formazione delle coppie avviene con il sistema della chiamata del Tre, ciascun giocatore deve depositare presso di sé le pigliate conquistate e non può unirle con quelle del compagno, o presunto tale, fino a quando le coppie non si siano ufficialmente formate, il che avviene solo a seguito di un'accusa o di una sfida o della giocata della carta chiamata e mai per semplice, anche se evidente, deduzione da altri accadimenti di gioco. Formatesi ufficialmente le coppie, le carte depositate innanzi a ciascun giocatore debbono essere riunite con quelle del compagno: tale compito, da eseguirsi a battuta conclusa, spetta a quello che ha effettuato la sua prima pigliata dopo la prima pigliata del compagno e deve essere eseguito ponendo le proprie carte, senza mutarne l'ordine, su quelle del compagno.

Art. 115. Al giocatore di mano è consentito, prima d'iniziare la battuta, di rivedere le carte depositate innanzi a sé; nell'eseguire tale operazione non deve alterarne l'ordine, né mostrarle al compagno, né eseguire commenti. A coppie ufficialmente formate, gli è anche consentito, purché la successiva battuta rientri nelle prime quattro della passata, di farsi mostrare dagli avversari che la avessero conseguita la prima pigliata in assoluto della stessa.

2.1.2 Norme che regolano la messa a terra

Art. 116. La messa a terra è l'azione con la quale il giocatore che detiene la mano, o che è chiamato a rispondere su di una giocata iniziata da un altro giocatore, cala sul tavolo tutte le proprie carte rivendicandone la sovranità.

Art. 117. Non può essere eseguita dal giocatore in attesa di rilevare la mano mediante la giocata del proprio compagno, quand'anche risultasse assolutamente irrilevante la carta giocata da quest'ultimo perché tutte gli consentirebbero in qualsiasi momento di prendere la mano.

Art. 118. La messa a terra è valida ed efficace solo al verificarsi delle seguenti condizioni:

- l'azione, ai sensi di quanto sancito ai punti precedenti, non deve essere stata intempestiva; resta però valida se, eseguita a battuta iniziata ed erroneamente in anticipo rispetto al compagno, si verifichi irrilevante la carta di risposta di quest'ultimo;
- tra le carte messe a terra non ve ne deve essere alcuna che possa rimanere soggetta, neanche rispetto al compagno; in altre parole, tutte le carte, giocate in ordine decrescente devono consentire allo stesso (e non anche al compagno), qualsiasi sia l'ordine in cui possano essere giocate le carte di risposta dagli altri tre giocatori, di effettuare tutte le pigliate rimanenti;
- la condizione sub b. deve resistere alla prova contraria anche nell'ipotesi che le (sole) carte incognite degli altri tre giocatori fossero distribuite tra gli stessi in maniera diversa da quella effettiva.

Art. 119. In caso di messa a terra intempestiva (condizione sub a.) gli avversari hanno il diritto di annullare la passata.

Art. 120. Se la messa a terra è risultata non valida per il mancato verificarsi della condizione sub b. o della condizione sub c., il giocatore è obbligato a ritirare le carte e, tenendole scoperte innanzi a sé, a rigiocarle - come si dice - a meglio a meglio, ossia l'una dopo l'altra con ordine decrescente, ma con libertà di scelta tra due carte dello stesso grado; tale obbligo cessa nel momento in cui la mano sia rilevata dal compagno o dagli avversari. Inoltre, se nel corso delle battute successive la mano viene presa dal compagno di chi aveva effettuato la messa a terra per errore, anche questi, finché resta di mano, dovrà giocare le proprie carte con la sopra indicata modalità.

Art. 121. Il fatto che il giocatore obbligato a giocare a meglio a meglio realizzi ugualmente tutte le prese non sana l'irregolarità una volta che questa sia stata accertata e la messa a terra, quindi, rimane inefficace ai fini di quanto previsto al punto seguente.

Art. 122. La messa a terra va considerata come una sola battuta sovrana; tale modalità di conseguimento delle rimanenti pigliate è rilevante:

- al fine di evitare che gli avversari, accusando, possano vincere la partita prima che si esaurisca la prima battuta;
- nelle ipotesi di cappotto, al fine di evitare, come previsto dall'art. 130 di essere chiamati fuori.

2.1.3 Norme che regolano le dichiarazioni

Art. 123. S'intende qui confermato e richiamato l'intero contenuto degli articoli da 39 a 60 del presente Codice, fatta esclusione per quelle norme eventualmente in contrasto con quanto ulteriormente o diversamente sancito negli articoli che seguono.

Art. 124. Il giocatore che inizia tacitamente una battuta con una carta (semplice o di Tressette) piombo, sola, lisciate, terza, lunga o lunghissima non può palesare neppure parzialmente lo stato del palo dopo che abbia eventualmente conquistata la pigliata, e cioè non può dire, accingendosi a giocare ad altro palo: *ho fatto questo piombo* oppure *sono liscio qui*.

Art. 125. Può però, avendo conseguito la pigliata su una sua giocata tacita, rigiocare — anche di seguito — allo stesso palo ancora tacitamente o anche utilizzando una delle formule di cui al 127.

Art. 126. E potrà anche (riprendendo successivamente la mano su una giocata da altri iniziata, anche ad un diverso palo) regolarmente riferirsi al palo al quale aveva giocato in silenzio utilizzando una delle formule di cui al 127.

Art. 127. Le dichiarazioni possibili con riferimento al palo di giocata sono le seguenti:

1. *sola*, giocando l'unica o l'ultima carta del palo, purch non sovrana
2. *piombo*, giocando l'unica o l'unica carta del palo se trattasi di carta (anche notoriamente) sovrana
3. *si liscia*, giocando la carta di tressette (sovrana o soggetta) o, comunque, la carta di grado superiore (sovrana o soggetta) ad un palo ove è presente solo un'altra carta semplice

4. *è mia e si liscia*, giocando la carta sovrana di tressette o, comunque, la carta sovrana di grado superiore ad un palo ove è presente solo un'altra carta semplice
5. *terzo*, giocando una carta sovrana o soggetta diversa dal Re ad un palo ove siano presenti altre due carte semplici tra cui può esserci o non esserci il Re
6. *si liscia due volte*, giocando la carta di tressette (sovrana o soggetta) o, comunque, la carta di grado superiore (sovrana o soggetta) ad un palo ove sono presenti altre due carte semplici
7. *è mia e si liscia due volte*, giocando la carta sovrana di tressette o, comunque, la carta sovrana di grado superiore ad un palo ove sono presenti altre due carte semplici
8. *è mia, terzo*, giocando una carta di tressette sovrana o una carta semplice sovrana o soggetta esclusivamente ad una o ad entrambe le altre due carte semplici possedute dal giocatore ad un palo terzo
9. *vero doppio liscio* o *terzo di Re*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo senza carte di tressette con il Re che non viene giocato
10. *lungo*, giocando una carta sovrana o soggetta diversa dal Re ad un palo ove siano presenti altre tre carte semplici tra cui può esserci o non esserci il Re
11. *si liscia, lungo*, giocando la carta di tressette (sovrana o soggetta) o, comunque, la carta di grado superiore (sovrana o soggetta) ad un palo ove sono presenti altre tre carte semplici
12. *è mia, lungo*, giocando una carta di tressette sovrana o una carta semplice sovrana o soggetta esclusivamente ad una o a più carte semplici possedute dal giocatore ad un palo quarto
13. *lungo tutta la Napoletana* o *lungo di Re*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto senza carte di tressette con il Re che non viene giocato
14. *lunghissimo*, giocando una carta sovrana o soggetta diversa dal Re ad un palo ove siano presenti almeno altre quattro carte semplici tra cui può esserci o non esserci il Re
15. *si liscia, lunghissimo*, giocando la carta di tressette (sovrana o soggetta) o, comunque, la carta di grado superiore (sovrana o soggetta) ad un palo ove sono presenti almeno altre quattro carte semplici
16. *è mia, lunghissimo*, giocando una carta di tressette sovrana o una carta semplice sovrana o soggetta esclusivamente ad una o a più carte semplici possedute dal giocatore ad un palo quinto
17. *lunghissimo tutta la Napoletana* o *lunghissimo di Re*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto senza carte di tressette con il Re che non viene giocato
18. *liscio e busso* o *Asso terzo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo con l'Asso
19. *liscio e busso lungo* o *Asso lungo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto con l'Asso
20. *liscio busso lunghissimo* o *Asso lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto con l'Asso
21. *ribusso* o *Due terzo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo con il Due
22. *ribusso lungo* o *Due lungo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto con il Due
23. *ribusso lunghissimo* o *Due lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto con il Due
24. *busso* o *Tre terzo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo con il Tre
25. *busso lungo* o *Tre lungo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto con il Tre
26. *busso lunghissimo* o *Tre lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto con il Tre
27. *liscio, la migliore* o *ventotto piombo*, giocando il due di un ventotto piombo
28. *doppio liscio, la migliore* o *ventotto terzo*, giocando il Due o l'Asso di un ventotto terzo
29. *la migliore, lungo* o *ventotto lungo*, giocando una qualsiasi carta di un ventotto lungo
30. *la migliore, lunghissimo* o *ventotto lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta di un ventotto lunghissimo
31. *liscio, la buona* o *ventinove piombo*, giocando il Tre di un ventinove piombo
32. *doppio liscio, la buona* o *ventinove terzo*, giocando il Tre o l'Asso di un ventinove terzo
33. *la buona, lungo* o *ventinove lungo*, giocando una qualsiasi carta del ventinove lungo

34. *la buona, lunghissimo o ventinove lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta di un ventinove lunghissimo
35. *è mio, liscio e piombo o venticinque piombo*, giocando consecutivamente il Due ed il Tre di un venticinque piombo
36. *è mio, terzo o venticinque terzo*, giocando il Due di un venticinque terzo con o senza il Re
37. *è mio e voglio l'Asso o venticinque terzo di Re*, giocando il Due di un venticinque terzo con il Re
38. *è mio, lungo o venticinque lungo*, giocando una qualsiasi carta di un venticinque lungo con o senza il Re
39. *è mio, lungo e voglio l'Asso o venticinque lungo di Re*, giocando una qualsiasi carta diversa dal Re di un venticinque lungo con il Re
40. *è mio, lunghissimo o venticinque lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta di un venticinque lunghissimo con o senza il Re
41. *è mio, lunghissimo e voglio l'Asso o venticinque lunghissimo di Re*, giocando una qualsiasi carta diversa dal Re di un venticinque lunghissimo con il Re.

2.1.4 Il concetto di conformità delle dichiarazioni

Art. 128. Si considerano conformi le sole dichiarazioni che, oltre ad essere sostanzialmente corrette, siano anche effettuate in modo chiaro ed utilizzando le formule espressamente previste; a fronte di dichiarazioni conformi non è consentito a nessun giocatore d'interrompere il gioco per chiedere ulteriori precisazioni.

Art. 129. In caso di dichiarazione non conforme, e anche quando la stessa sia effettuata in forma non verbale, per quanto ammessa, ciascun giocatore ha il diritto, prima di giocare la sua carta di risposta, di chiedere che il giocatore precisi la sua dichiarazione e che, eventualmente, la corregga. Se a seguito della correzione la dichiarazione risulta sostanzialmente errata, si applica quanto previsto al 66.

2.1.5 Norme che regolano la chiamata fuori

Art. 130. Quando un giocatore ritiene che la coppia avversaria, con le sole pigliate, o con le accuse prima e le pigliate poi, abbia raggiunto o superato i 21 punti, o che la stessa, con le sole accuse, abbia raggiunto i ventuno punti senza tuttavia superare i 22, ha il diritto di chiamarla fuori e, quindi, di chiedere la cessazione della partita.

Art. 131. La chiamata fuori è lecita anche se chi la effettua, o il suo compagno, abbia nel frattempo rilevato la mano senza per altro aver conseguito il punto.

Art. 132. La coppia chiamata fuori ha il diritto di veder completata la battuta e, poi, quando non sia già del tutto evidente, di verificare il punteggio raggiunto, comprensivo dei punti conseguiti con l'ultima battuta.

Art. 133. La verifica del punteggio compete al giocatore che è di mano o, se si gioca escludendo l'ordinaria possibilità di rivedere le pigliate, al suo compagno.

Art. 134. Se la chiamata fuori proviene da chi abbia rilevato la mano senza aver fatto il punto, o dal compagno di questi, la verifica del punteggio compete sempre all'avversario che segue di giro il giocatore di mano.

Art. 135. Il giocatore che esegue la verifica è tenuto ad effettuarla scorrendo le carte senza eccessivi indugi, senza mutarne l'ordine e senza mostrarle agli altri giocatori e, se riscontra di non aver raggiunto i ventuno punti, deve dichiarare esattamente quanti punti e/o quante frazioni di punto mancano al raggiungimento.

Art. 136. La coppia che, nella stessa passata, effettui una seconda chiamata fuori e dalla verifica risulti che i 21 punti non sono ancora stati raggiunti, perde il diritto ad una terza chiamata fuori per cui gli avversari potranno proseguire il gioco senza dover dichiarare l'andata per cappotto.

Art. 137. La coppia che consegue il cappotto dopo aver già vinto la partita ordinaria, anche se gli avversari non la abbiano chiamata fuori, vince il piatto ma non ha più il diritto di incassare la posta tripla, bensì la posta semplice o la posta doppia a seconda che gli avversari abbiano o meno sbatuffato.

Art. 138. La coppia che consegue il cappotto con la messa a terra non può essere chiamata fuori ed avrà quindi il diritto di esigere posta doppia o posta tripla a seconda che gli avversari abbiano o meno sbatuffato prima della messa a terra.

2.1.6 Norme che regolano la dichiarazione di andata per cappotto

Art. 139. La coppia vincente per chiamata fuori ha la facoltà di dichiarare di andare per cappotto; tale dichiarazione può scaturire da una decisione di uno dei due giocatori, unilaterale ma vincolante, oppure da una decisione condivisa da entrambi.

Art. 140. Alla decisione finale di andare o non andare per cappotto si deve pervenire attraverso dichiarazioni verbali, immediate ed esplicite, da rilasciarsi secondo l'ordine temporale indicato al successivo articolo ed utilizzando esclusivamente le formule verbali indicate all'art. 142.

Art. 141. Il primo a dover rilasciare la dichiarazione verbale è il giocatore di mano o il giocatore che abbia raggiunto i 21 punti (senza superare i 22) avendo accusato al suo turno di risposta in una battuta conquistata dagli avversari senza che questi abbiano conseguito il punto oppure, nell'ipotesi di cui all'art. 131, il giocatore che segue di giro l'avversario di mano.

Art. 142. Alla dichiarazione finale (di andare o non andare per cappotto) si può pervenire in otto modi diversi:

- il primo giocatore dice non vado (o scopre le carte sul tavolo) = unilaterale negativa;
- il primo giocatore dice vado = unilaterale positiva;
- il primo giocatore dice non potrei (interlocutoria negativa) ed il compagno dice non andiamo = negativa condivisa;
- il primo giocatore dice non potrei (interlocutoria negativa) ed il compagno dice vado = unilaterale positiva;
- il primo giocatore dice potrei (interlocutoria positiva) ed il compagno dice andiamo = positiva condivisa;
- il primo giocatore dice potrei (interlocutoria positiva) ed il compagno dice non vado (o scopre le carte sul tavolo) = unilaterale negativa;
- il primo giocatore dice potrei (interlocutoria positiva); il compagno dice non potrei (interlocutoria negativa); il primo giocatore dice vado = unilaterale positiva;
- il primo giocatore dice potrei (interlocutoria positiva); il compagno dice non potrei (interlocutoria negativa); il primo giocatore dice non andiamo (o scopre le carte sul tavolo) = negativa condivisa.

Art. 143. Se si gioca a coppie fisse o se si conviene espressamente di escludere le dichiarazioni unilaterali, alla dichiarazione finale (di andare o non andare per cappotto) si può pervenire solo nei seguenti tre modi:

- il primo giocatore dice non vado (o scopre le carte sul tavolo);
- il primo giocatore dice potrei ed il compagno dice no (o scopre le carte sul tavolo);
- il primo giocatore dice potrei ed il compagno dice andiamo.

Art. 144. A nessuno dei giocatori che devono decidere l'andata per cappotto è consentito di rivedere le proprie pigliate dopo che i punti che gli hanno fatto vincere la partita siano già stati contati o già indubbiamente accertati.

Art. 145. La facoltà di dichiarare l'andata per cappotto si perde irrimediabilmente nel caso la verifica del punteggio sia stata eseguita dal giocatore cui non competeva e nei casi di inosservanza di

quanto sancito dagli articoli da 139 a 142; e si perde, altresì, se le dichiarazioni non sono effettuate con tono assolutamente neutro nonché in caso di tentennamenti o di indugi prolungati o di ricostruzioni ad alta voce delle battute e delle dichiarazioni verbali precedenti, ecc.

Art. 146. La coppia che non consegue il cappotto dopo averlo dichiarato, esige la posta semplice o doppia vinta prima della dichiarazione, ma raddoppia la somma che si trova nel piatto.

Art. 147. Quando si gioca a cinque persone, i vincitori del cappotto incassano ciascuno due quinti della somma esistente nel piatto, e rilasciano un quinto a chi è in turno di riposo; se i giocatori sono sei, i vincitori prendono ognuno i due sesti e rilasciano un sesto a ciascuno dei due giocatori che riposano. Viceversa, la coppia che abbia dichiarato il cappotto senza poi conseguirlo, raddoppia la somma nel piatto, decurtata però del quinto se i giocatori sono cinque o del sesto se sono sei.

2.1.7 Norme che regolano i risarcimenti

Art. 148. Nel Tressette Ordinario i giocatori possono di comune accordo prevedere che, se uno di essi determina colpevolmente il verificarsi per la coppia di un risultato negativo, tale giocatore debba risarcire il compagno del danno causatogli.

Art. 149. Il risarcimento è circoscritto alla posta o alle poste che il compagno è stato costretto ad esitare alla coppia avversaria e per la ricostituzione o il raddoppio del piatto, e non si estende alla mancata vincita pur se la stessa poteva essere sicuramente realizzata.

Art. 150. Perché si configuri l'obbligo del risarcimento occorre la coesistenza dell'evento negativo e del comportamento colpevole; sia l'uno che l'altro sono esclusivamente quelli previsti nei due successivi due articoli.

Art. 151. Ai fini del determinarsi dell'obbligo del risarcimento, si considerano eventi negativi:

il cappotto subito;

il cappotto dichiarato e non realizzato.

Art. 152. Ai fini del determinarsi dell'obbligo del risarcimento un comportamento è considerato colpevole quando il giocatore:

- essendo di mano, e possessore di un Venticinque o di una Napoletana, anziché giocare subito un pezzo, ed anche due, per fare il punto, dia corso ad una giocata diversa;
- essendo di mano, e possessore di un solo Tre e di qualche carta secondaria di Tressette, lanci la sfida nel palo dell'unico Tre;
- essendo di mano, e possessore di due Tre, o di un Tre ed un Ventinove, lanci una sfida di Tre o una sfida di Ventinove giocando una carta semplice;
- rifiuta la pigliata, con il punto visibile a terra o anche senza punto ma con la possibilità di battere una carta sovrana o di portare il gioco ad una carta sovrana del compagno resa nota col palesamento del buongiooco o di una sfida;
- avendo conquistato una pigliata senza punto, non giochi l'unico Tre o altra carta sovrana che possiede;
- conquista la pigliata con l'unico Tre (non piombo) che possiede senza realizzare il punto;
- essendo possessore di due Tre ed avendo conquistato con uno di essi una pigliata senza punto, non giochi il secondo Tre;
- essendo possessore di tre Tre, ed avendone giocato uno sulla bussata di un avversario, senza aver fatto il punto, bussi nel palo di uno degli altri due Tre rimastigli;
- pur potendo, non rilasci una figura o un Asso sulla pigliata conquistata o iniziata dal compagno con una carta sovrana e, perciò, non fa conseguire il punto;
- avendo lui o il compagno dichiarato di andare per cappotto, ed avendo le carte occorrenti per conseguirlo, metta erroneamente a terra ai sensi di quanto previsto dagli articoli 117 e 118;
- non consegue il cappotto deciso unilateralmente in uno dei modi previsti dall'art. 142 ai punti 2, 4 e 7.

2.2 Gioco Ordinario: norme moderne

Art. 153. La normativa tradizionale può essere opportunamente modificata adottando una o più norme moderne. La normativa moderna non può essere integrata o modificata in alcun modo.

2.2.1 Norme che regolano le attività preliminari

Art. 154. Le carte vanno rimischiate e la distribuzione ripetuta:

- qualora i giocatori non siano tutti presenti, poiché gli assenti verrebbero ad essere privati della facoltà di mischiare anch'essi le carte prima della distribuzione;
- qualora durante la distribuzione si scopra anche una sola carta semplice.
- qualora ne cada qualcuna sul pavimento, anche quando non si vede quale sia;
- qualora uno dei giocatori riceva un numero di carte diverso da quello previsto o, pur nel numero esatto, le riceva con modalità diverse da quelle previste.
- quando, a gioco in corso, venga riscontrato che un giocatore aveva ricevuto un numero di carte inferiore o superiore a quello previsto.

2.2.2 Norme che regolano le giocate

Art. 155. Circa la possibilità di rivedere le pigliate precedenti è esclusa la previsione di cui all'art. 115.

2.2.3 Norme che regolano la messa a terra

Art. 156. Si richiamano e integralmente si confermano le disposizioni degli articoli da 116 a 122 del presente Codice.

2.2.4 Norme che regolano le dichiarazioni

Art. 157. Si richiamano e integralmente si confermano le disposizioni degli articoli da 39 a 60 e da 123 a 127 del presente Codice, fatta esclusione per quelle norme eventualmente in contrasto con quanto ulteriormente o diversamente sancito nei seguenti articoli.

Art. 158. L'eventuale dichiarazione relativa al palo di pigliata può essere eseguita solo al momento in cui la pigliata è raccolta e depositata e mai dopo che sia stata eseguita un'altra dichiarazione relativa ad un altro palo o che sia stata iniziata la battuta successiva.

Art. 159. Il giocatore che abbia dichiarato di essere liscio al palo di pigliata è obbligato a principiare la battuta successiva giocando ad un altro palo.

Art. 160. L'eventuale dichiarazione relativa ad un palo diverso da quello di pigliata e da quello di giocata può essere eseguita solo prima dell'eventuale dichiarazione relativa al palo di giocata o della giocata eseguita senza alcuna dichiarazione.

Art. 161. Tutte le dichiarazioni di *faglio* e la dichiarazione *feci un piombo* non sono consentite se riferite ad un palo al quale lo stato di piombo del giocatore è notorio in virtù delle sue giocate o, anche, in virtù delle carte uscite e/o delle dichiarazioni al palo eseguite da tutti i giocatori.

Art. 162. La dichiarazione di *liscio al mio compagno* non è consentita se il possesso di almeno una carta che giustificerebbe tale dichiarazione è notorio in virtù delle carte uscite e/o delle dichiarazioni al palo eseguite da tutti i giocatori.

Art. 163. L'eventuale dichiarazione relativa al palo di giocata, che preclude l'esecuzione di ulteriori dichiarazioni, può essere eseguita solo prima della giocata o contemporaneamente ad essa.

Art. 164. A differenza di quanto previsto dall'art. 125, il giocatore che abbia principiato la battuta in silenzio, ossia senza averla accompagnata con la dichiarazione relativa al palo di giocata, non può più, finché è di mano, eseguire nessuna dichiarazione relative a tale palo.

Art. 165. Il giocatore che abbia effettuato una dichiarazione relativa al palo di giocata non può più nel corso dell'intera passata rilasciare dichiarazioni che si riferiscano allo stesso palo, fatta salva l'ipotesi contemplata nell'articolo seguente.

Art. 166. Il giocatore che abbia effettuato una qualsiasi dichiarazione di lunghissimo può sempre comunicare l'eventuale stato ancora lunghissimo dello stesso palo.

Art. 167. La dichiarazione di sovranità della carta giocata non è consentita se lo stato di sovranità è notorio.

Art. 168. Le dichiarazioni possibili con riferimento al palo di giocata sono le seguenti:

1. *sola*, giocando l'unica o l'ultima carta del palo, purché non sovrana
2. *piombo*, giocando l'unica o l'unica carta del palo se trattasi di carta (anche notoriamente) sovrana
3. *si liscia*, giocando la carta di tressette (sovrana o soggetta) o, comunque, la carta di grado superiore (sovrana o soggetta) ad un palo ove è presente solo un'altra carta semplice
4. *terzo*, giocando una carta sovrana o soggetta ad un palo ove siano presenti altre due carte semplici con esclusione del Re
5. *vero doppio liscio* o *terzo di Re*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo senza carte di tressette ma con il Re che non viene giocato
6. *è mia, terzo*, giocando una carta semplice soggetta esclusivamente ad una o ad entrambe le altre carte semplici possedute dal giocatore ad un palo terzo
7. *lungo*, giocando l'unica carta di tressette che si possiede ad un palo quarto, o il Re di un palo quarto senza carte di tressette, o una qualsiasi carta semplice di un palo quarto senza carte di tressette e senza il Re
8. *lungo, tutta la Napoletana* o *lungo di Re*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto senza carte di tressette con il Re che non viene giocato
9. *è mia, lungo*, giocando una carta semplice soggetta esclusivamente ad una o più delle altre carte semplici possedute dal giocatore ad un palo quarto
10. *lunghissimo*, giocando l'unica carta di tressette che si possiede ad un palo almeno quinto, o il Re di un palo almeno quinto senza carte di tressette, o una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto senza carte di tressette e senza il Re
11. *lunghissimo tutta la Napoletana* o *lunghissimo di Re*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto senza carte di tressette con il Re che non viene giocato
12. *è mia, lunghissimo*, giocando una carta semplice soggetta esclusivamente ad una o più delle altre carte semplici possedute dal giocatore ad un palo almeno quinto
13. *liscio e busso* o *Asso terzo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo con l'Asso
14. *liscio e busso lungo* o *Asso lungo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto con l'Asso
15. *liscio busso lunghissimo* o *Asso lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto con l'Asso
16. *ribusso* o *Due terzo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo con il Due
17. *ribusso lungo* o *Due lungo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto con il Due
18. *ribusso lunghissimo* o *Due lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto con il Due
19. *busso* o *Tre terzo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo terzo con il Tre
20. *busso lungo* o *Tre lungo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo quarto con il Tre
21. *busso lunghissimo* o *Tre lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta semplice di un palo almeno quinto con il Tre

22. *liscio, la migliore o ventotto piombo*, giocando il due di un ventotto piombo
23. *doppio liscio, la migliore o ventotto terzo*, giocando il Due o l'Asso di un ventotto terzo
24. *la migliore, lungo o ventotto lungo*, giocando una qualsiasi carta di un ventotto lungo
25. *la migliore, lunghissimo o ventotto lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta di un ventotto lunghissimo
26. *liscio, la buona o ventinove piombo*, giocando il Tre di un ventinove piombo
27. *doppio liscio, la buona o ventinove terzo*, giocando il Tre o l'Asso di un ventinove terzo
28. *la buona, lungo o ventinove lungo*, giocando una qualsiasi carta del ventinove lungo
29. *la buona, lunghissimo o ventinove lunghissimo*, giocando una qualsiasi carta di un ventinove lunghissimo
30. *è mio, liscio e piombo o venticinque piombo*, giocando consecutivamente il Due ed il Tre (nell'ordine) di un venticinque piombo
31. *è mio, terzo o terzo, voglio l'Asso*, giocando il Due di un venticinque terzo con o senza il Re
32. *è mio, lungo o lungo, voglio l'Asso*, giocando una qualsiasi carta di un venticinque lungo con o senza il Re
33. *è mio, lunghissimo o lunghissimo, voglio l'Asso*, giocando una qualsiasi carta di un venticinque lunghissimo con o senza il Re.

2.2.5 Norme che regolano la chiamata fuori

Art. 169. La coppia del giocatore che avesse esercitato ai sensi dell'art. 130 il diritto di chiamare fuori gli avversari, perde comunque la partita anche se la coppia avversaria, non avendo ancora raggiunto il punteggio previsto per la vittoria, non lo raggiungesse nemmeno nel prosieguo della partita. La coppia chiamante sarà pertanto tenuta a pagare posta semplice o doppia a seconda del punteggio da essa realizzato fino a quel momento, salvo a dover corrispondere un'ulteriore posta se la coppia chiamata fuori realizzasse il cappotto con una messa a terra eseguita prima di aver raggiunto il punteggio previsto per la vittoria ordinaria.

Art. 170. Nel caso di chiamata fuori rilevatasi intempestiva:

- la coppia chiamante non potrà più chiamare fuori gli avversari ma
- la coppia chiamata avrà l'obbligo di chiamarsi fuori non appena esaurita la battuta al termine della quale avesse raggiunto il punteggio previsto per la vittoria e dovrà, quindi, eseguire le dichiarazioni previste per l'andata per cappotto; in caso contrario, l'eventuale cappotto sarebbe annullato.

2.2.6 Norme che regolano i risarcimenti

Art. 171. Nel tressette moderno sono escluse tutte le ipotesi di risarcimento.

2.3 Il Buongiooco

2.3.1 Nozione di Buongiooco

Art. 172. Ha *buongiooco* il giocatore che possiede una o più combinazioni di carte ciascuna delle quali è costituita da una napoletana o da almeno tre carte di tressette dello stesso grado; una carta di tressette può essere presente in entrambe le combinazioni.

Art. 173. In ordine al buongiooco è possibile giocare:

- con l'accusa, se il buongiooco può essere accusato, anche parzialmente;
- senza accusa, se il buongiooco deve essere taciuto;
- con dichiarazione consentita, se il buongiooco può essere dichiarato (anche parzialmente) ma, comunque, non si intende accusato.

- con dichiarazione obbligatoria, se il buongioico deve essere (interamente) dichiarato anche se non può intendersi come accusato.

2.3.2 Il gioco con l'Accusa

Art. 174. Se si gioca con l'accusa, che è sempre facoltativa, il buongioico attribuisce alla coppia del giocatore che correttamente lo denunci nei tempi e nei termini precisati nei successivi articoli i seguenti punti *di buongioico*:

- tre punti, per la denuncia di una napoletana o di tre carte di tressette dello stesso grado;
- quattro punti, per la denuncia delle quattro carte di tressette dello stesso grado.

Art. 175. Il giocatore che possiede tutte e quattro le carte di tressette dello stesso grado non può accusarne solo tre.

Art. 176. Se l'accusa riguarda più buongioico, anche se ottenuti utilizzando una stessa carta in due combinazioni, i punteggi di buongioico si cumulano.

Art. 177. Se le carte rese note attraverso l'accusa di più di due buongioico implicano la presenza di un altro buongioico non dichiarato, questo si intende comunque accusato.

Art. 178. Il giocatore in possesso di più di un buongioico ha la facoltà di accusarne solo alcuni, e ciò anche se il buongioico taciuto consta di una carta facente parte di un buongioico accusato.

Art. 179. Il giocatore che accusa un buongioico deve precisare il palo della napoletana o, se il buongioico è costituito da tre carte dello stesso grado, il palo della carta di pari grado delle tre accusate che non possiede; se dimentica di precisare il palo, l'accusa è incompleta; se precisa un palo diverso da quello dovuto l'accusa è errata.

Art. 180. A prima battuta ancora in corso nessun giocatore, tranne chi ha palesato il buongioico, può rilevare l'incompletezza o denunciare l'erroneità dell'accusa e nemmeno può, quand'anche l'accusa fosse stata chiaramente formulata in maniera corretta, richiederne la conferma. Se in tale irregolarità incorre uno degli avversari di chi aveva palesato il buongioico, l'accusa del buongioico può essere immediatamente integrata o corretta con sanatoria definitiva dell'errore originario. Se in essa incorre il compagno di chi aveva palesato il buongioico, gli avversari hanno la facoltà di andare a monte; se i predetti non si avvalgono di tale facoltà, ha luogo una sanatoria esplicita definitiva obbligatoria che comporta il divieto di rettificare l'accusa incompleta o errata e la perdita dei punti di buongioico se l'accusa fosse stata rettificata, nonché il divieto per entrambi i giocatori di effettuare altre possibili accuse oltre a quelle eventualmente già regolarmente effettuate.

Art. 181. Il giocatore che vuole accusare un buongioico deve farlo, nella precisa formulazione descritta all'articolo 174, quando giunge il suo primo turno di gioco della passata e non dopo che abbia eseguito la sua prima giocata, di battuta o di risposta; in caso contrario l'accusa è da considerarsi intempestiva.

Art. 182. Il giocatore che al suo turno di gioco dimentica di accusare o accusa in maniera incompleta o in maniera errata, può — a prima battuta ancora in corso — rimediare all'omissione oppure può completare o correggere l'accusa irregolarmente eseguita, dando così luogo ad una sanatoria implicita definitiva obbligatoria che comporta per i soli avversari il diritto di sostituire la carta eventualmente già giocata purché trattasi di una giocata di risposta. Tale sanatoria non è valida se gli avversari, avendo accusato nel frattempo, hanno già vinto la partita.

2.3.3 Anomalie dell'accusa

Art. 183. Se un giocatore, prima che sia giunto il suo turno di gioco, dichiara anche in maniera incompleta di possedere buongioico, e quand'anche effettivamente non lo possieda, gli avversari hanno la facoltà di andare a monte; se tale facoltà non viene tempestivamente esercitata da nessuno degli avversari (si tenga anche presente che una giocata — di battuta o di risposta — equivale a

rinuncia tacita del giocatore ad avvalersi della facoltà), si verifica una sanatoria implicita definitiva obbligatoria o, se l'irregolarità viene contestata a battuta appena conclusa, una sanatoria esplicita definitiva obbligatoria che, però, comporta, a differenza di quella implicita, le seguenti conseguenze sulla passata:

- per chi ha commesso l'errore: divieto di completare l'accusa intempestiva e perdita dei punti di buongiochi se l'accusa era già stata completata, nonché divieto di effettuare altre possibili accuse;
- per il suo compagno: divieto di effettuare nuove accuse, di sanare eventuali accuse incomplete già eseguite, di uscire fino al termine della passata al palo della napoletana anticipatamente accusata (se non perché costretto dal non possedere nessuna carta agli altri pali);
- per gli avversari: diritto di sostituire la carta eventualmente già giocata purché trattasi di una giocata di risposta e non di battuta.

Art. 184. Se un giocatore, esauritasi la prima battuta, esegue un'accusa o integra o corregge una sua accusa incompleta o errata, gli avversari hanno la facoltà di andare a monte; se tale facoltà non viene tempestivamente esercitata si verifica una sanatoria implicita definitiva obbligatoria o, se l'irregolarità viene contestata immediatamente dopo la conclusione della battuta in corso, una sanatoria esplicita definitiva obbligatoria che, però, comporta, a differenza di quella implicita, le seguenti conseguenze sulla passata:

- per chi ha commesso l'errore: perdita dei punti di buongiochi;
- per il suo compagno: divieto di uscire fino al termine della passata al palo della napoletana anticipatamente accusata (se non perché costretto dal non possedere nessuna carta agli altri pali);
- per gli avversari: diritto di sostituire la carta eventualmente già giocata purché trattasi di una giocata di risposta e non di battuta.

Art. 185. Se nel corso della prima battuta, in conseguenza delle giocate effettuate o della eventuale dichiarazione espressa del giocatore di mano o di un'accusa eseguita da un altro giocatore,

- viene a rendersi palese la carta fagliante al giocatore che aveva eseguito in maniera incompleta l'accusa di tre carte di tressette dello stesso grado: ha luogo una sanatoria implicita definitiva obbligatoria che comporta per i soli avversari il diritto di sostituire la carta di risposta eventualmente già giocata;
- si constata l'erroneità di una qualsiasi accusa, napoletana esclusa: l'accusa deve essere corretta e, quindi, ha luogo una sanatoria implicita definitiva obbligatoria che comporta per i soli avversari il diritto di sostituire la carta di risposta eventualmente già giocata.
- si constata l'erroneità dell'accusa di una napoletana: l'accusa non può essere corretta e il compagno di chi ha eseguito l'accusa errata non può mai uscire, finché non vi sia costretto, ai pali ai quali non può escludere, in base alle carte possedute o conosciute in possesso degli avversari, che il suo compagno abbia una napoletana.