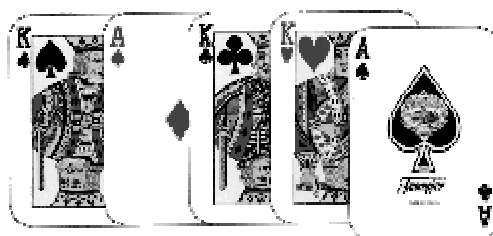


Casino Municipale Sanremo

**REGOLAMENTO
PER LA PARTITA DELLO
Chemin de fer**



NORME FONDAMENTALI

PER LO SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Articolo 1

Lo Chemin de Fer si giuoca con sei mazzi da 52 carte di due colori il cui dorso può essere di tinta unita o a disegni.

Articolo 2

La partita non può cominciare ne continuare se non vi sono almeno 4 giocatori seduti che prendano la »mano«. La prima »mano«, in principio di partita, spetta al primo giocatore seduto alla destra dell'impiegato.

Articolo 3

Le carte vengono fornite all'inizio della partita dall'Ispettore di servizio, o da apposito incaricato. L'impiegato le spacchetta e le distende sul tavolo, mazzo per mazzo, con la figura visibile, nell'ordine stabilito dal fabbricante, allo scopo di permettere ogni verifica. Effettuate queste operazioni, le carte vengono nuovamente disposte dall'impiegato nello stesso modo, con la figura rivolta verso il tappeto, e mescolate. In questa operazione le mani saranno aperte, le dita staccate.

Articolo 4

Le carte, dopo essere state sufficientemente mescolate nel modo detto «a insalata», sono raccolte in piccoli quantitativi e quindi riunite in un solo mazzo, possibilmente alla presenza di almeno un giocatore. L'impiegato chiederà quindi ai giocatori se desiderano rimescolarle annunziando a voce alta «Signori, le carte passano».

Articolo 5

Ad ogni inizio di smazzata solo uno dei giocatori seduti ha il diritto di mescolare le carte, escluso il banchiere. Ciò verrà fatto attenendosi allo stesso modo seguito dall'impiegato. Tuttavia questi, riprendendo le carte, le rimescolerà di nuovo. In caso di più richieste sarà osservata la procedura di cui al successivo articolo relativo al «taglio».

Articolo 6

Prima di iniziare la partita, l'impiegato farà tagliare il mazzo di carte rivolgendosi al primo giocatore seduto alla sua sinistra. Nelle taglie successive tale invito sarà rivolto al giocatore seduto alla sinistra del banchiere che inizia la smazzata. Se il giocatore interpellato si rifiuta di tagliare, l'invito sarà rivolto al giocatore seduto immediatamente dopo, e così via. Nel caso che tutti i giocatori si rifiutino, taglierà l'Ispettore. Affinché il taglio sia regolare occorre che una delle due parti nelle quali viene diviso il mazzo, sia costituita da almeno una ventina di carte.

Articolo 7

Effettuato il taglio ed inserita una mascherina prima delle ultime sette carte in modo che essa stia ad indicare l'ultimo colpo, l'impiegato collocherà, tutto il mazzo nell'apposito distributore o «sabot».

Articolo 8

Ogni tavolo da giuoco ha un numero di posti numerati, uno per ogni giocatore. Sarà fatta eccezione per il tavolo grande, ove l'Ispettore potrà, a fine di smazzata, ottenuta l'adesione degli altri giocatori seduti, aggiungere uno o più posti.

Articolo 9

L'Ispettore, anche nel corso della partita, può aumentare o diminuire il minimo di uscita precedentemente fissato ad ogni tavolo. Può altresì stabilire il minimo di puntata e gli è pure consentito far cessare il giuoco senza che i giocatori possano reclamare.

Articolo 10

L'impiegato dirige la partita e preleva una percentuale del 5% sull'ammontare costituito dalla vincita del banchiere. La facoltà di chiudere il giuoco, a banco stabilito, con la frase «Rien ne va plus» spetta soltanto all'impiegato il quale però dovrà lasciare ai puntatori il tempo sufficiente per svolgere il giuoco. Il banchiere può, sempre che i giocatori abbiano avuto il tempo di puntare, invitare l'impiegato a chiudere il giuoco. In questo

caso, a giuoco chiuso, nessuno può ritirare, diminuire o aumentare le proprie puntate.

Articolo 11

Il banchiere è tenuto ad estrarre dal sabot, una dopo l'altra, quattro carte coperte, delle quali la prima e la terza a destra per la punta, la seconda e la quarta a sinistra per se. Il puntatore avente diritto alle carte, parlerà per primo, a carte coperte, per chiedere o per rifiutare «carta». Allorché l'impiegato avrà ripetuta la dichiarazione della punta, il banchiere scoprirà le proprie carte, distendendole in modo visibile. Quindi, dopo le eventuali operazioni di «tiraggio», nel corso delle quali le carte date o prese dovranno essere scoperte, il banchiere dichiarerà il punto prima del puntatore.

Articolo 12

Il punto di 8 o 9 formato dalle prime due carte distribuite costituisce, sia per il puntatore che per il banchiere, il diritto di «battuta», diritto che preclude all'avversario la possibilità di prendere carta.

Articolo 13

La dichiarazione del puntatore è valida, ad ogni effetto, soltanto se fatta verbalmente con le parole «Carta» o «No», mentre per la «battuta» sono prescritti l'annuncio tempestivo di 8 o 9 e l'esibizione delle carte. La consuetudine invalsa di staccare od incrociare le carte non è sufficiente a precisare se si chiede o non carta per cui ogni errore che ne potesse derivare sarà tutto rischio di colui che si varrà di tale tipo di dichiarazione. In particolare si stabilisce che, a seguito di dichiarazione imprecisa e non tempestivamente rettificata dall'interessato, il giuoco sarà svolto secondo quanto annunciato dall'impiegato.

Articolo 14

Dopo il primo colpo perdente del banchiere, la mano passa al giocatore che si trova alla destra di questi e così via.

Articolo 15

Le puntate dovranno essere assolutamente individuali e sempre rappresentate da denaro o gettoni della Casa. Le valute estere non sono ammesse. Ogni giocatore dovrà collocare la propria puntata innanzi al proprio posto, oltre la riga e prima che il giuoco sia chiuso.

Articolo 16

Tutte le puntate situate sulla riga giocano la meta del loro valore, salvo che il puntatore non ne dichiari un valore diverso: in tal caso la sua dichiarazione deve essere confermata ad alta voce dall'impiegato il quale potrà a scanso di equivoci, cambiare il gettone od il biglietto posti sulla riga.

Articolo 17

Il banchiere e il puntatore dovranno stabilire in denaro od in gettoni le relative somme dovute o puntate e l'impiegato avrà cura di esigerne la copertura. Nei casi in cui, però, il banchiere, per particolari circostanze, non si attenesse al disposto di cui sopra, ogni responsabilità sarà esclusa a carico dell'impiegato per gli errori che potessero derivare dalla mancata integrazione delle somme dovute dal banchiere stesso. L'impiegato ha l'obbligo di sostituire i biglietti di banca con gettoni. I clienti che, durante lo svolgimento della partita, chiedessero in pagamento od in cambio biglietti di banca appartenenti ad altri giocatori, non avranno il diritto di avanzare reclamo verso la Direzione per gli eventuali biglietti falsi.

Articolo 18

Le puntate verranno pagate o rimosse sempre cominciando dalla destra della «mano iniziale». Le puntate dei giocatori seduti non costituiscono un diritto di precedenza su quelle dei giocatori in piedi. Verranno pagate o rimosse per ultime le puntate situate tra il posto occupato dal titolare della mano ed il successivo a destra (creneau).

Articolo 19

I giocatori che desiderano occupare un posto al tavolo dovranno rivolgersi all'Ispettore, il quale, in mancanza di posti disponibili, annoterà le prenotazioni. Il giocatore dovrà essere presente al momento in cui gli spetta «la mano», perché, se assente, perde il diritto al posto che sarà occupato dal primo prenotato, o in mancanza, dal primo che si presenterà a farne richiesta. Il giocatore che perde il posto passa in coda all'ordine delle prenotazioni.

Articolo 20

Il giocatore, costretto ad abbandonare momentaneamente il tavolo, deve darne avviso al personale. In questo caso l'Ispettore può prendere la mano in sua vece: la suddetta concessione è valevole, in via di massima, per un solo turno ed eccezionalmente per più turni, se il motivo dell'assenza è veramente giustificato.

Articolo 21

L'Ispettore, nel fare la mano per il giocatore momentaneamente assente, potrà «dare» al massimo 3 colpi. Ciò non esclude la possibilità per il banchiere di continuare, a suo piacimento, a condizione, però, che egli ritorni al suo posto prima che il terzo colpo sia terminato. Se prima del terzo colpo iniziasse una nuova taglia, l'Ispettore dimezzerà il banco salvo parere in contrario espresso dal banchiere.

Articolo 22

Un giocatore può essere titolare di un solo posto e ad un solo tavolo.

Articolo 23

È proibito sedersi ad un posto lasciato momentaneamente libero. Il giocatore che si assenta dal tavolo senza aver segnato il posto, perde il diritto al posto stesso, senza possibilità di reclamo e passa ultimo nell'ordine delle prenotazioni.

Articolo 24

Il giocatore può cambiare posto allo stesso tavolo. Durante la taglia la precedenza per occupare il posto spetta al giocatore in piedi, mentre se il posto si rende libero alla fine, la precedenza è accordata al giocatore seduto che aveva domandato di cambiare, sempre che il posto stesso non sia stato già assegnato.

Articolo 25

Il giocatore seduto che, cambiando posto, «anticipa» la mano, dovrà «salutare» e diverrà ultimo tra i giocatori seduti per le richieste di banco, per gli incanti, per i seguiti e ciò fino a quando il sabot non sia giunto al posto che egli occupava precedentemente. Se ritarda «la mano», godrà dei diritti spettanti al nuovo posto che occuperà. Durante la smazzata, due giocatori, in via eccezionale, per reciproco accordo e previo consenso dell'Ispettore, potranno scambiarsi di posto sottostando alle condizioni di cui sopra nel senso che il posto che ha l'obbligo di «salutare» rimane libero per una mano. La fine smazzata ristabilisce ad ogni posto i propri diritti.

Articolo 26

Se l'impiegato, stabilendo l'ammontare di un banco, annuncia una cifra diversa da quella effettiva, e la somma rappresentata dai gettoni chiaramente distesi che si pagherà o si incasserà. E fatta eccezione se l'errore è commesso quando il colpo si riferisce ad un banco su cui nel qual caso, per la matematica ricostruzione dell'ammontare del banco, sarà pagata e riscossa la giusta cifra. Il banchiere e tenuto, comunque, a controllare il proprio giuoco: ogni sua osservazione o reclamo in merito saranno validi soltanto se tempestivamente sollevati.

Articolo 27

Nessun reclamo sarà ammesso a colpo esaurito ove l'impiegato per errore abbia pagato o riscosso in più o in meno o viceversa, essendo tenuti banchiere o puntatore a controllare il proprio giuoco facendo correggere, prima che il colpo sia esaurito, gli eventuali errori. Il colpo si intende esaurito quando le carte siano state immesse nel panierino e le puntate siano state pagate o rimosse.

Articolo 28

Le carte non possono essere «sfilate». Non è consentito indugiare eccessivamente nella dichiarazione del proprio giuoco. L'impiegato potrà rifiutare le carte a chi incorresse più volte in tale manchevolezza.

Articolo 29

La carta che cade a terra durante lo svolgimento della partita dovrà essere raccolta da un dipendente e conserverà il suo valore per il colpo in atto. Il cliente che la raccogliesse sarà invitato ad astenersi. La persistenza in tale atto comporterà un richiamo.

Articolo 30

La carta staccata dal distributore non potrà più rientrarvi. Per «carta staccata» s'intende quella uscita completamente dal distributore. Quando la carta staccata è stata sollevata, anche solo in parte, dal tappeto, è considerata come «vista».

Articolo 31

Ove appaiano nel distributore delle carte già voltate, esse saranno annullate. In questo caso nessun giocatore potrà, ritirare o modificare la puntata fatta in precedenza.

Articolo 32

È vietato guardare le carte nel distributore: se ciò avvenisse le carte viste saranno annullate ed il responsabile dell'infrazione potrà anche, a insindacabile giudizio dell'Ispettore, essere allontanato dal posto.

Articolo 33

Le carte sgualcite o macchiate saranno sostituite anche durante la partita. L'Ispettore ha la facoltà di sostituire tutti i sei mazzi.

Articolo 34

Se durante la distribuzione o al tiraggio si verifica che due o più carte escono aderenti, in modo da non poter stabilire con esattezza l'ordine di uscita, il colpo sarà annullato.

Articolo 35

Allorché esce dal distributore la «mascherina», l'impiegato annuncerà «ultimo colpo della smazzata, minimo 7 carte o nullo». Prima di pagare o riscuotere, egli controllerà che le carte non siano meno di 7, escludendo le carte che risultassero voltate. Diversamente il colpo sarà, annullato senza possibilità di alcun reclamo.

Articolo 36

I posti a sedere, tra due giocatori seduti, sono riservati alle Signore che accompagnano il titolare del posto, o, per speciale concessione, alle Signore che prendono parte al giuoco: tale concessione però è sempre revocabile. In via eccezionale e per motivi validi, uno dei detti posti a sedere potrà essere anche assegnato ad un Signore.

Articolo 37

È fatto divieto di depositare sui tavoli libri, riviste ed oggetti ingombranti: sulle sedie non potranno essere lasciati capi di abbigliamento. La Casa non risponde degli oggetti o dei valori lasciati incustoditi sui tavoli. I giocatori seduti e quelli in piedi prossimi ai tavoli da giuoco eviteranno di conversare ad alta voce.

Articolo 38

È vietato ai giocatori di fare la mano per terzi, di procedere all'incanto per conto del banchiere uscente o del suo Socio, di prendere un seguito per un giocatore in piedi e di chiedere banco per conto di terzi. È altresì vietato al banchiere e ai puntatori di accettare puntate o svolgere giuoco al di fuori del tavolo.

Articolo 39

L'Ispettore ristabilirà, quando ciò sia possibile, i colpi errati. Nel caso che l'Ispettore dovesse giudicare su contestazioni riguardanti il giuoco, non comprese nel presente regolamento, le decisioni saranno inappellabili. Le eventuali modifiche o aggiunte che la Direzione apporterà al presente regolamento, saranno inserite con fogli dattilografati, datati e firmati dal Direttore dei giuochi.

Articolo 40

Le puntate e le vincite non ritirate saranno depositate alla Cassa Centrale per essere utilizzate conformemente alle disposizioni della Direzione.

Articolo 41

Le disposizioni del presente regolamento impegnano tassativamente tutti coloro che prendono parte ai giuochi e non saranno pertanto ammesse eccezioni di sorta. Copia del presente regolamento sarà, a disposizione della clientela.

Articolo 42

La richiesta di banco solo o banco con il tavolo deve essere fatta verbalmente mediante la parola «banco» o «banco con il tavolo», collocando tempestivamente sul tavolo, oltre la riga, il relativo importo. Le richieste espresse in altro modo, anche se invalso nell'uso, non saranno ritenute valide in caso di contestazione. Il banco solo spetta di diritto al primo giocatore seduto alla destra del titolare della mano, e così il seguito. La stessa precedenza si osserva, quando il banco non è chiesto al tavolo, per i giocatori in piedi. Per questi ultimi vige la regola del «creneau».

Articolo 43

Il banco «solo», anche se chiesto da giocatore in piedi, ha la precedenza su quello chiesto in società o col concorso di terzi. Il giocatore che ha chiesto banco «solo», non potrà sollecitare ad accettare altre puntate se altri hanno chiesto a loro volta banco, anche se il banco gli spetta di diritto. L'impiegato dovrà fare osservare tale norma, consentendone soltanto la deroga prevista dall'art. 100.

Articolo 44

Il giocatore che da solo chiede banco e in seguito accetta puntate offertegli spontaneamente è considerato, a tutti gli effetti, come solo.

Ne consegue che l'importo del banco è a totale suo carico, e che egli non è tenuto a rispondere verso gli offerenti di eventuali errori o falsi «tiraggi», che non saranno pertanto ristabiliti.

Articolo 45

Le offerte accettate non devono superare la meta del banco. Nessuna compartecipazione è ammessa ove il giocatore abbia visto anche una sola carta.

Articolo 46

Chi chiede banco solo, dopo che al tavolo sono già state effettuate puntate e dichiara di «rispettarle» è considerato come puntatore con interessi di terzi. Non potrà, pertanto, fare falsi tiraggi e ove li faccia, il colpo sarà ristabilito secondo la regola, sia per il puntatore che per il banchiere.

Articolo 47

Tutti i giocatori, sia seduti che in piedi, se manca la richiesta di banco solo, avranno diritto alle carte se giocheranno metà della somma esistente in banco. Tale giocata, su richiesta specifica del puntatore, assume la denominazione di «banco con il tavolo». Per l'assegnazione si userà la stessa regolamentazione applicata nel caso di banco solo.

Articolo 48

Chi è solo a puntare può giocare a suo piacimento, ma non rimanere con baccara.

Articolo 49

La precedenza di banco col tavolo, sempre mancando la richiesta di banco solo, sarà data a chi aveva da solo perso il banco nel colpo precedente oppure era solo a puntare.

Articolo 50

Chi ha perso banco col tavolo avrà, se lo richiede, la precedenza al colpo successivo per l'assegnazione di banco solo.

Articolo 51

Quando un banco non è richiesto, tutti possono puntare e le carte spettano al giocatore seduto che ha fatto la più alta puntata. A parità di puntata, la precedenza spetta alla mano.

Articolo 52

Tutti i giocatori possono giocare la rimanenza dichiarando «giuoco la differenza» o anche «completo». Il giocatore seduto che dichiara di completare la rimanenza del banco, avrà le carte soltanto se la sua puntata è la più alta o se è il solo puntatore seduto.

Articolo 53

Chi chiede banco col tavolo può fare la differenza o una puntata supplementare. Tali puntate non fanno parte della somma impegnata nel banco con il tavolo e giocheranno per la mano.

Articolo 54

Il banchiere non deve staccare le carte dal distributore prima che l'impiegato abbia chiuso il giuoco. Se il banchiere, a giuoco non chiuso, ha già staccato anche una sola carta, e tenuto a dare il colpo fino alla concorrenza del banco stesso. Qualora si rifiutasse di darlo dovrà lasciare il posto. L'ispettore, consideratane l'opportunità, può autorizzarlo a passare la mano. Le carte saranno valide per il colpo successivo.

Articolo 55

A giuoco chiuso il banchiere ha facoltà di accettare altre puntate, pero i giocatori acquistano il diritto di modificare o ritirare le proprie. Se con le nuove puntate l'importo del banco già costituito viene superato, il banchiere può accettarle. In tal caso dovrà aggiungere la differenza prima di distribuire le carte.

Articolo 56

Il banchiere solo» potrà sempre aumentare il proprio banco, mai diminuirlo. Solo a fine smazzata e sempre che abbia vinto almeno un colpo, potrà dimezzarlo per la successiva taglia. Il banchiere di mano iniziale, con un banco costituito da cifra superiore al minimo del tavolo, ha facoltà di diminuire il banco, dopo ogni colpo a parità, prima di un colpo vinto, sino al minimo del tavolo.

Articolo 57

Il banchiere non deve mai guardare le carte prima della puntata. Se egli commette tale infrazione, il puntatore che aveva chiesto banco solo e che non avesse preso ancora le carte in mano può rifiutarle. Nel caso di più puntatori tutti hanno diritto di ritirare o diminuire le proprie puntate. Dopo la formula «chi punta accetta» e purché sia rimasta in giuoco una cifra corrispondente almeno al minimo del tavolo, il colpo sarà effettuato. Diversamente verrà annullato.

Articolo 58

Se il puntatore nelle condizioni di cui sopra chiede invece al banchiere, com'è suo diritto, se dà o meno carta, resta impegnato per il colpo in questione, anche se non ha toccato le proprie carte e qualunque sia la risposta ottenuta. Gli altri puntatori, se vi sono, non hanno diritto di modificare o ritirare le puntate fatte.

Articolo 59

Se il banchiere, intempestivamente, abbatta con otto o neve o comunque scopra una od entrambe le sue carte, tutti possono ritirare le loro puntate. Ove il puntatore abbia toccato anche soltanto una delle sue carte, il colpo non potrà essere rifiutato. In questo caso la carta toccata e considerata come vista.

Articolo 60

Il banchiere che, nella distribuzione delle carte, ne volta una della punta, è tenuto a scoprirne una delle sue. Le puntate non potranno essere modificate.

Articolo 61

Se il banchiere, nel distribuire le carte, scopre quelle della punta, il colpo è considerato valido e viene regolato come segue:

- a) senza alcuna puntata al tavolo: tutti, a loro turno, hanno il diritto di puntare o di chiedere banco.
- b) con puntate al tavolo ed a giuoco non chiuso: fermo restando il diritto a giocare delle puntate esistenti, tutti possono fare l'eventuale differenza. La precedenza per l'eventuale differenza spetta, nell'ordine, a chi ha perduto il banco precedente o il banco col tavolo in difetto, per la mano.
- c) con puntate al tavolo a giuoco chiuso: il colpo è svolto come all'atto della chiusura del giuoco, tutti possono ritirare o mantenere le puntate fatte. Non è ammessa alcuna puntata nuova né richiesta di banco.
- d) con banco chiesto: il giuoco s'intende chiuso all'atto dell'errore ed il banco assegnato a chi l'aveva chiesto, il quale peraltro, può anche rifiutare. In tutti questi casi la formula applicata è «chi punta accetta», ed il banchiere giuoca alla regola: se richiestone, dà la terza carta scoperta e non può tirare coi punti facoltativi. Nei casi in cui il minimo del tavolo non è raggiunto, il colpo viene annullato e nessun reclamo è ammesso. Il

puntatore che a carte voltate abbia 5, è in facoltà di tirare o restare ed il banchiere è tenuto perciò a non scoprire le proprie carte prima che la punta si sia pronunciata. Se il puntatore resta con 5, il banchiere avendo egli stesso 5, è tenuto a tirare.

Articolo 62

Le carte debbono essere messe nel paniere soltanto dall'impiegato. Qualora il banchiere, anche se giuoca alla regola, compiesse tale operazione prima che il punto sia stato stabilito, egli sarà dichiarato perdente salvo nei due seguenti casi: – che l'avversario abbia baccara. In tal caso il colpo sarà giudicato in parità. – il colpo sia il primo della smazzata: le carte saranno riprese dal paniere ed il punto ristabilito.

Articolo 63

Nel caso in cui il banchiere (anche se giuoca alla regola) nella distribuzione faccia cadere uno o tutte e due le carte della punta nel paniere, la distribuzione sarà ultimata regolarmente. La punta sarà considerata vincente con battuta di 9. Il banchiere farà parità qualora ottenga anch'egli 9 di battuta. Se l'incidente avviene mentre il giuoco non è stato ancora chiuso, si procede come nel caso di cui all'art. 61 (b).

Articolo 64

Se dopo la distribuzione, la punta chiede carta ed il banchiere (anche se giuoca alla regola), nel darla, la fa cadere nel paniere, alla punta si attribuisce il punto 9. Il banchiere avrà diritto di tirare se il suo punto è inferiore a 7.

Articolo 65

Se nel distribuire le carte il banchiere inverte l'ordine di emissione, attribuendo a se una o le due carte del puntatore, o viceversa, prima che le carte siano state viste, e purché ciò sia stato constatato dall'impiegato, se ne potrà rettificare la distribuzione. In tal caso i giocatori possono diminuire o ritirare o comunque variare le loro puntate, e la formula da applicarsi è «chi punta accetta». In caso di contestazione, il colpo resta annullato. Nessuna contestazione può invece essere sollevata a colpo consumato anche se una o più persone presenti al tavolo affermino concordemente che la distribuzione delle carte sia avvenuta in modo irregolare. Se il minimo del tavolo non è raggiunto, il colpo sarà annullato.

Articolo 66

Al puntatore, al quale il banchiere abbia distribuito un numero di carte superiore alle due regolamentari, verrà assegnato il punto maggiore formato da due carte scelte fra quelle attribuitegli, ed il gioco si svolge normalmente, con conseguente eventuale diritto di battuta. Il punto del banchiere sarà considerato baccara con eventuale diritto di tiraggio.

Articolo 67

Se il banchiere si attribuisce un numero di carte superiore alle due regolamentari, il suo punto, qualunque sia, si considererà, baccara. Egli tuttavia conserva il diritto di tirare ove l'avversario non «abbatta».

Articolo 68

Quando non vi è possibilità alcuna di ricostruire esattamente il colpo ed il banchiere, che ha commesso i due errori sopraccitati, giuoca alla regola, il colpo stesso sarà annullato.

Articolo 69

Se il banchiere nel tiraggio dà alla punta una carta non chiesta, essa gli sarà attribuita indipendentemente da quella che già siede. Se dopo aver dato una carta non richiesta ne prende un'altra ancora, si terrà tutte e 4 le carte e gli si calcherà il minor punto con 3 carte. Se il banchiere giuoca alla regola il colpo viene ristabilito. La carta, o le carte, resteranno valide per il colpo successivo se non sono state viste ed annullate se viste.

Articolo 70

Il banchiere, nel dare la carta richiestagli dal puntatore, deve scoprirla. Nell'eventualità in cui la desse, invece, coperta, confondendola con le altre carte del puntatore, questi potrà rifiutare di mostrargliela. Qualora ne desse più di una in modo confuso, si dà non potersi stabilire con esattezza l'ordine di emissione, si attribuirà al puntatore la più favorevole. La carta restante verrà attribuita al banchiere qualunque sia il suo punto. Se le carte restanti fossero più di una, al banchiere sarà assegnata quella più sfavorevole. Le puntate non potranno subire

modifiche. Se l'errore è commesso da chi giuoca alla regola, il colpo sarà annullato.

Articolo 71

Il banchiere che dichiara di accettare qualunque puntata con la formula «Tout va» e tenuto a dare il colpo, pena la perdita del posto che resterà libero alla mano. L'impiegato, a giuoco chiuso, annuncerà la cifra puntata, esigendo dal banchiere la relativa copertura. Il banchiere che dichiara tout-va non è obbligato per il colpo successivo; qualora però, lo dichiarasse per due colpi consecutivi, egli dovrà continuare a «tout-va» per tutta la durata della mano. In ogni caso l'ammontare del banco successivo sarà, sempre costituito dal doppio della somma precedentemente vinta, dedotta la tassa.

Articolo 72

Il banchiere che dichiara «vedo le puntate» ha la facoltà, vista l'entità delle somme giocate, di rifiutare il colpo. In questo caso l'Ispettore può, a suo insindacabile giudizio: a) disporre che il banco venga messo all'asta (partendo dal minimo del tavolo) senza che ciò implichi la perdita del posto per il banchiere il quale, peraltro, non potrà partecipare all'asta in oggetto né associarsi con chi se l'aggiudicata) stabilire che il banchiere debba fare la mano esponendo una cifra non inferiore al doppio del minimo fissato al tavolo e ciò pena la perdita del posto.

Articolo 73

Il banchiere, dopo che l'impiegato ha ripetuto la dichiarazione del puntatore, deve scoprire le proprie carte in modo che si possa leggere chiaramente il punto.

Articolo 74

Solo l'impiegato è tenuto a passare le carte al puntatore. Se ciò venisse fatto arbitrariamente dal banchiere egli sarà responsabile degli eventuali errori, nonché dei banchi a vuoto.

Articolo 75

Il banchiere che, avendo il punto di otto o nove, non abbatte, perde il diritto ed il vantaggio della battuta. Di conseguenza se nelle condizioni citate offre carta, farà parità o perderà qualora la punta con la terza carta totalizzi otto o nove.

Articolo 76

Se dopo aver dato o preso carta il banchiere annuncia un punto diverso da quello effettivo, l'impiegato rettificherà l'errore con la formula «le carte parlano». L'enunciazione da parte del banchiere di un punto qualsiasi, salvo baccara, gli toglie automaticamente il diritto di tirare.

Articolo 77

Il banchiere non può «dare il colpo» per altri, né cedere parte del suo banco. Gli è consentito di fare società con un solo giocatore, raddoppiando, e il banco di partenza dovrà essere costituito da almeno il doppio del minimo del tavolo.

Articolo 78

Il socio non deve dare consigli né influenzare il banchiere. Non può ritirarsi ma deve seguirne le sorti e subire i suoi eventuali errori o falsi «tiraggi» senza possibilità di reclamo.

Articolo 79

Il banchiere che ha un socio non può aumentare il banco senza il consenso del medesimo.

Articolo 80

Il banchiere può sempre accettare un socio che dovrà, peraltro, raddoppiare l'ammontare del banco.

Articolo 81

Se un giocatore chiede banco e ha visto anche una sola carta non può prendere un socio. L'impiegato deve tempestivamente impedirglielo.

Articolo 82

Non è consentita l'associazione se il numero dei giocatori seduti al tavolo è inferiore a sei. L'Ispettore, quando non vi fosse sufficiente giuoco al tavolo, ha facoltà di non consentire società e può sempre impedire che un

giocatore si associ in più mani.

Articolo 83

Non è vietato al socio di puntare, ma egli non potrà prendere le carte quando vi sono interessi di terzi. La richiesta del banco gli è tassativamente vietata quando anche una sola carta sia stata estratta dal sabot.

Articolo 84

Allorché il banchiere ha passato la mano, il suo socio può prendere a suo turno, il seguito all'altezza. Né l'uno né l'altro possono partecipare all'asta relativa al proprio banco. Riacquisteranno questo diritto allorché il nuovo banchiere passerà a sua volta.

Articolo 85

Sia il socio che il banchiere potranno associarsi col giocatore che ha preso il loro seguito. Il banchiere dovrà però raddoppiare.

Articolo 86

Chi si aggiudica un incanto può accettare un socio purché non vi siano stati accordi preventivi. Se si raddoppia l'importo del banco egli potrà accettare come socio il banchiere uscente.

Articolo 87

Il banchiere dopo uno o più colpi vincenti, ha il diritto di passare la mano originando un seguito. Tutti possono acquistarlo a turno e il banchiere uscente diventa l'ultimo per la richiesta di banco.

Articolo 88

Quando il banchiere passa la mano, l'impiegato l'offrirà ripetendone l'importo, presentando la paletta o il distributore a tutti i giocatori seduti. Se il banchiere è al tavolo, l'impiegato, per offrire il seguito, partirà, con la paletta dal primo seduto alla destra del banchiere stesso. Se il banchiere è in piedi l'offerta partirà dal posto alla destra del banchiere di mano iniziale.

Articolo 89

Chi desidera prendere il seguito, dovrà fermare la paletta o il distributore dicendo «preso» o «visto». Se un giocatore seduto desidera prendere il seguito, dopo di averne trascurata l'offerta deve attendere che l'offerta stessa sia fatta a tutti gli altri giocatori seduti e se, a giro ultimato, nessuno l'avrà richiesta, il seguito potrà essergli attribuito con precedenza sui giocatori in piedi.

Articolo 90

Il giocatore che ha preso il banco ha diritto di fare quello successivo richiedendolo con la parola «suivi» prima che l'impiegato attribuisca le carte ad altro giocatore. La richiesta di banco suivi espressa quando le carte siano già state toccate da altro puntatore al quale erano state regolarmente passate dall'impiegato, potrà essere accolta soltanto nel caso in cui chi ha toccato le carte, senza, però, averle viste, consentirà a cederle. Il diritto della richiesta di banco suivi compete anche nel caso in cui il giocatore fosse stato in precedenza il solo a puntare.

Articolo 91

Se l'impiegato, trattandosi di un banco suivi, dà per errore le carte ad altro giocatore, queste stesse possono essere ritirate anche se toccate, purché il punto non sia stato visto. In tal caso il giocatore che aveva diritto al banco non potrà protestare essendo tenuto a controllare da sé il proprio giuoco.

Articolo 92

Il giocatore che chiede banco «suivi» e constata che il banchiere ha fatto un'aggiunta, e in diritto di: a) giocare solamente il doppio della somma precedentemente perduta, b) giocare l'intero ammontare del nuovo banco. Nel primo caso l'aggiunta potrà essere coperta dal tavolo, ma le carte saranno date sempre al giocatore che ha diritto al «suivi» anche se la sua puntata risultasse inferiore ad altra; il giuoco sarà svolto alla regola da parte della punta (punto 5 facoltativo).

Articolo 93

A giuoco chiuso e copertura del banco non completa, il banchiere ha la facoltà di accettare la richiesta di banco

solo o suivi.

Articolo 94

Il puntatore che, perso il banco, rinuncia a chiedere il banco «suivi», può ancora valersi di tale diritto dopo ogni colpo a parità e prima di un colpo vinto dal banchiere.

Articolo 95

Non è ammessa società preventiva per l'acquisto di un seguito all'altezza o all'incanto. L'acquirente del seguito può accettare l'offerta di compartecipazione fatta spontaneamente da altro giocatore (escluso il banchiere precedente) ma ciò soltanto a seguito acquistato. Se contravvengono al disposto di cui sopra ed agiscono di intesa, i due giocatori possono essere privati del diritto di acquisto.

Articolo 96

Se nessun giocatore seduto ha acquistato un seguito, esso potrà essere preso da un altro giocatore in piedi. Avrà la precedenza chi ha parlato per primo non appena l'impiegato abbia ultimato il giro al tavolo. L'impiegato non terrà conto delle richieste fatte prima. In caso di richiesta contemporanea il seguito verrà assegnato per la mano, rispettando la regola del creneau.

Articolo 97

Se il seguito della mano non è stato preso da giocatori seduti o in piedi, il banchiere che l'aveva passato può riprenderlo all'altezza.

Articolo 98

Il giocatore che, dopo aver dato il colpo, passa una mano comprata all'altezza o all'incanto, conserva i diritti del suo posto solo per la domanda di banco. Riacquisterà gli altri diritti dopo che il suo immediato successore, a sua volta, sarà passato.

Articolo 99

Una mano passata che non trova acquirente all'altezza o all'incanto spetta obbligatoriamente al giocatore seduto alla destra del banchiere di mano iniziale che può «partire» dal minimo del tavolo. Il rifiuto comporta la perdita del posto.

Articolo 100

Il giocatore che chiede banco «suivi» ha la facoltà di accettare la puntata doppia del giocatore che precedentemente aveva perso con lui e così per tutti i banchi successivi.

Articolo 101

I seguiti non presi all'altezza sono messi all'incanto. Ad eccezione del banchiere uscente o del suo socio, tutti possono parteciparvi. L'incanto sarà aggiudicato al maggior offerente senza nessuna precedenza tra richiedenti seduti e in piedi. In caso di contemporaneità, a parità di offerta, la precedenza spetta al giocatore seduto. Per i giocatori, sia in piedi che seduti, spetta per la mano.

Articolo 102

Il banco messo all'incanto partirà dal minimo del tavolo. Gli scatti saranno di importo multiplo del minimo stesso e senza limite.

Articolo 103

Se la mano viene di nuovo passata, il banchiere precedente ed il suo socio riacquistano i propri diritti. Il banchiere che passa una mano, e che non può per tale circostanza partecipare all'incanto, può associarsi con chi se lo aggiudica raddoppiando la cifra esposta.

Articolo 104

Non sono consentite società preventive per l'acquisto di un incanto.

Articolo 105

Chi ha preso una mano all'altezza o all'incanto può passarla, dopo il primo colpo, se ha fatto parità. Egli perde tutti i diritti tranne quello delle richieste di banco: li acquisterà quando il nuovo banchiere avrà, a sua volta,

passata la mano. Nel caso in cui la mano acquistata venisse passata dopo parità al primo colpo, l'ammontare del seguito dovrà essere uguale a quello aggiudicato al banchiere rinunciario. Il banchiere precedente riacquista i suoi diritti.

Articolo 106

Il giocatore che ha preso un seguito all'altezza e all'incanto, deve dare il colpo: se rifiuta dovrà lasciare il posto: il predetto giocatore potrà eccezionalmente abbandonare la mano, qualora le puntate non raggiungano almeno il doppio del minimo di partenza del tavolo. In questo caso il colpo sarà considerato come non avvenuto e l'impiegato ripartirà con la paletta per offrire il seguito principiando dalla destra del giocatore rinunciario.

Articolo 107

Al tavolo possono prendere parte al gioco anche giocatori inesperti. Essi saranno invitati a giocare alla regola e se accettano, verranno guidati dall'impiegato.

Articolo 108

E' obbligo dell'impiegato di portare a conoscenza degli altri giocatori quali sono coloro che al tavolo giocano alla regola, avvertendo quando cessano di farlo.

Articolo 109

Nessuno può consigliare il giocatore. Solo l'impiegato ha questa facoltà ed in tale caso il giocatore richiedente è tenuto a seguire il consiglio avuto. Un giocatore che non ha dichiarato di giocare alla regola può sempre chiedere consiglio all'impiegato, il quale lo farà giocare, per quel colpo, alla regola stessa e lo farà. restare alla «punta» avendo 5.

Articolo 110

Se chi ha chiesto consiglio all'impiegato non vi si attiene, il colpo viene ristabilito. Se il banchiere prende una carta dopo il consiglio contrario dell'impiegato, questa sarà annullata o gli sarà attribuita a seconda che la carta stessa risulterà rispettivamente favorevole o sfavorevole al banchiere.

Articolo 111

Gli errori commessi da chi giuoca alla regola, puntatore o banchiere, sono rettificati applicando il giuoco alla regola per entrambi, (esclusi i casi previsti agli art. 62 e 64). Se non è possibile la rettifica, il colpo si annulla. Le carte staccate e viste conservano valore solo per il colpo che si sta svolgendo. Se non viste serviranno per il colpo successivo.

Articolo 112

Ai giocatori che appaiono inesperti o che comunque abbiano in precedenza commesso errori, non verranno assegnate le carte anche se giocando con interessi di terzi, avessero la puntata superiore. Potranno avere le carte unicamente nel caso in cui siano soli a puntare o chiedano banco.

Articolo 113

Il giocatore - banchiere o puntatore - che non ha dichiarato di giocare alla regola, può comportarsi a suo piacimento, salvo che restare con il punto baccara. Resta inteso, però, che il puntatore che prende le carte quando vi siano interessi di terzi, deve attenersi alla regola, eccezion fatta per il punto 5 con il quale ha facoltà di restare o di chiedere carta. L'espressione «giocare alla regola» che spesso ricorre nel presente Regolamento, vuol indicare che:

1) la punta avendo:

0-1-2-3-4 chiederà carta

5-6-7 resterà 8-9 dovrà subito annunciare il proprio punto voltando le carte poiché questi punti costituiscono il cosiddetto diritto di «battuta».

2) il banchiere avendo:

0-1-2-3-4-5 chiederà carta

6-7 resterà

8-9 «abbatterà» qualora la punta non chieda carta.

3) il banchiere

(che «non abbia» 8-9 di battuta) dovrà attenersi, per il «tiraggio», a quanto prescritto nella Tavola della Regola (vedasi pagina seguente).

IL BANCHIERE		D A N D O										NO
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Avendo	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	V	T
	4	R	R	T	T	T	T	T	T	R	R	T
	5	R	R	R	R	V	T	T	T	R	R	T
	6	R	R	R	R	R	R	T	T	R	R	R
	7	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
	8	ABBATTE										
9	ABBATTE											

Legenda: R – Resta T – Tira V – a Volontà

Articolo 114

Sono considerati giocatori in piedi coloro che non hanno un posto numerato al tavolo e che prendono parte al giuoco. Le loro puntate hanno gli stessi diritti di quelle fatte dai giocatori seduti: sono riscosse o pagate per la mano, ad eccezione di quelle situate tra il posto occupato dal titolare della mano iniziale e quello immediatamente a destra (creneau) che verranno pagate o riscosse per ultime. Per tale ragione è vietato al giocatore in piedi di spostarsi per seguire la mano o per piazzare irregolarmente le proprie puntate. L'impiegato pagherà per ultime e riscuoterà per prime le puntate di quei giocatori in piedi che non rispettassero la norma suddetta. In deroga al disposto del 1° comma sono considerati giocatori in piedi anche coloro che, pur avendo un posto a sedere, partecipano al giuoco del proprio tavolo nelle condizioni di giocatori in piedi.

Articolo 115

Il puntatore in piedi avrà diritto alle carte quando:

- chieda il banco solo o col tavolo,
- sia solo a puntare pur senza fare il banco,
- non vi siano puntate appartenenti ad un giocatore seduto e la sua puntata sia la maggiore,
- la puntata o le puntate al tavolo appartengono ai giocatori seduti inesperti o che giocano alla regola. Avrà pure diritto alle carte nei casi del «tout va» e di «si vedono le puntate» qualora chiedesse di giocare una cifra equivalente all'importo di tutte le puntate esistenti sul tavolo.

Articolo 116

Il giocatore in piedi che prende le carte deve, appena visto il punto, deporle sul tavolo bene in mostra e non dovrà più toccarle fino a quando non le debba voltare. Non può altresì allontanarsi dal tavolo con le carte in mano o comunque fare atto tendente ad occultarle.

Articolo 117

Se un giocatore prende le carte di sua iniziativa queste gli saranno ritirate anche se viste e attribuite al giocatore che avendone diritto le richiama. Essendo vietato a chiunque di prendere le carte di propria iniziativa, chi commette tale infrazione potrà anche, in caso di discussione, essere obbligato a fare il banco.

Articolo 118

Gli eventuali falsi tiraggi o errori commessi dal puntatore solo, che non giuochi alla regola, non verranno rettificati.

Articolo 119

Qualora il puntatore «solo» annunci un punto errato, l'impiegato lo rettificherà con la formula «le carte parlano».

Articolo 120

Il puntatore «solo» che rinuncia per errore o volontariamente al diritto di battuta, perderà, il colpo se, pur avendo 9, il banchiere abbatte di 8 o 9.

Articolo 121

Ove il puntatore solo chieda carta e dichiari successiva mente di non volerla o di volerla, il banchiere, nel caso in cui avesse già voltato le proprie carte, ha la facoltà di dargliela o no (tranne quando la punta abbia baccara) ma deve sempre pronunciarsi prima di tirare la carta. Se, invece, le carte non sono state ancora voltate, sarà tenuta valida l'ultima dichiarazione del puntatore.

Articolo 122

E vietato al puntatore, che ha le carte, sia solo che con interessi di terzi, di scoprirne anche una sola.

Articolo 123

Poiché le carte debbono essere messe nel paniere esclusivamente dall'impiegato, se il puntatore compie egli stesso casualmente, o volontariamente, l'operazione prima che il colpo sia chiaramente stabilito, sarà considerato perdente. Si fa eccezione trattandosi del primo colpo della smazzata o se la parte avversaria ha baccara: nel primo di questi casi le carte saranno riprese dal paniere per ogni contestazione, nel secondo il colpo sarà definito in parità.

Articolo 124

La carta che il puntatore chiede ed ottiene al tiraggio deve rimanere scoperta perché il banchiere possa regolare, in base ad essa, il suo giuoco. Se il puntatore, essendo solo a giocare, la rivoltasse impedendo al banchiere di vederla, egli sarà obbligato a scoprire le sue tre carte ed il banchiere potrà regolarsi a suo piacimento qualora abbia un punto compreso fra il 3 ed il 6. Ove, invece, vi fossero interessi di terzi, l'ispettore potrà annullare il colpo con l'eventuale allontanamento dal tavolo del responsabile.

Articolo 125

Il puntatore, a colpo ultimato, deve annunciare chiara- mente il proprio punto scoprendo e distendendo le carte sul tappeto.

Articolo 126

I falsi tiraggi sono assolutamente vietati per il puntato- re che gioca con terzi. Non può rimanere col punto inferiore a 5, né può tirare col punto superiore al 5. Con il punto di 5 può comportarsi a volontà e nessuno può sollevare eccezioni al riguardo: ogni falso tiraggio sarà sempre ristabilito seguendo la procedura di cui all'art. 127. Le carte staccate per errore sono valide per il colpo successivo se non viste: annullate se viste.

Articolo 127

Il puntatore che giuoca con terzi non deve annunciare il proprio punto ne voltare le carte prima che si siano effettua- ti i tiraggi. Ove commettesse una di queste irregolarità, il banchiere sarà tenuto a giocare alla regola, restando nei punti facoltativi. Nel caso di carte scoperte la punta resterà con 5, ed il banchiere anche se ha 5, tirerà.

Articolo 128

Se il puntatore con terzi, sbagliando la lettura del punto, scopre le carte e le rialza nel tentativo di riparare all'errore, l'impiegato gliel'è farà, riscoprire. Il giuoco si svolgerà, alla regola anche da parte del banchiere. La punta con 5 resterà, ed il banchiere che pure avesse 5 tirerà, restando invece nel caso di punto facoltativo.

Articolo 129

Se il puntatore che giuoca con terzi chiede carta o resta e, riprendendosi dichiaro successivamente di volerla o di non volerla, sarà ritenuta valida l'ultima dichiarazione se il banchiere non ha ancora voltato le proprie carte. Se viceversa il banchiere ha scoperto le proprie carte, il colpo si svolgerà secondo la regola ed il banchiere non potrà tirare in caso di punto a volontà. Il puntatore, avendo 5, dovrà restare.

Articolo 130

Il puntatore solo o con terzi, dopo aver preso o rifiutato carta, deve sempre aspettare che il banchiere si sia pronunciato prima di annunciare il proprio punto o comunque di scoprire le carte. In questo caso gli errori commessi dal puntatore conferiscono al banchiere il diritto di regolarsi a piacimento. Il puntatore che commette questa irregolarità non è pecuniariamente responsabile; verrà, però, privato del diritto di prendere le carte quando vi siano interessi di terzi.

Articolo 131

Se per colpa dell'impiegato una o più carte cadono nel paniere prima che il punto sia stato chiaramente stabilito, il colpo sarà annullato a meno che ciò non avvenga al primo colpo della smazzata. Qualora il puntatore giocando con interessi di terzi, metta le carte nel paniere prima che il punto sia stato stabilito con esattezza, il colpo sarà, annullato ed il responsabile dell'infrazione potrà anche essere allontanato dalla Sala.

Articolo 132

Nel caso che l'impiegato, passando le carte, scopra quelle del puntatore, il giuoco è considerato chiuso all'atto dell'errore. Nessuno può modificare le proprie puntate e se già chiesto, il banco verrà assegnato. Il giuoco si svolge alla regola; nei punti facoltativi il banchiere resterà. La punta dovrà rimanere con 5 ed il banchiere, avendo pure 5, dovrà tirare. Se non vi fossero puntate al tavolo ed il banco non fosse stato chiesto, il colpo sarà annullato.

Articolo 133

Se in qualsiasi fase del giuoco e comunque prima che il banchiere si sia pronunciato, l'impiegato scopre o provoca lo scoprimento delle carte della punta, il colpo sarà svolto alla regola ed il banchiere resterà nel caso di punto facoltativo.

Articolo 134

Se l'impiegato, nel passare le carte, le confonde in modo da non poter incontestabilmente ristabilire il colpo, questo verrà annullato.

Articolo 135

Ove l'impiegato attribuisca erroneamente la mano ad un giocatore prima del suo turno regolare ed il colpo non sia iniziato, il distributore ritornerà, al legittimo titolare della mano; ciò anche in caso di parità al primo colpo. In caso contrario la mano continua senza possibilità di reclamo.

Articolo 136

In caso di giuoco svolto con la concorrenza del tavolo, se l'impiegato per errore passa le carte ad un giocatore che non abbia la puntata superiore e se il punto non è stato visto, le carte potranno ritornare a chi di diritto. Se le carte sono state viste, il giuoco sarà svolto alla regola e nessuno avrà il diritto di modificare le proprie puntate e gli annunci regolarmente accettati. Se l'impiegato non attribuisce le carte a chi di diritto nel caso di richiesta di banco solo o di banco col tavolo, la giocata di costui si riterrà nulla qualora l'ammontare non sia stato regolarmente puntato sul tavolo.

Articolo 137

Quando l'impiegato alla richiesta di carta ripeta «no», nonostante la punta abbia detto «si», il colpo viene ristabilito e giocato secondo la regola. Uguale procedura si applicherà nel caso inverso. Nel caso in cui l'impiegato annunziasse «carta» mentre la punta ha detto «no» e il banchiere avesse già staccata una carta, questa verrà attribuita al banchiere stesso se il suo punto è inferiore a 6. Se le carte sono due, la prima gli è attribuita e la seconda annullata. Se egli ha 6 o 7 e le carte staccate sono una o due, esse saranno annullate. Se il puntatore ha il punto 5 può rettificare l'eventuale errore dell'impiegato purché ciò avvenga prima che il banchiere scopra le sue carte. In caso contrario è valida la prima dichiarazione dell'impiegato.

DISPOSIZIONI GENERALI

Ogni errore commesso dal banchiere, dal puntatore o dall'impiegato, che non sia stato contemplato nel presente Regolamento e che sia causa di contestazione, sarà regolato con decisione inappellabile, dell'Ispettore. La Direzione si riserva il diritto di apportare al presente Regolamento tutte quelle aggiunte o varianti che l'esperienza avrà dimostrato essere utili e necessarie.