



ORIGINALE

Deliberazione C.P. N. 116

**VERBALE DI DELIBERAZIONE**  
**DEL COMMISSARIO STRAORDINARIO**

Oggi ventotto maggio duemilaquattro il sottoscritto Commissario Straordinario dott. Umberto LUCCHESI, assistito dal Segretario Comunale dott. Vito ANDRESINI;

Esaminato il qui precisato

**OGGETTO :**

**APPROVAZIONE REGOLAMENTO DI GIOCO PUNTO BANCO**

Ha adottato la seguente

**DELIBERAZIONE**



## REGOLAMENTO PUNTO BANCO

### ARTICOLO 1

Il PUNTO BANCO si gioca con sei mazzi da 52 carte di un solo colore il cui dorso può essere di tinta unita o a disegni.

### ARTICOLO 2

Si possono giocare tre combinazioni:

PUNTO, rappresentato dalle caselle numerate, vince con la mano del giocatore alla punta. BANCO è la combinazione opposta che vince quando perde PUNTO.

EGALITE' è una combinazione a parte che vince quando si verificano colpi di parità.

### ARTICOLO 3

È sufficiente un giocatore per iniziare la partita.

### ARTICOLO 4

All'inizio della partita le carte vengono fornite dall'Ispettore di servizio. L'impiegato le spacchetta e le distende sul tavolo, mazzo per mazzo con la figura visibile, nell'ordine stabilito dal fabbricante, onde permettere ogni verifica. Effettuate tali operazioni le carte vengono nuovamente disposte dall'impiegato nello stesso modo, ma con la figura rivolta verso il tappeto, e mescolate ad insalata.

### ARTICOLO 5

Le carte, sono quindi raccolte in piccoli quantitativi e riunite in un solo mazzo (sixain), possibilmente alla presenza di almeno un giocatore.

### ARTICOLO 6

Prima di iniziare la partita l'impiegato farà tagliare il mazzo rivolgendosi al primo giocatore seduto alla sua sinistra. Se il giocatore interpellato si rifiuta di tagliare, l'invito sarà rivolto al cliente seduto immediatamente dopo e così via. Nel caso che tutti i giocatori si rifiutino, taglierà l'Ispettore.

### ARTICOLO 7

Effettuato il taglio ed inserita una mascherina prima delle ultime sette carte, in modo che questa possa poi indicare l'ultimo colpo, l'impiegato collocherà tutto il mazzo nell'apposito distributore o "sabet".



## ARTICOLO 8

L'Ispettore, in qualunque momento della taglia, può aumentare o diminuire il minimo e il massimo di puntata, sentita la Direzione Giochi, che ha la facoltà di sospendere la partita senza dare alcun preavviso o motivazione.

## ARTICOLO 9

L'impiegato dirige la partita e preleva la cagnotte pari al 5% dall'ammontare delle vincite a Banco. La facoltà di chiudere il gioco con la frase "rien ne va plus" spetta all'impiegato. L'Ispettore può intervenire e, se lo ritiene opportuno, riaprire il gioco.

## ARTICOLO 10

Tutti i giocatori sono liberi di giocare sia PUNTO che BANCO. L'impiegato estrarrà dal sabot, una dopo l'altra, quattro carte coperte, delle quali la prima e la terza a destra, per PUNTO, la seconda e la quarta a sinistra, per BANCO. Il puntatore, avente diritto alle carte parlerà per primo, a carte coperte, per chiedere o per rifiutare carta. Allorché l'impiegato avrà ripetuto la dichiarazione della punta, scoprirà le proprie carte distendendole in modo visibile. (Le carte del banchiere vengono girate sempre dall'impiegato).

Quindi dopo le eventuali operazioni di tiraggio, nel corso delle quali le carte date o prese dovranno essere scoperte, l'impiegato dichiarerà il punto prima del puntatore.

Le carte hanno valore facciate. Le figure ed i dieci valgono zero. Bisogna sommare il valore delle carte e sottrarre 10 ogni qualvolta è possibile.

## ARTICOLO 11

Il punto di 8 e 9, formato dalle prime due carte, conferisce, sia al puntatore che al banchiere, il diritto di 'battuta', precludendo all'avversario la possibilità di prendere carta.

## ARTICOLO 12

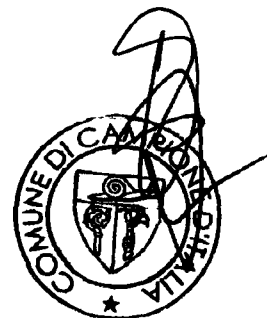
La dichiarazione del puntatore è valida, ad ogni effetto, soltanto se fatta verbalmente con le parole "carta" o "no", mentre per la battuta sono prescritti l'annuncio di 8 e 9 e l'esibizione delle carte. La consuetudine invalsa di staccare o incrociare le carte non è sufficiente a precisare il gioco. L'impiegato perciò, a scanso di inconveniente, dovrà scoprire le sue carte soltanto dopo che avrà ripetuto la dichiarazione del puntatore.

## ARTICOLO 13

Le puntate dovranno essere assolutamente individuali e sempre rappresentate da gettoni della casa o banconote in franchi svizzeri.

## ARTICOLO 14

L'impiegato ha l'obbligo di sostituire i biglietti di banca con gettoni.



## ARTICOLO 15

I giocatori che desiderano occupare un posto al tavolo dovranno rivolgersi all'Ispettore, il quale, in mancanza di posti disponibili, annoterà le prenotazioni.

## ARTICOLO 16

Le carte vanno alla punta più alta, anche se in piedi.. Chi gioca su più tavoli ha diritto alle carte, su un solo tavolo, dove è presente e a parità di puntata si passano al giocatore seduto. In assenza dell'avente diritto alla 2ª puntata più alta

## ARTICOLO 17

E' vietato sedersi ad un posto lasciato momentaneamente libero. Il giocatore che si assenta dal tavolo senza aver segnato il posto perde il diritto allo stesso. ( vedi art. 16)

## ARTICOLO 18

Nessun reclamo sarà ammesso a colpo esaurito anche se una o più persone presenti al tavolo, affermano concordemente che l'attribuzione dei punti sia avvenuta in modo irregolare. Il colpo s'intende esaurito quando le carte sono state immesse nello scarto e le puntate riscosse. Nel caso in cui sorga una contestazione, l'ispettore potrà risolverla solo se è in grado di ricostruire il colpo.

## ARTICOLO 19

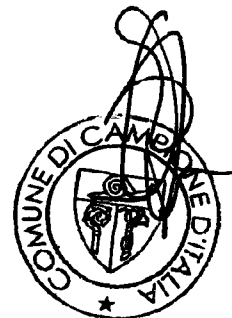
Non è consentito indugiare eccessivamente nel dichiarare il proprio gioco. L'impiegato dovrà rifiutare le carte a chi, avvertito, persista in tale comportamento.

## ARTICOLO 20

La carta che cade a terra durante lo svolgimento della partita dovrà, possibilmente, essere raccolta da un dipendente, conservando il suo valore per il colpo in atto.

## ARTICOLO 21

Se nel distributore si scorge che la prima carta è voltata (per la punta), essa sarà annullata.



## ARTICOLO 22

Le carte sgualcite o macchiate debbono essere sostituite anche durante la partita. L'Ispettore ha la facoltà di sostituire tutti i 6 mazzi (sixain), ma deve informarne la Direzione Giochi.

## ARTICOLO 23

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

## ARTICOLO 24

Allorché esce dal sabot la "mascherina" l'impiegato annuncia l'ultimo colpo della smazzata. Se l'ultimo colpo inizia con la mascherina l'impiegato dichiara: ultimo colpo della taglia, minimo sette carte o nullo.

In questo secondo caso prima di pagare o di riscuotere egli deve controllare che le carte non siano meno di sette. Se il computo risulta inferiore si annulla il colpo senza possibilità di reclamo

## ARTICOLO 25

Le puntate e le vincite non ritirate saranno trattate conformemente alle disposizioni della Direzione.

## ARTICOLO 26

Se l'impiegato, nel distribuire le carte, scopre quelle della punta, il colpo è valido in quanto l'uso della regola è, comunque, obbligatorio.

## ARTICOLO 27

Se, nel distribuire le carte, l'impiegato inverte l'ordine di emissione attribuendo a sé una o due carte del puntatore, o viceversa, se ne potrà rettificare la distribuzione a condizione che le carte non siano state viste e che l'impiegato abbia constatato il fatto. In tale caso i giocatori possono ritirare le loro puntate e la formula da applicarsi è: "chi punta accetta". In caso di contestazione il colpo resta annullato.

## ARTICOLO 28

Se l'impiegato, nel distribuire le carte alla punta e al banco, attribuisce un numero di carte maggiore delle due regolamentari il colpo verrà annullato quando non vi è alcuna possibilità di ricostruire esattamente il colpo.

## ARTICOLO 29

Se il banchiere nel tiraggio dà alla punta una carta non richiesta il colpo viene ristabilito. La carta verrà attribuita al banco secondo la regola o annullata



### ARTICOLO 30

L'impiegato, nel dare la carta richiestagli dal puntatore, deve scoprirla. Qualora ne desse più di una in modo così confuso da non consentire di ristabilirne l'esatto ordine di emissione, il colpo sarà annullato.

### ARTICOLO 31

Dopo che l'impiegato ha ripetuto la dichiarazione del puntatore, dovrà subito scoprire le proprie carte in modo che si possa chiaramente leggere il punto del Banco.

### ARTICOLO 32

Solo l'impiegato può passare le carte al puntatore.

### ARTICOLO 33

Se, dopo aver dato o preso carta, l'impiegato annuncia un punto diverso da quello effettivo, rettificherà l'errore con la formula " le carte parlano" .

### ARTICOLO 34

Gli errori commessi dal puntatore o dall'impiegato sono rettificati applicando la *regola*. Se la rettifica non é possibile il colpo si annulla. Le carte staccate e viste conservano solo il valore per il colpo in questione. Se non sono viste possono servire per quello successivo

### ARTICOLO 35

Ai giocatori che appaiono inesperti o che, comunque, abbiano in precedenza commesso errori, non verranno assegnate le carte anche nel caso siano i soli a puntare. L'impiegato giocherà per loro alla *regola*. Qualora non vi siano scommesse alla punta sarà l'impiegato a svolgere il gioco.

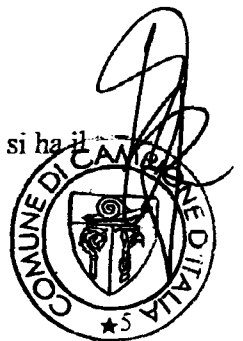
### ARTICOLO 36

Il puntatore che prende le carte deve attenersi alla *regola*. L'espressione giocare alla *regola* che spesso ricorre nelle varie fasi della partita, vuole indicare che:

la punta avendo  
0-1-2-3-4-5 TIRA  
6-7 RESTA  
8-9 ABBATTE

- la punta avendo:

8-9 dovrà subito annunciare il proprio punto voltando le carte poiché con questi punti si ha il diritto di battuta.



- il banchiere avendo:

8-9 esercita a sua volta il diritto di battuta;

0-1-2 prende sempre carta

7 resta;

3-4-5-6 segue la tabella della *regola*

### Tabella della regola

#### IL BANCHIERE

DANDO		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NO
A	3	T	T	T	T	T	T	T	T	R	T	T
V	4	R	R	T	T	T	T	T	T	R	R	T
E	5	R	R	R	R	T	T	T	T	R	R	T
N	6	R	R	R	R	R	R	T	T	R	R	R
D												
O												

- se la punta non chiede carta:  
il banchiere con 8 e 9 esercita il diritto di battuta  
avendo 0-1-2-3-4-5 tira  
avendo 6-7 resta

L'impiegato nello svolgimento del gioco non avrà nessuna responsabilità sui 'tiraggi' non essendoci colpi a volontà né per la punta né per il banco.

### ARTICOLO 37

I giocatori in piedi che prendono parte al gioco hanno gli stessi diritti di quelli cui è stato assegnato un posto al tavolo.

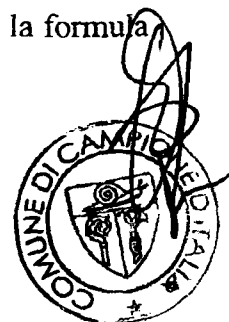
### ARTICOLO 38

Se un giocatore prende le carte di sua iniziativa, le stesse gli saranno ritirate anche se viste e attribuite al giocatore che avendone diritto le abbia richieste.

### ARTICOLO 39

Qualora il puntatore annunci un punto errato, l'impiegato lo rettificcherà con la formula "le carte parlano".

### ARTICOLO 40



Se il puntatore chiede carta e immediatamente rettifica la sua dichiarazione, l'impiegato controllerà le carte disponendo il tiraggio secondo la *regola*.

#### ARTICOLO 41

La carta che il puntatore chiede ed ottiene al tiraggio deve rimanere scoperta.

#### ARTICOLO 42

I falsi tiraggi sono assolutamente vietati. Il puntatore con 0-1-2-3-4-5 deve sempre tirare. Ogni falso tiraggio sarà sempre ristabilito seguendo la *regola*. Le carte staccate per errore sono valide se non viste, per il colpo successivo; annullate se viste.

#### ARTICOLO 43

Nel caso che l'impiegato per errore scopra le carte del puntatore o del banco, nessuno può modificare le proprie puntate ed il colpo è valido.

#### ARTICOLO 44

Se l'impiegato, per errore, passa le carte ad un puntatore che non ne abbia diritto, le carte potranno tornare a chi di ragione se il gioco non è stato ancora dichiarato. In caso contrario il colpo si svolge regolarmente e nessuno avrà facoltà di modificare le proprie puntate.

#### ARTICOLO 45

Qualora l'impiegato alla richiesta di carta ripeta "no", nonostante la punta abbia detto "sì", il colpo viene ristabilito alla *regola*. Uguale procedura si applica nel caso inverso. Nell'eventualità che l'impiegato annunciasse 'carta' mentre la punta ha detto "no" ed avesse già staccato una carta questa verrà attribuita al banco se la *regola* lo prevede, verrà annullata se vista, altrimenti giocherà per il colpo successivo.

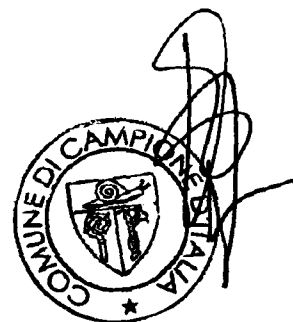
#### ARTICOLO 46

Pagamenti:

PUNTO: alla pari

BANCO: alla pari meno il 5% (cagnotte)

EGALITE' O EN CARTE: 8 a 1.





#### ARTICOLO 47

In qualsiasi momento la Direzione si riserva la possibilità di gestire il punto banco, con le stesse regole, facendo svolgere il gioco sia del banco che della punta, dall'impiegato, naturalmente a carte scoperte..

#### ARTICOLO 48

E' consentito un massimo di tre puntate (di giocatori diversi) sulle chances Punto e Banco.  
Nessun limite al numero delle puntate piazzate sulla chance Egalità

#### ARTICOLO 49

Nei casi non previsti dal presente regolamento vale la decisione inappellabile della Direzione Giochi.

