

COMUNE DI CAMPIONE D'ITALIA

REGOLAMENTO DI GIOCO DEL BLACK JACK

(al Casino' Municipale di Campione d'Italia)

Modificato ex deliberazione Commissario Straordinario n. 115 del 28.05.2004

BLACK JACK o 21

DESCRIZIONE E REGOLAMENTO DEL GIOCO

Capitolo 1

Descrizione del gioco

- Numero dei giocatori

Intorno al tavolo da gioco siedono ad massimo sette giocatori; altri in piedi possono partecipare alla partita.

I giocatori possono puntare su più caselle. Il gioco si svolge fra il banco (impiegato o dealer) ed il titolare di ogni posto a sedere che é il solo ad avere diritto a chiedere o rifiutare altre carte in riferimento alla sua casella.

- Valore della carte

Le carte hanno il seguente valore :

- 1) gli assi possono valere uno o undici, a scelta dei giocatori;
- 2) le figure valgono dieci;
- 3) tutte le altre carte contano secondo il loro valore facciale.

I mazzi normalmente usati sono minimo quattro di 52 carte ciascuno.

Le carte vengono mescolate dal “dealer” e fatte tagliare da un giocatore; viene quindi inserita, sempre dall’impiegato, una mascherina, posizionata a circa un quarto (posteriore) dell’intero mazzo. Prima di iniziare la distribuzione, l’impiegato inserisce le carte nel contenitore (sabot) e ne “brucia” (elimina) le prime cinque.

- Oggetto del gioco

I giocatori devono cercare di realizzare un punteggio superiore a quello del banco tentando di raggiungere o di avvicinarsi il più possibile al punto massimo che é il 21.

Se la somma del valore delle carte del giocatore supera il 21, egli “sballa”. Perde quindi la puntata che viene immediatamente incamerata.

In sintesi, quando si presenta il suo turno, il giocatore, nell’intento di migliorare il punto iniziale formato dalle prime due carte ricevute, ha la facoltà di chiedere una o più carte a sua discrezione.

- Modo di puntare

Prima della distribuzione delle carte, ogni giocatore deve piazzare, se decide di partecipare al gioco, la o le puntate in gettoni del Casino' (in conformità dei massimi e dei minimi segnalati ad ogni tavolo) nella o nelle caselle riservate a tale scopo sul tavolo da gioco.

- Distribuzione delle carte

Dopo aver concesso il tempo necessario per puntare, l'impiegato chiuderà il gioco dicendo "rien ne va plus" o "no more bets" ed inizierà a distribuire le carte, sempre scoperte, partendo dal primo giocatore seduto alla sua sinistra. Darà una prima carta a tutti ed una a se stesso; di seguito distribuirà una seconda carta soltanto ai giocatori.

- Il Gioco

Finita la distribuzione delle carte come sopra descritto, se la carta del banco é un asso, l'impiegato prima di proseguire ricorderà ai giocatori la possibilità che hanno di assicurarsi.

Il valore 21 ottenuto con le prime due carte é chiamato "BLACK JACK" e viene pagato immediatamente una volta e mezzo, salvo il caso in cui il banco abbia come carta un asso, un dieci o una figura e quindi la possibilità, quando prenderà la seconda carta, di pareggiare il colpo.

Prima che continui il gioco, il giocatore che ha "Black Jack" constatato che il banco espone un asso o una carta di valore dieci, può chiedere il pagamento alla pari (rinuncia al pagamento superiore ma evita di non essere pagato in caso di parità).

Quando il banco paga il "Black Jack" servito, ritira immediatamente le due carte corrispondenti.

Il giocatore che dopo la distribuzione delle prime due carte totalizzi un punto inferiore a 21 può non chiedere altre carte "restare" o chiederne altre "tirare".

- a) **Restare** : il giocatore decide di non chiedere altre carte se é soddisfatto del totale delle prime due o suppone, chiedendone una terza, di superare il punto 21. Per restare deve dichiarare all'impiegato "NO" o "NON VOGLIO CARTA".
- b) **Tirare** : il giocatore, se non é soddisfatto del suo punto iniziale, può tirare una o più carte chiedendo, quando é il suo turno, "Carta". L'impiegato estrae una carta alla volta e la pone vicino alle altre continuando a distribuire tante carte quante richieste dal giocatore, che

si fermerà quando sarà soddisfatto del punto o subirà il ritiro della puntata se il suo punto oltrepasserà 21.

Il gioco procede da sinistra a destra, rispetto all'impiegato, per ogni singola casella come sopra descritto.

- Il gioco del banco svolto dall'impiegato

Se tutti i giocatori hanno oltrepassato il 21, l'impiegato non svolge alcun gioco ma toglie, cioè elimina, la sua unica carta ed inizia una nuova mano.

Se uno o più giocatori sono rimasti in gioco o esistono puntate nel settore dell'assicurazione, l'impiegato deve svolgere il suo gioco dandosi un'altra carta.

Se totalizza 21 (Black Jack) ritira le puntate di tutti i giocatori che non hanno a loro volta 21 e paga il doppio le puntate che si riferiscono all'assicurazione.

Se totalizza sedici o un punto inferiore e, oltre alle puntate sull'assicurazione sono rimaste in gioco alcune caselle, l'impiegato deve prendere ancora una o più carte sino a raggiungere almeno il punto 17.

Se fra le carte del banco c'è un asso, l'impiegato deve calcolarlo inizialmente di valore undici nell'intento di raggiungere o superare il punto 17 con il minor numero di carte.

Successivamente anche per il banco l'asso potrà valere uno qualora il valore undici lo facesse contabilmente sballare (andare oltre il 21).

E' importante notare che l'impiegato non ha possibilità di scelta, fra tirare o restare, le sue decisioni sono predeterminate e conosciute da tutti.

Il banco deve rispettare la "Regola" : tirare se ha un punto uguale o inferiore a 16 e restare se ha un punto uguale o superiore a 17.

Dopo aver svolto il suo gioco, l'impiegato paga alla pari o ritira le puntate se il punto realizzato dai giocatori è rispettivamente superiore o inferiore al suo.

Se il giocatore ed il banco hanno totalizzato il medesimo punto "égalité" la puntata non è pagata né ritirata.

Se il banco supera il 21, l'impiegato deve pagare tutte le puntate rimaste in gioco.

- Assicurazione

Quando la prima carta dell'impiegato è un asso, i giocatori possono assicurarsi contro il Black Jack del banco.

L'impiegato dopo aver distribuito la seconda carta a tutti i giocatori e prima di iniziare le fasi del tiraggio, propone a tutti i partecipanti la

possibilità di assicurarsi. Il giocatore che si assicura depone nello spazio “Assicurazione”, di fronte alla sua giocata, una puntata non superiore alla metà di quella iniziale.

Dopo aver soddisfatto l’eventuale richiesta di ulteriori carte da parte di tutti i titolari di casella, l’impiegato svolge il suo gioco. Se prende un dieci o una figura realizza Black Jack, incamera tutte le puntate perdenti e paga il doppio le somme precedentemente poste sull’assicurazione. In caso contrario incamera le puntate sull’assicurazione e incassa o paga le altre puntate in riferimento al punto da lui successivamente realizzato.

N.B. Comunque si svolga il gioco, puntata originale e assicurazione sono giocate indipendenti fra loro.

- Possibilità di dividere e quindi raddoppiare una mano in caso di carte uguali (coppie) - “SPLITTING PAIR”.

Tutte le carte di ugual valore costituiscono una coppia (anche dieci e figure).

Il titolare della casella che ha ottenuto nella distribuzione delle prime due carte una coppia, ha la facoltà, se lo desidera, di considerare le due carte, ognuna come la prima di due mani diverse. Dopo aver aperto le carte e posto una puntata uguale alla prima, riceverà una seconda carta sulla prima della coppia e svolgerà tutto il gioco sino a punto acquisito prima di passare a completare il gioco sulla seconda carta della coppia iniziale.

Solo il titolare della casella può decidere come svolgere il gioco. In caso di raddoppio della puntata, coloro che hanno giocato sulla sua casella non devono obbligatoriamente raddoppiare ed in caso di divisione di coppie coloro che non aderiscono devono scegliere su quale carta desiderano proseguire il loro gioco, spostando la puntata in corrispondenza della carta scelta. In assenza del giocatore, la puntata, per convenzione, gioca in corrispondenza della prima carta.

Quando il giocatore decide di dividere due assi, dopo aver piazzato una seconda puntata, ha diritto a ricevere una sola carta per ogni asso che in questo caso vale undici.

Quando in seguito alla divisione di coppie di assi, dieci o figure viene raggiunto, con la seconda carta, il valore 21, tale combinazione non ha valore di Black Jack e quindi viene pagata alla pari. Perde se il banco realizza Black Jack.

- Raddoppio della puntata iniziale - “DOWN FOR DOUBLE”

Quando il giocatore con le prime due carte totalizza nove, dieci o undici ha la possibilità di raddoppiare la puntata iniziale; se fa questa scelta avrà diritto a ricevere una sola carta.

BLACK JACK o 21

DESCRIZIONE E REGOLAMENTO DEL GIOCO

Capitolo 2

R e g o l a m e n t o

Art. 1

La partita di Black Jack si gioca con minimo quattro mazzi di 52 carte, le quali devono essere spaccettate al tavolo, controllate con la figura verso l'alto e poi voltate.

Si inizierà a questo punto la mescolatura, tenendo conto che in tale operazione é bene che tutti pratichino una razionale uniformità d'esecuzione. Il sistema é detto "ad insalata" e per attuarlo l'impiegato userà il palmo delle mani compiendo, con le dita aperte, vari movimenti non eccessivamente rapidi ma ampi e coinvolgenti l'assieme delle carte.

Ciò fatto le raccoglierà (controllando che nessuna sia voltata) traendo dall'intera smazzata quattro parti, ciascuna divisa in due mazzetti, uno per mano, che verranno poi accostati e fatti velocemente compenetrare mediante un inserimento alternato impresso con le dita. Ne farà quindi un solo mazzo che verrà offerto ad un partecipante per il "taglio"; dopo di che l'impiegato, avendo prima opportunamente inserito una mascherina nell'assieme (tallone, parte posteriore del mazzo), immetterà il tutto nel contenitore (sabot o shoe). Prima di iniziare a distribuire le carte, ne eliminerà (brucerà) le prime cinque curando di non farne vedere il valore e infine, all'apparire della mascherina che indica la conclusione della smazzata, completerà la mano in corso per poi continuare il gioco mescolando ancora le carte sempre con le modalità sopra descritte le quali in ogni caso richiedono la presenza di almeno un giocatore.

Art. 2

I massimi ed i minimi sono segnalati ad ogni tavolo. I massimi si intendono per persona in ogni casella.

Per determinate particolari situazioni la Direzione Giochi, di concerto con la Direzione del Servizio Speciale di Controllo Comunale, può modificare

la puntata minima e massima di gioco rispettando il rapporto di uno a dieci tra minimo e massimo di gioco, e comunque fino ad un massimo di 5.000 Frs. per persona in ogni casella (comma aggiunto ex deliberazione Commissario Straordinario n. 115 del 28.05.2004 successivamente modificato con deliberazione Commissario Straordinario n. 133 del 11.06.2004)

Art. 3

Prima di iniziare la distribuzione delle carte, l'impiegato invita a puntare e quindi dice "rien ne va plus". A questo punto nessuno è autorizzato ad aumentare o diminuire le puntate piazzate, salvo nei casi previsti (raddoppio: quando si hanno i punti 9, 10 e 11; divisione di coppie; puntate riguardanti l'assicurazione).

Art. 4

L'impiegato distribuisce le carte (scoperte) cominciando dalla sua sinistra, una in corrispondenza di ogni casella (box) puntata ed una per il banco. Nello stesso modo distribuirà a tutti, tranne che a se stesso, la seconda carta.

Art. 5

Terminata la distribuzione delle carte, ogni giocatore, sempre iniziando dalla sinistra dell'impiegato può, se lo desidera, chiedere una o più carte supplementari, che gli saranno date sempre scoperte. Se continuando a chiedere carte il totale del punteggio supera il 21, la mano corrispondente alla casella si conclude e la puntata o le puntate vengono ritirate e successivamente le carte.

Art. 6

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto la loro mano ed almeno uno è rimasto in gioco, l'impiegato prende una seconda carta ed eventualmente altre per completare la sua mano secondo la regola. Se nessun giocatore è rimasto in gioco, l'impiegato elimina la sua unica carta ed inizia una nuova distribuzione. Resta salvo il caso in cui debba tirare in presenza di assicurazioni.

Art. 7

L'asso per il giocatore può valere, a sua scelta, uno o undici. Per l'impiegato ha valore iniziale 11, nell'intento di raggiungere o superare il punto 17 con il minor numero di carte. Successivamente anche per il banco, l'asso potrà valere uno qualora il valore 11 lo facesse contabilmente sballare (andare oltre il 21).

Art. 8

Si realizza Black Jack quando il totale di 21 è raggiunto con la distribuzione delle prime due carte. Questa combinazione viene pagata 3 a 2 (1+1/2).

Il 21 realizzato dopo aver diviso una coppia, non è Black Jack; viene quindi pagato alla pari e perde contro il Black Jack del banco.

Art. 9

Se la prima carta del banco è un asso, ogni giocatore, dopo la distribuzione iniziale delle prime due carte e prima che il gioco continui, ha la possibilità di assicurarsi contro un possibile Black Jack del banco; per fare ciò deve piazzare una puntata non superiore alla metà di quella iniziale nell'apposito spazio. Questa puntata è indipendente dal risultato della propria mano, resta vincolata alla possibilità che il banco realizzi o non realizzi Black Jack.

Art. 10

Dopo la distribuzione iniziale il giocatore che ha i punti 9 10 o 11, può doppiare la sua puntata (down for double), avendo però diritto in questi casi ad una sola carta supplementare.

Art. 11

Due carte dello stesso valore costituiscono una coppia. Esse possono essere separate aggiungendo una puntata uguale alla prima (splitting pair). Se la carta ricevuta darà valori pari a 9 10 o 11, si potrà ancora raddoppiare

la puntata (art. 10); negli altri casi il giocatore potrà chiedere più di una carta e, svolgendo separatamente il gioco sulle due carte iniziali, prima completerà il tiraggio su quella alla sua destra e successivamente sull'altra. Se la coppia divisa é formata da assi, si ha diritto ad una sola carta per asso (il valore dell'asso in questo caso é considerato 11).

Quando si divide una coppia di valore dieci e si riceve su una delle carte un asso, si possono chiedere altre carte essendo possibile calcolare tale valore non solo 21 ma anche 11, con conseguente possibilità di ulteriore raddoppio.

Dopo aver diviso coppie di assi o di valore dieci, qualora si riceva rispettivamente un dieci o un asso non si realizza Black Jack ma semplicemente 21 (art.8).

Art. 12

Il Black Jack ottenuto nella distribuzione delle prime due carte esclude dalla possibilità di chiedere una terza carta (falso tiraggio).

Art. 13

Se il banco, dopo aver svolto il gioco che riguarda i puntatori, realizza Black Jack con la seconda carta, ritira tutte le puntate, ad esclusione di :

- a) quelle dell'assicurazione, che vengono pagate il doppio;
- b) quelle dei giocatori che hanno a loro volta Black Jack e quindi pareggiano.

Se il banco con la seconda carta non realizza Black Jack vengono ritirate immediatamente le puntate sull'assicurazione annunciando "l'assicurazione perde". A questo punto l'impiegato, se non lo ha ancora raggiunto con la seconda carta, deve totalizzare il punto minimo di 17 e quindi, se non sballa, deve procedere come segue:

- a) non tocca le puntate che corrispondono al punto uguale a quello del banco;
- b) ritira le puntate che corrispondono a punti inferiori a quello del banco;
- c) paga le puntate che corrispondono a punti superiori a quello del banco;
- d) paga una volta e mezzo le puntate che corrispondono ai Black Jack. (I Black Jack vengono pagati dopo la distribuzione delle prime

due carte, prima di procedere al successivo tiraggio, se il banco non espone asso o valori dieci e pertanto non ha la possibilità di pareggiare).

Se il banco sballa, paga tutte le puntate rimaste in gioco.

Art. 14

Un solo giocatore può giocare contro il banco; deve però puntare almeno su due caselle.

Art. 15

In presenza di molti giocatori ognuno ha diritto di giocare una sola puntata.

Art. 16

Il titolare della casella è il solo che può chiedere o rifiutare carta al di là del valore della puntata.

Quando più giocatori puntano su una casella libera, ne diventa momentaneamente titolare il possessore della puntata di maggior valore.

Art. 17

Le carte eventualmente girate nel sabot ed estratte durante la fase di tiraggio, vengono eliminate da quella mano, senza dare il diritto ad alcuno di ritirarsi dal gioco. Tale regola non vale se la carta girata viene estratta durante la fase automatica di distribuzione delle carte o per quanto riguarda il gioco dell'impiegato, avendo quest'ultimo un gioco obbligato e non discrezionale.

In questi due casi descritti le carte anche se girate mantengono la loro validità.

Art. 18

Se un giocatore sposta le carte in modo da non permettere la ricostruzione e la certezza del punto, perde automaticamente il colpo. (Chi commette il fatto non è responsabile nei confronti di terzi).

Art. 19

In caso di errore da parte dell'impiegato nella distribuzione delle carte, se non é ancora iniziata la fase di tiraggio e non é possibile ricostruire con certezza la corretta distribuzione, il colpo viene annullato.

Se ci si accorge dell'errore dopo che é iniziata la fase di tiraggio, il colpo viene annullato limitatamente alla o alle caselle che non hanno il numero regolare di carte, o a quelle alle quali sono state date carte in assenza di puntate. (Queste carte vengono eliminate dalla mano in corso).

Art. 20

Se più carte escono insieme dal sabot e non si può ricostruire l'esatta sequenza di uscita, vengono eliminate.

Art. 21

E' naturalmente vietato toccare o deteriorare le carte, pena l'immediato allontanamento dalle sale.

Art. 22

L'impiegato non é autorizzato ad accettare puntate sulla parola (annunci); le puntate devono essere materialmente piazzate nelle caselle ed essere costituite da gettoni del Casino'.

Art. 23

Nello svolgimento del gioco, per chiedere o rifiutare carta, vale la prima parola pronunciata dal giocatore. L'impiegato dà carta al giocatore che dice "carta" e passa oltre se il giocatore dice "no". Ogni altro sistema non verbale é a rischio di chi lo usa, sollevando dalla responsabilità l'impiegato che ha male interpretato gesti o altri modi di dire. Tutte le puntate sulla casella corrispondente ne subiscono le conseguenze senza responsabilità verso terzi da parte del titolare. Tuttavia, se il puntatore titolare della casella persiste nel fare la sua dichiarazione (carta o no) in modo confuso e

scorretto, egli potrà essere, a giudizio dell'ispettore, privato del posto a sedere.

Art. 24

Nel caso in cui l'impiegato, per errore, estrae una carta non richiesta, deve offrirla al giocatore che ha il turno di tirare. Se questi non la desidera, la stessa viene offerta, a turno, ai rimanenti giocatori ed infine se rifiutata da tutti andrà al banco.

Se nello svolgere il suo gioco l'impiegato estrae una carta in più dopo aver realizzato il punto, secondo la regola, questa carta, se vista, sarà annullata.

Art. 25

L'impiegato nello svolgimento della sua mano non ha potere discrezionale. DEVE TIRARE SINO AL PUNTO SEDICI E DEVE RESTARE APPENA HA RAGGIUNTO O SUPERATO IL PUNTO DICIASSETTE.

Art. 26

Se l'impiegato annuncia in modo errato il valore del suo punto, il colpo sarà ricostruito secondo la regola (art. 25).

Art. 27

I giocatori sono tenuti a verificare l'esatto annuncio del loro punto da parte dell'impiegato. Gli stessi devono sorvegliare le loro puntate. Il Casino' é responsabile solo del giusto pagamento delle puntate e non della loro custodia.

Art. 28

L'impiegato deve ritirare le puntate perdenti o pagare quelle vincenti iniziando dalla sua destra e, procedendo verso sinistra, deve completare le operazioni su ogni casella prima di passare a quella successiva. (I pagamenti si eseguono iniziando dalla puntata più esterna di ogni casella, dopo aver apertole eventuali masse).

Art. 29

Nessun reclamo può essere preso in considerazione dopo che tutte le puntate sono state ritirate o pagate e le carte tolte. (Colpo esaurito).

Art. 30

Il taglio del mazzo é offerto al giocatore che a fine sabot ha ricevuto, per naturale distribuzione, la mascherina inserita nel mazzo; se rinuncia la passa al giocatore alla sua sinistra. L'impiegato cede sempre questo diritto al giocatore alla sua sinistra.

Solo i giocatori titolari di casella possono tagliare il mazzo. Se tutti rinunciano taglia un responsabile della Direzione o un suo delegato.

Art. 31

Il taglio deve essere eseguito in modo casuale.

Art. 32

L'impiegato, terminato le carte e prima di mischiarle, deve suddividere l'intero mazzo in quattro parti e, in queste, distribuire le carte del tallone precedente non entrate in gioco.

Dopo aver più volte mischiato a gruppi separati formerà un solo mazzo che offrirà al giocatore avente diritto per il taglio di rito.

Art. 33

All'apparire della mascherina che separa le ultime carte del sabot, il colpo, deve essere iniziato se la mascherina é la prima delle carte da distribuire o semplicemente concluso se la mascherina appare a mano iniziata. In sintesi, in presenza della mascherina, la mano deve essere fatta anche quando questa é la prima nella distribuzione delle carte.

Art. 34

Nessuno può dare consigli al titolare della casella. Sono pure vietati tutti i commenti ad alta voce.

Art. 35

Nessun oggetto, escluso i gettoni, può essere posto sul tavolo da gioco.

Art. 36

Le carte segnate o rotte saranno sostituite. Eventuali carte cadute, saranno raccolte dal personale della Casa da Gioco.

Art. 37

Le vincite, ritenute dal capo tavolo abbandonate, saranno ritirate; se non richieste, saranno versate nella dotazione del tavolo, dopo essere state registrate sia dal capo che dal Controllore comunale.