

# **COMUNE DI CAMPIONE D'ITALIA**

**\*\*\***

## **REGOLAMENTO DI GIOCO DELLO CHEMIN DE FER**

**(al Casino' Municipale di Campione d'Italia)**

## **REGOLAMENTO PER LA PARTITA DI CHEMIN DE FER**

### **Svolgimento della partita - Norme fondamentali.**

#### **Art. 1**

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

#### **Art. 2**

La partita non può cominciare né 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.

#### **Art. 3**

All'inizio della partita le carte vengono fornite 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, 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.

Nel mescolare le carte, all'inizio della partita ed in seguito ad ogni fine smazzata, è bene che vi sia fra gli impiegati una razionale uniformità di esecuzione.

A fine taglia, subito dopo aver rovesciato il paniere, le carte debbono essere così come stanno raccolte ed ammassate; quindi l'impiegato le farà velocemente passare voltando quelle con la figura visibile e spostandole poi tutte nello spazio alla sua sinistra.

A questo punto procederà a mescolarle accuratamente usando il palmo delle mani e, tenendo le dita aperte, tramite movimenti non eccessivamente veloci ma ampi e coinvolgenti tutto l'insieme della smazzata (tale procedura è detta "a insalata"). Le raccoglierà allora in

varie riprese (quattro sono sufficienti) e dopo aver controllato che non ve ne sia alcuna voltata, le riunirà omogeneamente, per offrire a chi di diritto (in ordine inverso alla mano) l'opportunità di "tagliare".

Tutti i descritti movimenti vanno eseguiti senza precipitazione, ma con ostentata chiarezza e precisione.

#### **Art. 4**

Le carte, dopo essere state sufficientemente mescolate nel modo descritto all'art. 3, sono raccolte in piccoli quantitativi e quindi riunite in un solo mazzo, possibilmente alla presenza di almeno un giocatore. L'impiegato chiederà quindi ai partecipanti se desiderano rimescolarle annunciando ad alta voce: "Signori, le carte passano".)

#### **Art. 5**

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

#### **Art. 6**

Prima di iniziare la partita l'impiegato farà tagliare il mazzo di carte rivolgendosi al primo giocatore seduto alla sua sinistra. Nei tagli successivi 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 cliente seduto immediatamente dopo e così via. Nel caso che tutti i giocatori si rifiutino, taglierà l'Ispettore.

#### **Art. 7**

Effettuato il taglio ed inserita una mascherina prima delle ultime sette carte, in modo che essa possa poi indicare l'avvento dell'ultimo colpo,

l'impiegato collocherà tutto il mazzo nell'apposito distributore o "sabot".

### **Art. 8**

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

### **Art. 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 gioco senza che i giocatori possano reclamare.

### **Art. 10**

L'impiegato dirige la partita e preleva una percentuale del 5 per cento sull'ammontare costituito dalla vincita del banchiere. La facoltà di chiudere il gioco, a banco stabilito, con la frase "rien ne va plus", spetta soltanto all'impiegato, il quale lascerà però ai puntatori il tempo sufficiente per svolgere il gioco. Il banchiere può, sempre che i giocatori abbiano avuto il tempo di puntare, invitare l'impiegato a chiudere il gioco. In questo caso, a gioco chiuso, nessuno può ritirare, diminuire o aumentare le proprie puntate.

### **Art. 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 sé. 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.

### **Art. 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.

### **Art. 13**

La dichiarazione del puntatore é 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 o incrociare le carte non é sufficiente a precisare il gioco, per cui ogni errore che ne potesse derivare sarà a 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 gioco sarà svolto secondo quanto annunciato dall'impiegato. Il banchiere perciò, a scampo di inconvenienti che potrebbero pesare a suo carico, dovrà scoprire le sue carte soltanto dopo che l'impiegato avrà ripetuto la dichiarazione del puntatore.

### **Art. 14**

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

### **Art. 15**

Le puntate dovranno essere assolutamente individuali e sempre rappresentate dai gettoni della Casa o valuta svizzera. Ogni giocatore dovrà collocare la propria puntata innanzi al proprio posto, oltre l'apposita riga e prima che il gioco sia chiuso.

### **Art. 16**

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

### **Art. 17**

Il banchiere ed i puntatori dovranno stabilire in denaro o in gettoni le relative somme dovute o puntate e l'impiegato può 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 potrebbero 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 o in cambio biglietti di banca appartenenti ad altri giocatori, non avranno diritto di avanzare reclamo verso la Direzione per eventuali inconvenienti che da ciò potessero derivare.

### **Art. 18**

Le puntate verranno pagate o rimosse sempre cominciando dalla destra della mano iniziale. Le puntate dei giocatori seduti non fruiscono di alcun diritto di precedenza rispetto a quelle dei giocatori in piedi. Verranno pagate e rimosse per ultime le puntate situate tra il posto occupato dal titolare della mano ed il successivo a destra (créneau).

### **Art. 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, perderà il diritto al posto che sarà occupato dal primo prenotato o, in mancanza, dal primo che ne farà richiesta. Il giocatore che perde il posto passa in coda all'ordine delle prenotazioni.

### **Art. 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.

### **Art. 21**

L'ispettore, nel fare la mano per il giocatore momentaneamente assente, potrà effettuare al massimo tre colpi. Ciò non esclude la possibilità, per il banchiere, di continuare a suo piacimento a condizione però che egli torni al suo posto prima che il terzo colpo sia esaurito. Se prima del terzo colpo iniziasse una nuova taglia l'ispettore dimezzerà il banco, salvo parere contrario espresso dal banchiere.

### **Art. 22**

Un giocatore può essere titolare di un solo posto ad un solo tavolo e per fare la propria mano dovrà sedersi al tavolo stesso.

### **Art. 23**

E' vietato sedersi ad un posto lasciato momentaneamente libero. Il giocatore che si assenta dal tavolo senza avere segnato il posto perde il diritto al posto stesso (art. 19).

### **Art. 24**

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

### **Art. 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 e 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 occupato. Durante la smazzata due giocatori, in via eccezionale, per reciproco accordo e previo consenso dell'ispettore, potranno scambiarsi il posto, fermo restando il principio che il posto che ha l'obbligo di "salutare" rimarrà libero per una mano. A fine taglia ogni obbligo cessa.

### **Art. 26**

Se l'impiegato, stabilendo l'ammontare di un banco, annuncia una cifra diversa da quella effettiva, è la somma rappresentata dai gettoni chiaramente distesi che si pagherà o incasserà. E' fatta eccezione se l'errore è commesso quando il colpo si riferisce ad un banco "suivi" nel qual caso, per la matematica ricostruzione del banco, sarà pagata e riscossa la giusta cifra.



Il banchiere è tenuto, comunque, a controllare il proprio gioco e ogni sua osservazione o reclamo in merito saranno validi soltanto se tempestivamente sollevati.

#### **Art. 27**

Nessun reclamo sarà ammesso a colpo esaurito qualora l'impiegato per errore abbia pagato o riscosso in più o viceversa, essendo i partecipanti alla partita obbligati a controllare il proprio gioco facendo correggere in tempo gli eventuali errori.

Il colpo si intende esaurito quando le carte sono state immesse nel paniere e le puntate pagate o rimosse.

#### **Art. 28**

Le carte non possono essere "sfilate". Non è consentito indugiare eccessivamente nel dichiarare il proprio gioco. L'impiegato dovrà rifiutare le carte a chi, avvertito, persista in tale abuso.

#### **Art. 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.

#### **Art. 30**

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

### **Art. 31**

Ove appaiano nel distributore delle carte voltate, esse saranno annullate. In questo caso, a gioco chiuso, nessun giocatore potrà ritirare o modificare la puntata già effettuata.

### **Art. 32**

E' 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 privato del posto.

### **Art. 33**

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

### **Art. 34**

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

### **Art. 35**

Allorché esce dal sabot la "mascherina" l'impiegato annuncerà l'ultimo colpo della smazzata il quale, per essere valido, dovrà essere composto di almeno sette carte. Prima di pagare o riscuotere egli controllerà che le carte non siano meno di sette, escludendo le carte che risultassero voltate. Ove il computo risultasse inferiore a tale numero il colpo sarà annullato senza possibilità di reclamo.

### **Art. 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 gioco: tale concessione è però sempre revocabile. In via eccezionale e per motivi validi, uno dei detti posti potrà anche essere assegnato ad un signore.

### **Art. 37**

E' 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 o in piedi prossimi ai tavoli da gioco eviteranno di conversare ad alta voce.

### **Art. 38**

E' vietato a chiunque di fare la mano per terzi, di procedere all'incanto per conto del banchiere uscente o del suo socio, di prendere un seguito per altri e di chiedere banco in conto altrui. È altresì vietato al banchiere ed ai puntatori di accettare puntate o svolgere gioco al di fuori del tavolo.

### **Art. 39**

Le puntate e le vincite non ritirate saranno depositate in un apposito tronco per essere utilizzate conformemente alle disposizioni della Direzione.

### **Art. 40**

La richiesta di banco solo o banco col tavolo deve essere fatta verbalmente in modo chiaro collocando altresì 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 spetta di diritto al primo giocatore seduto alla destra del titolare della mano, e così di 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 "créneau".

#### **Art. 41**

Il banco solo, anche se chiesto da giocatore in piedi, ha la precedenza su una richiesta fatta in società o col concorso di terzi. Il giocatore che ha chiesto banco solo non potrà sollecitare altre puntate. Potrà, eccezionalmente, accettare offerte di compartecipazione fattegli spontaneamente da altri giocatori soltanto se ciò non configuri un abuso. L'ispettore, a suo giudizio, può in qualsiasi momento revocare tale concessione.

#### **Art. 42**

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 per eventuali errori o falsi tiraggi che, a meno che non abbia dichiarato di giocare alla regola, non saranno ristabiliti.

#### **Art. 43**

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

#### **Art. 44**

Chi chiede banco solo dopo che al tavolo sono già 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. Qualora ristabilendo il colpo il banchiere abbia modo di vedere le carte della punta, egli dovrà giocare secondo la regola stessa restando però libero di agire a suo piacimento in caso di punto a volontà.

#### **Art. 45**

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 col tavolo. Per l'assegnazione si usa la stessa procedura applicata nel caso di banco solo (escluso il diritto al "suivi") e già descritta nel precedente art. 40.

#### **Art. 46**

Chi é solo a puntare può giocare a suo piacimento, ma non rimanere con baccarà. Ove ciò accadesse il colpo sarà ristabilito ed in questo caso il banchiere potrà, anche a carte viste, comportarsi a suo piacimento. Se chi commette l'errore gioca alla regola, il colpo verrà ristabilito con l'obbligo per il banchiere di giocare egli stesso alla regola fermo restando il suo diritto di tirare o restare avendo egli i punti a volontà.

#### **Art. 47**

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

#### **Art. 48**

Tutti i giocatori possono giocare la rimanenza facendone esplicita richiesta. In mancanza di un'ulteriore precisazione per rimanenza si intende ciò che manca a completare la copertura del banco dopo tutte le puntate effettuate o annunciate dall'impiegato. Il giocatore seduto che dichiara di completare il banco avrà le carte soltanto se la sua puntata é la più alta o se é il solo puntatore seduto.

#### **Art. 49**

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

#### **Art. 50**

Il banchiere non deve staccare le carte dal distributore prima che l'impiegato abbia chiuso il gioco. Se il banchiere, anche a gioco non chiuso, ha già staccato sia pure una sola carta, è tenuto a dare il colpo. Qualora si rifiutasse dovrà lasciare il posto. Soltanto in via del tutto eccezionale l'ispettore, consideratane l'opportunità, può autorizzarlo a passare la mano. In tale caso le carte saranno valide per il colpo successivo.

#### **Art. 51**

A gioco chiuso il banchiere ha facoltà di accettare altre puntate; in tal caso però tutti acquistano il diritto di modificare o ritirare le proprie.

#### **Art. 52**

Il banchiere potrà sempre aumentare il proprio banco tenendo presente che, se ha un socio, occorre che questi sia consenziente. Solo a fine mazzata, e sempre che abbia vinto almeno un colpo, potrà dimezzarlo per la successiva taglia. Il banchiere di mano iniziale ha la facoltà di diminuire il banco, dopo ogni colpo a parità - prima di un colpo vinto - sino al minimo del tavolo. Se ha già estratta dal sabot anche una sola carta tutte le succitate variazioni non saranno permesse.

### **Art. 53**

Il banchiere non deve guardare le carte prima della punta. Se egli commette tale infrazione il puntatore che aveva chiesto il banco solo e che non avesse ancora preso le carte in mano può rifiutarle. Dopo la formula "chi punta accetta" e purché sia rimasta in gioco una cifra almeno pari al minimo del tavolo, il colpo sarà effettuato. Diversamente verrà annullato.

### **Art. 54**

Se il puntatore nelle condizioni di cui sopra chiede invece al banchiere se dà 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 proprie puntate.

### **Art. 55**

Se il banchiere, intempestivamente, abbatte con 8 o 9 o comunque scopre una o entrambe le sue carte, tutti possono ritirare le proprie puntate. Ove il puntatore abbia invece anche soltanto toccato una delle sue carte, il colpo non potrà essere rifiutato. In questo caso la carta toccata é considerata come vista.

### **Art. 56**

Il banchiere che, nella distribuzione delle carte, ne volta una della punta, é tenuto a scoprirne una delle sue. Se il gioco é già stato chiuso le puntate non potranno essere modificate.

### **Art. 57**

Se il banchiere, nel distribuire le carte, scopre quelle della punta, il colpo viene annullato qualora il fatto avvenga quando nessuna puntata sia effettuata o annunciata. Il colpo sarà pure annullato ove chi avesse fatto o annunciato puntate decida di ritirarle.

In caso contrario il colpo é valido ed il gioco sarà considerato chiuso all'atto dell'errore e svolto alla regola. Il punto 5 del puntatore é facoltativo ed il banchiere in ogni caso non potrà tirare in caso di punto a volontà.

### **Art. 58**

Le carte debbono essere immesse nel paniere soltanto dall'impiegato. Qualora il banchiere, anche se gioca alla regola, compisse tale operazione prima che il punto sia stato stabilito, egli sarà dichiarato perdente salvo nei due seguenti casi:

- che l'avversario abbia baccarà. In tale caso il colpo é pari;
- il colpo sia il primo della smazzata: le carte saranno riprese dal paniere ed il punto ristabilito.

### **Art. 59**

Nel caso in cui il banchiere (anche se gioca alla regola) nella distribuzione faccia cadere una o tutte e due le carte della punta nel paniere, la distribuzione sarà ultimata regolarmente; la punta sarà considerata avente battuta di nove ed il banchiere potrà pareggiare qualora ottenga anch'egli 9 di battuta. Se l'incidente avviene mentre il gioco non é stato ancora chiuso, il gioco stesso si considera chiuso all'atto dell'errore e se non vi sono puntate il colpo viene annullato.



### **Art. 60**

Se dopo la distribuzione la punta chiede carta ed il banchiere, anche se gioca 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 é inferiore a 7.

### **Art. 61**

Se nel distribuire le carte il banchiere inverte l'ordine di emissione attribuendo a sé una o le 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 é chi punta accetta. In caso di contestazione il colpo resta annullato. Nessuna contestazione può essere invece 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 é raggiunto, il colpo sarà annullato.

### **Art. 62**

Al puntatore, cui il banchiere abbia distribuito un numero di carte maggiore 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 baccarà con eventuale diritto di tiraggio.

### **Art. 63**

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

#### **Art. 64**

Quando non vi é possibilità alcuna di ricostruire esattamente il colpo ed il banchiere che ha commesso i due errori sopra citati gioca alla regola, il colpo stesso sarà annullato.

#### **Art. 65**

Se il banchiere nel tiraggio dà alla punta una carta non chiesta essa gli sarà attribuita indipendentemente da quelle che già possiede. Se dopo aver dato una carta non chiesta ne prende un'altra ancora si terrà tutte e quattro le carte e gli si calolerà il minor punto con tre carte. Se il banchiere gioca 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.

#### **Art. 66**

Il banchiere, nel dare la carta richiestagli dal puntatore, deve scoprirla. Qualora ne desse più di una in modo confuso, sì da 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. Se l'errore é commesso da chi gioca alla regola, il colpo sarà annullato ove non vi sia la possibilità di ristabilirlo.

#### **Art. 67**

Il banchiere che dichiara di accettare qualunque puntata con la formula "Tout va" é tenuto a dare il colpo, pena la perdita del posto. L'impiegato, a gioco chiuso, annuncerà la cifra puntata, esigendo dal banchiere la relativa copertura.

Il banchiere che dichiara "Tout va" non ha obblighi per il colpo successivo ma in ogni caso l'ammontare del banco seguente sarà

sempre costituito da almeno il doppio della somma precedentemente vinta, dedotta la tassa.

### **Art. 68**

Il banchiere che dichiara "vedo le puntate" ha la facoltà, vista l'entità delle somme puntate, di rifiutare il colpo. In tale caso potrà fare la mano partendo almeno dal minimo del tavolo.

### **Art. 69**

Il banchiere, 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.

### **Art. 70**

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

### **Art. 71**

Il banchiere che avendo il punto di 8 o 9 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 8 o 9.

### **Art. 72**

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 abbia baccarà, gli toglie automaticamente il diritto di tirare.

### **Art. 73**

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.

### **Art. 74**

Il socio non deve dare consigli atti ad influenzare il banchiere. Non può ritirarsi e deve seguirne le sorti subendo i suoi eventuali errori o falsi tiraggi.

### **Art. 75**

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

### **Art. 76**

Se un giocatore chiede banco ed ha visto anche una sola carta non può prendere un socio né accettare puntate.

### **Art. 77**

L'ispettore, quando non vi sia sufficiente gioco al tavolo, ha facoltà di vietare le società e può sempre impedire che un giocatore si associ sistematicamente in più mani.

### **Art. 78**

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

### **Art. 79**

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 quando il nuovo banchiere passerà a sua volta la mano.

### **Art. 80**

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

### **Art. 81**

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

### **Art. 82**

Quando il banchiere passa la mano, l'impiegato l'offrirà presentando la paletta a tutti i giocatori seduti. Se il banchiere é al tavolo l'impiegato partirà con la paletta dal primo seduto alla destra del banchiere stesso. Se il banchiere é in piedi l'offerta partirà dal posto situato alla destra del banchiere di mano iniziale.

### **Art. 83**

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

### **Art. 84**

Il giocatore che ha perso il banco ha diritto di fare quello successivo richiedendolo con la parola "suivi" prima che l'impiegato attribuisca le carte ad altro puntatore.

La richiesta di banco "suivi" espressa quando le carte siano già state toccate da altro puntatore al quale erano 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 al banco "suivi" compete anche al puntatore che fosse stato in precedenza il solo a puntare.

### **Art. 85**

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 caso contrario il gioco prosegue normalmente senza possibilità di reclamo.

### **Art. 86**

Il giocatore che chiede banco "suivi" e constata che il banchiere ha fatto un'aggiunta é in diritto di:

- a) giocare solamente il doppio della somma precedentemente puntata e 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 puntatore che ha diritto al "suivi", anche se la sua puntata sia inferiore ad altre; il gioco sarà svolto alla regola da parte della punta (punto 5 facoltativo).

#### **Art. 87**

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

#### **Art. 88**

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

#### **Art. 89**

Non é ammessa Società preventiva per l'acquisto di un seguito all'altezza o all'incanto. L'acquirente del seguito può eccezionalmente accettare l'offerta di compartecipazione fattagli spontaneamente da altro giocatore (escluso il banchiere uscente) ma ciò soltanto a seguito acquistato e sempre che detta eccezione non configuri un abuso. L'ispettore, a suo insindacabile giudizio, potrà in qualsiasi momento, revocare tale decisione.

#### **Art. 90**

Se nessun giocatore seduto ha acquistato un seguito, esso potrà essere preso da un giocatore in piedi. La precedenza spetta alla mano, tenendo presente che chi si sposterà per ottenere abusivamente tale facoltà verrà automaticamente escluso dall'acquisto. Ogni reclamo in merito dovrà, peraltro, essere formulato tempestivamente.

### **Art. 91**

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

### **Art. 92**

Il giocatore che dopo aver dato il colpo passa una mano acquistata, 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.

### **Art. 93**

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.

### **Art. 94**

Il puntatore che chiede banco "suivi" ha la facoltà di accettare la puntata doppia del giocatore che precedentemente aveva perso con lui.

### **Art. 95**

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



### **Art. 96**

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

### **Art. 97**

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.

### **Art. 98**

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 di richiesta di banco e li riacquisterà quando il nuovo banchiere avrà a sua volta passata la mano. L'ammontare del seguito dovrà essere uguale a quello aggiudicato al banchiere rinunciatario. Il banchiere precedente riacquista i suoi diritti.

### **Art. 99**

Il giocatore che ha preso un seguito all'altezza o all'incanto deve dare il colpo: se rifiuta dovrà lasciare il posto ed eventualmente la sala se gioca in piedi. Potrà eccezionalmente abbandonare la mano qualora le puntate non raggiungano almeno il doppio del minimo 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 rinunciatario.

### **Art. 100**

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

### **Art. 101**

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

### **Art. 102**

Nessuno può consigliare il giocatore. Solo l'impiegato ha questa facoltà e in tale caso il richiedente è tenuto a seguire il consiglio avuto quando la richiesta si riferisce alla "regola". 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 facendolo restare alla punta ove abbia il punto 5.

### **Art. 103**

Se chi ha chiesto consiglio all'impiegato relativamente alla regola non vi si attiene, il colpo verrà ristabilito. La carta eventualmente presa dal banchiere malgrado il parere contrario dell'impiegato sarà annullata se vista.

### **Art. 104**

Gli errori commessi da chi gioca alla regola, puntatore o banchiere, sono rettificati applicando la regola stessa (esclusi i casi previsti agli art. 58 e 60). Se la rettifica non è possibile il colpo si annulla. Le carte staccate e viste conservano valore solo per il colpo in questione. Se non sono viste serviranno per quello successivo.

## Art. 105

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. Avranno le carte unicamente nel caso in cui siano soli a puntare.

## Art. 106

Il giocatore che non ha dichiarato di giocare alla regola può comportarsi a suo piacimento, salvo che restare con baccarà. Resta inteso però che il puntatore che prende le carte quando vi siano interessi di terzi, deve attenersi alla regola, eccezione fatta per il punto 5 che resta facoltativo.

L'espressione "giocare alla regola" che spesso ricorre nelle varie fasi della partita, vuole indicare che:

**a) la punta avendo:**

8 - 9 dovrà subito annunciare il proprio punto voltando le carte poiché questi punti costituiscono il cosiddetto diritto di battuta;

0 - 1 - 2 - 3 - 4 chiederà carta;

5 - 6 - 7 resterà dicendo "NO";

**b) 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

BANCHIERE	DANDO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NO
AVENDO												
3		T	T	T	T	T	T	T	T	R	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

### **Art. 107**

Sono considerati giocatori in piedi coloro che non hanno un posto numerato al tavolo e prendono comunque parte al gioco. Le loro puntate hanno gli stessi diritti di quelle fatte dai giocatori titolari: 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 (créneau) che verranno pagate o riscosse per ultime. Per tale ragione é vietato al giocatore in piedi di spostarsi per seguire la mano o per piazzare irregolarmente le proprie puntate.

### **Art. 108**

Il puntatore in piedi avrà diritto alle carte quando:

- a) chiedi il banco solo o col tavolo;
- b) sia solo a puntare;
- c) non vi siano puntate appartenenti ad un giocatore seduto e la sua puntata sia la maggiore;
- d) le puntate al tavolo appartengano a 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 fatte sul tavolo.

### **Art. 109**

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 che possa occultarle.

#### **Art. 110**

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

#### **Art. 111**

Gli eventuali falsi tiraggi o errori commessi dal puntatore solo che non giochi alla regola, non verranno rettificati. Permane però anche nei confronti del puntatore solo il divieto di restare con baccarà (vedasi art. 46).

#### **Art. 112**

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

#### **Art. 113**

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

#### **Art. 114**

Ove il puntatore solo chieda carta e subito dopo rettifichi la sua dichiarazione, il banchiere ha la facoltà di dargliela o meno. In caso di discussione ha valore la prima dichiarazione fatta dal puntatore. Ovviamente tale disposizione non si applica nel caso che il puntatore solo giochi alla regola, nel senso che in questa eventualità l'impiegato guarderà le carte rettificando il gioco secondo il disposto della regola stessa.

### **Art. 115**

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

### **Art. 116**

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 corpo sia chiaramente definito, sarà considerato perdente. Si fa eccezione trattandosi del primo colpo della smazzata o se la parte avversaria ha baccarà; nel primo caso le carte saranno riprese dal paniere per ogni constatazione, nel secondo il colpo sarà definito in parità.

### **Art. 117**

La carta che il puntatore chiede ed ottiene al tiraggio deve rimanere scoperta perché il banchiere possa in base ad essa regolare il proprio gioco.

### **Art. 118**

Il puntatore a colpo ultimato deve annunziare chiaramente il proprio punto scoprendo e distendendo le carte sul tappeto.

### **Art. 119**

I falsi tiraggi sono assolutamente vietati per il puntatore che gioca con terzi. Non può rimanere col punto inferiore a 5, ne può tirare col punto superiore a 5. Col punto 5 può comportarsi a volontà e nessuno può sollevare eccezioni al riguardo; ogni falso tiraggio sarà sempre ristabilito seguendo il disposto della regola. Le carte staccate per errore sono valide per il colpo successivo se non viste; annullate se viste.

### **Art. 120**

Il giocatore con terzi non deve annunciare il proprio punto né voltare le carte prima che siano stati effettuati i tiraggi. Ove commettesse una di queste irregolarità, il banchiere sarà tenuto a giocare alla regola, libero però di comportarsi a piacimento in caso di punto a volontà. Nel caso di carte scoperte la punta resterà con 5.

### **Art. 121**

Se il puntatore con terzi, sbagliando la lettura del punto, scopre le carte e le rialza nel tentativo di riparare l'errore, l'impiegato glielo farà scoprire. Il colpo sarà regolato come nel precedente art. 120.

### **Art. 122**

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 con terzi che commette questa irregolarità non è pecuniariamente responsabile; verrà però privato del diritto di prendere le carte quando giochi con altri.

### **Art. 123**

Se per parte 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.

### **Art. 124**

Nel caso che l'impiegato scopra le carte del puntatore il gioco è considerato chiuso all'atto dell'errore. Nessuno può modificare le proprie puntate e, se già chiesto, il banco o il banco col tavolo verranno assegnati. Gli annunci, se sono stati ripetuti dall'impiegato,

sono validi ed il gioco si svolge alla regola; con i punti facoltativi il banchiere resterà. La punta dovrà rimanere con 5. Se non vi fossero puntate, o annunci, o richieste, il colpo sarà annullato.

#### **Art. 125**

Se in qualsiasi fase del gioco 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.

#### **Art. 126**

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

#### **Art. 127**

Ove l'impiegato attribuisca la mano ad un giocatore prima del suo turno regolare ed il colpo non sia iniziato, il sabot ritornerà al posto giusto; ciò anche se le carte siano state date (ma non viste) come anche in caso di avvenuta parità. In caso contrario la mano continua senza possibilità di reclamo.

#### **Art. 128**

In caso di gioco svolto con la concorrenza del tavolo, se l'impiegato per errore passa le carte ad un puntatore che non ne abbia il diritto, le carte potranno tornare a chi di ragione se il gioco non é stato ancora dichiarato.

In caso contrario il colpo si svolge regolarmente e nessuno avrà facoltà 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 del richiedente si riterrà nulla qualora l'ammontare della giocata non sia stato regolarmente piazzato sul tavolo.



## **Art. 129**

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 annunciasse "carta" mentre la punta ha detto "no" ed il banchiere avesse già staccato una carta, questa verrà attribuita al banchiere stesso se il suo punto è inferiore a 6. Se le carte staccate sono due, la prima gli è attribuita e la seconda annullata se vista. Se le carte staccate sono una o due, esse saranno annullate se viste.

Se il puntatore ha il punto 5 può rettificare l'errore dell'impiegato purché ciò avvenga prima che il banchiere scopra le sue carte. In caso contrario è valida la prima dichiarazione dell'impiegato.