

Casinò Municipale di Venezia S.p.A.

Super Punto Banco

Premessa: la variante mantiene inalterate le regole del gioco e si rimanda al regolamento generale del Casinò di Venezia che norma il Punto Banco.

Le carte a Punto possono essere lette dal giocatore.

Il Dealer, dopo aver chiuso il gioco pronunciando la frase "*Rien ne va plus*" estrae dal sabot, una dopo l'altra, quattro carte coperte (distribuzione), attribuendo la prima e la terza a destra a Punto, la seconda e la quarta a sinistra a Banco.

Terminata la stesura, raccoglie le due carte che giocano per il Punto e le posiziona, senza scoprirle, sul tavolo dinanzi al cliente che in quella mano ha puntato a Punto la somma più elevata. In caso di parità di puntate, il Dealer dà priorità secondo "l'ordine dei giocatori", partendo dal possessore del "Bottone" la cui funzione è determinare l'ordine di precedenza nella lettura delle carte. Il "Bottone", assegnato alla postazione n°1 all'inizio del gioco, viene passato alla postazione successiva al termine di ogni colpo, escluso il "Colpo in Bianco".

Se nessun giocatore scommette a Punto, la mano viene completata dal Dealer.

Le carte assegnate vanno lette tenendole appoggiate al tappeto.

Il giocatore a cui vengono assegnate le carte, deve scoprirle immediatamente se ha conseguito il punteggio di 8 o 9 (battuta), lasciarle coperte e chiedere carta se ha un punteggio che va da 0 a 5, lasciarle coperte e restare se ha totalizzato 6 o 7, come indicato nella tabella della regola.

La richiesta di una terza carta o di restare deve essere espressa chiaramente dal giocatore dichiarando "carta" o "no carta". In alternativa il giocatore può esprimere la propria volontà distanziando le carte tra loro per ricevere la terza carta oppure incrociandole per rimanere.

Dopo la dichiarazione del giocatore a Punto, il Dealer scopre le sue carte e chiude il suo gioco rispettando la tabella della Regola. Il giocatore a Punto deve scoprire le sue carte evidenziando il punteggio ottenuto. Il Dealer indica la casella vincente, annunciando prima il punteggio a Banco e poi quello a Punto.

Il punteggio è ottenuto scartando le decine dalla somma dei valori delle singole carte. Gli assi valgono un punto, le figure ed i dieci valgono zero e le altre carte hanno valore nominale.

In caso di parità delle due combinazioni, il colpo è dichiarato nullo e vengono pagate le puntate su Egalité.

In nessun caso sono concesse scelte arbitrarie da parte del giocatore a Punto che deve **obbligatoriamente** attenersi alla tabella della “Regola”. In caso di errore da parte del Dealer o del giocatore, il colpo deve essere ricostruito” alla **regola**” alla presenza dell’Ispettore di Gioco e dell’Ispettore Comunale.

Gestione del Gioco

ARTICOLO 1

Se l’impiegato estrae per errore una carta di troppo e questa non viene vista, il gioco si svolge alla “Regola”, la carta estratta per errore viene sistemata temporaneamente sotto il sabot ed è rimessa in gioco per la mano successiva. Se invece viene vista, non è bruciata ma utilizzata per il successivo colpo da svolgersi “In Bianco”, ovvero senza puntate. **Il Dealer deve annunciare: “Colpo in Bianco”.**

Nel caso in cui la prima carta della mano sia visibile all’interno del sabot questa non viene bruciata. L’impiegato effettua un “Colpo in Bianco” come nel caso precedente.

Se una qualunque delle rimanti carte di una mano dovesse essere visibile, il gioco procede regolarmente e tale carta è considerata valida.

Se il Dealer scopre erroneamente una o più carte nel corso della distribuzione, essendo il gioco già chiuso, la mano prosegue regolarmente ed il colpo ritenuto valido.

ARTICOLO 2

Se più carte dovessero uscire dal sabot aderenti tra loro il Dealer, se possibile, deve ripristinare il corretto ordine d’uscita. In caso contrario le carte uscite devono essere bruciate.

ARTICOLO 3

La carta che cade a terra durante lo svolgimento della partita deve essere raccolta dal personale e rimessa in gioco. Se a cadere è la prima carta di una mano, le puntate devono essere ritirate e la mano giocata “In Bianco”.

ARTICOLO 4

Le carte sgualcite o macchiate devono essere sostituite anche durante la partita.

Alla fine di ogni taglia, l’Ispettore di Gioco potrà decidere di sostituire i sei mazzi (*sixain*).

ARTICOLO 5

Quando dal sabot esce la mascherina, il Dealer annuncia: “Ultimo colpo della taglia”. Se l’ultimo colpo inizia con la mascherina il Dealer dichiara: “Ultimo colpo della taglia, minimo sette carte o nullo”. In tal caso il Dealer, prima di pagare o di riscuotere, deve estrarre dal

sabot le carte rimanenti. Se le carte in tavola sono meno di sette, il colpo è annullato senza possibilità di reclamo.

ARTICOLO 6

Se, nel distribuire le carte, il Dealer inverte l'ordine di emissione assegnando a Banco una o due carte del Punto o viceversa, la distribuzione va rettificata in presenza dell'Ispettore di Gioco. Se il colpo non è chiaramente ricostruibile viene annullato bruciando le carte uscite.

ARTICOLO 7

Se il Dealer, nel distribuire le carte a Punto e a Banco, attribuisce un numero maggiore o minore delle due carte regolamentari, il colpo viene ricostruito alla presenza dell'Ispettore di Gioco. Se il colpo non è chiaramente ricostruibile viene annullato bruciando le carte uscite.

ARTICOLO 8

Se il Dealer assegna a Punto o a Banco una terza carta non dovuta in virtù della "Regola", il colpo viene ricostruito alla presenza dell'Ispettore di Gioco. Il Dealer provvede a utilizzare eventuali carte uscite in più per un colpo "In Bianco".

ARTICOLO 9

Se il Dealer annuncia un punteggio diverso da quello effettivo rettifica subito l'errore con la formula: "Le carte parlano".

ARTICOLO 10

Il colpo si ritiene esaurito dopo che le carte sono state bruciate. Ogni eventuale controversia successiva viene risolta dall'Ispettore di Gioco.

ARTICOLO 11

È consentita un'unica puntata per postazione, a Punto o a Banco oltre all'eventuale puntata su "Egalité".

ARTICOLO 12

Le puntate devono essere individuali e rappresentate da gettoni della Casa da Gioco. Le eventuali scommesse effettuate con banconote sono immediatamente sostituite dal Dealer con gettoni della Casa da Gioco.

ARTICOLO 13

I posti al tavolo vengono assegnati, previa prenotazione, dall'Ispettore di Gioco o dal Capo Isola.

È vietato sedersi ad un posto segnato, ovvero temporaneamente libero. Il giocatore che si assenta dal tavolo senza aver segnato il posto, perde il diritto allo stesso che può essere riassegnato solo dall'Ispettore di Gioco o dal Capo Isola.

Un giocatore in piedi può temporaneamente partecipare al gioco ad una postazione libera, **però se la puntata è a Punto "non legge le carte"**.

ARTICOLO 14

L'Ispettore di Gioco, in qualsiasi momento della taglia, può aumentare o diminuire il minimo e il massimo delle puntate. Ha inoltre facoltà di sospendere la partita senza fornire nessun preavviso o motivazione.

ARTICOLO 15

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

ARTICOLO 16

Il presente regolamento è soggetto a modifiche ed integrazioni migliorative. Nei casi non previsti vale la decisione inappellabile della Direzione Giochi.

Tabella della Regola

| PUNTO | | BANCO | |
|--------------|-----------------|---|---|
| 0 | RICEVE CARTA | RICEVE CARTA | 0 |
| 1 | | | 1 |
| 2 | | | 2 |
| 3 | | NON RICEVE CARTA se a Punto viene assegnato 8 | 3 |
| 4 | | NON RICEVE CARTA se a Punto viene assegnato 1-8-9-10 | 4 |

| | | | |
|---|---|--|---|
| 5 | | RICEVE CARTA se a Punto viene assegnato 4-5-6-7 | 5 |
| 6 | NON RICEVE CARTA | RICEVE CARTA se a Punto viene assegnato 6-7 | 6 |
| 7 | | NON RICEVE CARTA | 7 |
| 8 | BATTUTA (ne Banco ne Punto ricevono carta) | BATTUTA (ne Banco ne Punto ricevono carta) | 8 |
| 9 | | | 9 |
| <p>Il punteggio massimo è 9. Vince la casella che realizza il punteggio più alto. Le carte mantengono il loro valore facciale (asso = 1, figure = 10). Per ottenere il punteggio si sommano i valori delle carte e si scartano le decine (es.: 8+5=3).</p> | | | |