

## REGOLAMENTO BLACK JACK

### LE ATTREZZATURE

Il tavolo. Il gioco si svolge su di un tavolo a forma di semicerchio. Al centro siede il croupier che fa da banchiere e di fronte a lui siedono 7 giocatori in corrispondenza di altrettante postazioni con 3 caselle circolari.

**La "Shuffler Mate".** È il distributore automatico dove vengono inseriti i 6 mazzi di carte francesi.

**Lo "Shoe".** È il sabot, che serve a custodire le carte, **viene utilizzato su tavoli riservati.**

**Le carte.** Si gioca con 6 mazzi di carte francesi, ciascuno di 52.

**Il raccogli carte.** Alla destra del croupier c'è un angolare metallico per raccogliere le carte man mano che vengono giocate.

**La dotazione del banco.** Il croupier ha davanti a sé una cassetta (chip-tray) che funge da cassa e contiene le fiches per pagare e che serve per riporvi quelle che ritira (perdenti).

### LE PUNTATE

**Gli operatori e i giocatori.** Un croupier (dealer) che tiene il banco, 7 giocatori seduti e un numero indefinito di giocatori in piedi.

Il gioco si svolge tra il banco e i giocatori. Ciascun giocatore, titolare di una postazione, conduce una sua autonoma partita.

**Le carte.** Conservano inalterato il loro valore facciale, le figure valgono 10. Fa eccezione l'asso che, a discrezione di chi lo possiede e secondo la sua convenienza, può valere 1 oppure 11.

**I punteggi.** Sono dati dalla somma del valore delle carte ricevute.

**Chi vince.** Vince, tra il giocatore e il banco, chi realizza il punteggio più vicino al 21 senza però superarlo.

Se il giocatore supera 21 "sballa" e perde immediatamente, indipendentemente dal fatto che anche il banchiere successivamente sballerà.

**Il premio.** Il premio è alla pari, cioè si vince un importo uguale alla posta puntata.

**Parità di punteggio.** In caso di parità di punteggio tra banchiere e giocatore la partita si conclude con un nulla di fatto. Il giocatore, per la partita successiva può ritirare o variare l'ammontare della puntata o lasciarla dov'è.

**Come si punta.** I giocatori seduti devono poggiare le fiches sul tavolo verde ciascuno sulla postazione che ha davanti a sé e possono puntare anche su altre caselle libere.

I giocatori in piedi possono puntare poggiando le fiches su qualunque casella non occupata.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Iniziata la partita, i giocatori possono puntare prima che il croupier cominci a sfilare la prima carta, a partire da quel momento nessuna puntata sarà più possibile.

Il croupier distribuirà una carta scoperta per ogni casella cominciando dal primo alla sua sinistra; per ultimo ne prenderà una per sé per poi riprendere il giro distribuendo una seconda carta scoperta a ciascun giocatore, nello stesso ordine della prima distribuzione. Cominciando da quello seduto alla sinistra, il croupier chiederà ai giocatori se vogliono altre carte e ciascuno di essi, potrà chiamare quante carte vuole finché non dirà di **"restare"** (la dichiarazione deve essere fatta comunque a voce e non per cenni).

Il giocatore, nella volontà di chiamare carta, potrà anche **"sballare"** (superare il punteggio di 21). In questo caso il dealer ritirerà prima la puntata e successivamente le carte del giocatore.

Quando tutti i giocatori avranno fatto il loro gioco, il banchiere si darà una seconda carta e si comporterà alla "regola" (con l'obbligo di chiamare con 16 o meno e di restare con 17 o più). Una volta conosciuti i punteggi, il croupier ritirerà le fiches perdenti e pagherà quelle vincenti.

### REGOLE PER L'APERTURA DEL TAVOLO DI BLACK JACK

1. I sei mazzi di carte vengono posti alla destra dell'impiegato.
2. Gli stessi vengono scartati e passati alla sua sinistra.
3. Si controlla che i sei mazzi di carte siano completi e che le carte non presentino segni particolari. Questa operazione si esegue stendendo ogni mazzo sul tappeto alla presenza dell'Ispettore Comunale; quando tutte le carte di un mazzo sono controllate, si raggruppano e si mettono nel portacarte posto a destra dell'impiegato.
4. Terminato il controllo, si stendono tutti i mazzi di carte sul tappeto col dorso rivolto verso l'alto e si mescolano a mano.
5. Si raggruppano le carte in un unico mazzo, lo si divide in due e si pongono le due metà una a destra e l'altra a sinistra, quindi si prelevano circa 23 carte da ambedue i mazzi così ottenuti e si mescolano a mano. Raggruppate in un unico mazzo, le carte si pongono sopra la mascherina precedentemente posizionata al centro del tavolo.
6. Si fanno tagliare le carte al primo giocatore a sinistra dell'impiegato; successivamente queste vengono tagliate dai giocatori con precedenza in senso orario
7. Si annullano con una mascherina (la stessa che viene usata dai giocatori) circa un mazzo e mezzo di carte, quindi si introducono nella **"Shuffler Mate" (Distributore Automatico)**.
8. Prima di distribuire le carte il dealer deve annullare 5 carte coperte, indi inizia la partita.
9. Quando appare la mascherina, il dealer termina la mano in corso **(SOLO QUANDO SI UTILIZZA Lo "Shoe")**.

## CHIUSURA DEL TAVOLO DI BLACK JACK

La chiusura del tavolo sarà eseguita dall'Ispettore di Gioco alla presenza dell'Ispettore Comunale e consisterà nella messa in sicurezza dei gettoni all'interno del "chip tray" (budino) con la chiusura del coperchio dotato di serrature allarmate.

Nel caso si effettui la chiusura con la stesura dei gettoni "MISE EN BANQUE", il dealer non potrà passare i gettoni, se non su ordine dell'Ispettore di Gioco; le operazioni di chiusura inizieranno solo alla presenza dell'Ispettore di Gioco e dall'Ispettore del Comune. Il conteggio delle pezzature sarà attraverso il "Table" in dotazione. Dopo un accurato riepilogo, effettuato dal dealer alla presenza degli Ispettori (Gioco e S.I.C.), dei gettoni della banca, il "bordereaux elettronico" sarà stampato, ricontrollato e controfirmato dal dealer e dagli Ispettori (Gioco e S.I.C.).

## REGOLE PARTICOLARI DEL GIOCO

1. Se dopo la distribuzione delle carte ai giocatori il dealer si accorgesse, all'inizio della partita, che alcune carte siano rimaste erroneamente nell'apposito "raccollicarte", il colpo andrà avanti regolarmente. Successivamente queste saranno inserite nella "Shuffler Mate" e sarà compito dell'Ispettore di Gioco verificare l'esatto numero dei mazzi inseriti (312 = 52 carte per ogni mazzo) nella mescolatrice inserendo anche le prime 5 carte bruciate.
2. Qualora il dealer dovesse dare carta in una postazione non puntata, il colpo proseguirà alla "regola" se non fosse possibile ricostruirlo, informando l'Ispettore di Gioco.
3. Nel caso cadesse una carta a terra durante la distribuzione, e questa fosse una carta "dovuta", cioè una delle due carte assegnate al cliente oppure la prima carta dell'impiegato, questa verrà raccolta dal valletto e verificata l'integrità alla presenza dell'Ispettore di Gioco e dell'Ispettore Comunale, verrà rimessa in gioco.
4. Se durante la partita dovessero cadere a terra più carte, queste saranno "bruciate" e momentaneamente depositate sul "raccollicarte" per poi essere inserite nella "Shuffler Mate". La nuova mano inizierà solo dopo che l'Ispettore avrà controllato che il numero totale delle carte (312= 6 mazzi da 52 carte) inserite nella "Shuffler Mate" sia esatto.
5. Con l'utilizzo del sabot (Shoe), alla fine della mano si conteranno le carte per accertarne la completezza e si sostituiranno solo le carte che appariranno danneggiate. Ugualmente, se più carte cadano per terra prima dell'inizio della partita (cioè mescolandole), queste saranno raccolte e si verificherà l'esatto numero dei mazzi sostituendo solo quelle danneggiate.
6. Qualora, durante la partita, dovesse cadere a terra una sola carta (con esclusione di quella "dovuta"), questa verrà "bruciata" e contestualmente sostituita.
7. Se il dealer per erronea interpretazione dovesse dar carta ad un cliente che non ne avesse fatta esplicita richiesta, questa verrà annullata; come pure verrà annullata la carta non assegnata perché richiesta in modo equivocabile. Questa operazione di annullamento della carta deve essere sempre e comunque autorizzata dall'Ispettore di Gioco.
8. Se il dealer dovesse dare una carta richiesta ad una casella sbagliata (successiva alla posizione del giocatore richiedente), questa sarà riposizionata correttamente solo alla presenza dell'Ispettore di Gioco e dell'Ispettore del Comune.
9. Qualora, al momento della dichiarazione, il giocatore interessato non fosse presente al tavolo, il dealer informerà l'Ispettore di gioco ed il colpo sarà giocato alla "regola".
10. Se dalla "Shuffler Mate" dovessero uscire carte che presentino all'esterno il loro valore,

queste saranno "bruciate" dal dealer. Al termine della mano, si procederà al controllo dell'intera "**sizain**" reinserendo i 6 mazzi all'interno "**Shuffler Mate**" della avendo cura di controllare che non ci siano altre carte con il seme rivolto verso i giocatori.

11. Nell'utilizzo **del sabot "Shoe"**, nel caso dovessero uscire carte che presentino all'esterno il loro valore, queste saranno "bruciate" dal dealer. Al termine si procederà al controllo dell'intera "**sizain**" rimescolando le carte e reinserendole nel **sabot**.
12. Sfilata la prima carta dalla "**Shuffler Mate**" o **dallo Shoe**, non si devono accettare altre puntate oltre a quelle già esistenti e queste non possono subire variazioni.
13. Il dealer è tenuto ad esaurire il colpo anche se tutti i giocatori hanno superato il 21, e tutte le puntate sono state perdute.
14. Se il dealer, avendo conseguito un punteggio compreso tra il 17 ed il 21, si serve erroneamente un'altra carta, questa va "**bruciata**".
15. Tutti i casi non previsti sono insindacabilmente risolti dall'Ispettore di Gioco.
16. La fine partita deve essere annunciata dal dealer, a voce alta e su autorizzazione dell'Ispettore di gioco, con la dichiarazione "l'ultima mano".
17. **N.B. Per "REGOLA" si intende quella del DEALER cioè: con punteggio di 16 o meno si deve tirare, con 17 o più si deve restare.**

## REGOLAMENTO DEL BLACK JACK

Il Black Jack si gioca con 6 mazzi di 52 carte.

L'Asso vale 1 oppure 11, a scelta del giocatore che lo detiene.

Le figure valgono 10, le altre carte conservano inalterato il loro valore.

Anche i giocatori in piedi possono puntare sulle altre caselle corrispondenti alla postazione del giocatore seduto, ma senza poter interferire sulle sue decisioni.

## IL GIOCO

Il gioco consiste nell'ottenere 21, o nell'avvicinarglisi il più possibile, senza oltrepassarlo. È obbligatorio richiedere un'altra carta quando il totale è inferiore o pari a 11; è vietato chiederla quando il totale è pari a 21; in tutti gli altri casi la richiesta è a discrezione del giocatore.

Il giocatore che ottiene 21 con due carte iniziali ha BLACK JACK; il pagamento avviene nel rapporto di 3 a 2. Il BLACK JACK batte sempre il 21. Negli altri casi i pagamenti sono alla pari.

Chi supera 21 sballa e perde immediatamente la puntata.

Quando c'è un solo giocatore, questi deve effettuare le sue puntate su almeno due postazioni.

## OBBLIGHI DEL DEALER

Mentre il giocatore può chiamare quante carte vuole o restare con qualsiasi punteggio (purché superiore a 11), il dealer deve osservare questa regola: con 16 o meno è obbligato a chiamare e con 17 o più è obbligato a restare.

L'Asso per il dealer vale sempre 11 tranne quando ciò comporta il superamento di 21. In questo caso viene attribuito il valore 1 (es. 5 + Asso + 8 = 14 e non 24).

## IL RADDOPPIO

Il giocatore, ricevute le prime due carte, con punteggio massimo di 11, può raddoppiare la posta anche se già ai massimi, ma con diritto di tirare una sola carta. La carta attribuita dovrà essere

posta trasversalmente rispetto alle prime due. Nel caso che il Cliente raddoppi con un 8 e un asso, se riceve un 2, ottiene 21. La decisione del giocatore seduto non sarà vincolante per gli altri giocatori.

### **DIVISIONE O SPLITTING**

Il giocatore che riceve due carte uguali può separarle in due mani; deve allora puntare sulla seconda mano una somma uguale alla posta iniziale e chiedere il numero di carte desiderate per ognuna. Nel caso un giocatore divida un paio di Assi, riceve una sola carta su ciascuno di essi. Anche in questo caso dovrà essere posta trasversalmente rispetto ad ogni asso. Se la carta ricevuta è un 10 o una figura, il punto conseguito è semplicemente 21 e non BLACK JACK. Se nel dividere due 10 o due figure uguali riceve degli Assi, realizza 21 e non Black Jack.

Se a seguito di uno split iniziale il giocatore dovesse realizzare una nuova coppia di carte uguali potrà decidere di dividere ulteriormente fino ad un massimo di tre volte. parimenti se nel corso di una divisione il giocatore dovesse ottenere un punteggio pari a 9 – 10 – 11 potrà procedere al raddoppio. La decisione del titolare della postazione è vincolante anche per gli altri “puntatori” interessati.

### **ASSICURAZIONE**

Quando la prima carta del Dealer è l'Asso, il giocatore può assicurarsi contro l'eventualità che il Dealer faccia BLACK JACK. Il giocatore che si assicura depone sulla linea “assicurazione”, di fronte alla propria postazione, una puntata che non può in ogni caso essere maggiore della metà di quella iniziale. Tutti i giocatori assicurano se lo ritengono e possono farlo anche se il titolare non ha assicurato.

Se il Dealer ottiene BLACK JACK, l'assicurazione viene pagata 2 a 1. Se non si forma BLACK JACK l'assicurazione viene persa, il Dealer completa il punto del banco ed opera contestualmente su ogni casella.

Assicurando con 9-10-11 si può raddoppiare ma l'assicurazione rimane quella iniziale.

Assicurando con due carte uguali si può dividere ma l'assicurazione rimane quella iniziale.

### **BLACK JACK ALLA PARI**

Quando il Dealer **mostra un Asso**, ogni giocatore in possesso di BLACK JACK può richiedere l'immediato pagamento alla pari senza attendere l'esito della mano, anche se non è titolare della postazione.

Una volta effettuato il pagamento, la vincita deve essere immediatamente ritirata.

**In materia di gioco e per quanto non contemplato nel presente regolamento, fa testo inappellabile la decisione della Direzione.**