

CASINO' MUNICIPALE DI VENEZIA



Corso per changeur



Nozioni sulla partita di Chemin de Fer

FIGURE PROFESSIONALI E RELATIVE MANSIONI

Nel reparto chemin de fer operano le seguenti figure professionali: il COMMISSARIO CAPO, il COMMISSARIO, IL CAPO PARTITA e lo CHANGEURS.

IL COMMISSARIO CAPO

Il Commissario Capo è il responsabile del reparto, nell'ambito delle disposizioni tecniche impartite dalla Direzione Giochi, provvede e sovrintende all'organizzazione tecnica del gioco. Coordina l'impiego e sovrintende alla disciplina di tutto il personale operante nel settore Chemin de Fer.

IL COMMISSARIO

Il Commissario Capo e in sua vece il Commissario, cura l'applicazione del regolamento e decide insindacabilmente sui casi non previsti dal regolamento stesso e sulle contestazioni, avvalendosi eventualmente anche dal sistema audiovisivo.

Vigila sulla regolarità del gioco e in caso d'irregolarità, da parte dei giocatori o operatori, ne dà immediata comunicazione alla Direzione Giochi e/o alla Direzione Generale.

Ha il compito di disporre le aperture e le chiusure dei tavoli secondo le esigenze di servizio. Controlla le carte da gioco, l'esattezza del prelevamento della "Cagnotte" da parte del Capo Partita l'integrità delle dotazioni di gettoni e contanti in consegna agli Changeur

E depositario di tutte le cassette delle dotazioni messe a disposizione del gioco.

Di concerto con il Servizio Ispettivo Comunale (SIC), può eseguire controlli a campione sulla completezza numerica delle carte (normalmente a fine taglia) e sull'integrità della dotazione degli Changeur.

Può concedere, in casi di necessità e comunque sotto la sua diretta responsabilità patrimoniale, (poiché riceve informazioni dalla Direzione Giochi), eventuali anticipazioni ai giocatori.

Alla chiusura dei tavoli, in collaborazione con il SIC, sovrintende al riscontro numerico delle carte usate, raccoglie e calcola i proventi aleatori prodotti nei vari tavoli e scorta in sala conta le cassette contenenti la "Cagnotte".

IL VICE COMMISSARIO

Il Vice Commissario subentra ai Commissari quando i turni di questi ultimi sono carenti, qualora eserciti queste funzioni ne assume le relative incombenze e responsabilità.

CAPO PARTITA

Il Capo Partita di CdF gestisce il gioco al tavolo cui è assegnato e conduce la partita secondo le norme fissate dal regolamento della Casa da Gioco, avvalendosi della collaborazione dello Changeur. E compito del Capo Partita prelevare la tassa (5%) sull'importo che di volta in volta il banchiere vince. La "cagnotte" è introdotta in un'apposita cassetta ancorata al tavolo alla sua destra.

All'apertura del tavolo il Capo Partita deve dissuggellare i mazzi di carte in dotazione e alla chiusura deve verificare la consistenza numerica delle carte usate.

LO CHANGEURS

Il Capo Partita nell'espletamento delle sue mansioni si avvale della collaborazione dello Changeur per i cambi necessari alla corretta stesura del banco, per i pagamenti, per eventuali masse al cambio ed in modo particolare per pagare la cagnotte (5% dell'importo che di volta in volta il banchiere vince).

Gli Changeur dipendono direttamente dal Capo Partita. Essi hanno l'obbligo di seguire attentamente la partita. Non devono fare autonomamente "anticipazioni" ai clienti (comunque ne rispondono in proprio) sono responsabili pecuniariamente di eventuali ammanchi che abbiano a verificarsi durante il loro turno di servizio. A questo proposito, particolare attenzione va prestata al passaggio di cassa con changeur montante che al momento del cambio si assume la responsabilità dell'integrità della dotazione stessa.

Lo changeur deve conoscere i meccanismi fondamentali che regolano la partita dello Chemin de Fer, in modo particolare deve saper calcolare a quanto ammonta la "Cagnotte" di ogni colpo, nonché i pezzi necessari e sufficienti per pagarla (qualora il Capo chieda il cambio). A tal proposito lo changeur deve sempre saper a quanto ammonta il banco in questione ovvero ascoltare attentamente il Capo Partita che dichiarerà "Di Fatto(per esempio- mille di fatto-)

Tutti i cambi, le masse al cambio, le uscite e i rientri devono essere eseguiti parlando ad alta voce.

Per espletare il suo lavoro come suesposto allo changeur viene assegnata una cassetta contenente la dotazione il cui ammontare complessivo è di 300.000,00 euro.

Lo changeur deve conoscere la procedura di apertura e di chiusura della cassetta della dotazione di cassa. Tali operazioni avvengono sempre in presenza di un Commissario e di un funzionario del SIC.

Nel corso della partita lo changeur deve essere in grado, in caso di necessità, di reintegrare la dotazione di cassa mediante cambi con la CASSA ESTERNA compilando appositi moduli e avvalendosi dell'ausilio dei valletti, con analoghe procedure e qualora la partita lo richieda potrà effettuare anche delle aggiunte alla cassa.

È compito dello changeur compilare e tenere aggiornato il libretto in dotazione al tavolo. Nel libretto vengono registrati oltre alla data, numero di tavolo, impiegati in servizio, clienti.....entrate e uscite, è importante che lo changeur indichi anche l'ora dei rientri compreso quello definitivo. In quest'ultima operazione lo changeur contestualmente informerà il Capo Partita dell'avvenuto rientro ad alta voce. (per esempio,(chef il signore del 6 è rientrato).

Nello svolgimento delle proprie mansioni lo changeur non può negoziare titoli alla clientela, assegni o certificati di deposito (cosiddette GIALLINE). Qualora vi fosse la necessità deve informare il Commissario che può, ove opportuno, autorizzare l'operazione di cambio.

È fatto divieto allo changeur di convertire le fiches dei giocatori in denaro contante qualora abbia acquisito banconote. Il cambio massimo possibile per legge di banconote in fiches ora è di 3.000,00 Euro. E' a disposizione dello changeur anche una macchinetta conta banconote, è importante che quando lo changeur riceve gettoni o banconote da cambiare lasci sempre ben visibile al giocatore la massa almeno fino a quando non l'ha verificata davanti agli occhi dell'interessato. Se il denaro viene messo nella macchinetta conta banconote, lo changeur non deve in fraporsi tra macchinetta e cliente.

In presenza di un plus o di un minus della propria cassa (dovuti per esempio a operazioni di cambio errate oppure ad anticipazioni non registrate nell'apposito libretto) egli deve darne immediata notizia al Commissario in servizio, per le procedure del caso: controllo di cassa, informazione al SIC,ecc.

Le mance ricevute dallo changeur vanno poste in evidenza sopra il tavolino in dotazione, dandone al più presto comunicazione al Commissario, la stessa procedura è prevista per le masse abbandonate (Orfanelli). Lo changeur si servirà del proprio tavolino per stendere (controllare) gettoni e denaro che cambierà ad eventuali clienti che lo richiedano, il tutto sempre ad alta voce.

Lo changeur è tenuto ad eseguire TUTTE le operazioni di sua competenza ad alta voce per facilitare il controllo del Commissario, del SIC nonché del Capo Partita e dei giocatori stessi.

Qualora egli ravvisi irregolarità o sospetti di illecito in atto al tavolo deve riferirne tempestivamente al Commissario in servizio.

CENNI SUL REGOLAMENTO CHEMIN DE FER

PARTE PRIMA: NORME GENERALI

Svolgimento del Gioco

Minimi. Prenotazioni. Pagamenti. Riscossioni.

PARTE SECONDA: NORME PER L'IMPIEGATO

Obblighi. Errori.

PARTE TERZA: NORME PER LA DISTRIBUZIONE E TIRAGGI DELLE CARTE
Distribuzione

Tiraggi.

PARTE QUARTA: NORME PER I PUNTATORI

Regole Fondamentali.

PARTE QUINTA: NORME PER I BANCHIERI

Regole Fondamentali.

PARTE SESTA: NORME IMPORTANTI

Regole Fondamentali.

PARTE PRIMA

NORME GENERALI

Svolgimento del gioco

Il gioco o partita di Baccarat (*Chemin de Fer*) si svolge con l'impiego di sei mazzi di 52 carte, tre mazzi di un colore e tre mazzi di un colore diverso.

Prima di iniziare la partita le carte devono essere verificate dall'impiegato, mazzo per mazzo, in modo che possano essere controllate da tutti.

Tutti i sei mazzi insieme saranno successivamente mescolati (*en salade*) con le carte appoggiate sul tappeto del tavolo, delle quali sarà visibile soltanto il dorso cioè il colore.

A sua volta qualsiasi giocatore, che non sia il banchiere - prima dell'annuncio dell'impiegato che deve dire: "le *carte passano*"- ha diritto di mescolare le carte, sempre con il già citato sistema.

Quando uno o più giocatori abbiano fatto ciò, l'impiegato dovrà mescolarle nuovamente per ultimo.

Eseguita questa operazione l'impiegato raccoglierà le carte in piccoli pacchetti, che verranno mescolati e quindi sovrapposti in modo da formare un unico pacco.

L'intero pacco di carte verrà tagliato con una carta bianca (*mascherina*). Eseguito il taglio del pacco di carte, l'impiegato collocherà un'altra carta nulla prima delle ultime sette carte, in modo che questa indichi l'ultimo colpo della taglia.

Il pacco di carte verrà collocato dall'impiegato nell'apposito astuccio detto "*sabot*".

Il gioco inizia con il giocatore che occupa il posto numero 1 del tavolo, poi il "*sabot*" passa al giocatore numero 2 e così di seguito.

Il "*sabot*" passa da un giocatore a quello successivo, quando il primo, chiamato banchiere, perde il colpo facendo un punto inferiore alla punta, cioè di quel giocatore, o più giocatori insieme, che puntano contro il banco.

Il banchiere può tenere uno o più colpi. Uno o più colpi vincenti costituiscono in termine tecnico "*una mano*".

Ad ogni mano banchiere sfilerà dal "*sabot*" quattro carte, delle quali la prima e la terza sono per la punta, la seconda e la quarta per il banchiere.

Ogni carta mantiene il proprio valore, le decine vengono annullate, le figure valgono dieci.

La somma dei valori delle carte determina il punto.

Il massimo punto è 9.

Vince il giocatore, banchiere o puntatore, che fa il punto superiore.

In caso di parità, cioè: "*égalité*" o "*en carte*" il colpo sarà considerato nullo.

L'"*égalité*" o "*en carte*", è considerato comunque un colpo.

La seguente tabella per i tiraggi, studiata sulle probabilità, dà al banchiere una guida o condotta di gioco regolare.

Il banchiere

Avendo

0 - 1 - 2	Tira sempre		
Avendo	Tira se assegna	Non tira se assegna	A volontà se assegna
3	1-2-3-4-5-6-7-10	8	9
4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-10	
5	5-6-7	1-2-3-8-9-10	4
6	6-7	1-2-3-4-5-8-9-10	

Avendo

7 Non tira

Giocare attenendosi alla tabella dei tiraggi, si dice, tecnicamente, giocare "*alla regola*".

Ogni giocatore può giocare o no alla regola.

Poiché il giocatore che intende giocare alla regola viene salvaguardato in caso di errore, essendo tutelato dal presente regolamento, è tenuto a dichiararlo all'impiegato che a sua volta informerà di ciò i rimanenti giocatori.

Il giocatore quando non gioca alla regola, può comportarsi nei tiraggi come crede, ma non può rimanere con *"baccarat"* cioè con zero punti.

Il diritto di tagliare il pacco delle carte spetta al giocatore seduto al posto che precede colui che deve tenere il banco.

Se questo giocatore rifiuta, taglierà il giocatore che occupa il posto alla sua sinistra.

Se nessun giocatore vuoi tagliare a ciò, provvederà un impiegato.

In nessun caso il taglio potrà essere effettuato dal banchiere, dal socio di questi né dal primo di mano. Il taglio delle carte viene effettuato alla presenza di almeno quattro giocatori del tavolo stesso.

Non si possono tagliare meno di sette carte.

Distribuite le carte, il puntatore guarda le sue e deve pronunciarsi prima del banchiere, il quale non può scoprire o voltare le proprie carte, prima che il puntatore abbia pronunciata la parola regolamentare: *"carta"* se ne richiede, *"no"* se non le vuole.

Dopo di che il banchiere scopre le sue carte e assegna o prende carta secondo lo svolgimento del gioco.

Nei casi previsti dalle regole del gioco possono partecipare alla partita anche i giocatori non seduti al tavolo.

Minimi Prenotazioni Pagamenti Riscossioni

Il numero dei posti a sedere è segnato sul tavolo di *"Chemin de Fer"* sia per i piccoli che per i grandi tavoli.

La partita non può né cominciare né continuare se almeno sei giocatori non siano seduti al tavolo.

Il giocatore che desidera occupare un posto al tavolo, deve farne richiesta all'ispettore, Commissario di gioco dello *"Chemin de Fer"*.

Il giocatore che si è prenotato dovrà essere presente quando sarà chiamato ad occupare il posto libero a lui destinato, diversamente, il posto vacante sarà assegnato ad un altro giocatore prenotato.

Nel caso che un giocatore occupi già un posto al tavolo e si assenti per qualunque ragione, dovrà autorizzare il Commissario a tenere la mano per suo conto. In tal caso il Commissario dovrà dare tre colpi e poi passare, salvo disposizioni contrarie del giocatore che dovranno essere annunciate dal Commissario prima di iniziare la mano. Se il giocatore ritorna al tavolo prima che il

Commissario abbia effettuato i colpi annunciati e sempre che non siano ancora state sfilate le carte per l'ultimo colpo, il giocatore può proseguire o ritirarsi a sua discrezione.

A causa del perdurare dell'assenza di un cliente il Commissario ha facoltà di dichiarare libero detto posto.

Un giocatore non può occupare più di un posto allo stesso tavolo, né tanto meno a più tavoli.

È tassativamente vietato occupare posti al tavolo a chi non prende la mano, così pure sedersi ad un posto anche se momentaneamente libero.

La posta minima del tavolo, cioè l'importo minimo che ogni banchiere deve giocare all'inizio della mano, viene stabilita dal Commissario all'inizio della partita.

È facoltà del Commissario elevare o diminuire detta posta durante il corso della partita.

Tutte le puntate dei giocatori, sia in piedi che seduti, saranno rimosse o pagate per la mano, cioè secondo l'ordine legittimo di posizione a partire dal giocatore seduto alla destra del banchiere.

Il giocatore in piedi è obbligato a puntare esclusivamente davanti a sé stesso

Tutte le puntate tra il banchiere a cui si riferisce la mano ed il giocatore immediatamente alla sua destra, verranno rimosse o pagate per ultimo a partire dalla prima puntata a sinistra.

Il settore del tavolo al quale si riferiscono le puntate di cui all'articolo precedente viene chiamato tecnicamente "*creneau*".

Tutte le puntate in "*creneau*" saranno pagate o rimosse considerando sempre il banchiere che ha passato la mano originale.

Parte Seconda

Norme per l'Impiegato

Obblighi ed Errori

L'impiegato conduce la partita, regola il gioco e preleva la tassa sul solo importo che di volta in volta il banchiere vince.

Soltanto l'impiegato può chiudere il gioco con la frase regolamentare "*rien ne va plus*".

L'impiegato dovrà, far ritirare le puntate giocate dopo l'annuncio della chiusura del gioco. Le puntate fatte in tempo non potranno essere né aumentate né diminuite.

Le puntate dovranno essere assolutamente individuali e rappresentate sempre da denaro contante o da gettoni del Casinò.

Il gioco sulla parola non viene accettato in nessun caso.

L'importo del banco deve essere annunciato dall'impiegato ad ogni colpo e deve essere sempre rappresentato da denaro contante o da gettoni.

Se l'impiegato nel passare le carte al puntatore le scopre, la punta è obbligata ad accettarle comunque. In tal caso il colpo si svolge *"alla regola"* ed il banchiere deve tirare nei due casi *"a volontà"*. Naturalmente il gioco si chiude automaticamente nel momento stesso in cui le carte vengono scoperte.

Se un giocatore ha dichiarato *"no"* e l'impiegato per errore dichiara *"carta"*, o viceversa, il colpo viene ristabilito in base alla regola ed il banchiere tira nei due casi *"a volontà"*. Se eventualmente, è stata tirata una o più carte in più, queste vengono annullate.

Se il banchiere passa la mano, l'impiegato offre il seguito ai giocatori seduti al tavolo, passando con la paletta davanti ad ognuno, a partire dal giocatore alla destra del banchiere.

Se la mano non è presa dai giocatori seduti al tavolo, o dall'eventuale socio uscente (anche se in piedi) la mano viene offerta all'asta a tutti compresi i giocatori in piedi.

Il seguito di una mano spetta al giocatore che lo richieda e che si trovi più vicino alla destra di colui che ha passato la mano.

Se la mano passata era stata presa od acquistata da un giocatore in piedi, che a sua volta passa la mano, il diritto di prendere il seguito spetta a quel giocatore che si trovi più vicino alla destra della mano iniziale.

Il diritto di chiamare banco spetta sempre al giocatore seduto più vicino alla destra della mano iniziale.

Tutte le mani che non vengono prese *"all'altezza"* sono messe *"all'asta"* o *"all'incanto"* e sono assegnate al miglior offerente, senza nessuna distinzione tra giocatori seduti al tavolo e giocatori in piedi, fatta eccezione però per due offerte uguali e contemporanee, nel qual caso viene preferito il giocatore seduto al tavolo.

La mano offerta all'asta non ha più limitazioni di cifra e pertanto l'importo può superare quello della mano passata.

I giocatori che desiderano occupare un posto libero possono accomodarsi su autorizzazione del Commissario, dopo l'eventuale risistemazione dei giocatori già seduti al tavolo.

Il giocatore che prende un posto libero ad un tavolo dove la partita è già iniziata, acquista immediatamente tutti i diritti di partecipare al gioco.

Tutte le puntate devono essere collocate sul tavolo. Le puntate oltre la linea tracciata sul tavolo giocano per l'intero importo. Quelle poste sulla linea giocano per la metà del loro importo, oppure per l'importo parziale chiaramente dichiarato. Quelle poste entro la linea non sono considerate in gioco.

L'ultimo colpo della taglia viene annunciato ad alta voce dall'impiegato: *"Ultimo colpo della taglia."*

Parte Terza

Norme per la Distribuzione e il Tiraggio delle Carte

Distribuzione e Tiraggi

Se il banchiere assegna una carta alla punta che ha dichiarato *"no"* è obbligato a tenere detta carta per sé, qualsiasi sia il suo punto.

Se il banchiere assegna una carta alla punta che ha dichiarato *"no"* e contemporaneamente ne prende un'altra per sé, tutte e due le carte gli vengono aggiudicate e gli viene assegnato il punto minore risultante da tre delle quattro carte.

Qualora il puntatore, che abbia chiamato banco solo, rinunci alla battuta, il banco, battendo di otto, vince, anche se la punta ha nove.

Il banchiere che assegni carta al puntatore, pur avendo *otto* o *nove*, perde il diritto alla battuta.

Il puntatore è tenuto a parlare per primo.

Toccate le carte, il puntatore non può rifiutarsi di consumare il colpo, anche se il banchiere ha guardato le proprie.

Tutte le carte, che durante lo svolgimento della partita cadono sul pavimento, vengono raccolte da un Commissario o da un impiegato e conservano il loro valore.

Parte Quarta

Norme per i Puntatori

Regole Fondamentali

Il giocatore che ha dichiarato di giocare alla regola non può, come puntatore, prendere le carte quando ci siano altre puntate.

In caso di chiamata del banco da parte di più giocatori seduti al tavolo, ha precedenza colui che è più vicino alla destra del banchiere.

Se il banco non viene chiamato da alcun giocatore seduto al tavolo, può essere chiamato da tutti gli altri giocatori in piedi. Anche in questo caso ha la precedenza colui che è più vicino alla destra del banchiere.

Il giocatore che chiama banco da solo ha la precedenza su coloro che lo chiamano con un socio, anche se chi chiama il banco "*solo*" è in piedi.

Viene considerato "*solo*" quel giocatore che chiama banco o prende una mano senza il concorso di terzi.

Il giocatore, durante lo svolgimento del gioco, deve dichiarare chiaramente se vuole "*carta*" o "*no*".

L'impiegato terrà conto esclusivamente di tali dichiarazioni, ignorando altre espressioni o segni del capo o delle mani.

Il giocatore che ha chiamato banco "*solo*" ha diritto di richiamare il successivo colpo dichiarando "*banco suivi*".

Tale diritto viene mantenuto dal giocatore per tutti i colpi successivi della stessa mano sino a che non vi rinunci.

Qualora rinunci e il colpo successivo sia di "*egalità*", avrà ancora la facoltà di riprenderlo dichiarando: "*banco suivi*"

Il giocatore che guarda le carte con interessi di terzi non può fare falsi tiraggi o commettere errori. In questo caso il colpo verrà ristabilito dall'impiegato in base alla regola ed il banchiere tirerà nei casi a volontà

Il giocatore che chiama "*con il tavolo*" è tenuto a giocare almeno la metà dell'ammontare del banco stesso.

Qualora un giocatore abbia chiamato "*con il tavolo*", mantiene il diritto di chiamare banco "*solo*" "per tutti i colpi successivi della stessa mano, sino a che non vi rinunci. Non ha però il diritto di chiamare il "*suivi*" della giocata "*con il tavolo*".

Nel caso che il banco sia chiamato "*con il tavolo*" o non sia chiamato per intero, le carte saranno assegnate al giocatore seduto che avrà effettuato la puntata maggiore, sempre che questi non giochi alla regola.

Il giocatore in piedi ha diritto di guardare le carte esclusivamente quando gioca banco "*solo*" oppure banco "*con il tavolo*" e quando non vi siano puntate al tavolo.

Se un giocatore si trova con una cifra qualsiasi ad essere il solo puntatore mantiene il diritto al colpo successivo "*banco suivi*".

Se il gioco è stato chiuso dall'impiegato ed il banchiere invece acconsente che qualche puntata venga aumentata o diminuita, anche gli altri puntatori possono diminuire, aumentare o ritirare le proprie puntate.

Parte Quinta

Norme per il Banchiere

Regole Fondamentali

Il banchiere può assumere in qualsiasi momento un socio, sempre che questi raddoppi l'ammontare del banco.

Il banchiere può passare il banco in qualsiasi momento.

Al banchiere è concesso il diritto di aumentare a piacimento ed in qualsiasi momento il proprio banco, ma non gli è concesso di diminuirlo, a meno che non sia il primo colpo della mano e questo non sia stato ancora consumato.

Se il banchiere ha sfilato una carta dal "*sabot*", è obbligato a dare il colpo, tranne il caso in cui il giocatore sia "*alla regola*".

Il banchiere che si fa consigliare dall'impiegato deve attenersi ai consigli di quest'ultimo. Se l'impiegato ha consigliato il banchiere di rimanere e questi invece avesse preso carta, questa dovrà essere annullata.

Parte Sesta

Norme Importanti

I giocatori che non ritengano di uniformarsi al presente regolamento o alle decisioni del Commissario di gioco, saranno invitati a lasciare le sale del Casinò.

I giocatori non possono depositare sui tavoli da gioco: riviste, libri borse od oggetti ingombranti, né lasciare sulle sedie capi di abbigliamento od altri oggetti personali.

La Direzione non risponde di valori lasciati incustoditi sui tavoli da gioco od altrove.

I giocatori seduti ai tavoli da gioco, non possono disturbare lo svolgimento del gioco stesso e sono tenuti a non conversare e a non commentare ad alta voce.

Le puntate e le vincite non riscosse dai giocatori, vengono ritirate dal Commissario e depositate conformemente alle disposizioni della Direzione.

La seguente tabella riporta la DOTAZIONE in uso allo changeur

Qualità	N°	Valore
20.000	5	100.000
10.000	7	70.000
5.000	10	50.000
1.000	30	30.000
500	33	16.500
200	50	10.000
100	150	15.000
50	100	5.000
20	100	2.000
10	100	1.000
5	96	480
1	20	20

In totale 300.000



CASINÒ MUNICIPALE - VENEZIA S.p.A.

N. _____

GARE DI CHEMIN DE FER

Il Sig. _____

alle ore _____ del _____ al posto n. _____

del tavolo n. _____ ha ottenuto un asso di cuori.

Il Direttore di Gara

Stampato in uso per segnare gli assi di cuori nelle Gare di Chemin de Fer

Libretto giornaliero del tavolo di Chemin de Fer

BACCARÀ
CHEMIN DE FER
(GIORNALIERO)

DATA _____

TAVOLO N. _____

CASINÒ
DI VENEZIA

Venezia 17 gennaio 2020