

## **REGLAMENTO DEL PUNTO Y BANCA**

- 1) Para iniciar el juego deberá haber como mínimo, tres (3) jugadores sentados a la mesa, uno de los cuales deberá salir con el Sabot.
- 2) Las apuestas oscilarán entre un mínimo y un máximo que se fijará oportunamente.
- 3) Queda prohibido jugar más de un máximo por persona, a excepción del jugador que tiene la "Banca", quien podrá jugar dos máximos; uno en "Banca" y otro en su casillero.
- 4) Únicamente los jugadores sentados en los lugares numerados podrán ser "Banca", tomar las cartas de "Punto" y decidir la "Voluntad de Cinco" si la hubiere.
- 5) La primera "banca" se adjudicará en "Remate" al mejor postor. Si coincidieran dos o más ofertas hechas simultáneamente y por la misma cantidad, se solicitará mejorar la misma. Si la oferta no fuera mejorada, o si correspondiere al máximo, la "Banca" se adjudicará por la derecha, tomando como referencia el asiento N° 1.
- 6) Si resultare "Encarte" (anclar) el primer pase y el que remató la "Banca" desistiere de la misma, se adjudicará el sabot al jugador que ocupe el asiento contiguo sobre la derecha, siempre que no hubiere entre los jugadores de pie algún interesado.
- 7) En el supuesto del punto anterior, el que salga, podrá hacerlo con la cantidad que desee dentro de los topes establecidos, si no hubiere ningún interesado en salir con la "Banca", se "quemará" el mazo, efectuándose un nuevo remate.
- 8) El jugador que sale con el sabot no podrá aceptar socios o acompañantes.
- 8 bis) Una vez terminado el sabot, se procederá a preparar nuevamente el mismo, de la siguiente manera:
  - a) El pagador volcará la totalidad de las cartas (lomo hacia arriba), sobre el paño, procediendo a la mezcla de las mismas (ensalada); una vez terminada esta operación formará tres (3) mazos, de los cuales retirará parte de cada uno, procediendo a una segunda mezcla (baraje), cuatro (4) veces como mínimo.
- 9) El corte de mazo corresponderá al jugador que se encuentre a la izquierda del que remató la primera "Banca"; y en los mazos sucesivos, al que se encuentre a la izquierda del que va a tirar nuevamente la primera "Banca". Si éstos no descaren cortar, lo hará el siguiente jugador de la izquierda, y así sucesivamente.
- 10) El corte deberá ser aproximadamente superior a 50 (cincuenta) cartas.
- 11) Al final del mazo, se colocará otra tarjeta de corte para prevenir la llegada del último pase. Si a pesar de ello las cartas no alcanzaren para definir el pase, éste será nulo.
- 12) El sabot debe colocarse de tal modo que la parte delantera del mismo, por donde se sacan las cartas, quede en todo momento hacia el centro del tablero y a la vista del Jefe de Mesa.
- 13) Dada por el Pagador la orden de "no va más", no será permitido efectuar nuevas apuestas ni retirar o modificar las ya efectuadas.

- 14) Es prerrogativa exclusiva del jugador que tiene el sabot sacar las cartas, debiendo hacerlo cubiertas y sobre el paño.
- 15) El jugador que tiene el sabot no podrá sacar cartas antes de que le sea solicitado por el Pagador; si lo hiciere, las cartas sacadas deberán ser "quemadas".
- 16) Obligatoriamente y a su debido tiempo, las cartas de Punto y Banca deberán ser descubiertas sobre la mesa, no estando permitido "filar", ni arrojar las cartas en forma incorrecta.
- 17) Las cartas de "Punto" serán recibidas por el jugador que haya efectuado la apuesta mayor, entre los que están a la derecha del que tiene el sabot, continuando del mismo modo en caso de "suite".
- 18) Las apuestas a "Punto" de los jugadores que ocupan lugares numerados son personales, no estándoles permitido asociarse para tener derecho a tomar las cartas.
- 19) Si por error el Pagador entregara las cartas de "Punto" al jugador que no corresponde, se procederá del siguiente modo:
  - Si el error se advirtiere de inmediato, se entregarán las cartas al jugador correspondiente.
  - Si el que tiene el sabot no hubiere descubierto ninguna carta, se solicitará la voluntad de cinco (5) al jugador que correspondiere.
  - Si el jugador que tomó las cartas las hubiere descubierto y decidido voluntad de cinco, no habrá lugar a reclamo alguno.
- 20) Para pedir o plantar se solicitará al jugador "Punto" que hubiere efectuado la apuesta mayor, exprese su voluntad en tal sentido, siendo su deseo obligatorio en todos los casos. Si por error del Pagador fuere interpretada en forma equívoca la voluntad expresada por dicho jugador, se procederá del siguiente modo:
  - a) Si el error fuera advertido antes de que el jugador que tiene el sabot haya dado vuelta alguna de las cartas, se hará prevalecer la voluntad expresada por el jugador correspondiente.
  - b) Si el error se advirtiere luego de haber dado vuelta alguna de las cartas, no podrá rectificarse el mismo y tendrá validez la voluntad expresada por el Pagador.
- 21) Se dan dos (2) cartas para "Punto" y dos (2) cartas para "Banca", en el orden siguiente: la primera (1ª) y la tercera (3ª), para "Punto"; la segunda (2ª) y la cuarta (4ª), para "Banca".
- 22) Ajustándose a la "Tabla de Punto" deberá éste pedir una tercera carta.

### **TABLA DE PUNTO**

Teniendo 0 (cero), 1 (uno), 2 (dos), 3 (tres) y 4 (cuatro).....pide cartas.

Teniendo 5 (cinco).....voluntad.

Teniendo 6 (seis), 7 (siete), 8 (ocho) y 9 (nueve).....planta.

- 23) Según la "Tabla de Banca" se pedirá una tercera carta en los siguientes casos:

### TABLA DE BANCA

- Teniendo 3 (tres), dando al punto 8 (ocho).....planta.
- Teniendo 4 (cuatro) dando al punto 2 (dos), 3 (tres), 4 (cuatro),  
5 (cinco), 6 (seis) y 7 (siete).....pide.
- Teniendo 6 (seis), dando al punto 6(seis) y 7 (siete).....pide.
- Teniendo 5 (cinco), dando al punto 4 (cuatro), 5 (cinco),  
6 (seis) y 7 (siete).....pide.
- 24) El jugador que tiene el sabot verá sus cartas , previa indicación del Pagador, luego que el jugador de "Punto" haya visto las suyas y resuelto su jugada definitivamente. Al solicitarle la tercera carta, ésta será entregada descubierta, de modo que sea perfectamente visible para el público.
- 25) Es ganadora la chance que en la suma de sus cartas obtiene la unidad mayor. Esta unidad se forma sumando las dos cartas correspondientes a cada chance y agregando también la tercera (si correspondiere según la tabla respectiva) y deduciendo de este total la decena si la hubiere.
- 26) Si la unidad formada por las dos (2) primeras cartas (en cualquiera de las chances), fuera 8 (ocho) ó 9 (nueve), el pase queda definido.
- 27) No habiendo ninguna apuesta a "Punto" de los jugadores sentados, las cartas serán descubiertas por el Pagador, quien lo hará con la pala en el paño donde está el sabot.
- 28) En el caso del punto anterior, si la unidad de "Punto" fuere 5 (cinco), el Pagador deberá plantar obligatoriamente.
- 29) La apuesta a "Banca" del jugador que tiene el sabot, sufrirá al ganar un descuento del diez por ciento (10%), cada dos pases a partir del segundo (pases pares). Si la salida fuere mayor que la mitad del máximo, sufrirá descuento en el primer pase y en todos los pases impares.
- 30) Todas las apuestas a "Banca" sufrirán un descuento del diez por ciento (10%), en cada pase que gane.
- 31) Ningún jugador podrá salir nuevamente con el sabot en la misma vuelta.
- 32) Si el jugador que está sentado no desea salir con el sabot, podrá hacerlo alguno de los jugadores que se encuentre de pie, pero con la obligación de devolver el asiento una vez finalizada la "Banca".
- 33) Está permitido ser "Banca" saliendo con el sabot, dos (2) veces consecutivas, en caso de haber renunciado a hacerlo los demás componentes de la mesa.
- 34) El jugador que sale con el sabot podrá aumentar su "Banca" (sin exceder del máximo permitido), en cualquiera de los pases, sufriendo los correspondientes descuentos según el punto 29.

- 35) El jugador que sale con el sabot podrá retirar, por una sola vez, la mitad de su banca luego de ganar dos pases como mínimo.  
Toda banca aumentada que no hubiera ganado anteriormente, deberá cumplir también este requisito para poder retirar la mitad. Solicitada la mitad por el jugador que tiene el sabot, la misma le será entregada sin tener en cuenta los picos.
- 36) Si el Pagador anunciare "suite", el jugador que tiene el sabot podrá retirar su banca en cualquier momento, siempre que no hubiere extraído ninguna carta para iniciar el pase.
- 37) La banca en "suite" será ofrecida por el Pagador por la misma cantidad y será adjudicada por la derecha, del siguiente modo:
- a) Al jugador más próximo al que dio la "suite", pudiendo éste aumentarla hasta el máximo si así lo deseara.
  - b) Si entre los jugadores sentados no hubiere interesados y fuere solicitada por un jugador de pie, el jugador que dio la "suite" deberá ceder a éste su asiento momentáneamente.
  - c) El jugador que dio la "suite" podrá retomarla si entre el público no hubiere interesados.
  - d) No habiendo ningún interesado, será tomada por el Casino, por intermedio del Jefe de Mesa.
  - e) En caso de resultar "ancar" el pase o los pases tirados por el Jefe, podrá adjudicarse la "suite" a quien lo solicitare y por la cantidad que corresponda.
- 38) La apuesta del jugador que ha dado la "suite" sufrirá los siguientes descuentos (si resultare ganadora).
- a) El diez por ciento (10%) si la "suite" se produce en el primer pase.
  - b) El diez por ciento (10%) si la "suite" se produce en pases impares y cuando la salida inicial hubiere sido menor a la mitad del máximo.
  - c) El diez por ciento (10%) si la "suite" se produce en pases pares y si la salida inicial ha sido mayor que la mitad del máximo.
- 39) A la "Banca" en "suite" se le aplicarán los descuentos establecidos en el punto 29.
- 40) De la "Banca" tomada en "suite" no se podrá retirar la mitad.
- 41) Produciéndose la terminación de la "suite", el sabot vuelve al jugador que se encuentre a la derecha del que dio la "suite" original.
- 42) Produciéndose la terminación del mazo durante una "suite", se dará por finalizada la misma y en el mazo siguiente volverá a Banca el jugador que se halle a la derecha del que dio la "suite" original.
- 43) Si el jugador que ha dado la "suite" deseara continuar bancando, deberá esperar a que el Pagador efectúe tal ofrecimiento a los jugadores que se encuentran sentados. Si entre éstos no hubiere ningún interesado, el jugador que dio la "suite" tendrá prioridad respecto de los jugadores de pie que quisieran bancar.

- 44) El juego en el nuevo mazo se iniciará en el lugar donde finalizó el anterior si éste hubiere finalizado con "banca". Si hubiere finalizado con "punto", se iniciará por la derecha del lugar donde finalizó.
- 45) Al jugador que, debido a su apuesta mayor, le correspondiere ver las cartas, no le será permitido ceder tal derecho, como tampoco ofrecer una de las cartas a un segundo jugador para que las vea, ni invitar al Pagador a que descubra.
- 46) Si el jugador a quien correspondiere ver las cartas no deseara hacerlo, tal derecho corresponderá al jugador cuya apuesta estuviere en el segundo lugar.
- 47) Si un jugador efectuare apuestas en ambas chances, pierde el derecho de recibir las cartas de "punto" si le correspondiere.
- 48) Luego de cada pase, serán "quemadas" las cartas que intervinieron en el mismo.
- 49) Si al dar las cartas viniere una de ellas invertida, de modo que su valor estuviere a la vista, dicha carta será "quemada".  
Si el número de cartas invertidas fuere considerable, se procederá a "quemar" el mazo, previa consulta con el Inspector.
- 50) Si se produjere alguna confusión en la distribución de las cartas, las mismas serán "quemadas".  
Habiendo sido "quemada" una o más cartas, o un pase, queda prohibido su reconstrucción, y no se aceptará reclamación alguna.
- 51) Si por error, el jugador que tiene el sabot diere vuelta una carta que no correspondiere, se procederá del siguiente modo:
  - a) Habiéndose cometido el error antes del "no va más", la carta será "quemada".
  - b) Habiéndose cometido el error luego del "no va más", la carta será válida para el pase.
  - c) Habiéndose cometido el error por pedido indebido de "Punto", la carta se adjudicará a "Banca", si la necesitare; en caso contrario será "quemada".
  - d) Habiéndose cometido el error por pedido indebido de "Banca", la carta será "quemada".