

Bacará chemin de fer

1 - O bacará chemin de fer é um jogo não bancado, onde se tem por objectivo fazer, com duas ou três cartas, a pontuação de 9 ou atingir a que, embora inferior, dela mais se aproxime.

2 - Quando a pontuação do «banqueiro» for igual à do «ponto», a jogada é nula. Caso contrário, ganha aquele que obtiver maior pontuação.

3 - As mesas para a prática deste jogo serão de formato oval, comportando nove lugares, devidamente demarcados no respectivo pano, quer entre si quer em relação à pista, e expressamente numerados por ordem iniciada à direita do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido inverso ao da marcha dos ponteiros do relógio.

4 - Este jogo é praticado com seis baralhos de 52 cartas, sem indicação de valor, sendo três baralhos de uma cor e três de outra.

5 - Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo, todavia, ser substituídas todas as cartas de um baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas.

6 - É proibido aos jogadores marcar ou danificar as cartas.

7 - Quando se tratar de baralhos a estrear, serão abertos na própria mesa de jogo, devendo o pagador expor as cartas com as faces para cima a fim de permitir aos jogadores constatarem que a ordem segundo a qual foram ordenadas pelo fabricante se mantém inalterada. Após isto, deverão ser voltadas com as faces para o pano, baralhando-as nos termos adiante indicados.

8 - Tratando-se de baralhos já usados, as cartas devem ser espalhadas em fiadas sobre a mesa, faces para cima, e devidamente ordenadas por cada naipe.

9 - As cartas terão os seguintes valores de pontuação:

a) Ás - 1;

b) Rei, dama e valete - 0;

c) Todas as outras - o correspondente às respectivas pintas.

10 - Quando a soma dos valores das cartas ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á em conta apenas o número que os excede.

11 - A pontuação de 0, 10 e 20 é «bacará».

12 - Se nesse sentido houver expressas solicitações, poderão as cartas ser baralhadas primeiramente por qualquer jogador sentado que o queira fazer, tendo prioridade o do lugar com numeração mais baixa se houver vários interessados. Depois, o pagador baralha-as num só monte, com os dedos afastados, agrupando-as seguidamente em pequenos maços, podendo, se o desejar, intercalar entre si as cartas de dois em dois maços. Em caso algum poderá, todavia, modificar intencionalmente a ordem resultante destas operações.

13 - As cartas, depois de baralhadas e reunidas num só maço, serão, pelo pagador, apresentadas ao ponto a quem caiba esse direito, a fim de este efectuar o corte, mediante a utilização de uma carta especial (carta do corte); o corte será feito introduzindo esta carta naquele maço de forma a não deixar, para cada um dos lados, menos de seis cartas. O pagador inverte, de seguida, a posição das duas partes resultantes do corte e introduz uma outra carta especial, de cor vermelha de ambos os lados (carta-aviso), entre a 7.ª e a 8.ª carta a contar do fim. Após isto, o pagador encerrará no sabot o maço das cartas e extrairá uma carta, a que outras se seguirão, até atingir o número equivalente ao valor dessa carta («cartas queimadas»).

14 - Saída a carta-aviso, o pagador anunciará que a jogada em curso será a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra poderá efectuar-se sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nos n.os 12 e 13. Todavia, se a carta-aviso sair no início da extracção para uma jogada, esta terá ainda de ser feita, e só depois de concluída serão as cartas de novo baralhadas.

15 - Sempre que o jogo for interrompido por falta do número mínimo de jogadores, o pagador é obrigado, quer se tenham ou não esgotado as cartas do sabot, a estendê-las todas sobre a mesa, com as faces para cima.

16 - A partida de jogo não pode começar nem prosseguir sem que estejam sentados à mesa, pelo menos, quatro jogadores.

17 - Os jogadores sentados tomam o número correspondente ao do lugar que ocupem à mesa, não sendo permitido ao mesmo jogador ocupar lugares em mesas diferentes.

18 - Os jogadores que pretendam tomar parte neste jogo devem inscrever-se previamente no caderno de marcações que o chefe de partida possuirá para o efeito, podendo, se o desejarem, escolher o número do lugar, bem como o da mesa, se for prevista a abertura de várias.

19 - A reserva de lugares em cada mesa será assinalada por meio de cartão com o número do lugar e o nome do interessado a colocar no correspondente lugar, ficando a marcação sem efeito se o jogador não ocupar o seu lugar até ao momento de lhe caber tomar a mão.

20 - Poderão ser admitidas inscrições para a ocupação de lugares que venham a vagar no decurso da partida, sem prejuízo de, no final de cada sabot, se garantir a prioridade aos jogadores sentados que tenham pedido para mudar de lugar. Será sempre respeitada a ordem das inscrições e dos pedidos de mudança de lugar, umas e outras registados no caderno que, para o efeito, possuirá o fiscal de banca.

21 - Considera-se vago o lugar que esteja efectivamente desocupado no momento em que lhe caiba a mão.

22 - Os jogadores inscritos para ocupação de lugares vagos deverão responder à chamada do seu nome, sob pena de perderem o direito ao lugar.

23 - É proibido tomar lugar sentado à mesa a quem de antemão declare não querer tomar a mão na sua vez.

24 - Os jogadores em pé colocam-se atrás e à direita de cada um dos jogadores sentados, devendo respeitar a ordem da sua chegada.

25 - Não é permitida a colocação de jogador em pé ao lado do pagador, seja à direita seja à esquerda.

26 - É proibido ao jogador em pé sentar-se em lugar marcado que esteja apenas momentaneamente desocupado.

27 - No começo da partida, o jogador sentado à esquerda do pagador tem o direito de fazer o corte; quando dele não queira usar, transfere-se para o jogador que o preceda e assim sucessivamente, até que algum dos jogadores se disponha a fazer o corte. Nos sabots seguintes o direito de fazer corte pertence ao jogador à esquerda daquele que o fez no sabot anterior.

28 - Quando nenhum dos jogadores o pretenda fazer, o corte será efectuado pelo fiscal da banca.

29 - Depois de «cortadas», as cartas serão introduzidas pelo pagador no sabot e a primeira mão desse sabot (mão inicial) pertence ao primeiro jogador sentado à sua direita, quer a mesa esteja completa quer não.

30 - O jogador que receba o sabot será o banqueiro e os restantes serão os pontos.

31 - Qualquer jogador sentado ou em pé poderá no início de uma mão associar-se ao banqueiro, se este o aceitar, acrescentando para esse efeito ao valor da banca igual importância. O associado em caso algum poderá intervir no jogo, ganhando ou perdendo nas mesmas condições do banqueiro.

32 - Terminado o sabot, a mão pertencerá ao banqueiro que haja dado o último golpe, se o tiver ganho, ou passará para o jogador colocado imediatamente à sua direita, se o tiver perdido.

33 - Se o banqueiro continuar com a mão, poderá manter ou reduzir para metade o valor da banca.

34 - O banqueiro poderá no final do terceiro golpe ganho e em números ímpares seguintes reduzir o capital da banca em 50%, ficando essas fichas excluídas do jogo e formando com elas garage. Só serão consideradas as jogadas em que a banca ganhe, e não o empate. Se a mão passar, o novo banqueiro iniciará a sua banca, não sendo considerados os golpes do anterior banqueiro para fazer garage.

35 - As bancas não poderão ser de capital inferior ao limite mínimo fixado para a respectiva mesa, não havendo limite máximo.

36 - As apostas dos pontos devem ser de valor igual ou múltiplo do mínimo fixado para elas.

37 - O capital mínimo da banca e o valor mínimo de aposta dos pontos devem constar de quadro a expor junto da mesa de jogo.

38 - As apostas serão feitas antes da extracção das cartas, colocando-as sobre a mesa nos respectivos lugares.

39 - A quantia posta em jogo pelo banqueiro deverá ser anunciada por ele e seguidamente pelo pagador, sendo as fichas que obrigatoriamente a representem colocadas pelo pagador sobre a mesa, junto dele, depois de lhe serem entregues pelo banqueiro.

40 - O banqueiro deverá, antes de distribuir cartas, dar aos pontos o tempo necessário para fazerem as apostas e aguardar que o pagador anuncie: «Jogo feito. Nada mais.».

Com este anúncio o pagador encerra as apostas, devendo fazer retirar as que hajam sido feitas depois dele.

É ao pagador, e só a ele, que compete fechar as apostas, não sendo permitido ao banqueiro extrair cartas enquanto as apostas não forem encerradas. Por sua vez, o pagador deverá, por sua iniciativa ou a pedido do⁷

- banqueiro, fazer retirar as apostas marcadas depois de proferido o anúncio com que se encerram as apostas.
- 41 - É proibido fazer apostas verbais, devendo os pontos marcar as suas apostas, colocando as fichas ou notas sobre a mesa, nos respectivos lugares.
- 42 - Apenas serão aceites para constituição das apostas dos pontos fichas do próprio casino ou notas com curso legal, sendo obrigatória a troca de notas por fichas quando o banqueiro ganhe.
- 43 - As fichas ou notas colocadas sobre o risco que separa da pista a zona de cada lugar jogam metade do seu valor; outro qualquer valor de aposta que seja anunciado pelo jogador obriga o pagador a proceder à troca por fichas que possibilitem a postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.
- 44 - Aos pontos compete fiscalizar as suas próprias apostas e a guarda da integridade das mesmas é da sua inteira responsabilidade.
- 45 - O banqueiro é obrigado a aceitar que um só ponto aposte contra ele quantia igual à que pôs em jogo (fazer bancô) ou, quando isto não suceda, a aceitar apostas feitas por vários pontos até atingirem, no seu conjunto, importância igual à da sua aposta (banca).
- 46 - Quando a soma das apostas dos pontos não igualar a importância da banca, o banqueiro pode, se ganhar o golpe, manter em jogo no golpe seguinte a importância até aí acumulada ou reduzir a banca para o dobro das apostas ganhas no golpe anterior. O excedente será colocado à parte (garage).
- 47 - O banqueiro pode pagar por fora a percentagem do lucro do casino (cagnotte).
- 48 - Os pontos sentados gozam da prioridade para fazer bancô, segundo a sua ordem a partir da direita do banqueiro.
- 49 - Quando nenhum dos pontos sentados pretenda fazer bancô, poderá ser feito pelos jogadores em pé, observando-se quanto a estes também a respectiva ordem de prioridade.
- 50 - O bancô, mesmo quando feito por jogador em pé, tem preferência sobre o jogo em associação.
- 51 - O pedido de bancô não pode fazer-se depois de as cartas estarem distribuídas, salvo se se tratar do ponto que, tendo feito bancô no golpe anterior e nele haja perdido, declare continuar a fazê-lo (bancô suivi), podendo, neste caso, prosseguir-lo mesmo depois da extracção, contanto que as cartas não tenham sido tomadas em mão por um outro ponto.
- 52 - Verificando-se a hipótese de bancô suivi, se o pagador tiver dado cartas a um outro ponto, estas cartas podem ser-lhe retiradas, se não houverem sido vistas, e entregues ao ponto que declare bancô suivi; se as cartas já tiverem sido vistas pelo ponto a quem tinham sido entregues, ser-lhe-ão atribuídas em definitivo.
- 53 - Quando um ponto declarar querer fazer bancô suivi e um outro ponto houver tomadas as cartas saídas do sabot, por se julgar com direito a elas, antes que o pagador tenha podido passá-las ao que declarou fazer bancô suivi, as cartas são retiradas àquele, mesmo que estejam vistas; não poderá, porém, esta decisão ser tomada se entretanto aquele que tomou as cartas indevidamente já houver abatido ou anunciado a pontuação dessas cartas.
- 54 - O jogador que tenha feito bancô suivi na jogada anterior à mão ter sido passada continua com o mesmo direito em relação à mão adquirida.
- 55 - Qualquer jogador, sentado ou em pé, pode declarar fazer «bancô com a mesa» (bancô avec la table), devendo, nesse caso, apostar pelo menos metade da importância posta em jogo pelo banqueiro, pertencendo-lhe as cartas, mesmo que seja jogador em pé.
- 56 - Quando o bancô com a mesa for efectuado por um jogador em pé, pode ser preterido por um jogador sentado, devendo o pagador anunciar, nesta hipótese, «Bancô com a mesa feito à mesa». Se o jogador em pé, que assim foi preterido, o desejar fazer, pode então dizer «Bancô sozinho» (bancô seul), sendo as cartas de novo atribuídas ao jogador em pé. Todavia, este poderá voltar a ser preterido se um qualquer jogador sentado resolver fazer bancô seul, devendo o pagador anunciar «Bancô seul, feito à mesa».
- 57 - Fazer bancô com a mesa constitui um golpe isolado; o ponto não pode fazê-lo no golpe seguinte, apenas conservando neste segundo golpe prioridade, se declarar fazer bancô (bancô seul).
- 58 - Se nenhum ponto manifestar interesse em fazer bancô ou bancô com a mesa, cada um dos pontos pode apostar a quantia que lhe convier até ser atingido o capital da banca.
- 59 - É proibido aos pontos juntarem à sua a aposta de um ou de vários outros pontos com vista a formarem uma só aposta para com isso alcançarem o direito de lhe serem atribuídas as cartas.

60 - Quando não seja feito bancô ou «bancô com a mesa», as cartas são dadas ao ponto sentado cujo valor de aposta seja mais elevado.

61 - Se se verificar igualdade em mais de uma aposta de montante mais elevado entre vários jogadores sentados, as cartas serão dadas ao que tiver prioridade segundo a numeração dos seus lugares, a partir do mais próximo, à direita do banqueiro, inclusive.

62 - Em cada golpe, o banqueiro extraírá do sabot, por duas vezes e alternadamente, uma carta para o ponto e outra para si.

63 - As duas cartas destinadas ao ponto ser-lhe-ão entregues pelo pagador, com a palette e de forma que não sejam vistas.

64 - O ponto a quem forem entregues as cartas deverá ser o primeiro a ver as cartas, sendo obrigado às seguintes regras:

- a) Mostrar (ou abater) o jogo quando a pontuação for de 8 ou 9;
- b) Não pedir carta quando a pontuação for de 6 ou 7;
- c) Pedir carta quando a pontuação for inferior a 5;
- d) Se a pontuação for de 5, fica à sua vontade pedir, ou não, carta.

65 - Assim, de posse das cartas e depois de as ver, o ponto, tendo em conta a respectiva pontuação e as regras atrás indicadas, dirá textualmente:

- a) «8» ou «9», mostrando logo o seu jogo (abater);
- b) «Não»;
- c) «Carta».

66 - O pagador repetirá, em português (e em francês ou inglês, se houver jogadores estrangeiros), o anúncio feito pelo ponto, nos termos do número anterior.

67 - Imediatamente depois de anunciada a posição do ponto e independentemente dela, as duas cartas do banqueiro são por ele viradas e:

- a) Se tiver 8 ou 9, abate o jogo;
- b) Se tiver 7, fica-se;
- c) Se tiver bacará, 1 ou 2, tira uma terceira carta para si, salvo se o ponto abater o jogo;
- d) Se tiver 3, 4, 5 ou 6 e se o ponto não tiver abatido, tirará ou não, conforme o ponto tenha ou não pedido carta e, tendo pedido carta, consoante a pontuação da terceira carta, de acordo com a seguinte tabela:
[\(ver documento original\)](#)

68 - A terceira carta extraída do sabot, quando nesse sentido houver pedido do ponto, será entregue com a pontuação à vista de todos os jogadores, mesmo se o ponto tiver descoberto antes uma das cartas que lhe foram distribuídas.

69 - A terceira carta que o banqueiro tire para si é também logo voltada de modo a ficar com a pontuação à vista.

70 - Quando se faça bancô, o ponto e o banqueiro têm a faculdade de fazer falsas tiragens, salvo quanto ao banqueiro, se tiver o ponto de bacará.

71 - Se o jogador que fizer «bancô por metade» ou que tenha direito às cartas por força da maior aposta fizer, voluntariamente ou por engano, uma falsa tiragem, a jogada será reconstituída pelo pagador, sob vigilância do fiscal de banca, e as cartas porventura sobrantes serão queimadas.

72 - Exibindo as cartas que as constituem, o banqueiro e o ponto devem anunciar correctamente as respectivas pontuações que serão repetidas pelo pagador.

73 - O pagador, depois de se certificar das pontuações anunciadas pelo banqueiro e pelo ponto e de ele próprio as repetir anunciando o resultado do golpe, recolhe para junto de si as cartas, sem as misturar, e procede ao pagamento ou à recolha das apostas; só depois disto poderá introduzir as cartas no depósito.

74 - Apenas o pagador pode deitar as cartas no depósito destinado a recolhê-las.

75 - O banqueiro ou ponto que deitem no depósito uma ou mais cartas, mesmo que antes tenham sido mostradas, perderá a jogada. Se a falta for cometida pelo pagador (lançando as cartas no depósito antes de exibidas e anunciadas as pontuações), o golpe será anulado.

76 - Quando se verifique igualdade de pontuação, seja ela qual for, o golpe será nulo, podendo os pontos, no golpe seguinte, conservar as suas apostas, retirá-las, diminuí-las ou aumentá-las até ao montante posto em jogo pelo banqueiro, que, por sua vez, poderá continuar com a mão ou passá-la e, neste segundo caso, ser-lhe-ão

devolvidas, pelo pagador, as fichas que constituíam a banca e, se for o caso, também as que, já separadas, representavam o seu lucro (garage).

77 - O banqueiro, sempre que ganhe o lance, tem a faculdade de passar a mão, anunciando: «Passo a mão». O pagador faz o respectivo anúncio (a mão passa) e procede à devolução das fichas pertencentes ao banqueiro.

78 - A mão passada, nos termos previstos no número anterior, é oferecida ao mesmo nível, primeiramente aos jogadores sentados e, depois, aos jogadores em pé, num e noutro caso, segundo a ordem da respectiva prioridade, com início à direita do banqueiro.

79 - Se o banqueiro da mão passada era jogador em pé, o pagador começará por oferecê-la ao jogador colocado à direita do último titular da mão sentado que a tenha passado na sua vez.

80 - O jogador que tomar a mão é obrigado a pôr em jogo importância igual à que constituiria a banca no golpe seguinte se a mão não fosse passada. Não havendo quem a queira tomar nestas condições, deverá a banca ser posta em leilão e atribuída àquele que se proponha fazê-la com o capital mais elevado, a partir do mínimo fixado, salvo se o jogador que passou a mão pretender continuar com ela, mantendo-lhe o mesmo montante.

81 - Quando suceda que a mão haja sido tomada indevidamente por um jogador antes da sua vez, o sabot voltará ao que a ela tinha direito, se a jogada não estiver consumada (cartas entregues), permanecendo, no caso contrário, no jogador que indevidamente a tomou.

82 - A mão, quando for posta em leilão, terá por base de licitação a importância para o efeito fixada, devendo os lanços ser de quantia igualmente fixada e não terá limite.

83 - No leilão da banca os jogadores sentados não têm prioridade sobre os que estão em pé, salvo em casos de lance igual.

84 - Em casos de lanços iguais entre jogadores sentados, a mão é adjudicada àquele que ocupe o lugar mais próximo à direita do banqueiro que passou a mão, aplicando-se a mesma regra aos jogadores em pé.

85 - Não havendo licitantes, a mão tem de ser tomada, com o capital mínimo, pelo jogador seguinte ao que a passou, na ordem de prioridade; se recusar, deve ceder o seu lugar à mesa.

86 - O banqueiro que, após ter ganho um golpe, resolva passar a mão e esta seja posta em leilão, por não haver quem a quisesse tomar ao nível, não poderá participar nesse leilão, nem o jogador que com ele esteve associado nessa banca.

87 - No leilão de uma banca é permitida a associação de dois jogadores com partes iguais, pertencendo, neste caso, a banca ao jogador associado, segundo a ordem de prioridade, com início à direita do banqueiro. No leilão terá no entanto prioridade o jogador que se encontre sentado ou em pé que licie só.

88 - Quando a mão for adjudicada, o que a tomou deve dar o primeiro golpe; se a isso se recusar, e se vier a ser de novo posta em leilão, nem ele nem o anterior banqueiro que a passou poderão tomar parte nas licitações.

89 - Em caso de empate num golpe este é considerado como um golpe ordinário, pelo que pode a mão ser passada, logo após ele e ao mesmo nível; todavia, o banqueiro que a passou não pode fazer bancô no golpe seguinte nem participar nas licitações se a banca vier a ser posta em leilão na sequência daquela sua passagem de mão.

90 - O jogador que tome a mão leiloada e que, por sua vez, a passe logo a seguir ao primeiro golpe quando não tenha havido empate não pode participar nas licitações se vier a ser leiloada para o golpe seguinte.

91 - Quando houver mão passada, tomada por jogador em pé, e esta terminar por perda do golpe, a mão volta ao jogador colocado à direita do último banqueiro regular, podendo prosseguir com o capital mínimo.

92 - O jogador que mude de lugar, antecipando a sua vez para a mão, é obrigado a deixar passar a mão na primeira vez em que ela chegue ao lugar que foi ocupar, não podendo exercer o seu direito de prioridade para a tomada de uma mão passada ou para fazer bancô enquanto não tiver deixado passar a mão nos termos já referidos.

93 - É proibido aos jogadores em pé deslocarem-se para seguir a mão.

94 - O jogador que estiver ausente do seu lugar no momento em que deva tomar obrigatoriamente a mão é desapossado do lugar em benefício de um outro jogador que tenha direito a ocupá-lo.

95 - As apostas, quer pertençam a jogadores sentados ou em pé, serão pagas ou recebidas segundo a ordem estabelecida pelo lugar que ocupam, a partir da direita do banqueiro.

96 - O pagador é obrigado a repetir, em voz audível, em português (e em francês ou inglês, se houver jogadores estrangeiros) o valor das apostas em jogo, o encerramento das apostas, os pedidos e declarações dos jogadores que intervêm no jogo, o resultado dos golpes, bem como a fazer a chamada dos inscritos no caderno respectivo, indicando o número que lhes cabe na mesa.

Designadamente, fará os seguintes anúncios:

a) Relativamente à efectivação de apostas:

«Banca de (euro) ...» - depois de o banqueiro anunciar o respectivo capital;

«Quem quer fazer bancô?»;

«Façam o vosso jogo»;

«Quem completa?»;

«Bancô» se um jogador se propuser jogar só contra o banqueiro a totalidade do capital;

«Bancô com prioridade» - se outro jogador com preferência fizer anúncio igual ao anterior;

«Bancô de (euro) ... Jogo feito. Nada mais.» - quando os pontos apostem valor igual ao posto em jogo pelo banqueiro ou, sendo o caso, quando tendo apostado valor inferior se tenha já feito igualar o capital da banca ao somatório das apostas dos pontos;

b) Relativamente aos anúncios de pontuação e aos resultados dos golpes:

«8», «9», «não», «carta» - conforme os anúncios do ponto e do banqueiro;

«Igualdade a 4»;

«7 no ponto», «5 na banca» - ganha o ponto;

«Bacará no ponto; 3 na banca» - ganha a banca;

c) Relativamente à passagem de mão e outras fases do jogo:

«A mão passa» - quando o banqueiro perde;

«A mão passa por abandono» - quando o banqueiro desiste de continuar a sê-lo;

«Banca em leilão. Quem oferece?» - quando for caso disso;

«(euro) ...» - anúncio do valor do leilão;

«Banca de ... 5, adjudicada» - quando não houver mais licitações;

«A mão salta» - quando o jogador, tendo mudado de lugar, perde a prioridade de ter a mão;

«A mão fica» - quando esgotado o sabot, o banqueiro continua a ser o mesmo, se não perdeu;

«Banca recusada» - quando for caso disso;

«Primeiro golpe do sabot» - ao iniciar-se cada sabot;

«Último golpe do sabot» - quando aparece a carta-aviso;

«Último golpe» - no encerramento da partida.

97 - Em princípio, toda a carta extraída do sabot deve ser dada ou tomada. Em caso algum será consentida a reintegração de cartas no sabot.

98 - É proibido aos jogadores aconselharem-se entre si, mas o banqueiro pode pedir conselho ao fiscal da banca ou ao pagador, que o darão segundo a tabela, devendo, neste caso, conformar-se com a decisão do empregado.

99 - O ponto que não conheça bem as regras do jogo pode recorrer ao fiscal ou ao pagador, os quais são obrigados a prestar-lhe as informações regulamentares, não podendo, porém, mandá-lo tirar carta com a pontuação de 5, cabendo-lhe a ele, unicamente, a decisão.

100 - Verificando-se que o empregado errou, o golpe será reconstituído segundo a tabela.

101 - Salvo se fizer bancô e isso exigir, as cartas não devem ser distribuídas a um ponto que não saiba jogar, ainda que a sua aposta seja a de valor mais elevado, devendo as cartas ser entregues ao que tenha prioridade em função da aposta ou do lugar, a seguir a ele.

102 - Quando um jogador que não conheça as regras do jogo for banqueiro, o pagador deverá declarar: «O banqueiro joga segundo a tabela», sendo o banqueiro obrigado a tirar carta nos dois casos em que tal é, em princípio, facultativo.

103 - Para além de algumas faltas já referidas anteriormente enumeram-se a seguir várias outras, agrupando-as consoante a responsabilidade delas seja imputável ao banqueiro, ao ponto ou ao pagador.

104 - Faltas do banqueiro:

a) O banqueiro, sempre que extraia do sabot uma ou mais cartas, é obrigado a dar o golpe;

b) Se na distribuição o banqueiro voltar uma ou as duas cartas do ponto, o banqueiro fica obrigado a jogar

ht⁷ segundo a tabela, tirando carta nos dois casos em que tal é, normalmente, facultativo;

- c) Quando na tiragem (extracção da terceira carta) para o ponto o banqueiro extraír accidentalmente duas cartas por estas saírem «coladas», o golpe será anulado e as cartas «queimadas», salvo se o golpe puder reconstituir-se com toda a segurança;
- d) Se o banqueiro, após a distribuição, tiver mais de duas cartas, a pontuação que formem será bacará, tendo direito à carta mesmo que o ponto tenha abatido (8 ou 9);
- e) Se na extracção da terceira carta para si o banqueiro, por negligência, tirar duas cartas em vez de uma, é-lhe atribuída a mais pequena pontuação possível em três das quatro cartas, «queimando-se» a excluída;
- f) Se na distribuição o banqueiro extraír uma quinta carta, esta será atribuída ao ponto, se ele pedir carta, mas, se vier a dizer «não», ela será atribuída obrigatoriamente ao banqueiro, que, em consequência, perde o seu direito de «abater»;
- g) Se o ponto após a distribuição se encontrar com três cartas na mão sem que seja possível determinar com segurança qual a que o banqueiro lhe deu a mais, é atribuída ao ponto a mais elevada pontuação que possa resultar de duas ou três dessas cartas, conservando o banqueiro o seu direito de tiragem da terceira carta e a possibilidade de vir a fazer igualdade, salvo se a sua pontuação for de 7 ou 8;
- h) Quando após a tiragem de carta para o ponto, este se encontrar com quatro cartas em mão, por erro imputável ao banqueiro, ser-lhe-á contada a mais elevada pontuação resultante de três dessas cartas;
- i) Se na distribuição o banqueiro deitar ao chão uma ou duas cartas do ponto, é considerado como tendo «abatido» 9, podendo o banqueiro, com as suas cartas regulares, empatar se tiver 9;
- j) Se na tiragem da carta pedida pelo ponto o banqueiro introduzir esta carta no depósito, considera-se que o ponto tem a pontuação de 9; o banqueiro mantém, todavia, o direito à tiragem, salvo para a pontuação 7;
- l) Em caso de erro cometido pelo banqueiro na distribuição ou na tiragem das cartas, nenhuma reclamação pode ser admitida se o golpe se concluiu, isto é, se as apostas foram recolhidas ou pagas e as cartas deitadas no depósito;
- m) Se o banqueiro, seja na distribuição seja na tiragem, por lapso, deixar cair cartas no chão, essas cartas serão levantadas, sob especial vigilância do respectivo fiscal, e conservam o seu valor. Da mesma forma se procede se tal acontecer com os pontos;
- n) Se o banqueiro tirar carta em desconformidade com o que lhe foi indicado pelo pagador, essa carta será queimada.

105 - Faltas do ponto:

- a) Se o ponto não abater na altura própria, perde esse direito; se pedir «carta», fica à disposição do banqueiro;
- b) O ponto que, tendo 9, se esqueça de abater perde o golpe se o banqueiro abater 8;
- c) Se, por engano, o ponto disser «carta» e depois «não», ou vice-versa, o banqueiro tem, respectivamente, o direito de lhe recusar ou de lhe dar a carta, a menos que o próprio banqueiro tenha bacará. Neste caso, o banqueiro deverá declarar a decisão que toma antes de tirar a carta, se optar nesse sentido;
- d) Quando o ponto, tendo a pontuação de 5, altere a posição anunciada (disse «carta» mas depois disse «não», ou vice-versa), é a primeiramente anunciada que se considera;
- e) Todo o ponto que ostensivamente demore demasiado tempo a anunciar a sua pontuação será convidado pelo fiscal a fazê-lo; se persistir, o fiscal poderá retirar-lhe o direito de receber cartas, entregando-as ao ponto cujo montante de aposta seja o mais elevado a seguir ao daquele.

106 - Faltas do pagador:

- a) As cartas que saiam a descoberto do sabot serão queimadas, sem que, por este motivo, o banqueiro ou os pontos tenham direito a retirar as apostas;
- b) Se o pagador anunciar, por engano, «carta», quando o ponto tenha dito «não», o golpe será restabelecido de acordo com a tabela. Assim, se o banqueiro tiver a pontuação de bacará, 1, 2, 3, 4 ou 5 e tenha tirado apenas uma carta, esta ser-lhe-á atribuída a ele e se tirou duas cartas a primeira é-lhe atribuída e a segunda queimada; se tiver 6 ou 7 e tirou uma ou duas cartas, estas serão queimadas;
- c) Sempre que o pagador cometer, ao passar as cartas, qualquer falta, o golpe será anulado, salvo se o jogo puder ser reconstituído;
- d) O último golpe do sabot não é válido se nele não estiverem seis cartas, pelo menos, além da carta-aviso.

107 - O jogo prolongar-se-á, para além da hora oficial do encerramento, até ao esgotamento do sabot, desde que este tenha sido iniciado vinte minutos antes daquela hora.