

Mougné M.

Salons Privés du Kursaal

— Ostende —

RÈGLE
DU
JEU DE BACCARA
CHEMIN DE FER



— OSTENDE —
IMPRIMERIE UNITAS s. a.
RUE CHRISTINE, 19,

Salons Privés du Kursaal

— Ostende —

R È G L E
DU
JEU DE BACCARA
CHEMIN DE FER



— OSTENDE —
IMPRIMERIE UNITAS s. a.
RUE CHRISTINE, 19,

SALONS PRIVÉS DU KURSAAL OSTENDE

RÈGLE DU JEU DE BACCARA CHEMIN DE FER

ENGAGEMENT DE LA PARTIE

La partie de BACCARA CHEMIN DE FER se joue avec six jeux de 52 cartes de teinte unie, trois d'une couleur, trois d'une autre. Les cartes peuvent servir plusieurs fois, mais elles doivent être remplacées par des cartes neuves dès qu'elles ne sont plus en parfait état.

Si les jeux sont neufs, ils ne sont décachetés qu'à la table. Le public est appelé auparavant à vérifier si la bande de contrôle est intacte. Les cartes sont aussitôt après étalées sur la table, les figures en dessus afin de permettre de constater que l'ordre suivant lequel elles sont classées par le fabricant n'a subi aucun changement. Elles sont ensuite retournées sur le tapis et mélangées à plat, les figures en dessous.

Les cartes qui ont servi à une séance précédente sont mélangées de la même manière.

Le mélange est effectué en un seul tas, les doigts écartés, et les cartes sont ramassées par petits paquets, en ayant soin de ne pas les détacher du tapis et de ne pas modifier l'ordre résultant de la salade : aucune carte ne devant être déplacée ni piquée.

Après la coupe, les cartes sont placées dans un distributeur ou sabot disposé de telle façon qu'elles descendent automatiquement vers l'orifice de l'appareil et qu'elles ne puissent en sortir qu'une à une.

ARTICLE PREMIER.

La partie ne peut commencer ni continuer que si quatre joueurs au moins sont assis à la table.

ARTICLE 2.

Le nombre des joueurs assis est déterminé par le nombre des places numérotées.

En cours de partie, une place ne pourra être marquée et abandonnée pour aller jouer à une autre table. Les joueurs qui désireront une place à une table complète devront s'adresser au chef de partie qui fera marquer leur nom sur une liste tenue par le changeur de la table.

Ils devront répondre à l'appel de leur nom sous peine de perdre leur droit à la place vacante.

ARTICLE 3.

Au commencement de la partie, le joueur placé à la gauche de l'employé a le droit de couper ; en cas

de refus, la coupe échoit au joueur précédent, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur accepte de couper.

ARTICLE 4.

Après avoir fait couper, l'employé place les cartes dans le sabot et la première main de la taille est prise par le premier joueur assis à la droite de l'employé, que la table soit complète ou non.

ARTICLE 5.

La mise initiale, pour chaque main, ne peut être inférieure à trois louis. Il pourra être ouvert des tables dont le minimum de départ sera supérieur.

Le minimum de départ pourra être changé, même en cours de partie.

ARTICLE 6.

*Le banquier ne peut prendre qu'un seul associé et l'apport de celui-ci ne peut excéder le montant de la propre mise du banquier.
Le banquier titulaire d'une main en cours n'a pas le droit de prendre un associé; toutefois si cette main est reprise au taux ou aux enchères, le nouveau titulaire reprend ce droit.*

ARTICLE 7.

Toute main passée est offerte par l'employé aux joueurs assis, dans l'ordre à partir de la droite du banquier.

Si la main passée n'a été prise par aucun joueur assis, elle est offerte aux joueurs debout. La main passée, prise par un joueur seul, prime la main passée prise en association. Si la main n'est pas prise, le joueur qui l'a passée peut la reprendre au taux. L'associé n'a pas la priorité pour prendre la main passée, mais il peut la prendre au taux et à son rang.

Dans le cas où la main a été prise à tort par un joueur avant son tour, le sabot revient à l'ayant-droit, si le coup n'est pas consommé ; dans le cas contraire, la main continue.

ARTICLE 8.

Toute main qui n'est pas reprise à son taux est mise à prix et adjugée au plus fort enchérisseur assis ou debout, sauf le banquier ; les joueurs assis n'ayant aucun droit de priorité sur les joueurs debout, sauf en cas d'enchères égales et simultanées.

A enchères égales entre joueurs assis, la main est adjugée à celui qui occupe la première place en partant de la droite du banquier. La même règle s'applique aux joueurs debout.

S'il n'y a pas d'enchérisseur, la main revient au suivant ; celui-ci est obligé de la prendre : en cas de refus, il doit céder sa place.

Le banquier qui fait une suite, ainsi que son associé, n'ont pas le droit de participer aux enchères sur le coup où ils passent la main, mais ils ont ce droit si le nouveau banquier fait une suite à son tour.

Cette règle s'applique à tous les banquiers successifs d'une même main.

Il est interdit aux joueurs de se déplacer pour suivre la main sous peine d'être ramassés les premiers et payés les derniers.

ARTICLE 9.

Le minimum de la mise à prix est le minimum de départ fixé à la table.

Les enchères ont lieu :

- par 20 fr. jusqu'à 200 fr.
- par 100 fr. de 200 fr. à 1.500 fr.
- par 500 fr. de 1.500 fr. à 5.000 fr.
- par 1.000 fr. à partir de 5.000 fr.
et au-dessus, sans limite.

Lorsqu'une main a été adjugée, l'adjudicataire doit donner le premier coup ; s'il s'y refuse, la main est remise aux enchères et dans ce cas ni le dernier adjudicataire ni le précédent détenteur de la main, s'il y a lieu, n'ont droit aux enchères.

ARTICLE 10.

Le joueur qui change de place au cours d'une taille, en se rapprochant du numéro où se trouve le sabot, est tenu de saluer la main la première fois qu'elle passe devant lui ; si au contraire il s'éloigne du sabot il peut la prendre sans saluer.

Le joueur assis a la priorité pour changer de place sur tout joueur debout, même inscrit, naturellement il salue dans le cas stipulé ci-dessus.

ARTICLE 11.

Le banquier ne peut être conseillé ; s'il demande le tableau à l'employé, il est de ce fait tenu de s'y conformer.

S'il tire ensuite une carte contrairement à l'indication donnée par le tableau, cette carte est brûlée.

Un joueur connaissant imparfaitement le jeu pourra demander aide à un employé. Dans ce cas, si le ponte

a le point de « cinq », l'employé devra toujours et sans hésiter répondre « Non ».

ARTICLE 12.

Le banquier a toujours le droit d'augmenter le taux de la main, mais ne peut le diminuer. En cas d'augmentation du taux de la main, le ponté qui suit le banco a le droit de tenir les cartes, même s'il y a des mises plus fortes que la sienne

Celui-ci reste libre de ses tirages, mais en cas de faux tirage le tableau sera appliqué pour les joueurs qui ont ponté sur sa main.

ARTICLE 13.

Le taux de la main doit être établi et annoncé par l'employé, à chaque coup. L'ayant-main est tenu, soit d'accepter tous les enjeux jusqu'à concurrence du taux de la main, soit de passer la main.

ARTICLE 14.

Toute carte sortie du sabot n'ayant pas été soulevée est considérée comme valable, si elle a été soulevée, elle doit être brûlée.

ARTICLE 15.

Les cartes retournées dans le sabot sont brûlées sans que, pour cette raison, le banquier ou les pontés aient le droit de se retirer.

ARTICLE 16.

Le banquier devra, avant de distribuer les cartes,

laisser aux joueurs le temps nécessaire pour faire les jeux et attendre que l'employé ait dit : « *Rien ne va plus* ».

L'employé seul a qualité pour arrêter les jeux.

Il est formellement interdit au banquier de distribuer les cartes tant que les jeux ne sont pas arrêtés.

Par contre, l'employé devra, sur la demande du banquier, faire retirer les mises tombées après cet avertissement.

ARTICLE 17.

Le ponte est tenu de parler le premier ; le banquier doit ensuite tabler son point.

ARTICLE 18.

Le banquier et le ponte doivent annoncer clairement leurs points respectifs et étaler distinctement les cartes qui le constituent.

S'ils jettent une ou plusieurs cartes au panier avant qu'elles aient été visiblement étalées, le coup sera perdu pour celui qui aura commis la faute, à moins que ce soit le premier coup de la taille. Si la faute est commise par l'employé, le coup est annulé.

ARTICLE 19.

Les pontes assis priment au banco, dans l'ordre de leurs places en partant de la droite du banquier.

Dans le cas où le banco n'est pas fait par un joueur assis, il est donné au joueur debout qui est le plus près du banquier.

ARTICLE 20.

Le banco fait par un joueur seul prime le banco en association, même si ce joueur est debout

9
Est considéré comme étant seul, tout joueur qui ayant dit « Banco » accepte ensuite des associés.

Le ponte assis qui déclare compléter le banco n'a le droit de tenir les cartes qu'autant qu'il n'y a pas de mise plus forte que la sienne.

ARTICLE 21.

Le ponte qui déclare faire le banco avec la table tient les cartes ; il doit ~~au moins~~ marcher de moitié ~~et compléter l'autre moitié si celle-ci n'est pas convertie.~~

Le joueur ayant fait banco avec la table a la priorité sur les joueurs assis ou debout pour faire *seul* le banco suivant.

ARTICLE 22.

Lorsque le banco n'est pas fait, les cartes sont données au ponte assis dont la mise est la plus forte.

Il est interdit au ponte assis de joindre à sa mise celle d'aucun autre ponte, soit assis, soit debout.

ARTICLE 23.

La demande de banco ne peut primer après que les cartes ont été distribuées. Exception est faite pour le ponte qui suit le banco et qui peut même le poursuivre après la distribution des cartes, pourvu qu'elles n'aient pas été prises en main.

ARTICLE 24.

X Les mises devront toujours être représentées avant la distribution des cartes.

Le ponte devant toujours parler le premier, le banco pourra être refusé si le banquier abattait avant que

le ponté n'ait éclairé ou pris les cartes en main. L'administration ne pourra encourir de ce cas aucune responsabilité, la faute ayant été commise par le banquier qui ne s'est pas conformé au règlement.

ARTICLE 25.

Quand le banco n'est pas fait et qu'un joueur est seul à miser une somme quelconque sur le montant de la banque, il a le droit de suivre le coup suivant en disant « *Banco suivi* ».

ARTICLE 26.

Le banquier et le ponté qui fait le banco ont seuls le droit de faire de faux tirages. Si le ponté, faisant le banco avec la table ou ayant la main par le fait de la plus forte masse, fait volontairement ou par erreur un faux tirage, le coup sera rétabli par le surveillant des jeux et les cartes détachées à tort seront brûlées.

ARTICLE 27.

Si l'employé retourne accidentellement les cartes en les passant, le banquier et le ponté seront tous les deux tenus de jouer le coup conformément aux indications du tableau. Si, dans ce cas, le ponté demande une carte, l'ayant-main devra la lui donner couverte ; si le banquier retourne la carte demandée, il sera tenu de tirer dans les deux cas d'égalité indiqués au tableau.

ARTICLE 28.

Si l'employé commet toute autre faute en passant les cartes, le coup est annulé lorsqu'il ne peut être

rétabli en toute évidence, l'Administration n'étant en aucun cas responsable.

ARTICLE 29.

Si, à la donne, deux cartes se trouvent collées, le coup est annulé.

ARTICLE 30.

Si à la donne, le banquier s'est donné plus de cartes qu'il n'en devait avoir, le point que forment ces cartes est Baccara et il conserve son droit au tirage. La formule « *Qui ponte accepte* » est appliquée.

Si le banquier se donne une carte, celle-ci lui reste acquise.

Si le banquier distribue au ponté 4 cartes, le plus fort point est fait avec 3 cartes.

Si à la distribution le banquier fait tomber une ou les deux cartes du ponté dans le panier, le ponté est considéré comme ayant abattu neuf et le banquier peut avec ses cartes régulières être en carte s'il a 9.

Si au tirage, le banquier fait tomber la carte dans le panier, le ponté est considéré comme ayant le point de 9. Le banquier a droit au tirage sauf pour le point de 7.

L'ayant-main qui donne ou offre des cartes en ayant le point de 8 ou 9 en main perd son droit d'abattage.

Si le banquier annonce un point qui n'est point le sien, l'erreur sera rectifiée par l'employé

Dès que le banquier a annoncé ou tablé ostensiblement son point, il perd d'une manière absolue le droit de prendre une carte, excepté pour le point de Baccara.

En cas d'erreur commise par le banquier dans la donne, aucune réclamation ne peut être admise si le coup a été consommé, c'est-à-dire si les enjeux ont été encaissés ou payés.

ARTICLE 31.

Si par erreur le ponte dit « *carte* » pour « *non* » ou « *non* » pour « *carte* », le banquier est en droit de lui refuser ou de lui donner une *carte*, à moins que ce dernier n'ait le point de Baccara. Le banquier devra toujours se prononcer avant de détacher la *carte*.

Dans le cas où le ponte commet une erreur en oubliant d'abattre, il perd son droit d'abattage; s'il a demandé « *carte* » il est à la disposition du banquier.

ARTICLE 32.

Le dernier coup de la taille n'est valable que s'il reste 6 *cartes* au moins dans le sabot.

Dans le cas où la surveillance des employés serait en défaut et qu'un coup où il n'y aurait pas le nombre de *cartes* réglementaires aurait été payé ou encaissé par le banquier, le coup serait rétabli et les mises payées ou encaissées indûment seraient remboursées.

La masse du ponte doit toujours être placée à découvert sur la table à l'intérieur de la raie.

Les enjeux ne sont acceptés sur la table qu'en monnaie belge ou en jetons émis par l'Administration des Salons Privés du Kursaal.

Toute pièce ou billet placé sur la raie marque moitié ; toute autre énonciation oblige l'employé à faire procéder au change immédiat sans que le joueur puisse s'y opposer.

Sur les tables où les fractions de cinq francs sont supprimées, les jetons de 100 francs et les billets d'égale valeur, marquent 60 francs.

ARTICLE 33.

Les mises, qu'elles appartiennent à des pontes

assis ou à des pontes debout, sont payées ou encaissées selon l'ordre établi par la place qu'elles occupent, en partant de la droite du banquier. Il n'existe pas de créneau entre la place occupée par le titulaire de la main initiale et la place immédiatement à droite. Tout ponton jouant à cette place sera payé et encaissé le dernier, même après le titulaire de la main initiale.

ARTICLE 34.

Les cas non prévus aux articles ci-dessus seront réglés par l'Inspecteur de service.

ARTICLE 35.

Le présent règlement est obligatoire pour tous les membres. Dans le cas où un de ces derniers se permettrait des réflexions désobligeantes envers le personnel chargé d'en assurer la stricte observation, il sera déféré au Comité, qui statuera.

En cas de scandale ou de bruit, l'expulsion sera immédiate et notifiée à l'autorité compétente.

Tous les jeux de cartes étant comptés à la sortie de la table, il est expressément défendu de les détériorer ou de les déchirer.

ARTICLE 36.

Toute carte étant tombée hors la table, soit à la distribution, soit au tirage, devra être ramassée par un employé de la maison. Dans ce cas elle gardera sa valeur. En cas contraire le coup sera annulé.

TABLEAU DE TIRAGE

		Points du Pont										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NON
Points du Banquier	3	T	T	T	T	T	T	T	T	R	O	T
	4	R	R	T	T	T	T	T	T	R	R	T
	5	R	R	R	R	O	T	T	T	R	R	T
	6	R	R	R	R	R	R	T	T	R	R	R

LÉGENDE : T signifie Tirez. — R signifie Restez
O signifie à Volonté.

