

2. La distribución de las cartas por parte de los jugadores cuando les corresponde es optativa. Se establece un turno rotativo a partir del jugador situado frente al espacio número 1; si algún jugador no quiere realizar la distribución, el "sabot" pasa al jugador que está sentado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la "mano de Banca" pero puede apostar a favor de la "mano de Punto". La "mano de Punto" corresponde al jugador que ha realizado la apuesta más alta. Si no hay apuestas a favor de "Punto" es el crupier quien descubre las cartas.

Se pierde el derecho a distribuir las cartas cuando la "Banca" pierde la jugada, pasando el "sabot" al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

3. La distribución de las cartas de Punto y Banca en las mesas de Mini punto y Banca es efectuada por el crupier, sin que se permita a los jugadores tocar las cartas.

#### Artículo 37. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el caso de que la "mano de Banca" salga ganadora, el pago será de 19 a 20; si sale ganadora la "mano de Punto", el pago será a la par.

En caso de "igualdad" o "empate", el pago será de 8 a 1; las apuestas sobre "igualdad" o "empate" no podrán ser superiores al diez por ciento del máximo de la mesa.

2. El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa, pero en ningún caso puede ser inferior al valor mínimo autorizado por el centro directivo competente en la materia.

El valor máximo de las apuestas se fija para cada mesa entre 20 y 100 veces el valor mínimo; la dirección del Casino puede determinar que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

#### Artículo 38. Reglas del juego.

##### 1. Reglas de las dos cartas iniciales.

El "Punto" y la "Banca" reciben inicialmente dos cartas cada uno. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta y que son los que lleva inscritos, excepto el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto.

En la suma de los puntos se desestiman las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana quien tiene una puntuación de nueve o la más cercana a esa cifra, sin sobrepasarla.

En caso de "igualdad" o "empate", las apuestas que juegan a "Punto" o a "Banca" pueden ser retiradas y se procede al pago de las apuestas realizadas sobre la "igualdad" o "empate".

Una vez recibidas las dos primeras cartas por la "mano de Punto" y la "mano de banca", si la puntuación de alguna de las dos manos, "Banca" o "Punto", es 8 ó 9, finaliza el juego y la otra mano no puede pedir una tercera carta.

Si en el distribuidor aparece una carta boca arriba, esta carta es válida y no se elimina; pero si aparecen dos o más cartas pegadas, la "mano" será considerada nula.

##### 2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la "mano de Punto": Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, el "Punto" debe pedir carta; cuando su puntuación es de 6 ó 7, debe plantarse.

b) Para la "mano de Banca": Para esta mano, el juego se efectúa conforme a lo que disponen las reglas de tirada de la "Banca" en el juego de Punto y Banca, que figuran en el siguiente cuadro.

#### Artículo 39. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento; comprobación, barajado y corte de las cartas, el crupier coloca en el interior del mazo una carta de bloqueo o "carta de corte", de un color que permita diferenciarla claramente de las demás, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden siete. La aparición de la "carta de corte" determina el final de la partida y no puede efectuarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación, el crupier extrae una primera carta y la descubre. Su valor determina el número de cartas que deben ser inutilizadas e introducidas en la "cesta" o recipiente. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces es de diez puntos.

El crupier dará las órdenes de "no va más" y, a continuación, "cartas" dirigiéndose al jugador que tiene el distribuidor, para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada "mano". La primera y tercera cartas, que corresponden a la "mano de Punto", son trasladadas al crupier y la segunda y cuarta cartas, que corresponden a "Banca", quedan bajo la esquina frontal derecha del distribuidor. Seguidamente, las cartas de la "mano de Punto" se entregan al jugador sentado que haya realizado la apuesta más alta a favor de la citada mano; el jugador las enseña y, a continuación, las devuelve al crupier quien anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha.