

Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia la puntuación total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, el "Punto" haya de plantarse, el crupier anuncia: "el Punto se planta con..." (puntuación total). En caso contrario, el crupier dirá en voz alta "carta para el Punto". Las mismas reglas se aplican a la "mano de Banca".

Acabada la jugada, el crupier anuncia la "mano" con la puntuación más alta, que es la ganadora. Seguidamente, los crupieres retiran las apuestas perdedoras y pagan las apuestas ganadoras.

**SECCIÓN 8. FERROCARRIL, BACARRÁ O CHEMIN DE FER**

**Artículo 40. Desarrollo del juego.**

El "Chemín de Fer" conocido también como bacarrá o ferrocarril, es un juego de cartas, de los denominados "de círculo", que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie. El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tiraje.

Diagrama de la mesa de juego de Bacarrá o Chemín de Fer. Muestra una serie de espacios numerados del 0 al 13, cada uno con una fila de 12 posiciones para cartas. Una línea superior indica "tercera carta de la mano del jugador". Una leyenda indica que "T" significa pedir tercera carta.

**Artículo 41. Elementos del juego.**

**1. Cartas.**

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de otro color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no deben ser sustituidos por otros mientras se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas y la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego de la Ciudad Autónoma de Melilla.

**2. Distribuidor o "sabot".**

Se estará a lo dispuesto para el "Black Jack o Veintiuno" en el apartado 2 del artículo 15, de este Catálogo.

**3. Mesa de juego.**

Será de forma ovalada, con un entrante en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de espacios separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada espacio puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, también llamada "cesta", donde se introducirán las cartas usadas; otra, a la derecha del crupier, para las deducciones en