

1. La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (sentado frente al espacio número 1) y será rotatoria, siguiendo el orden de numeración de los espacios.

2. Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si este lo acepta, poniendo a su disposición la misma cantidad que el banquero. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

3. El jugador puede retener la banca mientras gane, pero, en caso de que pierda debe cederla al jugador sentado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando según el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca debe hacerlo, como mínimo, con la misma cantidad que la del jugador que la abandonó voluntariamente.

4. Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, esta se ofrece a los que están de pie y, si nadie la adquiere, el jugador que la cedió o pasó la "mano" puede volver a cogerla por la misma cantidad. La "mano" pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la "mano" no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

5. Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio se subastará y adjudicará al mejor postor de entre todos los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de licitaciones iguales.

6. Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca ("toma la mano") y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que haya tenido la banca. Si el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

7. Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca puede ser disminuido.

8. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que ha hecho banca tiene derecho, antes de pasarle la "mano", a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

9. El banquero que pasa la "mano", así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la "mano" que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la "mano", y sucesivamente, siempre que lo sea por la misma cantidad por la que él la había pasado.

10. Si ningún jugador adquiere la banca, esta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que ha pasado la "mano", quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, cederá su plaza.

11. Cuando el jugador que adquirió una "mano" pasada pierde, el "sabot" vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la "mano".

12. El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se "subastará", pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la "mano". Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

13. El mínimo del punto o mínimo de las apuestas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como "Punto" contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior, en ningún caso, al mínimo autorizado por el centro directivo competente en la materia, y deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

14. El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es la cantidad que equivale a la que tiene la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banca".

15. El máximo de la banca deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado; para el punto y el mínimo de la banca no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse por el centro directivo competente en la materia el que la banca juegue sin máximo limitado.

16. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

17. "Garaje" es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) "Garaje" voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero éste podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que su suma supere una cantidad equivalente a entre 25 y 50 veces (a criterio de la dirección de juego) el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del "garaje".

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no está cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro