

Regolamento Punto e Banco

LE REGOLE DEL PUNTO E BANCO

IL MAZZO DI CARTE

Il mazzo è formato da 1 mazzo di 52 carte francesi (senza i jolly).
Ad ogni inizio smazzata il sistema mescola le carte.

IL VALORE DELLE CARTE

Le carte hanno i seguenti valori:

- l'asso vale 1 punto
- le carte dal 2 al 9 hanno i valori indicati sulla carta, ad esempio, il 3 vale 3 punti, il 4 vale 4 punti e così via
- il 10, il fante, la regina e il re hanno valgono 0 punti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco del Punto e Banco è indovinare la mano (del giocatore o del banco) che più si avvicinerà **al punteggio di 9**.

Il punteggio si ottiene sommando il valore delle carte e detraendo le decine.

Ad esempio, se in mano hai un 5 e un 9, hai 4 ($5+9=14=14-10=4$).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore può scegliere tra i seguenti tipi di puntate:

Punto

Punti sulla vittoria del giocatore

Punto Pair

Le prime due carte della punta sono uguali (senza considerare il seme), ovvero formano una coppia

Banco

Punti sulla vittoria del banco

Banco Pair

Le prime due carte della punta sono uguali (senza considerare il seme), ovvero formano una coppia

Pari (o Tie/Egalité)

Punti sul pareggio.

Il giocatore può giocare su ogni puntata disponibile anche nello stesso colpo

Dopo che le puntate sono state piazzate, le carte vengono distribuite scoperte nel seguente modo:

- la prima e la terza carta vengono date al giocatore (Punto)
- la seconda e la quarta carta al Banco.

Se uno tra banco e giocatore (Punto) fa 8 o 9 punti si realizza un **naturale**, e chi mostra il punto più alto vince.

Se c'è parità di punti, la mano finisce in pareggio.

Se nessuno realizza un naturale, si applica la **regola della terza carta**.

Per il giocatore (Punto):

- se ha 6 o 7 sta
- con qualsiasi altro punto e quindi 0-1-2-3-4-5, prende una carta

Per il banco:

Se il giocatore (Punto) sta, il banco prende un'altra carta se possiede un totale di 5 o meno.

Se il giocatore (Punto) prende una carta, il banco stabilisce se prendere o stare in base alle regole espresse nella seguente tabella:

S = Sto

C = Carta

Punteggio del banco	Terza carta del giocatore (Punto)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	C	C	S	S
5	S	S	S	S	C	C	C	C	S	S
4	S	S	C	C	C	C	C	C	S	S
3	C	C	C	C	C	C	C	C	S	C
2	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
1	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
0	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

Dopo che anche il banco ha effettuato la sua mossa, vince chi si è avvicinato di più al punteggio di 9.

PUNTEGGI E VINCITE

Punto

viene pagato alla pari 1:1

Punto Pair

viene pagato 15:1

Banco

viene pagato alla pari 1:1, meno una commissione del 5%

Banco Pair

viene pagato 15:1

Pari

viene pagato 9:1, mentre le puntate sul giocatore (Punto) o sul banco vengono restituite

COME SI GIOCA TASTI E METODI PER COMUNICARE LE PROPRIE DECISIONI

L'importo della puntata va impostato selezionando le chips fino al valore desiderato

PIAZZARE UNA PUNTATA

VERSIONE DESKTOP

Posizionare il cursore del mouse sulla zona che determina la puntata e poi cliccare con il tasto sinistro del mouse

VERSIONE MOBILE

Posizionare il dito sulla puntata desiderata e poi alzare il dito. Si possono effettuare più puntate, anche di diverso tipo

ELIMINARE LE PUNTATE

Per eliminare le puntate precedentemente piazzate cliccare sul tasto *“Annulla”*.

CONFERMARE LE PUNTATE

Per confermare la puntata cliccare su *“Carte”*.

DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ

Eventuali disconnessioni e rientri nel gioco vengono gestiti come segue:

Timeout di inattività con giocatore connesso

Se il giocatore non esegue un'azione di gioco o un versamento entro 20 minuti dall'ultima azione effettuata, apparirà l'alert di inattività, la sessione verrà chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco

Connessioni doppie: un giocatore entra nel gioco mentre è già connesso al gioco

Se un giocatore si connette a una sessione mentre lui stesso è già connesso alla stessa sessione, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il client effettua ripetuti tentativi di riconnessione a delay man mano progressivi da 500 a 1500 ms.
Nel caso in cui sussistano gravi errori di rete irrecuperabili allora i tentativi di connessione terminano.

Chiusura della sessione se utente disconnesso o inattivo

Quando un utente si disconnette il sistema non chiude subito la sessione ma attende 3 minuti per dare il tempo all'utente di ricollegarsi; se dopo 3 minuti l'utente non si è ricollegato, il sistema chiude la sessione e accredita il credito residuo sul conto di gioco.

Il tasto *“Incassa e ed esci”*

Per avere il credito residuo subito accreditato è necessario cliccare sul pulsante *“Incassa ed esci”*.

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultima mano completata correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento.
Se il client si disconnette dopo aver comunicato una puntata ma prima di aver ricevuto la risposta elaborata dal server, è possibile esaminarne l'esito nella **Cronologia**.
Terminata la giocata, determina la vincita e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.

RTP

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) seguendo la strategia ottimale è pari al 98,99%.