



# PUNTO BANCO

CASINÒ  LUGANO



## **INDICE**

---

Il gioco del Punto Banco

Gettoni per il Punto Banco

Possibilità di scommessa e di vincita

Scommesse aggiuntive

Il non-betting coup

Svolgimento del gioco

Tavolo “Carte alla mano”

## **IL GIOCO DEL PUNTO BANCO**

---

La particolarità del Punto Banco è che i giocatori non competono uno contro l'altro, né contro il croupier ma sono liberi di scommettere sul "Punto", sul "Banco" e sulla "Parità". Nel gioco del Punto Banco si scommette su una delle due chance ("Punto" o "Banco") che realizza il miglior punteggio oppure sulla parità ("Egalité").

Il punteggio totale da realizzare con la somma delle carte può arrivare fino a 9 punti. Se si supera tale limite, le decine non vengono conteggiate. Un totale di 12 viene perciò considerato 2.

## **GETTONI PER IL PUNTO BANCO**

---

Al Punto Banco si gioca con gettoni di valore in CHF/€. Questi possono essere acquistati alla cassa o presso il croupier del tavolo, consegnando la rispettiva valuta (CHF/€). Peculiarità dei gettoni di valore è quella di poter essere giocati sugli altri tavoli da gioco (eccetto gettoni Euro al Poker) e di poter essere convertiti in denaro alla cassa.

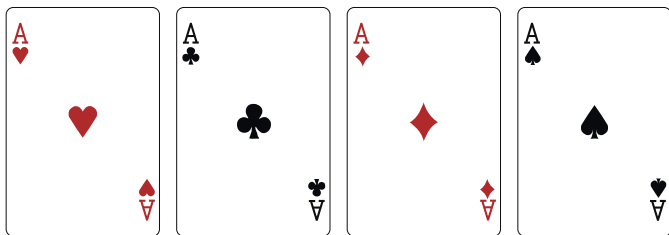
**ATTENZIONE** Il croupier non è autorizzato a prendere né gettoni né banconote direttamente dalle mani del giocatore. Chi vuole comprare dei gettoni deve appoggiare il denaro da cambiare sul tavolo.

# IL VALORE DELLE CARTE DA PUNTO BANCO

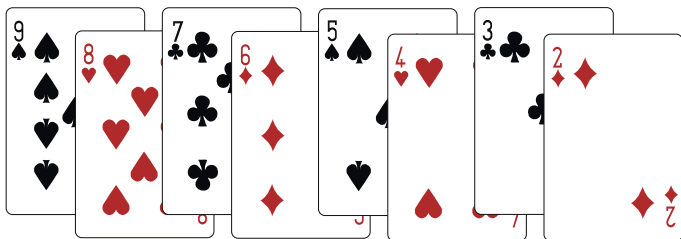
## LE FIGURE E IL 10 VALGONO ZERO PUNTI



## ALL'ASSO È ATTRIBUITO 1 PUNTO



## LE CARTE DAL 2 AL 9 ASSUMONO IL LORO VALORE NOMINALE



## **POSSIBILITÀ DI SCOMMESSA E DI VINCITA**

---

Il gioco del Punto Banco offre tre possibilità di scommessa:

- **PUNTO** - La chance che permette di realizzare una vincita pari a una volta l'ammontare della puntata.
- **BANCO** - La chance che permette di realizzare una vincita pari al 95% della scommessa originale (il 5% viene trattenuto come tassa della casa).
- **ÉGALITÉ** (Parità tra "Punto" e "Banco") - La chance dal risultato meno probabile che concede un pagamento pari a 8 volte l'ammontare puntato.

Sul tavolo per ogni box ci sono due caselle che consentono di scommettere rispettivamente sul "Punto" e sul "Banco". Le scommesse effettuate su "Égalité" non sono suddivise per box ma occupano un'unica sezione. Nel caso in cui si decida di giocare da seduti, si collocano le puntate sul box che appartiene alla propria posizione. Se viceversa si sceglie di giocare in piedi si è liberi di decidere su quale dei box si vogliono effettuare le

puntate. È consentito un massimo di tre puntate appartenenti a giocatori diversi sulla medesima casella di un box, invece il numero delle puntate su “Egalité” è illimitato. Il massimo per le puntate su “Punto” e su “Banco” si riferisce al singolo giocatore e al totale della casella, invece per quanto riguarda la chance “Egalité” il massimo si riferisce al singolo giocatore. Le puntate dei diversi giocatori non possono essere collocate una sopra l'altra.

È bene controllare la scommessa minima e massima indicata sul pannello informativo del tavolo.

## **SCOMMESSE AGGIUNTIVE**

---

### **SCOMMESSA “+8”**

La scommessa “+8” consiste nello scommettere che la somma dei punteggi del “Banco” e del “Punto” è uguale a 8 o a 18. La vincita sulla puntata sopraccitata viene pagata 8:1.

Per effettuare la scommessa “+8” è necessario piazzare la puntata all'interno dell'area speciale riportante il segno “+8”. La puntata minima è di 5 CHF/€; la puntata massima è di 100 CHF/€ e si possono giocare solo i multipli di 5 CHF/€ (5 CHF/€, 10 CHF/€, 15 CHF/€ ecc).

## **SCOMMESSA “DRAGON PAIR”**

La scommessa “Dragon Pair” consiste nello scommettere che la terza carta tirata sul “Punto” e la terza carta tirata sul “Banco” compongono una coppia (la coppia di Re, la coppia di Assi, la coppia di “3”, ecc). In altre parole, quando nel tiraggio delle carte (situazione che richiede il tiraggio della terza carta al “Punto” e della terza carta al “Banco”), le due carte tirate per ultime (la terza carta al “Punto” e la terza carta al “Banco”) compongono una coppia. La vincita sulla chance sopracitata viene pagata 35:1.

Per effettuare la scommessa “Dragon Pair” è necessario piazzare la puntata all’interno dell’area riportante il segno “Dragon Pair”. La puntata minima è di 5 CHF/€; la puntata massima è di 100 CHF/€ e si possono giocare solo i multipli di 5 CHF/€ (5 CHF/€, 10 CHF/€, 15 CHF/€ ecc).

Per effettuare una delle scommesse aggiuntive è necessario fare una puntata sulle chances ordinarie (Punto, Banco, Egalité), la scommessa può essere effettuata da qualsiasi giocatore seduto o in piedi. Le scommesse aggiuntive devono essere effettuate prima del gesto “Nulla va più”. Una volta tirate le carte e stabilito il risultato vincente della mano, il croupier annuncia chiaramente le chances aggiuntive vincenti (“+8” e “Dragon Pair”), ritira le puntate delle chances aggiuntive perdenti e poi delle chances ordinarie perdenti.



Dopodichè si procede con il pagamento della chance ordinaria vincente (Punto, Banco, Egalità) e successivamente delle chance aggiuntive vincenti.



## **IL NON-BETTING COUP**

---

Un croupier può accidentalmente estrarre una carta di troppo. In questo caso il gioco si svolge regolarmente, mentre la carta estratta per sbaglio viene sistemata sotto al sabot. Successivamente il croupier annuncia: “Verrà giocato un non-betting coup” e i giocatori ritirano le loro puntate e segue un turno di gioco senza scommesse, durante il quale viene usata la carta estratta per sbaglio.

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

---

Il gioco comincia nell’istante successivo a quello in cui il croupier annuncia: “Piazzate le vostre scommesse”. Da questo momento, il giocatore ha a disposizione un tempo sufficiente per effettuare le proprie puntate. Non appena viene dato l’annuncio: “Nulla va più”, non è più possibile effettuare ulteriori puntate, né toccare o muovere quelle piazzate in precedenza. A questo punto il croupier provvede a collocare le prime due carte scoperte sul quadrato del “Punto” e sul quadrato del “Banco”.

In dipendenza del totale dei punti realizzato dalla somma delle due carte, viene tirata una terza carta in base alle regole della tabella seguente:

## **Il Banco totalizza un punteggio di:**

<b>0, 1, 2</b>	Riceve la terza carta a meno che il Punto abbia 8 o 9
<b>3</b>	Riceve la terza carta a meno che la terza carta per il Punto sia un 8
<b>4</b>	Riceve la terza carta se la terza carta per il Punto è compresa tra il 2 e il 7
<b>5</b>	Riceve la terza carta se la terza carta per il Punto è compresa tra il 4 e il 7
<b>6</b>	Riceve la terza carta solo se la terza per il Punto è un 6 o un 7
<b>7</b>	Rimane
<b>8, 9</b>	Rimane e non vengono tirate altre carte né per il Punto né per il Banco

## Il Punto totalizza un punteggio di:

- 0, 1, 2, 3, 4, 5** Tira la terza carta a meno che il Banco abbia 8 o 9
- 
- 6, 7** Rimane. Il Banco tira la terza carta se ha un punteggio da 0 a 5
- 
- 8, 9** Rimane e non vengono tirate altre carte né per il Punto né per il Banco
- 



## **TAVOLO “CARTE ALLA MANO”**

---

Nel caso di tavolo con “carte alla mano”, il croupier posiziona le prime due carte destinate al “Banco” coperte e consegna le carte coperte destinate al “Punto” al giocatore che ha la puntata più alta sul “Punto”. Se ci sono delle puntate dello stesso valore sul “Punto”, il croupier chiede chi dei giocatori voglia girare le carte, se non c'è accordo tra i giocatori sarà l'Ispezzore a decidere. Le carte consegnate al giocatore devono obbligatoriamente rimanere visibili e sul tavolo.

Il giocatore che ha ricevuto le due carte coperte del “Punto”, le gira e le passa al croupier, il quale ne annuncia il totale e le posiziona nel quadrato del “Punto”. Il croupier gira le carte del “Banco” per determinare e mostrare il totale del punteggio realizzato.

Il croupier procede con il tiraggio di un'eventuale terza carta al “Punto” e/o “Banco” seguendo le regole della tabella di tiraggio. Se è necessario tirare una terza carta al “Punto”, il giocatore che ha ricevuto le prime due carte coperte dal croupier, è lo stesso che riceve anche la terza carta. In caso che un giocatore (o più giocatori) abbia puntato sul Punto e rinunci all'opzione “Carte alla Mano” o se non ci fossero puntate sul Punto, la stessa possibilità verrà data ai giocatori che hanno giocato al Banco. In questo caso il croupier girerà le carte del Punto.



## **IL SUPERVISORE DEI GIOCHI**

---

Designato dal Responsabile di sala, Il Supervisore dei giochi ha il compito di controllare e verificare che il gioco venga svolto in modo chiaro e trasparente, richiedere verifiche video e audio ai reparti di Sorveglianza in caso di necessità.



*Non tutte le norme relative al gioco sono incluse in questo prospetto. Per favorirne la leggibilità sono state tracciate solo le linee guida. Relativamente a questa pubblicazione, non può essere avanzato nessun diritto. Per quanto riguarda le regole ufficiali del Casinò, si prega di consultare il Regolamento della Casa e il Regolamento dei Giochi, disponibili per qualunque verifica o accertamento, presso la Reception.*



CASINÒ  LUGANO

[casinolugano.ch](http://casinolugano.ch)