

## REGOLAMENTO DI GIOCO

### Denominazione gioco Punto e Banco

**Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite**

#### ***Il mazzo di carte***

Il mazzo è formato da 1 mazzo di 52 carte francesi (senza i jolly).

#### ***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.

#### ***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:** punta sulla vittoria della Punta;
- **Banco:** punta sulla vittoria del Banco;
- **Egalité:** punta sul pareggio tra Punta e Banco;
- **Punto pair:** punta sull'uguaglianza delle prime due carte della Punta;
- **Banco pair:** punta sull'uguaglianza delle prime due carte del Banco.

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

- la prima e la terza carta vengono date alla Punta;
- la seconda e la quarta carta al Banco.

Se uno tra Banco e Punta fa 8 o 9 punti, ha diritto di battuta e preclude all'avversario la possibilità di chiedere carta.

Se nessuno ha diritto di battuta, comincia a giocare la Punta, chiedendo o rifiutando carta in base al punteggio totalizzato con le prime due carte, attenendosi obbligatoriamente alla seguente regola:

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

Quindi giocherà il Banco attenendosi obbligatoriamente alla seguente regola:

- con 0, 1 e 2 prende carta;
- con 7 resta;
- con 3, 4, 5, 6 si attiene a quanto previsto dalla seguente tabella:

AVENDO	PUNTA	PUNTA TIRA									
	STA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	S	T
4	T	S	S	T	T	T	T	T	T	S	S
5	T	S	S	S	S	T	T	T	T	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	T	T	S	S

S = Il Banco Sta

T = Il Banco Tira una carta

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

### ***Punteggi e vincite***

- Vince la Punta: la puntata "Punto" viene pagata due volte la puntata (1 : 1)
- Vince il Banco: la puntata "Banco" viene pagata due volte la puntata (1 : 1), detratta una commissione del 5%, la vincita maturata è arrotondata per difetto ai centesimi di euro.
- Parità tra Banco e Punta: "Egalità" viene pagata dieci volte la puntata (9 : 1), mentre le puntate "Punto" e "Banco" vengono restituite.
- Le prime due carte della Punta formano una coppia: la puntata "Punto pair" viene pagata sedici volte la puntata (15:1)
- Le prima due carte del Banco formano una coppia: la puntata "Banco pair" viene pagata sedici volte la puntata (15:1)

### ***RTP***

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

### ***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 nella sessione in corso 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 mentre è già connesso**

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**

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.