



Come giocare Punto Banco

 CASINÒ LUGANO

Come giocare Punto Banco



Il gioco del Punto Banco

Le origini di questo gioco possono essere rintracciate in Italia dove, nel 1400, molti erano coloro che si intrattenevano con un gioco ritenuto l'antecedente del Punto Banco, il Baccarà. Poco meno di un secolo dopo, il Baccarà arrivava alla corte francese, e l'élite di quel tempo si cimentava in questo gioco vincendo e sperperando intere fortune.

Dal gioco del Baccarà furono generate molteplici varianti, fra le quali lo Chemin de Fer e il Punto Banco.

Fra le molteplici particolarità del Punto Banco, facciamo notare che i giocatori non si misurano uno contro l'altro, ma bensì contro il banco e che questo gioco può essere attuato su tre diversi tipi di tavoli come spiegato in seguito:

- **Mini Punto Banco:** può offrire fino a 7 posti di gioco, rappresenta quella variante di gioco caratterizzata dal fatto che le carte vengono estratte dal croupier.
- **Midi Punto Banco:** si distingue dalla precedente variante per i posti offerti al tavolo, 9, e mantiene per il croupier il

Come giocare Punto Banco

compito di estrarre le carte.

- **Punto Banco**, la grande variante (the large variant): la cui peculiarità risiede nel fatto che i giocatori sono autorizzati, a turno, ad estrarre di persona le carte dal "sabot". Altre particolarità di questa variante sono: la presenza di tre croupier che supervisionano il gioco e le dimensioni del tavolo, che arriva ad offrire 14 posti.

Il Casinò di Lugano offre ai suoi clienti, due delle tre varianti possibili: il Mini Punto Banco e il Midi Punto Banco.

Mentre le regole del gioco sono essenzialmente le stesse per le tre varianti, i tavoli di ciascuna di esse si differenziano, uno dall'altro, in termini di dimensioni e forma.

Indipendentemente dal numero e dal tipo di tavoli disponibili in ciascun casinò, si noterà che i tavoli di Punto Banco grandi, richiedono la scommessa minima più alta, mentre i Mini Punto Banco esigono la scommessa minima più bassa.

Nel Punto Banco si azzarda sulla probabilità di ottenere, con un numero massimo di 3 carte ed una chiara regola, un pun-

teggio totale che sia il più prossimo possibile a 9 punti. Poiché non ci sono decisioni personali da prendere da parte di ciascun giocatore, si instaura, fra i giocatori stessi, un sentimento di solidarietà unico che caratterizza altamente il gioco del Punto Banco.

Ad ogni gioco le sue chips

Il Casinò di Lugano usa differenti tipi di chips. Alle Slot Machine sono utilizzate le monete del franco svizzero. Alla Roulette Francese si puntano i jetons, mentre la Roulette Americana prevede l'impiego, principalmente, delle color chips che si possono acquistare direttamente al tavolo.

Per giocare al Punto Banco si utilizzano le cash chips, esattamente come per giocare alla Ruota della Fortuna, al Black Jack e al Poker. Ogni giocatore può procurarsi le proprie cash chips alla cassa o ottenerle dal croupier responsabile del tavolo dove si decide di giocare.

Le cash chips, naturalmente, verranno convertite in contanti,

Come giocare Punto Banco

Plaques



French Jetons



Gettoni di valore



banconote e monete, alla cassa alla fine della visita al casinò.

Un croupier non è autorizzato a prendere del denaro direttamente dalle mani del giocatore. Se si desidera acquistare delle chips direttamente ad un tavolo da gioco, si dovrà depositare la somma di denaro direttamente sullo stesso, sarà poi il croupier eseguire l'operazione di cambio.

Le carte da Punto Banco hanno il seguente valore o punteggio:

- Il Re, la Regina, il Jack e il Dieci valgono ciascuno zero punti.



- All'Asso è attribuito un punto.



Come giocare Punto Banco

- Alle carte da Due a Nove è assegnato il valore (in punti) indicato dal numero che figura sulla faccia di ciascuna di esse.



Il punteggio totale, da realizzare con la somma delle carte, può arrivare fino ad un massimo di nove punti; nel caso in cui l'insieme dei punti totalizzati ecceda tale limite massimo, le decine non vengono conteggiate. Un totale di 12 viene perciò considerato 2.

Le possibilità di scommessa a disposizione del giocatore

Punto Banco offre tre possibilità di scommessa:

- A. Punto** – variante che permette di realizzare una vincita pari a una volta l'ammontare della puntata.

- B. Banco – variante che premia, in caso di vincita, con una somma pari ad una volta l'ammontare scommesso, da cui va però dedotto il 5%.
- C. Egalité – (parità tra Punto e Banco) variante dal risultato meno probabile e che giustifica, per questo motivo, un pagamento pari a 8 volte l'ammontare puntato.

Sul tavolo da Mini e Midi Punto Banco, situati davanti ad ogni posto a sedere, figurano un quadrato per il Punto e un quadrato per il Banco. Oltre ai suddetti quadrati, procedendo verso l'interno del tavolo, si trova una sezione continua, destinata ad accogliere le scommesse effettuate su Egalité. Nel caso in cui si decida di giocare da seduti, si sistemeranno le proprie puntate su uno dei quadrati che appartengono alla propria posizione. Se viceversa si sceglie di giocare in piedi, si è liberi di decidere su quale dei quadrati, presenti sul tavolo, si vogliono effettuare le proprie puntate.

In ogni postazione del Punto Banco possono essere piazzate al massimo quattro scommesse che non possono comunque

totalmente eccedere il massimo del tavolo. Le puntate di ciascun giocatore non possono essere sistemate una sopra l'altra.

- ❗ **ATTENZIONE:** prima di giocare si voglia prestare attenzione all'ammontare delle scommesse minime e massime consentite al tavolo. Tali indicazioni sono riportate sul piccolo pannello informativo presente al tavolo stesso. Il minimo del tavolo si riferisce al giocatore. La scommessa massima effettuabile su Punto Banco fa riferimento al giocatore e al box. La scommessa massima effettuabile su Egalité si riferisce al giocatore.

Come si svolge il gioco

Il gioco comincia nell'istante successivo a quello in cui il croupier annuncia: "Your bets please", ossia: "Le vostre scommesse, per favore". Da questo momento, il giocatore avrà a disposizione un tempo sufficiente affinché possa effettuare le proprie puntate.

Non appena verrà dato l'annuncio: "No more bets please", vale a dire: "Non si accettano ulteriori scommesse", non sarà più possibile effettuare ulteriori puntate, né toccare o muovere quelle piazzate in precedenza.

A questo punto il croupier provvede a distribuire le carte come segue:

- Una prima carta scoperta per il Punto
- Una prima carta scoperta per il Banco
- Una seconda carta scoperta per il Punto
- Una seconda carta scoperta per il Banco

A dipendenza del totale di punti realizzato dalla somma delle due carte di ciascuno, Punto e Banco, verrà estratta, in base ad una regola ben precisa, una terza carta supplementare destinata al Punto e/o al Banco.

L'estrazione di una terza, eventuale, carta avviene nell'osservanza di regole prestabilite, così come sono formulate nel "Punto Banco Tableau" (il "Tabellone del Punto Banco") detto anche "tirage".

Punto Banco Tableau (Tabellone del Punto Banco)

PUNTO	
Punto ha due carte con un punteggio totale di:	La conseguenza è:
0, 1, 2, 3, 4, 5	Punto riceve una terza carta , a meno che Banco abbia 8 o 9.
6, 7	Punto passa. Se Banco ha da 0 a 5, riceve una terza carta.
8, 9	Punto passa. Né Punto, né Banco ricevono la terza carta.

BANCO

Punto ha due carte con un punteggio totale di:	La conseguenza è:
0, 1, 2	Banco riceve la terza carta, a meno che Punto abbia 8 o 9.
3	Banco riceve la terza carta, a meno che Punto abbia 8 o 9, o a meno che la terza carta ricevuta da Punto sia 8.
4	Banco riceve la terza carta, quando la terza carta di Punto ha un valore di 2, 3, 4, 5, 6 o 7.
5	Banco riceve la terza carta, quando la terza carta di Punto ha un valore di 4, 5, 6 o 7.
6	Banco passa se Punto passa. Banco riceve la terza carta quando la terza carta del punto ha un valore di 6 o 7.
7	Banco passa.
8, 9	Banco passa. Né Punto, né Banco ricevono la terza carta.

Quanto vengono ripagate le vincite?

- Nel caso in cui il Punto vinca, la scommessa effettuata su di esso viene pagata alla pari. (Banco e Egalité perdono)
- Nell'eventualità sia Banco a vincere, la puntata effettuata su di esso verrà ripagata in base ad un rapporto di 19/20. Se, ad esempio, si scommettono CHF 100.--, la vincita ammonterà a: $19/20 \times \text{CHF } 100.-- = \text{CHF } 95.--$ (Punto e Egalité perdono)
- Egalité significa che Punto e Banco, con le rispettive carte, realizzano lo stesso punteggio. In questo caso la scommessa su Egalité viene ripagata ben 8 volte il suo valore originale (le scommesse su Punto e Banco non vincono, ma neppure perdono).

! **ATTENZIONE:** nuove puntate possono essere effettuate, nelle specifiche caselle, unicamente dopo che il croupier ha ripagato le scommesse vincenti e ritirato le perdenti.

Il termine "Baccarà" è entrato in uso, giocando a Punto Banco, con la volontà di significare una mano con "zero punti". Si sentirà il croupier annunciare "Baccarà" quando due carte sommate una all'altra raggiungono il valore di dieci punti. Tale combinazione, nel gioco del Punto Banco, vale zero.

La *tax line* e lo *smash*

La *tax line* è quella linea lungo la quale il giocatore posa la cosiddetta "tax" (la tassa del 5% dedotta dalle vincite realizzate su Banco), unicamente nel caso in cui egli abbia l'esatto ammontare di tale tassa in *cash chips* "spicciole".

Facciamo un esempio:

Se la scommessa su Banco è di CHF 40.--, il croupier ripagherà normalmente $19/20 \times \text{CHF } 40.-- = \text{CHF } 38.--$. Nel caso si possiedano i CHF 2.— richiesti dalla "tax" in *chips* "spicciole", si provvederà a disporle sulla *tax line* davanti a sé. Il croupier prenderà i CHF 2.-- e si riceveranno così CHF 40.--.

Viceversa, se non si dovessero possedere sufficienti *cash chips* "spicciole", il croupier dedurrà automaticamente la tassa dalla vincita.

Le *cash chips* "spicciole" facenti parte di un pagamento, ma che non formano un multiplo del minimo di scommessa del tavolo, possono essere lasciate, dal giocatore, sulla *tax line*, davanti allo stesso. Questo "resto" è anche detto *smash*.

Il *non-betting coup* (giro senza scommesse)

Un croupier può accidentalmente estrarre una carta di troppo. In una tale evenienza, il gioco si svolge conformemente alle sue regolari norme, mentre la carta estratta per sbaglio viene temporaneamente sistemata sotto al *card shoes* (*sabot*). Successivamente il croupier annuncia: "A non-betting coup will be played", vale a dire: "Verrà giocato un *non-betting coup*". In questo caso i giocatori ritireranno le loro puntate dalle caselle, mentre seguirà un giro giocato senza scommesse, durante il quale verrà, appunto, usata la carta estratta per sbaglio.

Leggende del casinò

Forse non tutti sanno che il famoso violinista e compositore Niccolò Paganini (1787-1840) era un tale amante del gioco d'azzardo che, con la collaborazione di altri personaggi a lui vicini, decise di dare vita ad un proprio casinò. Sfortunatamente, ad un solo mese di distanza dall'inizio di questa avventura, la sua casa da gioco venne chiusa dal governo ed egli dovette per anni estinguere i suoi debiti.

Lo shoe holder

Il Large Punto Banco offre a coloro che giocano seduti la possibilità di effettuare essi stessi l'estrazione delle carte dal *card shoe (sabot)*. Secondo alcuni, l'eccitazione provata mentre si compie questa operazione, sarebbe paragonabile alla sensazione che si otterrebbe se ciascuno di noi fosse autorizzato a far girare la pallina della roulette (a questo proposito sottolineiamo che ciò, naturalmente, non è consentito al Casinò di Lugano).

Colui al quale è stato momentaneamente assegnato il ruolo di *shoe holder*, attende il comando del croupier, successivamente al quale procederà ad estrarre le carte per il Punto ed il Banco.

1 **ATTENZIONE:** al fine di evitare che vengano erroneamente estratte delle carte, lo *shoe holder* dovrebbe attenersi scrupolosamente alle istruzioni del croupier.

Iniziando da colui che occupa il box 1, i giocatori si avvicendano nell'estrazione delle carte dallo *shoe*. Fino al momento in cui il giro non si conclude con la vincita del Punto, lo *shoe holder* può continuare ad estrarre le carte. Se il Punto vince, lo *shoe* passa al box successivo e viene perciò offerto al giocatore che lo occupa.

Merci pour les employés

È consuetudine, nel mondo dei casinò, lasciare la mancia al croupier nel caso in cui si vinca o semplicemente per aver

ricevuto un servizio attento e cordiale al tavolo. Il croupier ringrazierà per il gesto con il classico "merci pour les employés", in altre parole "grazie a nome degli impiegati". La mancia verrà depositata in un apposito contenitore inserito nel tavolo chiamato *tronc*.

Si desidera smettere di giocare?

Se si occupa una delle sedie al tavolo e si desidera smettere di giocare, si voglia indicare chiaramente che il proprio posto diventa disponibile per altri eventuali giocatori.

Esperienza o superstizione?

E' possibile aumentare le proprie probabilità di vittoria al Punto Banco? Molti giocatori, a questo proposito, annotano i risultati di ciascuna mano di Punto Banco. Non appena notano che, ad esempio, Egalité non si verifica da un signifi-

cattivo numero di giri, cominciano a scommettere su di esso. Questo "sistema" può funzionare, ma ancora una volta: si deve essere fortunati. In media, Egalité si verifica una volta ogni dodici giri. Poiché questo tipo di scommessa viene ripagata 8 volte il suo valore originale, è possibile, con questo tipo di puntata, aumentare leggermente le proprie vincite, a condizione però che Egalité si verifichi piuttosto rapidamente. Se tale risultato non si dovesse realizzare prontamente, questo sistema non otterrebbe grande esito.

Altri giocatori, fra coloro che usano adottare i sistemi, sostengono la teoria che Punto e Banco vincono con la stessa frequenza. Dopo una serie di Punto, essi possono cominciare a scommettere su Banco, effettuando puntate progressivamente più alte (in termini professionali, questa strategia è detta "playing a progression", ossia "giocare una progressione"). Altri adottano un metodo alternativo, in base al quale scommettono seguendo l'uscita del vincente dell'ultima mano giocata, il che significa che essi giocano Punto dopo Punto e Banco dopo Banco.

Nec luisse pudet,
sed non incidere ludum.

*Giocare non è una disgrazia,
se uno sa quando fermarsi.*

Quintus Horatius Flaccus (65-8 A.C.)

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 di Gioco, disponibili, per qualunque verifica o accertamento, presso la Reception.

Per accedere al Casinò di Lugano è richiesta l'età minima di 18 anni, comprovata da un documento d'identità ufficiale.

Via Stauffacher 1 • CH-6901 Lugano
Tel +41 91 973 71 11 • Fax +41 91 973 71 12
info@casinolugano.ch • www.casinolugano.ch