

Regolamento Texas Holdem Bonus Poker

Regole del gioco

Texas Hold'em Bonus Poker è una variante del celebre Poker Texas Hold'em, in cui si gioca contro il Banco e non contro gli altri giocatori e non vi è alcuna puntata dopo la carta River.

È utilizzato un singolo mazzo da 52 carte, mescolato dopo ogni round di gioco.

- Tutti i giocatori giocano la stessa mano.
- All'inizio della partita, il giocatore deve piazzare una puntata **ANTE** (puntata iniziale).
- Il giocatore può inoltre aggiungere le puntate opzionali **BONUS e FIRST 5 JACKPOT** (è richiesta la puntata ANTE).

Il giocatore e il croupier ricevono due carte iniziale (definite "Hole").

- Le carte del giocatore sono scoperte.
- Le carte del croupier sono coperte.

Una volta assegnate le carte iniziali, il giocatore può scegliere tra:

- **PASSARE** (rinunciando alla puntata ANTE) per terminare la mano o
- piazzare una puntata **GIOCARE 2x** pari a 2x la sua puntata ANTE.

Il croupier distribuisce tre carte FLOP e il giocatore può scegliere tra:

- **GIOCARE 1x** (1x ANTE)
- **VEDERE** (Nessuna puntata)

Il croupier distribuisce una carta TURN e il giocatore può scegliere tra:

- **GIOCARE 1x** (1x ANTE)
- **VEDERE** (Nessuna puntata)

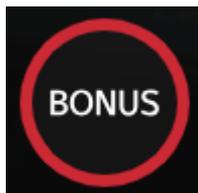
Il croupier assegna quindi l'ultima carta (definita "RIVER") e mostra le sue carte.

La puntata ANTE è decisa comparando la migliore mano di Poker a cinque carte del croupier e del giocatore, considerando le sette carte distribuite (le tue due carte, le due carte del croupier e le cinque carte comunitarie).

Puntate secondarie

Puntata BONUS

La puntata BONUS è opzionale e può essere piazzata dopo la tua puntata minima ANTE. Basta piazzare la tua puntata sull'area BONUS.



La puntata BONUS è decisa in base alle carte iniziali del giocatore e del croupier, nel rispetto della tabella dei pagamenti Bonus.

Puntata BONUS

Mano	Vincita
A-A (Giocatore e Croupier)	1000 a 1
A-A (Solo Giocatore)	30 a 1
A-K (di un seme)	25 a 1
A-Q o A-J (di un seme)	20 a 1
A-K (di semi diversi)	15 a 1
K-K o Q-Q o J-J	10 a 1
A-Q o A-J (di semi diversi)	5 a 1
10-10 fino a 2-2 (Coppie)	3 a 1

La tua puntata BONUS è vincente se ottieni una Coppia o una combinazione migliore nel rispetto della tabella dei pagamenti Bonus, a prescindere dall'esito della mano. La combinazione viene valutata sulle due carte distribuite al giocatore, ad eccezione della combinazione "A-A (Giocatore e Croupier)" che considera anche le due carte distribuite al Croupier.

Puntata FIRST 5 JACKPOT

La puntata FIRST 5 JACKPOT è una puntata collaterale opzionale che può farti vincere una parte del grande Jackpot Progressivo! L'importo del Jackpot Progressivo aumenta nel tempo in base alle puntate FIRST 5 JACKPOT piazzate dai giocatori. Il Jackpot viene quindi vinto quando un giocatore, che ha piazzato una puntata FIRST 5 JACKPOT su un tavolo partecipante, ottiene una **Scala Reale**.

L'importo totale del Jackpot Progressivo è distribuito tra tutti i giocatori che hanno piazzato una puntata FIRST 5 JACKPOT nel round di gioco vincente. L'importo della quota potenziale del Jackpot Progressivo si basa sull'attuale valore del Jackpot e su tutte le puntate FIRST 5 JACKPOT piazzate dai giocatori ai tavoli partecipanti, nel round di gioco attuale.

La puntata FIRST 5 JACKPOT opzionale permette inoltre di vincere un premio aggiuntivo, pari a un importo fisso, quando ottieni personalmente una mano da Tris o superiore!

All'inizio di una nuova mano di gioco, è possibile piazzare la puntata opzionale FIRST 5 JACKPOT dopo aver piazzato la puntata Ante e prima dello scadere del tempo per le puntate.



Una volta accettata, la tua puntata FIRST 5 JACKPOT sarà sommata all'importo totale del Jackpot Progressivo. Ogni giocatore partecipante piazza la puntata FIRST 5 JACKPOT nella valuta utilizzata nel proprio casinò, mentre l'attuale importo del Jackpot Progressivo e la tua parte potenziale sono indicati nella tua valuta, nel campo FIRST 5 JACKPOT. Quando vinci una parte del Jackpot Progressivo, ricevi il premio nella tua valuta.

Le mani vincenti che qualificano per i premi fissi di livello inferiore del Jackpot (dal **Tris** alla **Scala a Colore**) sono indicati nella tua valuta.

First 5 JACKPOT	
\$5,434.05	
IL FIRST 5 JACKPOT È DIVISO TRA I GIOCATORI CHE HANNO PIAZZATO UNA PUNTATA FIRST 5 JACKPOT	
SCALA REALE	\$ 5,434.05
SCALA A COLORE	\$ 2500
POKER	\$ 250
FULL	\$ 50
COLORE	\$ 25
SCALA	\$ 10
TRIS	\$ 3

La tua decisione di **GIOCARE** o **PASSARE** la tua mano non influenza la possibilità che tu vinca una parte del Jackpot Progressivo nel round di gioco oppure uno dei premi fissi indicati nella tabella dei pagamenti del FIRST 5 JACKPOT. Se il round di gioco viene annullato, la tua puntata FIRST 5 JACKPOT viene rimborsata come le altre puntate. Se hai ottenuto una mano potenzialmente vincente, secondo la tabella dei pagamenti del FIRST 5 JACKPOT, in un round di gioco che è stato annullato, la decisione di offrirti un rimborso spetta al tuo fornitore del servizio di gioco.

Il cinque per cento di ogni scommessa Jackpot viene assegnato al valore iniziale del prossimo Jackpot.

Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:



Scala reale è una Scala a Colore con Asso, Re, Regina, Jack e 10 dello stesso seme. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Scala colore è una mano che contiene cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori. Due Scale a Colore si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una qualsiasi quinta carta. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il Poker con carte alte batte uno con carte più basse. Se due Poker hanno lo stesso valore, è la quinta carta (chiamata "Kicker") a determinare il vincitore. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Full è una mano che contiene tre carte dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due mani di Full vince quella con il Tris più alto. Nel caso in cui i due Tris del Full avessero lo stesso valore (costituendo un pareggio), saranno comparate le due Coppie. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Colore è una mano in cui tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono disposte in sequenza; ad esempio, cinque carte di Fiori. Due mani di Colore si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuna di esse. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.



Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due Scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale e costituiscono un pareggio, poiché il seme non viene usato per distinguerle.



Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re. Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un Tris dello stesso valore, si comparano le altre due carte per determinare il vincitore.



Doppia Coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se entrambe le mani presentano le stesse coppie, è il kicker più alto (la quinta carta) a determinare il vincitore.



Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due mani presentano la stessa coppia, le altre tre carte sono comparate in ordine decrescente e quella dal valore più alto determina il vincitore.



Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore. Se due mani presentano la stessa carta più alta, si confrontano in ordine decrescente le altre carte per determinare il vincitore.

Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati comparando le migliori mani a cinque carte del giocatore e del dealer (utilizzando le due carte iniziali del giocatore e del croupier e le 5 carte comuni). Vince la mano più alta. Se il croupier ha la mano più alta, il giocatore perde tutte le sue puntate tranne:

- La puntata BONUS, che viene decisa a parte.
- La puntata FIRST 5 JACKPOT, che viene decisa a parte.

Se il giocatore ha una mano più alta, le puntate Flop, Turn e River pagano alla pari. Se il giocatore ottiene una Scala o una combinazione migliore, anche la puntata Ante paga alla pari. In caso contrario, si verifica un pareggio.

Se il giocatore e il croupier possiedono mani dello stesso valore, le puntate Ante, Flop, Turn e River sono considerate pareggiate.

Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Risultato	ANTE	FLOP	TURN	RIVER
Il giocatore ha una mano più alta (Scala o migliore)	1:1	1:1	1:1	1:1
Il giocatore ha una mano più alta (inferiore alla Scala)	Pareggio	1:1	1:1	1:1
Il croupier ha una mano più alta	Perdita	Perdita	Perdita	Perdita
Tu e il croupier pareggiate	Pareggio	Pareggio	Pareggio	Pareggio
Il giocatore passa	Perdita	-	-	-

La puntata BONUS paga in base alla tabella corrispondente riportata in basso.

Puntata BONUS

Mano	Vincita
A-A (Giocatore e Croupier)	1000 a 1

A-A (Solo Giocatore)	30 a 1
A-K (di un seme)	25 a 1
A-Q o A-J (di un seme)	20 a 1
A-K (di semi diversi)	15 a 1
K-K o Q-Q o J-J	10 a 1
A-Q o A-J (di semi diversi)	5 a 1
10-10 fino a 2-2 (Coppie)	3 a 1

Puntata FIRST 5 JACKPOT

Mano	Vincita
Scala reale	100% del jackpot*
Scala a Colore	2500
Poker	250
Full	50
Colore	25
Scala	10
Tris	3

*Il jackpot viene diviso tra tutti i giocatori dello stesso tavolo che hanno piazzato una puntata FIRST 5 JACKPOT nella tornata di gioco interessata.

Per il calcolo di una mano Jackpot vincente vengono considerate solo le prime cinque carte del giocatore, ovvero le sue due carte iniziali più le prime tre carte comuni (definite "Flop").

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

Il Ritorno Teorico al Giocatore, in una situazione di gioco perfetto, è pari a:

- Partita principale: 97,96% sulla base della puntata Ante e 99,47% sulla base della puntata Totale.
- Puntata bonus 91,46%
- Puntata First 5 Jackpot 81,84%

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Texas Hold'em Bonus Poker € 0.1 - 1000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO
€ 100,000.00

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

PUNTARE

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo avere selezionato una fiche, piazza la tua scommessa premendo l'area di puntata del tavolo corrispondente ad Ante o alla puntata collaterale che desideri (se disponibile). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.

2x RADDOPPIA

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

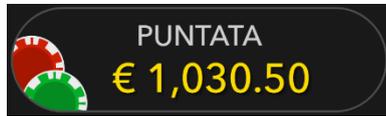
RIPETI

Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

ANNULLA

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Prendi una decisione

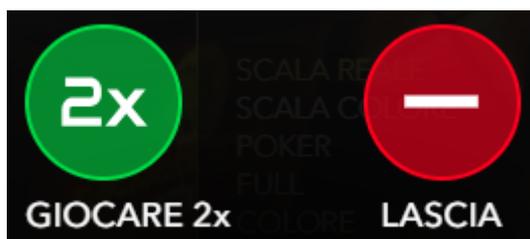
Una volta distribuite le tue carte, verranno visualizzate la tua combinazione di carte e la finestra delle decisioni.

Pre-flop (Le due carte assegnate all'inizio)



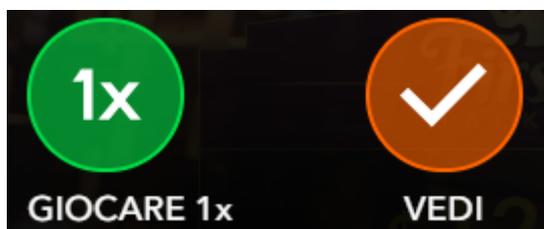
È necessario decidere se GIOCARE 2x o LASCIARE. Scegliendo di GIOCARE 2x, proseguirai la partita. Sulla casella FLOP sarà piazzata automaticamente una puntata pari al doppio della tua puntata iniziale (ANTE x2). Selezionando LASCIA, terminerai il round e perderai la tua puntata Ante. Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non hai ancora deciso se GIOCARE 2x o LASCIARE, la mano verrà automaticamente passata e perderai la puntata Ante.

Flop



Sono mostrare tre carte comunitarie (definite "Flop") e puoi decidere se GIOCARE 1x o VEDERE. Se viene selezionata l'opzione GIOCARE 1x, sarà piazzata la fiche corrispondente (ANTE x1) sulla posizione TURN. Se non selezionerai un'opzione nel tempo a disposizione, sarà automaticamente selezionato VEDI.

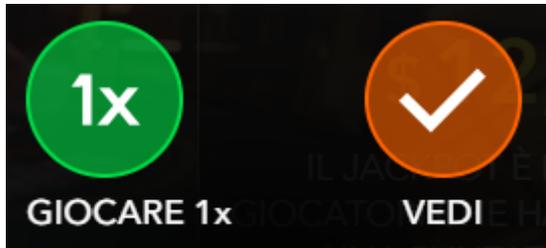
Turn



Il croupier assegna la carta successiva (definita "Turn") e puoi decidere se GIOCARE 1x (ANTE x1) o

continuare a VEDERE. Se viene selezionata l'opzione GIOCARRE 1x, sarà piazzata la fiche corrispondente (ANTE x1) sulla posizione RIVER. Se non selezionerai un'opzione nel tempo a disposizione, sarà automaticamente selezionato VEDI.

River



Il croupier assegna l'ultima carta (definita "River") e mostra le proprie carte.

Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

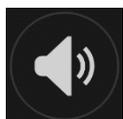
Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Gestione degli errori

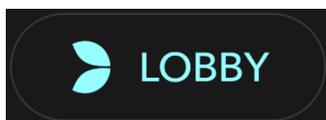
In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



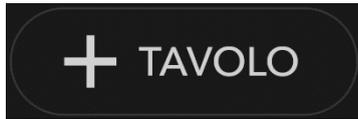
Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o

dal gioco, fai clic sul pulsante **+TAVOLO** associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante **+TAVOLO** non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante **X**.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante **+TAVOLO**, *passerai* semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, *in aggiunta* al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none">• Uscire dalla modalità a schermo intero• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)• Aprire il LOBBY.