

# Regolamento\_Chemin De Fer

## IL MAZZO DI CARTE

Si gioca con 6 mazzi di carte francesi da 52 carte che, una volta mischiati, vengono posizionati nel Sabot.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nello Chemin de Fer la partita inizia con il giocatore nel ruolo di “Punta” che sfida il giocatore nel ruolo di “Banco”.

### Puntata iniziale

Il giocatore che gioca come Banco come prima cosa deve stabilire l'importo che mette a disposizione vicino al Sabot e la “Punta” deve stabilire se scommettere interamente questo importo (dichiarando “Banco”), la metà (dichiarando “Tavolo”) oppure un importo parziale. La parte di importo non coperta dalla puntata della Punta, finisce nel garage e viene restituita al Banco quando termina la sua fase di banco.

### Distribuzione e gioco delle carte

Vengono date due carte coperte a testa, la Punta può dichiarare:

- STO: le sue 2 carte, rimanendo coperte, si incrociano e non riceve altre carte;
- CARTA: le sue 2 carte, rimanendo coperte, si allargano leggermente e rimane in attesa di ricevere una terza carta;
- BATTO: nel caso la Punta abbia un punteggio pari a 8 o 9 può “battere”. Si scoprono le carte di tutti e il Banco non può chiedere una eventuale terza carta.

N.B.: Nel caso in cui la Punta chiede carta e il Banco “Batte”, la Punta non riceve la terza carta.

Fatta eccezione per il caso in cui la Punta “Batte”, il gioco passa al Banco che scopre le sue 2 carte e può a sua volta dichiarare:

- STO: non riceve altre carte;
- CARTA: riceve una terza carta scoperta;

### Fine mano

Finite le dichiarazioni, anche la Punta, se non l'ha già fatto, scopre le sue carte e si calcolano i punteggi. Se il Banco ha un punteggio superiore o pari a quello della Punta può decidere se continuare o meno a giocare come Banco dichiarando:

- INCASSO: prende tutto l'importo sul tavolo e il Banco passa alla Punta;
- DIMEZZO: prende metà dell'importo accumulato e continua a giocare come Banco;
- CONTINUO: lascia tutto l'importo accumulato e continua a giocare come Banco.

Se il Banco ha un punteggio inferiore alla Punta, la Punta diventa il nuovo Banco e si comincia una nuova mano.

### Nuova mano

In ogni caso la nuova mano parte o dalla situazione in cui il Banco deve stabilire l'importo da mettere a disposizione, o se continua o dimezza, si parte dalla Punta che deve stabilire quanto scommettere per poi iniziare la mano.

### Gioco alla regola

Viene detto gioco alla regola l'insieme delle decisioni di gioco matematicamente più convenienti.

La Punta:

- con 0, 1, 2, 3, 4 chiede carta;
- con 5, 6 e 7 sta;
- con 8 o 9 batte.

Il banco se la punta non chiede carta:

- tira con 0, 1, 2, 3, 4, 5;
- sta con 6 o 7;
- batte con 8 o 9

Il banco nel caso in cui la Punta chiede carta:

IL BANCO HA	LA PUNTA TIRA E RICEVE									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA
1	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA
2	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA
3	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	STA	TIRA
4	STA	STA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	STA	STA
5	STA	STA	STA	STA	TIRA	TIRA	TIRA	TIRA	STA	STA
6	STA	STA	STA	STA	STA	STA	TIRA	TIRA	STA	STA
7	STA	STA	STA	STA	STA	STA	TIRA	STA	STA	STA
8	BATTE									
9	BATTE									

### **PUNTEGGI**

L'asso vale 1 punto, le figure e i 10 valgono zero punti e tutte le altre carte valgono il loro valore facciale.

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

Esempi:

$$7 + 6 + 9 = 22 - 20 = 2$$

$$10 + 5 = 15 - 10 = 5$$

$$9 + 6 + 5 = 20 = 0$$

Il massimo punteggio realizzabile è, quindi, 9.

Il minimo punteggio è zero, che viene detto "baccarà".

## **PAGAMENTI V. 1.0**

Ogni volta che il giocatore, sia che sia di Banco sia che sia di Punta, vince la mano, sull'importo vinto viene applicata una commissione del 2% (la "Cagnotte").

Nel caso il giocatore sia di Punta, l'importo vinto è pari all'importo scommesso al netto della Cagnotte, e viene subito pagato alla Punta.

Nel caso il giocatore sia di Banco l'importo vinto è pari all'importo scommesso della Punta al netto della Cagnotte, e viene aggiunto all'importo presente sul tavolo, che può essere ritirato o dimezzato dal giocatore ogni volta che finisce la mano.

## **RTP**

Il valore dell'RTP, con l'applicazione della migliore strategia, è pari al 98%.

## **DISCONNESSIONI**

Eventuali disconnessioni e rientri vengono gestiti come segue:

### **Connessioni doppie**

Un giocatore entra nel tavolo mentre è già connesso.

Se un giocatore entra mentre lui stesso è già connesso, la prima connessione viene chiusa.

### **Disconnessioni e riconnessioni automatiche**

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione per circa 2 minuti (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso). Se dopo 2 minuti il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

### **Chiusura della sessione se utente disconnesso**

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione (e quindi accreditare il credito residuo):

- se ci sono scelte in sospeso, il sistema effettua per lui le scelte applicando la strategia base come descritta nel capitolo "RTP e strategia base" evitando di effettuare puntate o altre azioni al fine di minimizzare l'esborso di denaro. Terminata la giocata, il sistema determina la vincita eventuale e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco;

- se non ci sono scelte in sospeso, il sistema attende 3 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo 3 minuti la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

## **MALFUNZIONAMENTI**

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultimo giro completato correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. In caso di funzionamento non corretto dell'hardware/software di gioco, tutte le puntate e i pagamenti vengono annullati e le puntate piazzate rimborsate.

## **PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)**

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97.64%**