

# Regolamento\_Texas Hold'em Extreme

## IL MAZZO DI CARTE

Si gioca con un singolo mazzo di 52 carte francesi, senza jolly.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è ottenere una combinazione di cinque carte migliore di quella del dealer, utilizzando le proprie due carte personali e le cinque carte comuni.  
I punteggi seguono le regole del Texas Hold'em tradizionale.

## PUNTATE INIZIALI

Ogni round inizia con due puntate obbligatorie:

• **Ante**: permette di partecipare al round.

• **Blind**: accompagna l'Ante ed è sempre di pari valore.

Opzionalmente, si possono effettuare le seguenti puntate:

• **Trips**: puntata libera che paga in base ai punteggi indipendentemente dal risultato finale.

• **Jackpot**: puntata fissa di 1 euro, di cui metà contribuisce al montepremi progressivo. Paga in base ai punteggi indipendentemente dal risultato finale. È possibile piazzare la puntata Jackpot anche quando quest'ultimo è disattivato. In tal caso non sarà possibile vincere il montepremi progressivo, ma i premi associati alla puntata Jackpot, riportati nella tabella pagamenti, verranno comunque erogati.

Le puntate Trips e Jackpot, quando dovute, sono pagate anche in caso di FOLD da parte del giocatore.

## DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Vengono distribuite le due carte coperte al giocatore e le due carte coperte al banco. Segue poi la distribuzione delle carte comuni.

1. **Flop**: le prime tre carte.
2. **Turn**: la quarta carta.
3. **River**: la quinta carta.

## FASI DI GIOCO

### PRE-FLOP

Se il giocatore ha partecipato al JACKPOT, la puntata corrispondente viene ritirata in questa fase.  
Dopo aver visto le proprie carte personali, il giocatore può scegliere tra:

- **Raise 3x o 4x**: rilanciare puntando 3 o 4 volte la puntata Ante nel box PLAY.

- **Check:** attendere senza rilanciare.

### FLOP

Vengono svelate le prime tre carte comuni. Se il giocatore ha fatto check al pre-flop, può scegliere tra:

- **Raise 2x:** puntare il doppio della puntata Ante.

- **Check:** attendere senza rilanciare.

### TURN E RIVER

Vengono svelate le ultime due carte comuni. Se il giocatore ha fatto check al FLOP, può scegliere tra:

- **Raise 1x:** puntare un importo pari alla puntata Ante.

- **Fold:** abbandonare la mano e perdere le puntate Ante e Blind.

### SHOWDOWN

Nella fase finale, si confrontano le mani del giocatore e del dealer. Per qualificarsi, il dealer deve avere almeno una coppia. I risultati possibili sono:

### PUNTEGGI E PAGAMENTI

Risultato	ANTE	BLIND	PLAY
Il dealer si qualifica e vinci	1:1	Vincita	1:1
Il dealer si qualifica e perdi	Perdita	Perdita	Perdita
Il dealer si qualifica e pareggi	Pareggio	Pareggio	Pareggio
Il dealer si qualifica e vinci senza punteggio blind	1:1	Pareggio	1:1
Il dealer non si qualifica e vinci	Pareggio	Vincita	1:1
Il dealer non si qualifica e perdi	Pareggio	Perdita	Perdita
Il dealer non si qualifica e pareggi	Pareggio	Pareggio	Pareggio
Il dealer non si qualifica e vinci senza punteggio blind	Pareggio	Pareggio	1:1
Il giocatore passa	Perdita	Perdita	-

Le vincite si basano sulla combinazione ottenuta:

- Trips e Jackpot: pagano in base alla combinazione indipendentemente dal risultato del round e da un eventuale FOLD da parte del giocatore.
- Blind: paga secondo una tabella specifica in base al punteggio ottenuto.

Mani	TRIPS	BLIND
Scala Reale	50:1	500:1

Mani	TRIPS	BLIND
Scala Colore	40:1	50:1
Poker	30:1	10:1
Full	8:1	3:1
Colore	7:1	3:2
Scala	4:1	1:1
Tris	3:1	-

Mani	Jackpot
Scala Reale	3000 X + 100% Jackpot
Scala Reale Comune	2000 X
Scala Colore	100 X
Poker	50 X
Full	10 X

I moltiplicatori della tabella pagamenti Jackpot si riferiscono alla puntata Jackpot di 1 Euro.

## COME SI GIOCA

Elenchiamo i tasti delle varie situazioni di gioco, precisando che al giocatore appariranno solo i tasti tra cui può effettivamente scegliere.

L'importo della puntata va impostato selezionando le chips fino al valore desiderato.

- Per confermare la puntata cliccare su “**Carte**”
- Per annullare la puntata cliccare su “**Annulla**”
- Scegli tra raise, “**Check**”, “**Fold**” nelle varie fasi.
- Confronta le mani nello Showdown per determinare il risultato.
- Per ripetere la puntata precedente cliccare su “**Ripeti**”

## RTP

Il valore dell'RTP corrisponde a:

- Gioco principale: fino al 99,47% rispetto alla puntata totale principale e 97,82% rispetto alla puntata iniziale principale
- Trips: 96,5%
- Jackpot: 96,69%

Note:

- RTP della puntata totale principale: Questo valore considera tutte le scommesse obbligatorie e successive (come Ante, Blind e Play).
- RTP della puntata iniziale principale: Questo valore si riferisce alla puntata iniziale Ante e Blind prima che il gioco prosegua. Include il ritorno teorico solo per questa fase del gioco, senza considerare le decisioni successive (come il Raise o il Fold).

## DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ

Eventuali disconnectioni e rientri vengono gestiti come segue:

### Connessioni doppie

Se un giocatore entra nella slot/table game mentre è già connesso, la prima connessione viene chiusa.

### Disconnectioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnectione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso).

Se dopo il tempo previsto, il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnectione definitiva.

### Chiusura della sessione se utente disconnesso

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione:

- se ci sono scelte in sospeso, non chiude subito la sessione per permettere all'utente di rientrare e terminare il round di gioco. Se l'utente non si ricollega dopo 10 minuti, verrà completato automaticamente il round di gioco come previsto dal regolamento quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.
- se non ci sono scelte in sospeso, attende 3 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo tale intervallo di tempo la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

### Chiusura della sessione se utente inattivo

Eventuali tempi di inattività del giocatore vengono gestiti come segue:

- se ci sono scelte in sospeso, l'utente viene disconnesso quindi vengono applicate le tempistiche indicate nel paragrafo sulle disconnectioni e riconnessioni.
- se non ci sono scelte in sospeso, attende 3 minuti quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

In caso di disconnectioni o malfunzionamenti, la mossa di gioco sarà portata a termine seguendo la strategia di base.

## MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultima mossa completata correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. Se il

malfunzionamento si verifica durante una scelta bonus o free spin, il sistema, al suo ripristino, effettua le scelte casualmente, determina le vincite, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.

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

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **99.47%**.