

Regolamento **All bets Blackjack Live**

Il gioco live All Bets Blackjack è giocato con otto mazzi di carte, un croupier dal vivo e un vero tavolo da Blackjack. Le postazioni possono ospitare un numero illimitato di giocatori.

PER GIOCARE:

Se accedi al tavolo durante un round di gioco, attendi la mano successiva e piazza le tue puntate.

Per piazzare una puntata, seleziona una fiche e quindi piazzala su una posizione di puntata.

Puoi piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.

Il timer della finestra di gioco indica il tempo a tua disposizione per piazzare le puntate.

È necessario confermare la tua puntata. È possibile fare ciò manualmente, utilizzando il pulsante **Conferma** dopo ogni puntata, o automaticamente al termine del periodo di puntata. Se il fornitore del servizio ha attivato la conferma automatica, il pulsante **Conferma** non compare. Puoi disattivare la funzione dalle impostazioni del gioco.

Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di **Stop alle Puntate**.

Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.

Per giocare un round, piazza nuovamente le tue puntate oppure premi il pulsante **Ripunta**.

Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO:

È necessario piazzare prima la puntata principale, mentre le puntate collaterali sono opzionali.

Una volta confermate le puntate, il croupier distribuisce quattro carte: una carta scoperta al giocatore, una scoperta a se stesso, una carta scoperta al giocatore e un'ultima coperta a se stesso.

- Se nella mano iniziale del croupier è visibile un Asso, potrai **Assicurare** la tua Mano contro la possibilità che il croupier abbia un Blackjack. In caso di Blackjack, il croupier rivelerà la sua mano subito dopo il round di Assicurazione, terminando la partita.

Una volta iniziato il round di gioco, devi decidere se **Prendere carta**, **Stare**, **Raddoppiare** o **Dividere**. Se non prendi alcuna decisione, **Stai** automaticamente.

Quando tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni, il croupier inizia a distribuire le carte. Il croupier sta in caso di 17 Soft.

Se tutti i giocatori del tavolo sballano (superano il punteggio di 21), la mano si conclude. Il croupier non estrae altre carte.

LIMITI:

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella **Lobby**, e nell'interfaccia di gioco corrispondono ai limiti della posizione principale. Le seguenti puntate dispongono di limiti individuali: **puntata principale, Coppia del Banco, Coppia del Giocatore, 21+3, Top 3, Buster Blackjack e Lucky Lucky.**

PUNTATE COLLATERALI

21+3

È un tipo di puntata collaterale che consente ai giocatori di scommettere che le prime due carte assegnate al giocatore, combinate con la prima carta del croupier, formeranno una mano di Poker a 3 carte dei seguenti tipi:

- **Tris di un seme** - Tre carte di pari valore e seme
- **Scala a colore** - Tre carte consecutive dello stesso seme
- **Tris** - Tre carte dello stesso valore
- **Scala** - Tre carte consecutive ma non dello stesso seme
- **Colore** - Tre carte dello stesso seme

Coppia

Nome della puntata collaterale	Descrizione
Coppia del Giocatore	Le prime due carte del giocatore formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Coppia Rosso/Nera
Coppia del Croupier	Le prime due carte del Croupier formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Coppia Rosso/Nera
Perfect Pair™	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso seme. Ad Esempio: 4 4
Coppia Colorata	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso colore ma di semi diversi. Ad Esempio, 4 4
Coppia Rosso/Nero	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia ma di colori e semi diversi. Ad Esempio, 4 4

Migliori 3

Questa puntata collaterale* combina le prime due carte del giocatore e la prima carta del croupier per formare una delle seguenti combinazioni di Poker: **Tris, Scala a Colore o Tris dello stesso seme.** La puntata paga solo per queste combinazioni.

Buster Blackjack

Questa puntata collaterale paga quando il croupier sballa. Il premio della puntata collaterale è determinato dal numero di carte presenti nella mano del croupier: più sono le carte, maggiore è il premio. Alcuni premi richiedono che il giocatore ottenga un Blackjack.

Lucky Lucky

Puoi scommettere che le tue prime due carte combinate con la prima carta del croupier formino una determinata combinazione:

Nome della puntata collaterale	Descrizione
777 di un seme	Le carte sono dei Sette dello stesso seme. Ad Esempio, 7 7 7
678 di un seme	Le carte sono 6, 7 e 8 dello stesso seme. Ad Esempio, 6 7 8
777 di semi diversi	Le carte sono dei Sette di semi diversi. Ad Esempio, 7 7 7
678 di semi diversi	Le carte sono 6, 7 e 8 di semi diversi. Ad Esempio, 6 7 8
21 di un seme	Qualsiasi combinazione di carte dello stesso seme che totalizzi un punteggio di 21, ad eccezione di quelle descritte precedentemente.
21 di semi diversi	Qualsiasi combinazione di carte di semi diversi che totalizzi un punteggio di 21, ad eccezione di quelle descritte precedentemente.
Una combinazione da 20	Qualsiasi combinazione di carte che totalizzi un punteggio di 20.
Una combinazione da 19	Qualsiasi combinazione di carte che totalizzi un punteggio di 19.

I premi delle puntate collaterali sono indicati nella sezione della tabella dei pagamenti.

MESCOLATURA DELLE CARTE:

Nel gioco sono utilizzati 8 mazzi mescolati precedentemente. Quando sul tavolo giunge un nuovo set di carte mescolate, viene inserito nel sabot e il croupier vi applica un divisore. Una volta giunti al divisore, il croupier annuncia che le carte saranno sostituite nel round di gioco successivo. Ogni volta che un nuovo set di carte giunge sul tavolo, viene rimosso quello precedente. Prima di essere inserite nel sabot, le carte vengono nuovamente mescolate al tavolo.

Carte nuove annullate (funzionalità attivabile opzionalmente): All'inizio di ogni nuovo sabot, il croupier estrae la prima carta e la scopre; preleverà quindi un numero di carte coperte pari al valore della prima carta estratta, bruciandole (scartandole).

REGOLE DEL GIOCO:

Lo scopo del Blackjack è che il punteggio totale delle tue carte si avvicini a 21 (senza superarlo) più di quello delle carte del Croupier. Nel Blackjack, gli assi possono valere 1 o 11, le figure valgono 10 e le altre carte valgono quanto il loro valore nominale. Un Blackjack batte un punteggio di 21.

Se come prime due carte ricevi un Asso e una carta che vale 10 punti, allora hai un Blackjack e vinci 1,5 volte la tua puntata (se la tua puntata era di 10, ricevi 25). Se il punteggio totale delle tue carte si avvicina a 21 più di quello del Croupier, vinci un importo pari alla tua puntata (se la tua puntata era di 10, ricevi 20). Se il totale delle tue carte è maggiore di 21, "sballi" e perdi la tua puntata. Se tu e il Croupier avete lo stesso punteggio (da 17 in su), nessuno dei due vince e la tua puntata ti viene restituita con un **Push**.

Il croupier prende carta fino a 16 e sta sempre con 17 (incluso il 17 soft).

Il croupier prende carta con **17 Soft**. Ciò significa che se una delle carte della sua mano è un Asso e il totale delle altre carte è 6 (a prescindere dall'ordine in cui sono state distribuite), il croupier dispone di un 17 Soft, che viene mostrato come "7/17". Se ciò dovesse accadere, il croupier continuerà a prendere carte finché non otterrà un 17 Hard o un punteggio superiore.

Quando il croupier dispone di una carta da 10 scoperta e di un Asso coperto nella sua mano, rivela la carta coperta e annuncia il termine del round di gioco. Non vi sarà quindi il round di decisioni né quello di Assicurazione.

Divisione

Se le tue prime due carte hanno lo stesso valore, potrai dividerle in due mani diverse, piazzando un'altra puntata uguale a quella di partenza. Potrai quindi chiedere altre carte per ogni mano. Non è possibile **Dividere** una mano già divisa.

Se decidi di non dividere, seleziona **Passa**. Ti viene restituita la puntata (al netto del 20%) ed esci dal round di gioco.

Potrai chiedere quante carte desideri per ogni mano divisa; fanno eccezione gli Assi divisi, a cui viene assegnata solo un'altra carta per Asso. Se ricevi un Asso e una carta da Dieci in una mano divisa, il loro punteggio verrà considerato un 21 e non un Blackjack. In tal caso, il premio paga 1:1 e non 1:1,5.

Raddoppia

Se dopo aver ricevuto le tue due prime carte pensi che la terza carta potrebbe permetterti di battere il croupier, puoi raddoppiare la puntata. L'importo della puntata iniziale raddoppia (la differenza viene prelevata dal tuo saldo) e ricevi un'altra carta.

Puoi **Raddoppiare** dopo avere diviso. Se **Raddoppi** quando la prima carta del croupier vale 11 (Asso) e questo ottiene un Blackjack, perdi entrambe le puntate. Se la prima carta del croupier vale 10 e questo ottiene un Blackjack, la tua puntata di **Raddoppio** ti viene restituita.

Assicurazione

Se nella mano iniziale del croupier è visibile un Asso, ti viene offerta l'Assicurazione: puoi assicurare la tua puntata contro la possibilità che il croupier abbia un Blackjack. Acquistando **l'Assicurazione** piazza separatamente sul tavolo un importo pari alla metà della tua puntata iniziale. Se il croupier ottiene un Blackjack, vieni pagato 2 a 1 sulla tua assicurazione. In tal modo non perdi la tua puntata iniziale (perché ottieni 2x la metà della tua puntata iniziale e in più ti viene restituito l'importo dell'assicurazione). Se il croupier non ottiene Blackjack, perdi la puntata sull'assicurazione.

Puoi assicurare una puntata piazzata con **Denaro Reale** ma non una piazzata con **Fiche Dorate**.

L'Assicurazione viene offerta quando tu e il croupier avete ricevuto la seconda carta e il croupier mostra un Asso come prima carta della sua mano. Il croupier verifica la presenza di un Blackjack subito dopo il round di Assicurazione: se ha un Blackjack, il round di gioco termina prima che i giocatori prendano le loro decisioni.

Charlie 10 Carte

È teoricamente possibile che il giocatore richieda 10 carte senza sballare. In questo caso la mano del giocatore vince automaticamente tranne nel caso in cui il banco abbia un Blackjack.

RITORNO AL GIOCATORE:

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari a:

99.25% - 99.46%.

La percentuale di RTP delle puntate collaterali (**Coppia del Giocatore** e **Coppia del Croupier**) è pari al 95,90%.

La percentuale di RTP della puntata collaterale **21+3** è pari al 96,30%.

Il valore di RTP della puntata collaterale **Migliori 3** è pari al 91,00%.

Il valore di RTP per **Lucky Lucky** è pari al 96,1%.

Il valore di RTP di **Buster Blackjack** è pari al 93,87%, e 96,27% se il dealer colpisce il soft 17.

TABELLA DEI PAGAMENTI:

Premio della partita principale	Premi
Mano vincente	1:1
Assicurazione	2:1
Blackjack	3:2

Premio della puntata collaterale 21+3	Premi
Tris dello stesso seme	100:1
Scala a Colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1

Premio della puntata collaterale	Premi
Coppia Rosso/Nero	6:1
Coppia Colorata	12:1
Perfect Pairs™	25:1

Premio della puntata collaterale Migliori 3	Premi
Tris dello stesso seme	270:1
Scala a Colore	180:1
Tris	90:1

Buster Blackjack: mano del croupier	Premi
8 o più carte e il Blackjack del giocatore	2000:1
7 carte e il Blackjack del giocatore	800:1
8 o più carte	250:1
7 carte	50:1
6 carte	18:1

5 carte	4:1
3 o 4 carte	2:1

La combinazione di carte Lucky Lucky	Premi
777 di un seme	200:1
678 di un seme	100:1
777 di semi diversi	50:1
678 di semi diversi	25:1
21 di un seme	15:1
21 di semi diversi	3:1
Qualsiasi 20	2:1
Qualsiasi 19	2:1

COLLEGAMENTI VIDEO IN TEMPO REALE: A causa della natura stessa di Internet, è possibile che si verifichino problemi di latenza. Il gioco è stato creato in modo che qualsiasi potenziale latenza non provochi alcun vantaggio o svantaggio per il giocatore.

NOTA SUI MALFUNZIONAMENTI: Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

NOTA SUGLI ARROTONDAMENTI: Le puntate sono sempre approssimate per difetto dalla terza cifra decimale. Quando ricevi un rimborso e il denaro viene trasferito sul saldo del tuo conto, qualsiasi importo inferiore a 0,01 viene arrotondato per difetto.

NOTA SULLE AZIONI INCOMPLETE: Le azioni non pagate vengono annullate dopo 90 giorni.

NOTA SULLE DISCONNESSIONI: Se vieni disconnesso dal gioco a causa di problemi di connessione, le tue puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco. Puoi visualizzare i risultati del round nella cronologia di gioco.