

Regolamento ONE BLACKJACK

ONE Blackjack è un gioco di casinò contro il banco nel quale i giocatori competono contro il casinò invece che fra di loro. Il gioco consente di far sedere al tavolo un numero illimitato di giocatori. Il mazziere distribuirà 2 carte scoperte ai giocatori e due carte a sé stesso, una scoperta e l'altra coperta.

L'obiettivo è quello di avvicinarsi a un totale di 21 rispetto alla mano del mazziere chiedendo carte aggiuntive se necessario, ma senza superare 21 ("sballare"). Questo è importante in quanto qualsiasi mano che supera 21 perde automaticamente e indipendentemente dal risultato del mazziere. Se ottieni 21 punti con le due carte iniziali, viene dichiarato Blackjack e niente può impedirti di vincere la partita.



Figura 1 Schermata principale

PER GIOCARE:

One Blackjack si gioca con cicli ripetuti chiamati Round di gioco.

Un'interfaccia di gioco appositamente sviluppata consente ai giocatori di partecipare al gioco dal desktop e dai dispositivi mobili. L'interfaccia di gioco è sincronizzata con il server di gioco e le azioni del banco sul tavolo da gioco.

Per partecipare al gioco di One Blackjack, l'utente deve prima registrare un account con un Operatore e disporre dei fondi necessari per giocare.

Impostazioni di gioco

ONE Blackjack si gioca con 8 mazzi di 52 carte;

Il Banco deve prendere carta fino a 16 e stare con 17;

Il giocatore può raddoppiare la puntata sulle due carte iniziali;
La puntata a "raddoppio" riceve una sola carta;
Il Raddoppio è consentito solo sulle carte iniziali;
Il giocatore può dividere due carte iniziali dello stesso valore;
Il giocatore può dividere gli assi;
Il giocatore non può Chiedere una carta sulla Divisione degli Assi;
Six Card Charlie;
Viene offerta l'assicurazione con un Asso visibile;
Il Blackjack paga 3 a 2;
L'Assicurazione paga 2 a 1;
Il gioco è pari quando le mani hanno lo stesso valore totale.

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO:

Per iniziare a giocare, siediti al tavolo, seleziona l'importo della tua **puntata** e inseriscilo nella casella evidenziata cliccandoci sopra/toccandola. Quando inizia il periodo di puntata puoi iniziare a piazzare le puntate aggiuntive o modificare la puntata originaria. Se il turno è già iniziato, puoi partecipare e piazzare le puntate mentre sullo schermo appare ancora il messaggio "**PIAZZA LE TUE PUNTATE**". La puntata totale sarà visualizzata nella sezione "**Scommessa totale**". Guida al Gioco di Live Blackjack 4

Puoi piazzare le tue puntate durante il periodo di puntata e fino a quando il mazziere annuncia: "**PUNTATE CHIUSE**".

Quando il periodo di puntata è concluso, il mazziere inizierà a distribuire le carte a partire dal primo giocatore alla sua sinistra, procedendo in senso orario. Successivamente, una seconda carta viene distribuita allo stesso modo, scoperta per ogni giocatore e coperta per il mazziere. Durante la partita, tutte le carte del giocatore verranno distribuite all'interno dello speciale spazio semitrasparente (tasca) sul tavolo e i valori delle carte relativi alle mani di ogni giocatore, in base alle rispettive decisioni, appariranno nell'interfaccia di gioco.

Una volta che tutte le carte sono state distribuite, i giocatori possono **scegliere differenti opzioni** relative alle proprie mani (Prendi carta, Stai, Raddoppia o Dividi).

Dopo che tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni, il mazziere girerà la sua carta coperta e distribuirà le carte aggiuntive.

Se la carta scoperta del mazziere è un asso, verrà offerta l'opzione di **Assicurazione** a tutti i partecipanti al gioco prima delle opzioni sopra citate. Una volta terminato il tempo a disposizione per piazzare l'Assicurazione, viene controllata la mano del banco per verificare se abbia un Blackjack. Se il banco ha un Blackjack, il round di gioco passa alla fase dei risultati. Se non è un Blackjack, il round del gioco passerà in modalità Opzioni Blackjack.

Quando il mazziere finisce di distribuire le carte, con la sua mano per ultima e seguendo la regola sopra riportata, il gioco passerà al risultato finale, dove la mano del mazziere sarà confrontata con la mano di ogni giocatore che ha partecipato al turno di gioco e verranno stabiliti i vincitori.

Una volta terminato il round di gioco, il mazziere raccoglierà tutte le carte sul tavolo, le metterà negli scarti e aprirà le puntate per la partita successiva.

Valore delle carte

Il Live Blackjack si gioca con 8 mazzi di 52 carte e ogni carta ha un valore. Il valore totale delle carte della mano di un giocatore è definito "punteggio della mano" e determina chi vince e chi perde tra la mano del giocatore e quella del mazziere.

- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 hanno il loro valore nominale.
- 10, Fante, Regina e Re hanno un valore pari a 10.

- Un Asso può valere 1 o 11, in base alla preferenza del giocatore. La combinazione di carte determina il valore dell'Asso, che può cambiare durante la partita a seconda delle carte extra che possono essere ricevute.

Combinazioni di esempio:

$7 + 4 \spadesuit = 11$, $5 + 10 = 15$, $K \heartsuit + Q = 20$, $A + 5 \heartsuit = 6$ o 16 e $A \heartsuit + 10 = BJ$.

Qualsiasi combinazione di Asso + 10, J, Q o K è la migliore combinazione del gioco e viene chiamata **Blackjack**.

La combinazione di un asso con qualsiasi altra carta del valore tra 2 e 9 è chiamata "**mano soft**" poiché il valore dell'asso in tale combinazione può essere sia 1 che 11. Ad esempio, $A + 5 \heartsuit = 6$ o 16 .

I semi delle carte non hanno alcuna importanza nel gioco principale del Blackjack.

Puntate collaterali

Con le opzioni di puntata secondaria, ti divertirai di più e potresti fare crescere il tuo saldo anche perdendo la puntata principale nel gioco. Le puntate secondarie sono puntate fatte su risultati diversi da quelli della mano.



Puoi piazzare le puntate secondarie durante il periodo di puntata, ma solo dopo aver piazzato la puntata principale nella casella.

Inoltre, puoi piazzare contemporaneamente tutte le puntate secondarie facendo clic/toccando il tasto "**TUTTE LE SIDEBET**".



Le descrizioni delle puntate secondarie e dei pagamenti sono disponibili nella sezione **Limiti di scommessa e pagamenti all'interno del gioco**.

Esistono quattro puntate secondarie popolari nel Blackjack offerte anche in One Blackjack: 21+3, Bust Bonus, Perfect Pairs e Crazy 7. Queste ti danno la possibilità di vincere in ogni momento, anche varie volte, prima che la partita principale di Blackjack termini:

VENTUNO PIÙ TRE (21+3) è una puntata secondaria che unisce due dei giochi di carte da casinò più famosi (Blackjack e il Poker). Si basa su una combinazione di 3 carte composta dalla carta visibile del Banco e le due carte iniziali della propria mano, così da creare una mano di poker a 3 carte:

- **Tris a colore:** tre carte dello stesso valore e dello stesso seme (ad es. tre Assi di cuori);
- **Scala a colore:** tre carte in sequenza e dello stesso seme (ad es. 10, Fante e Regina di picche);
- **Tris:** tre carte dello stesso valore (Regina di cuori, Regina di quadri e Regina di fiori);
- **Scala:** tre carte in sequenza ma di seme diverso (l'Asso può essere usato per ottenere una scala Asso, 2 e 3 o Regina, Re e Asso);
- **Colore:** tre carte di diverso valore ma dello stesso seme (2, 6 e Re di fiori).

Per vincere la puntata secondaria 21+3, inserisci la tua puntata nell'apposita casella contrassegnata con "21+3" prima che le carte siano distribuite e secondo i limiti della tabella.

Le puntate secondarie vincenti saranno mostrate subito dopo la distribuzione delle due carte iniziali del giocatore.

Nel caso la tua mano contenga due combinazioni vincenti, solo la più alta sarà pagata.

Il pagamento è calcolato in base alla tua puntata moltiplicata per le quote in base alla combinazione. La tabella dei pagamenti è riportata di seguito:

Combinazione	Pagamento
Tris colore	100 a 1
Scala colore	40 a 1
Tris	30 a 1
Scala	10 a 1
Colore	5 a 1

Nella 21+3, il **ritorno teorico al giocatore è pari al 96,30%**.

BUST BONUS è una puntata secondaria che indica semplicemente che il Banco supererà inevitabilmente 21. Che sia con 3, 5 o più carte, questa puntata permetterà una vincita nel caso il banco sballi. Le vincite dipendono da quante carte sono necessarie al Banco per sballare. Il pagamento massimo è pari a 250:1 Esistono sei risultati differenti che permettono di vincere con questa puntata secondaria:

- **Sballare con 8 o più carte** - il Banco deve sballare dopo aver distribuito 8 o più carte per creare la propria mano;
- **Sballare con 7 carte** - il Banco deve sballare dopo aver distribuito 7 carte per creare la propria mano;
- **Sballare con 6 carte** - il Banco deve sballare dopo aver distribuito 6 carte per creare la propria mano;
- **Sballare con 5 carte** - il Banco deve sballare dopo aver distribuito 5 carte per creare la propria mano;
- **Sballare con 4 carte** - il Banco deve sballare dopo aver distribuito 4 carte per creare la propria mano;
- **Sballare con 3 carte** - il Banco deve sballare dopo aver distribuito 3 carte per creare la propria mano;

Per vincere la puntata secondaria **Bust Bonus**, inserisci la tua puntata nell'apposita casella contrassegnata con "Bust Bonus" prima che le carte siano distribuite e secondo i limiti della tabella.

Le puntate secondarie vincenti saranno mostrate subito dopo il termine del turno di gioco.

Il pagamento è calcolato in base alla tua puntata moltiplicata per le quote in base al tipo di coppia. La tabella dei pagamenti è riportata di seguito:

Il pagamento è calcolato in base alla tua puntata moltiplicata per le quote in base alla combinazione. La tabella dei pagamenti è riportata di seguito:

Combinazione	Pagamento
--------------	-----------

Sballa con piu di 8 carte	250 a 1
Sballa con 7 carte	100 a 1
Sballa con 6 carte	50 a 1
Sballa con 5 carte	9:1
Sballa con 4 carte	2:1
Sballa con 3 carte	1:1

Nella puntata "**Bust Bonus**", il **ritorno teorico al giocatore è pari al 93,82%**.

Le **coppie perfette (PP)** sono un tipo di puntata secondaria che viene piazzata prima che qualsiasi carta venga distribuita. Ti dà la possibilità di vincere denaro aggiuntivo se le tue carte iniziali sono una coppia. Esistono 3 diversi tipi di coppie:

- **Coppia perfetta** - due carte identiche (ad esempio due regine di cuori);
- **Coppia colore**: due carte dello stesso valore e colore ma con semi diversi (ad es. 2 di cuori + 2 di quadri);
- **Coppia mista**: due carte dello stesso valore ma di colore diverso, ad esempio 2 di picche + 2 di quadri.

Per vincere con la puntata secondaria Coppia perfetta, inserisci la tua puntata nell'apposita casella contrassegnata con PP prima che le carte siano distribuite secondo i limiti della tabella.

Le puntate vincenti saranno mostrate subito dopo che due carte iniziali sono state distribuite in ogni postazione partecipante al turno di gioco.

Una mano vincente in PP non è influenzata dalla mano del mazziere.

Il pagamento è calcolato in base alla tua puntata moltiplicata per le quote in base al tipo di coppia. La tabella dei pagamenti è riportata di seguito:

Combinazione	Pagamento
Coppia perfetta	25 a 1
Coppia colore	12 a 1
Coppia mista	6 a 1

Nelle Coppie perfette, il **ritorno teorico al giocatore è pari al 95,90%**.

CRAZY 7 - è una puntata secondaria che viene decisa valutando le prime tre carte del giocatore. Se la prima carta è un 7, il giocatore si aggiudica una vincita di 5 a 1. Se anche la seconda carta è un 7, la vincita è ancora superiore. Se il giocatore chiede carte o le divide, e anche la terza carta è un 7, la vincita cresce ulteriormente. La vincita più alta è di 2.000 a 1, e viene pagata nel caso i sette siano dello stesso seme.

- **7-7-7 dello stesso seme** - tre 7 dello stesso seme (ad esempio tre 7 di cuori);
- **7-7-7 (di seme differente)** - tre 7 di seme differente (ad esempio 7 di cuori, 7 di fiori e 7 di quadri);
- **7-7 dello stesso seme** - due 7 dello stesso seme (ad esempio due 7 di fiori);

- • **7-7 (di seme differente)** - due 7 di seme differente (ad esempio 7 di fiori e 7 di quadri);
- • **7** - un 7 di qualsiasi seme (ad esempio il 7 di picche).

Esistono due considerazioni da fare in merito alla puntata secondaria **Crazy 7**:

- • Quando si dividono i 7, se la seconda carta distribuita nella prima mano è un 7, questa conterà come carta numero tre.
- • Se il banco fa "peek" per controllare di non avere Blackjack, e non lo ha, non potrai richiedere la terza carta della tua mano per ottenere un possibile **7-7-7**.

Per vincere la puntata secondaria **Crazy 7**, inserisci la tua puntata nell'apposita casella contrassegnata con Crazy 7 prima che le carte siano distribuite e secondo i limiti della tabella.

Le puntate secondarie vincenti saranno mostrate subito dopo il termine del turno di gioco.

Il pagamento è calcolato in base alla tua puntata moltiplicata per le quote in base al tipo di combinazione. La tabella dei pagamenti è riportata di seguito:

Combinazione	Pagamento
7-7-7 di un seme	2000 a 1
7-7-7	500 a 1
7-7 di un seme	150 a 1
7-7	25 a 1
7	5 a 1

Nella Crazy 7, il ritorno teorico al giocatore è pari al 94,26%.

Mescolare le carte e cambiare le carte

Il rimescolamento delle carte avviene una volta che il mazzo è stato tagliato e la partita è terminata con successo.

Quando la carta tagliata appare durante il gioco, verrà rimossa e la mano completata. Il mazziere annuncerà "**L'ultima mano del sabot**". Dopo il completamento della mano, nessun'altra carta dovrebbe essere distribuita fino al cambiamento del sabot o alla procedura di mescolatura delle carte. Le carte devono essere mescolate da un Supervisore su un tavolo accessorio o dal mazziere stesso sul tavolo da gioco secondo la procedura stabilita.

La procedura di cambio carta avviene a ogni tavolo da gioco una volta ogni 24 ore. Tuttavia, ciò avviene anche nei seguenti casi:

- • Il tavolo viene aperto dopo un certo periodo di inattività;
- • Lo stream video non era disponibile al tavolo;
- • Più di tre carte sono cadute a terra durante il gioco;
- • Nel sabot è presente una carta con un codice a barre difettoso.

RITORNO AL GIOCATORE:

Le vincite e le mani alla pari sono pagate come descritto di seguito. Questa informazione è mostrata all'interno della sezione **Limiti di scommessa e pagamenti**.

- Tutte le mani vincenti con un punteggio più alto rispetto a quello del banco vengono pagate 1 a 1.
- Tutte le mani vincenti con un Blackjack quando la mano del Banco non è un Blackjack vengono pagate 3 a 2.
- Le puntate assicurate vincenti sono pagate 2 a 1.
- In caso di Pareggio la tua puntata verrà riaccreditata sul tuo saldo.

In ONE Blackjack il valore di **RTP (ritorno al giocatore)** è pari al 99,63%.

Politica di disconnessione

I servizi Pragmatic Play Live Casino vengono forniti via Internet, a cui, in alcuni momenti, potresti non essere connesso. Questo pone potenziali problemi al flusso di gioco e all'esperienza dell'utente. Quando perdi la connessione al server di gioco, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di riconnessione, questo per ridurre al minimo il disagio provocato da disconnessioni impreviste.

In caso di disconnessione si applicano le seguenti regole di gestione degli errori:

Se **vieni disconnesso dal tavolo di ONE Blackjack e hai piazzato una puntata valida**, tale puntata resterà in gioco e il mazziere distribuirà le carte alla tua mano. Se ti ricollegherai al tavolo in tempo, potrai comunque scegliere un'opzione sulla tua mano. Altrimenti, l'opzione "**Stai**" verrà applicata automaticamente alla tua mano.

Se ti è stata offerta l'opzione di **Assicurazione** mentre eri disconnesso, verrà selezionata automaticamente l'opzione "NO" per la tua mano.

Se hai **puntate secondarie** piazzate in modo corretto e si verifica una disconnessione, sia la puntata principale che quelle secondarie resteranno in gioco. Il mazziere distribuirà le carte alla tua mano e qualsiasi vincita delle tue puntate secondarie verrà automaticamente calcolata e trasferita al tuo saldo al termine del turno.

Dopo essere stato disconnesso, controlla le tue vincite nella **sezione Cronologia** e se hai dubbi sull'esito del gioco, contatta l'Assistenza live all'interno del gioco o l'Assistenza clienti del Casinò fornendo loro i dettagli del turno in questione, incluso il numero ID del gioco o il numero ID del turno. Se la **connessione del tavolo dallo Studio viene persa** per più di 5 minuti, il turno di gioco viene annullato.

Se determiniamo che avresti vinto il turno di gioco, le tue vincite saranno accreditate sul tuo conto tramite l'**Assistenza clienti casinò**.