

Regolamenti Skill Games Cash

Tipologie dei giochi

I giochi proposti possono essere divisi in 2 grandi tipologie:

- **Giochi a partite**
- **Giochi a puntate**

Giochi a partite

Fanno parte di questa categoria i seguenti giochi: **Assopigliatutto, Briscola, Burraco, Cirulla, Scopa, Scala40, Tresette.**

In questi giochi due linee avversarie (cioè due giocatori o due coppie di giocatori) disputano una partita che può terminare dopo un determinato numero di smazzate (in tal caso, alla fine della partita vengono conteggiati i punti di ciascuna linea e vince chi ha totalizzato il punteggio maggiore) o quando una linea raggiunge un punteggio precedentemente determinato.

Si possono giocare partite:

A coppie

Due giocatori seduti di fronte (convenzionalmente definiti “nord” e “sud”) giocano contro altri due giocatori (convenzionalmente definiti “est” e “ovest”).

Le partite a coppie possono essere proposte nelle varianti:

- A “*coppie fisse*” o, più semplicemente “*a coppie*”, dove saranno i giocatori a scegliere il compagno con cui giocare,
- A “*coppie casuali*” nel caso in cui sia il sistema a formare casualmente le coppie. In caso di torneo, le coppie saranno formate casualmente a inizio torneo e tali resteranno per tutta la durata del torneo.

Testa a testa

Sono partite individuali dove un giocatore (seduto in nord) gioca contro un altro giocatore (seduto in est). Nei tavoli i giocatori sono posti uno di fronte all’altro.

4 in 2

Sono partite individuali tra due giocatori dove un singolo giocatore muove sia le carte di nord che le carte di sud, mentre l'altro giocatore muove sia le carte di est e che le carte di ovest.

In pratica ciascun giocatore muove le carte di una coppia ma lo svolgimento del gioco è lo stesso di quello delle partite a coppie. I tornei di questi giochi sono suddivisi in uno o più turni (per questo motivo i tornei di tali giochi sono detti “**Tornei a turni**”), durante ciascun turno i partecipanti disputano **una** partita.

Giochi a puntate

Fanno parte di questa categoria i seguenti giochi: **Bestia, Chemin de fer, Mazzetti Poker a 5 carte, Sette e mezzo e Telesina.**

Il gioco più famoso di questa categoria è il poker.

In questi giochi i partecipanti si siedono al tavolo e giocano del denaro (virtuale nei tornei di allenamento) o delle chips (nei tornei).

La partecipazione al gioco non ha termine quando finisce "una partita" ma quando il giocatore non ha più credito sul tavolo o chips sufficienti per proseguire il gioco o quando decide di alzarsi (nel caso di un tavolo cash).

Non esiste quindi il "tempo partita" ma diversi tempi entro i quali i giocatori devono comunicare le loro decisioni.

Il tornei di questi giochi non sono suddivisi in turni ma, a seguito del crescere continuo delle puntate minime nel tempo (i cosiddetti "**livelli**"), i giocatori restano senza chips e vengono man mano eliminati fin quando non rimane in gioco un solo giocatore, il vincitore del torneo.

Questi tornei sono detti "**Tornei a livelli**".

Tempi massimi a disposizione dei giocatori

I partecipanti devono rispettare i seguenti tempi:

tempo partita: è il tempo a disposizione del giocatore o della coppia per completare una partita;

tempo giocata: per brevità detto **"Timeout"** è il tempo a disposizione di un singolo giocatore per effettuare una giocata.

Poiché esiste un controllo sul tempo massimo di partita di fatto non esiste il rischio di partite "interminabili e noiose"; al fine di consentire ai giocatori di rientrare in caso di disconnessione i tempi giocata sono sempre relativamente lunghi.

I tempi residui (della partita e della giocata) del giocatore di mano sono sempre visualizzati sul tavolo da gioco.

Disconnessione dal server:

In caso di disconnessione dal server i giocatori hanno a disposizione, per riconnettersi, una quantità di tempo pari al valore minimo tra tempo partita e tempo giocata.

Nel caso in cui un giocatore non rientri in gioco entro questo termine **perde la partita.**

Penalità per chi fa scadere il tempo o per chi abbandona la partita.

Se una linea fa scadere il tempo massimo o il timeout o clicca sul tasto "abbandona" la partita ha termine e il giocatore che ha fatto scadere il tempo (che ha abbandonato) **perde la partita**.

Ai fini del calcolo della differenza punti, al giocatore viene applicata una penalità (per maggiori dettagli vedere come viene calcolato il punteggio nel regolamento burraco).

I tornei a turni

Tornei programmati

I tornei programmati (o più semplicemente “tornei”) sono tornei in cui gli orari di inizio iscrizioni e di inizio del torneo sono prestabiliti.

NOTA: In tutti i tornei la chiusura delle iscrizioni avviene **2 minuti prima dell’inizio del torneo stesso**.

Numero minimo e numero massimo di partecipanti

- numero minimo di partecipanti: ove non diversamente indicato, il numero minimo di partecipanti in un torneo è pari a 4 giocatori: nel caso in cui, alla chiusura delle iscrizioni, non sia stato raggiunto il numero minimo di partecipanti il torneo viene annullato e l’importo del diritto di partecipazione restituito al giocatore.
- numero massimo di partecipanti: il sistema non accetta iscrizioni oltre il numero massimo di partecipanti.

Esclusioni per tavoli incompleti

Nei tornei di giochi che prevedono partite tra giocatori così come nei tornei testa a testa al fine di evitare tavoli incompleti, il numero di partecipanti deve essere:

- un multiplo di 2 nei tornei individuali
- un multiplo di 4 nei tornei a coppie.

In base a quanto sopra, al termine della fase di iscrizione potranno essere esclusi dalla partecipazione al torneo gli ultimi giocatori iscritti in ordine cronologico: a fronte dell’esclusione dalla partecipazione al torneo il sistema provvede alla contestuale restituzione al giocatore dell’importo del diritto di partecipazione.

Tornei sit & go

Nei tornei sit&go, o più semplicemente “**sit&go**”, il numero di iscritti è prestabilito e può variare da 2 giocatori (per i così detti “**heads-up**”) fino ad un massimo di 128 giocatori: il torneo inizia quando viene raggiunto il numero di partecipanti previsto; nei tornei Sit&go il numero di partecipanti è sempre una potenza di 2 (2,4,8,16,32,64,128).

NOTA: Al fine di ridurre al minimo la durata complessiva del torneo sia nei tornei programmati sia nei tornei sit&go, i turni di gioco successivi al primo hanno inizio entro un minuto dal termine di tutte le partite in corso; non è pertanto possibile conoscere la durata esatta del torneo ma è possibile conoscere la sua durata massima.

La struttura dei tornei

I tornei sono suddivisi in uno o più turni durante i quali due linee avversarie (due giocatori o due coppie di giocatori) giocano una o più smazzate o un'intera partita. Le regole del torneo stabiliscono sempre il numero di turni di cui è composto il torneo. Nel caso in cui la struttura del torneo sia mista, le regole del torneo stabiliscono il numero dei turni di ciascuna fase.

NOTA: Al fine di ridurre al minimo la durata complessiva del torneo sia nei tornei programmati sia nei tornei sit&go, i turni di gioco successivi al primo hanno inizio entro un minuto dal termine di tutte le partite in corso; non è pertanto possibile conoscere la durata esatta del torneo ma è possibile conoscere la sua durata massima.

Tornei a eliminazione diretta, detti "KO"

Nei tornei KO il giocatore che vince il turno passa al turno successivo, mentre quello che perde è eliminato dal torneo.

Al primo turno ciascun tavolo è numerato da 1 ad N ed i giocatori (o le coppie) sono posizionati ai tavoli in modo casuale. Ai turni successivi il vincitore del primo tavolo si scontrerà contro il vincitore del 2° tavolo e così via.

Il torneo è vinto dal giocatore che ha eliminato tutti gli altri e si classifica secondo l'ultimo giocatore ad essere stato eliminato.

Le altre posizioni in classifica sono determinate da "ex aequo" a seconda del turno in cui il giocatore è stato eliminato:

- dal 3° al 4° classificato,
- dal 5° all'8° classificato e così via.

I punti totalizzati nel corso del torneo **non** valgono per determinare la posizione in classifica e le eventuali vincite ma sono tenuti in considerazione al solo fine della visualizzazione degli ex aequo nella classifica.

Primo turno di aggiustamento nei tornei KO programmati

Come precedentemente visto, nei tornei Sit&go il numero di partecipanti è sempre una potenza di 2 (2,4,8,16,32,64,128) mentre, nei tornei programmati, il totale dei partecipanti può essere un qualsiasi numero compreso tra il numero minimo e il numero massimo di partecipanti previsto.

Al fine di riportare il totale dei partecipanti ad una potenza di 2, è possibile che un certo numero di partecipanti **individuati casualmente** passi direttamente al secondo turno senza giocare.

Tornei a girone con metodo "Danese" (danese)

In questa modalità i tavoli del primo turno sono formati casualmente mentre ai turni successivi i tavoli sono formati in base alla classifica parziale del turno precedente: il 1° classificato si scontrerà contro il 2° classificato e così via.

Al termine di ciascun turno vengono calcolati i Match Point (MP) e i Victory Point (VP) come stabilito nelle regole specifiche dei singoli giochi.

La classifica finale viene stilata sulla base dei VP totalizzati in tutti i turni. A parità di VP valgono i MP. In caso di ulteriore parità saranno assegnati degli "ex aequo" e il totale dei premi spettanti alle posizioni di ex aequo verrà suddiviso tra i giocatori.

Al fine di determinare gli accoppiamenti per i turni successivi al primo, in caso di ex aequo nelle classifiche parziali, le posizioni saranno **stabilite casualmente**.

Tornei Danese a eliminazione parziale (danEL)

Questa modalità prevede che siano utilizzate le regole dei tornei Danese; inoltre, dopo ciascun turno, verranno eliminati dal torneo i giocatori che non hanno totalizzato un punteggio minimo espresso in Victory Point (VP).

I punteggi minimi sono i seguenti:

Tornei fino a 3 turni

- alla fine del primo turno 7 VP
- alla fine del secondo turno 14 VP

Tornei con 4 turni

- alla fine del primo turno 4 VP
- alla fine del secondo turno 20 VP
- alla fine del terzo turno 36 VP

NOTA: In nessun caso saranno eliminati i giocatori che hanno raggiunto una posizione in classifica che dà diritto a un premio.

Nel caso i giocatori rimasti in gioco fossero dispari verrà ripescato il miglior classificato tra gli eliminati. In caso di ex aequo il ripescato sarà determinato casualmente tra gli ex aequo.

Tornei Danese seguiti da playoff (danKO e danELKO)

Questi tornei sono così strutturati:

- viene svolta una prima fase a girone danese o danEL composta da uno o più turni;
- il passaggio alla seconda fase del torneo è possibile solo per un numero prestabilito di migliori classificati; in caso di ex aequo di VP e MP i qualificati, relativamente agli ex aequo, saranno determinati casualmente;
- la seconda fase è a eliminazione diretta tra i giocatori qualificati.

Classifiche: Match Point (MP) e Victory Point (VP)

Nei tornei a turni i Match Point e i Victory Point sono utilizzati per stabilire il livello di abilità di ciascun giocatore oltre che per stabilire le classifiche dei tornei nella fase a girone.

Match Points(MP)

I match Point sono la differenza tra i punti realizzati e i punti realizzati dall'avversario o dalla coppia avversaria, al termine della partita o al termine di un turno di un torneo.

Esempio: se il giocatore "A" vince contro il giocatore "B" 21 -12:

- il giocatore "A" totalizza + 9 MP
- il giocatore "B" totalizza - 9 MP

I Victory points (VP)

Dai Match Point si ricavano i Victory Point (VP) tramite una tabella specifica (vedere "**Tabella dei Victory Point**" nel regolamento di Burraco).

La classifica finale viene stilata sulla base dei VP totalizzati in tutti i turni di un torneo. **A parità di VP valgono i MP**. In caso di ulteriore parità saranno assegnati degli "ex aequo" e il totale dei premi spettanti alle posizioni di ex aequo verrà suddiviso tra i giocatori.

In caso di ex aequo nelle classifiche parziali le posizioni saranno stabilite casualmente al fine di determinare gli accoppiamenti al turno successivo.

Tornei riservati

Sono proposti tornei e tavoli delle seguenti tipologie:

Open : aperto a tutti i giocatori;

Ristretto: tornei a cui possono partecipare solo alcuni giocatori selezionati in base a certe caratteristiche (ad esempio tutti coloro i quali hanno una certa posizione in una certa classifica, tutti coloro i quali hanno vinto un torneo o una serie di tornei, tutti coloro che abitano in una certa città, ecc.);

A inviti: possono partecipare solo i giocatori che sono stati invitati dal Concessionario;

I tornei a livelli

Freezeout (o Multitavolo)

In un torneo freezeout, i partecipanti iniziano il gioco con un ammontare di chips predeterminato ed uguale per tutti.

I giocatori competono su numerosi tavoli per conquistare le chips degli altri, mentre le puntate minime (bui, inviti o puntate a seconda del gioco) aumentano a intervalli di tempo prestabiliti (“livelli”); quando un giocatore resta senza chips, secondo le regole stabilite dal gioco specifico, viene eliminato dal torneo.

Mano a mano che i giocatori vengono eliminati, i tavoli vengono “rotti”, e i partecipanti rimasti vengono spostati ad altri tavoli, in modo che questi ospitino un numero pressappoco uguale di giocatori.

Alla fine, i giocatori rimasti si ritrovano al c.d. “tavolo finale”, dove risulterà vincitore colui che riuscirà a impossessarsi di tutte le chips rimaste in gioco. I migliori classificati vincono premi, la cui entità è stabilita al momento della chiusura delle iscrizioni (vedere formazione e ripartizione del montepremi).

Modalità mano per mano (“hand by hand”)

Quando il numero di partecipanti rimasti in gara è di poco superiore al numero dei premiati, il torneo entra in modalità “mano per mano” in modo tale che tutte le mani in tutti i tavoli inizino nello stesso istante.

Appena il numero di partecipanti rimasti in gara diventa minore o uguale al numero di premiati, il torneo esce dalla modalità “mano per mano” e le mani dei vari tavoli possono iniziare in momenti diversi.

Shootout

Nei tornei shootout i partecipanti restano al tavolo al quale sono stati assegnati all'inizio del torneo fino a che non sarà rimasto un unico giocatore per tavolo: i vincitori di ciascun tavolo accedono al tavolo finale.

Tornei riservati

Sono proposto tornei e tavoli delle seguenti tipologie:

Open: aperto a tutti i giocatori;

Ristretto: tornei a cui possono partecipare solo alcuni giocatori selezionati in base a certe caratteristiche (ad esempio tutti coloro i quali hanno una certa posizione in una certa classifica, tutti coloro i quali hanno vinto un torneo o una serie di tornei, tutti coloro che abitano in una certa città, ecc.);

A inviti: possono partecipare solo i giocatori che sono stati invitati dal Concessionario.

Autorizzazioni AAMS

Tutte le iscrizioni e cancellazioni dei tornei a pagamento devono essere autorizzate dall' Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS). Le iscrizioni e le cancellazioni che non hanno ricevuto l'autorizzazione AAMS non sono valide.

L'Autorizzazione AAMS viene comunicata ai giocatori con un messaggio che compare sullo schermo pochi istanti dopo l'iscrizione o la cancellazione. In caso di iscrizione, nello stesso messaggio, sarà anche leggibile il numero del biglietto rilasciato da AAMS (diritto di partecipazione).

Quando un giocatore si è iscritto ad un torneo appare una sfera colorata nella riga del torneo. La sfera può assumere i seguenti colori:

- verde nel caso in cui l'iscrizione sia già stata autorizzata da AAMS
- marrone nel caso in cui l'iscrizione sia in attesa di autorizzazione AAMS (o nei tornei di allenamento, iscrizione soggetta a conferma da parte del giocatore).
Nell'elenco degli iscritti al torneo un nickname può assumere i seguenti colori in base allo stato di iscrizione:
- blu nel caso in cui l'iscrizione sia già stata autorizzata da AAMS,
- nero nel caso in cui l'iscrizione sia in attesa di autorizzazione AAMS,
- rosso nel caso in cui la cancellazione sia in attesa di autorizzazione AAMS.

Cancellazione da un torneo

E' generalmente possibile, ove non diversamente specificato, cancellarsi da un torneo ed ottenere quindi il riaccredito automatico del diritto di partecipazione:

- prima dell'inizio del torneo nei tornei Sit&go,
- prima della chiusura della fase di iscrizione nei tornei programmati.

Formazione del montepremi

Al montepremi è destinata una percentuale di quanto incassato dalla vendita dei diritti di partecipazione, variabile sulla base del singolo torneo, ma in tutti i casi non inferiore all'80% del costo del diritto di partecipazione.

L'importo esatto della quota destinata al montepremi è sempre indicato nella formulazione del costo di partecipazione, che appare quando si seleziona un torneo nella lobby di gioco.

Ad esempio un costo di partecipazione €100,00 (90,00+10,00) sta a indicare che:

- il costo del diritto di partecipazione è di €100,00;
- l'ammontare unitario destinato a montepremi è di €90,00;
- il margine lordo del concessionario è di €10,00.

Il montepremi complessivo di un torneo è pari dall'ammontare unitario destinato al montepremi moltiplicato per il numero di partecipanti.

Le vincite, sotto forma di quote del montepremi, saranno assegnate con uno schema di ripartizione variabile in funzione del tipo di torneo e del numero di partecipanti al torneo, come indicato nel successivo paragrafo Ripartizione del montepremi.

Cliccando sul tasto "Lobby del torneo" si può esaminare la ripartizione del montepremi del torneo stesso: se il numero di partecipanti è già stabilito (tornei sit&go o tornei la cui fase di iscrizione è terminata) si esaminerà la ripartizione del montepremi definitiva, altrimenti si potrà esaminare:

- la ripartizione del montepremi con il numero di iscritti in quel momento (informazione di default);
- la ripartizione del montepremi con un qualsiasi numero di iscritti selezionato a piacere.

ad esempio con un costo di partecipazione di 10,00 € e una percentuale di distribuzione dell'80% si ha:

Classifica	Partecipanti						
	2	4	8	16	32	64	128
1°	€16	€32	€41,60	€61,44	€89,60	€128,00	€256,00
2°			€22,40	€33,28	€48,64	€76,80	€153,60
3°- 4°				€16,64	€28,16	€40,96	€81,92
5°-8°					€15,36	€25,60	€51,20
9°-16°						€15,36	€30,72
montepremi	€16	€32	€64	€128	€256	€512	€1024

Tornei programmati a eliminazione diretta (KO)

Nei tornei programmati a eliminazione diretta il numero dei partecipanti può non essere una potenza di 2 (2,4,8,16,32,64,128).

In questo caso si applica il seguente criterio per stabilire il numero di giocatori che hanno diritto ad un premio:

- da 1 a 6 partecipanti 1 premiato
- da 7 a 12 partecipanti 2 premiati
- da 13 a 24 partecipanti 4 premiati
- da 25 a 48 partecipanti 8 premiati
- con più di 48 partecipanti ... 16 premiati

Una volta stabilito il numero dei premiati si applica la stessa percentuale di ripartizione prevista per i tornei Sit&go a eliminazione diretta.

Tornei programmati a girone non KO (danese, danEL)

La distribuzione del montepremi effettiva sarà determinata alla chiusura delle iscrizioni quando è noto il numero di partecipanti.

A titolo di esempio riportiamo la ripartizione percentuale del montepremi per un torneo con buy in avente rake del 10%. Nei limiti previsti dalla normativa vigente sono possibili diverse ripartizioni delle aliquote a seconda dello specifico torneo. I giocatori saranno avvisati in anticipo in caso di assegnazione non standard dei premi.

Posizione in classifica	PARTECIPANTI					
	10	25	50	100	200	300
	VINCITA (%)					
1°	49,29	32,62	25,6	20,68	17,1	15,51
2°	29,58	19,57	15,37	12,42	10,27	9,31
3°	21,13	13,98	10,98	8,87	7,34	6,65
4°		10,88	8,54	6,9	5,71	5,18
5°		8,9	6,99	5,64	4,67	4,23
6°		7,53	5,91	4,78	3,95	3,58
7°		6,52	5,12	4,14	3,42	3,11
8°			4,52	3,65	3,02	2,74
9°			4,04	3,27	2,7	2,45
10°			3,66	2,96	2,45	2,22
11°			3,34	2,7	2,23	2,03
12°			3,08	2,48	2,05	1,86
13°			2,85	2,3	1,9	1,73
14°				2,14	1,77	1,61
15°				2	1,66	1,5
16°				1,88	1,56	1,41
17°				1,77	1,47	1,33
18°				1,68	1,39	1,26
19°				1,59	1,32	1,19
20°				1,51	1,25	1,14
21°				1,44	1,19	1,08
22°				1,38	1,14	1,04
23°				1,32	1,09	0,99
24°				1,27	1,05	0,95

25°				1,22	1,01	0,91
26°					0,97	0,88
27°					0,93	0,85
28°					0,9	0,82
29°					0,87	0,79
30°					0,84	0,76
31°					0,82	0,74
32°					0,79	0,72
33°					0,77	0,7
34°					0,74	0,68
35°					0,72	0,66
36°					0,7	0,64
37°					0,69	0,62
38°					0,67	0,61
39°					0,65	0,59
40°					0,63	0,58
41°					0,62	0,56
42°					0,6	0,55
43°					0,59	0,54
44°					0,58	0,52
45°					0,56	0,51
46°					0,55	0,5
47°					0,54	0,49
48°					0,53	0,48
49°					0,52	0,47
50°					0,51	0,46
51°						0,45
52°						0,44
53°						0,44
54°						0,43
55°						0,42
56°						0,41
57°						0,41
58°						0,4
59°						0,39
60°						0,39

61°						0,38
62°						0,37
63°						0,37
64°						0,36
65°						0,36
66°						0,35
67°						0,35
68°						0,34
69°						0,34
70°						0,33
71°						0,33
72°						0,32
73°						0,32
74°						0,31
75°						0,31

La tabella indica esclusivamente le modalità standard di assegnazione delle vincite. Nei limiti previsti dalla normativa vigente sono infatti possibili diverse ripartizioni delle aliquote a seconda dello specifico torneo.

Nella fase di iscrizione cliccando sul tasto "montepremi" verranno mostrate (espresse in euro):

- la distribuzione del montepremi calcolata in base al numero di iscritti in quel momento;
- tutte le possibili distribuzioni del montepremi al variare del numero degli iscritti che sarà selezionabile a piacere dal giocatore.

Dopo la chiusura delle iscrizioni verrà mostrata solo la ripartizione del montepremi effettiva espressa in euro.

Tornei gratuiti con bonus ("Freerolls")

E' prevista la possibilità, a discrezione del concessionario, di creare tornei a partecipazione gratuita con premi erogati sotto forma di bonus **non prelevabile** ma utilizzabile solo per l'acquisto di altri diritti di partecipazione. Questi tornei saranno offerti dal Concessionario a titolo promozionale mentre la ripartizione del montepremi sarà definita e comunicata di volta in volta.

Tornei con somma minima garantita destinata a montepremi (“Tornei garantiti”)

E' prevista la possibilità, a discrezione del concessionario, di creare tornei con una somma minima garantita da destinare a montepremi. L'eventuale differenza tra la somma minima garantita e la raccolta effettiva sarà a carico del Concessionario.

Tornei con struttura a fasi di qualificazione (“tornei satelliti”)

Saranno organizzati tornei nei quali la vincita può consistere nell’iscrizione a un altro torneo (“fase successiva”).

Il numero di giocatori, migliori classificati, che si qualifica alla fase successiva, è stabilito come segue:

qualificati = Montepremi del torneo / Costo di partecipazione della fase successiva.

L'eventuale resto di tale divisione sarà assegnato al miglior classificato che non si classifica alla fase successiva o sarà ripartita tra più successivi migliori classificati fino a che la singola vincita sarà almeno uguale al costo del diritto di partecipazione del torneo appena completato.

Accredito delle vincite

Le vincite dei tornei money vengono accreditate sul Conto di Gioco entro pochi minuti dal termine del torneo.

Le vincite in bonus dei tornei gratuiti (c.d. "Freerolls") sono accreditate normalmente entro 7 giorni dalla vincita. Se dopo questo periodo di tempo l' accredito di queste somme non risultasse nei movimenti del Conto di Gioco, è possibile inoltrare un' e-mail cliccando su "contatti" indicando i dati del torneo (codice, data e ora di inizio) e i dati del proprio conto di gioco al fine di effettuare tempestivamente le necessarie verifiche.

I tavoli cash

Come entrare in un tavolo cash

Per osservare un tavolo cash è necessario cliccare sulla riga del tavolo desiderato nell'elenco dei tavoli nella lobby e successivamente cliccare sul tasto "Vai al tavolo" che comparirà sulla destra in basso nella lobby.

Se la partita è in corso e le regole del tavolo non ammettono "osservatori" il tasto "Vai al tavolo" non apparirà e non sarà possibile osservare il tavolo.

Per entrare in un tavolo cash è necessario versare sul tavolo la somma minima indicata dalle regole del tavolo. La somma massima che si può versare su un tavolo è stabilita dalla normativa vigente ed attualmente è pari a € 1.000,00.

Come sedersi ad un tavolo

Appena un giocatore si unisce ad un tavolo è in grado di osservare il gioco senza però avere la possibilità di conoscere le carte in mano ai giocatori seduti.

Nel caso in cui ci siano posti liberi e il giocatore desideri partecipare alla partita è necessario che clicchi su un posto libero e che versi, dal proprio conto di gioco al *credito sul tavolo*, una somma almeno pari al *credito di ingresso minimo* stabilito dalle regole del tavolo.

Nel caso in cui non ci siano posti liberi è comunque possibile inserire il proprio nickname nella lista di attesa cliccando l'apposito pulsante.

Una volta che si è liberato un posto al tavolo, al giocatore primo della lista di attesa comparirà un avviso sullo schermo. Da quel momento il giocatore ha **un minuto** di tempo per decidere di partecipare alla partita, altrimenti sarà cancellato dalla lista di attesa e perderà la possibilità il suo diritto.

Accredito delle vincite - il rake

Le vincite sono automaticamente accreditate sul credito al tavolo dei giocatori al netto del margine lordo di spettanza del concessionario, stabilito dalle regole del tavolo, nei limiti di legge. Per le modalità di calcolo del rake si veda il paragrafo relativo, in base alla tipologia di gioco.

Tavoli cash nei giochi a partita (Briscola, Burraco, Cirulla, Scopa, Tresette)

Quota della raccolta destinata a montepremi

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale che non è mai inferiore al 90% della raccolta.

Nei tavoli cash non si ha un montepremi predeterminato, ma è il risultato di gioco che determina il montepremi.

La quota della raccolta destinata a montepremi è formata dalla somma di più componenti:

- una parte del montepremi è formata dal valore corrispondente alla "posta partita" (che è specificata con il nome "Posta" nella lobby tra le caratteristiche del tavolo e sul tavolo cliccando sul tasto "info")
- una parte è formata dalla differenza punti (match points) tra il giocatore che ha vinto e il giocatore che ha perso la mano; la differenza punti viene moltiplicata per il valore della "posta unitaria" (che è specificata con il nome "Punto" riportata nella Lobby accanto al valore della Posta e sul tavolo cliccando su "info").
- Eventuali "cappotti", ossia il conseguimento di tutti i punti possibili da parte di un solo giocatore

Con il termine "perdita massima" viene definito l'importo massimo che un giocatore può perdere in una partita.

Con il termine "vincita massima" viene definito l'importo massimo che un giocatore può vincere in una partita.

Esempio:

Montepremi (vincita massima) = *posta partita* + *posta unitaria* x differenza punti + eventuali cappotti

Il montepremi (vincita massima) però non può mai essere superiore alla perdita massima prevista.

Supponiamo che:

posta partita = € 10,00

posta unitaria = € 1,00

perdita massima = € 20,00

e che la partita finisca con il seguente punteggio:

Giocatore A: 33 punti

Giocatore B: 14 punti

Si ha:

Importo perdita giocatore B= €10 + €1 x (33 – 14) = € 29,00

Poiché € 29,00 è maggiore della perdita massima, la perdita del giocatore B sarà uguale a € 20,00.

Per le solite motivazioni la vincita del giocatore A sarà pari ad € 20,00.

Rake

il rake del concessionario, ossia il margine lordo di sua spettanza, viene determinato come segue:

montepremi * 2 * % rake.

Esempio:

Montepremi: Euro 10

% di Rake : 5%

€ 10 * 2 * 0,05 = € 1.0

Vincita effettiva

Per calcolare la vincita effettiva è necessario sottrarre al montepremi, ottenuto come illustrato nel precedente paragrafo, il rake, ossia il margine lordo di spettanza del concessionario.

Montepremi: Euro 10

rake € 1,00

Vincita effettiva € 9,00

Inizio della partita

Nei giochi a partita, quando il tavolo si completa, apparirà a tutti i giocatori seduti il tasto “Sono pronto per iniziare” oltre che un conteggio alla rovescia che rappresenta il numero di secondi rimanenti all’inizio della partita. Appena tutti i giocatori seduti avranno cliccato su questo tasto, la partita avrà inizio.

Se un giocatore non cliccasse sul tasto “Sono pronto per iniziare”, al termine del conto alla rovescia, la partita avrà ugualmente inizio.

Abbandono di una partita in corso

Nei giochi a partita, se durante una partita un giocatore cliccasse sul tasto “**Abbandona**” e confermasse tale scelta, abbandonerà definitivamente la partita senza possibilità di rientrarvi. Ai fini del punteggio saranno applicate le stesse regole previste in caso di tempo scaduto.

Fine partita

A fine partita al centro del tavolo apparirà un pannello, con un conto di secondi alla rovescia, nel quale viene proposto al giocatore:

- se ha un credito sufficiente
- di fare un'altra partita, oppure
- di alzarsi dal tavolo.
- se non ha un credito sufficiente
- di fare un versamento sul tavolo, oppure
- di alzarsi dal tavolo.

Se il giocatore non prende una decisione, al termine del conto alla rovescia verrà fatto automaticamente alzare.

Gestione dei malfunzionamenti, annullamento dei tornei e attribuzione del montepremi

Per quanto riguarda l'attribuzione del montepremi, nel caso di sessioni di gioco annullate per motivi tecnici, le puntate effettuate e le vincite conseguite nelle mani disputate prima dell'interruzione vengono considerate regolarmente e le poste vengono riaccreditate sui conti di gioco.

Per quanto riguarda invece la mano interrotta, tutte le puntate effettuate vengono integralmente rimborsate.

Tavoli cash nei giochi a puntate (Bestia, Chemin de fer, Mazzetti, Sette e mezzo)

Quota della raccolta destinata a montepremi - rake di spettanza del concessionario

Per la determinazione della quota della raccolta destinata a montepremi e per il calcolo del rake di spettanza del concessionario si rimanda al paragrafo specifico dei singoli giochi.

Inizio della partita

Nei giochi a puntate, si comincerà a giocare appena terminerà la smazzata in corso al momento dell'iscrizione.

Come alzarsi dal tavolo

Nei giochi a puntate, è possibile alzarsi dal tavolo:

- alla fine della mano in corso, selezionando l'opzione "esci alla prossima mano"
- in qualsiasi momento cliccando sul tasto "Esci dal tavolo"

In entrambi i casi, una volta che il giocatore si sarà alzato il suo credito residuo sul tavolo sarà accreditato sul conto di gioco.

Nota bene: se un giocatore non clicca sul tasto "Esci dal tavolo" ma abbandona il tavolo in altra maniera (ad esempio chiudendo la finestra del tavolo o disconnettendosi ecc.) , non si alzerà dal tavolo ma sarà posto in stato di **sit-out**.

Il credito sul tavolo

Il credito residuo sul tavolo **non** può essere diminuito tramite riaccrediti sul proprio conto di gioco.

Per riaccreditare il credito residuo del tavolo sul proprio conto è necessario alzarsi dal tavolo cliccando sull'apposito tasto.

Classifiche

In base ai PT di ogni giocatore, vengono stilate classifiche settimanali, mensili, annuali e storiche.

I Punti torneo (PT)

Quando un giocatore partecipa ad un torneo money si aggiudica:

Punti Torneo (PT) = 2 x rake + quota montepremi.

Il giocatore ha quindi la certezza di aggiudicarsi un numero di Punti Torneo (PT) pari a 2 x rake e potrà aggiudicarsi altri PT in base alla classifica finale del torneo.

Viene infatti stabilito un "montepremi fittizio" in PT pari a:

numero di iscritti x rake

che viene ripartito tra i migliori classificati con gli stessi criteri illustrati per i tornei money.

Classifiche speciali

Potranno essere create delle classifiche speciali riservate ad un gruppo di tornei.

Quando un torneo concorre ad una classifica speciale, ciò sarà sempre indicato nelle informazioni che appaiono nell'apposita area della lobby una volta selezionato il torneo.

Rating e livelli di abilità

I livelli di abilità (“**rating**”) sono un criterio di valutazione dell'abilità del singolo giocatore rispetto all'abilità degli altri giocatori: al fine di determinare il livello di abilità si prendono in considerazione i tornei ed i Sit&Go giocati nella sezione money negli ultimi 4 mesi.

Esempio: Il rating del Burraco

Nel Burraco il rating del singolo giocatore è ottenuto calcolando la media dei VP conquistati dal giocatore in ogni singolo torneo (MVP).

Inoltre, ad ogni torneo viene attribuito un peso che dipende:

Dai giorni trascorsi dal momento della fine del torneo.

Il peso (Pg) è uguale a:

- 4 se il torneo si è concluso non più di 30 giorni prima dell'aggiornamento della classifica,
- 3 se il torneo si è concluso tra 31 e 60 giorni prima dell'aggiornamento della classifica,
- 2 se il torneo si è concluso tra 61 e 90 giorni prima dell'aggiornamento della classifica,
- 1 se il torneo si è concluso tra 91 e 120 giorni prima dell'aggiornamento della classifica.

Dal costo del diritto di partecipazione al torneo.

Il peso (Pc) è uguale a:

- 5 se il diritto di partecipazione al torneo ha un costo uguale o superiore a €100,00;
- 4 se il diritto di partecipazione al torneo ha un costo compreso tra €30,01 e €99,99;
- 3 se il diritto di partecipazione al torneo ha un costo compreso tra €10,01 e €30,00;
- 2 se il diritto di partecipazione al torneo ha un costo compreso tra €2,01 e €10,00;
- 1 se il diritto di partecipazione al torneo ha un costo compreso tra €0,50 e €2,00.

Dal numero di smazzate giocate per ogni turno del torneo .

Il peso (Ps) è uguale al numero di smazzate previste per ogni turno.

Dal numero di turni giocati dal singolo partecipante al torneo.

Il peso (Pn) è uguale al numero di turni giocati dal singolo partecipante al torneo.

Il peso totale di un torneo (Pt) è calcolato dal prodotto dei singoli pesi:

$$Pt = Pg \times Pc \times Ps \times Pn$$

Il rating del giocatore è la media pesata dei MVP dei singoli tornei, ovvero:

$$R = \text{somma [MVP*Pt]} / \text{somma[Pt]}$$

Determinazione del livello di abilità

Per fornire una rappresentazione sintetica ai giocatori del loro livello di abilità rispetto all'abilità degli altri giocatori, sono definite 5 categorie di abilità decrescente:

- 1° Livello (i giocatori con rating compreso nel migliore 20%),
- 2° Livello (i giocatori con rating compreso nel secondo 20%),
- 3° Livello (i giocatori con rating compreso nel terzo 20%),
- 4° Livello (i giocatori con rating compreso nel quarto 20%),
- 5° Livello (i giocatori con rating compreso nel quinto e ultimo 20%),

Per essere inserito in una di queste categorie un giocatore deve aver effettuato almeno 7 tornei, altrimenti è definito ESORDIENTE.

L'aggiornamento dei livelli di abilità avviene giornalmente, normalmente durante la pausa notturna.

Il rating è uno dei criteri previsti per l'accesso a tornei riservati o a tornei "ad invito".

Informazioni ai giocatori

Ciascun torneo ha delle proprie regole specifiche con le quali vengono fissati i parametri del gioco come il costo di partecipazione, la struttura del torneo, i tempi a disposizione, eventuali varianti di gioco ecc.

Nelle regole di ciascun gioco sono riepilogati i parametri che devono essere predeterminati e noti ai giocatori.

I giocatori possono e devono prendere visione delle regole del singolo torneo prima di partecipare: le principali regole di un torneo sono riepilogate nell'elenco dei tornei e dei tavoli della lobby.

Le altre caratteristiche sono riportate nelle informazioni che compaiono sulla parte destra della lobby quando si clicca su un torneo.

Per i tornei, inoltre, si possono visualizzare ulteriori informazioni cliccando sul tasto "lobby del torneo".

Per il significato di sigle e abbreviazioni vedere il paragrafo "Significati di sigle e abbreviazioni usate".

Avvisi di gioco

Sul tavolo da gioco sono previsti numerosi "**avvisi a scomparsa automatica**" (cioè avvisi che spariscono automaticamente pochi attimi dopo la loro comparsa). Ad esempio, se il giocatore cerca di fare una giocata o una dichiarazione non ammessa dalle regole del gioco apparirà un avviso del tipo "Giocata non ammessa".

In rari casi possono anche apparire "**avvisi a conferma**" (cioè il gioco non va avanti se il giocatore non da una risposta all'avviso).

Sigle ed abbreviazioni

Elenco dei tornei programmati e tavoli cash

data: è la data e l'orario di inizio del torneo (ad esempio "26 giu 2011 20:30") ;

descrizione: è la descrizione della struttura del torneo e delle sue principali caratteristiche, come l'eventuale variante, eventuali regole opzionali, l'eventuale importo garantito o bonus e l'eventuale password necessaria (per il significato delle abbreviazioni vedere sotto);

durata:

- nei tornei che sono suddivisi in turni, sono indicati i minuti a disposizione di ciascuna linea (singolo giocatore o coppia) per completare il turno seguiti, tra parentesi, dal numero di turni x il numero di smazzate (ad esempio "14 min (2 x 3 sm)") o dal numero di turni per i punti necessari a vincere la partita (ad esempio "14 min (2 x 11 pt)");
- nei tornei che non sono suddivisi in turni, appare una delle seguenti voci che sintetizzano la durata della partita:
 - lento,
 - normale,
 - turbo,
 - superturbo.

costo: è il costo del diritto di partecipazione;

iscritti: è il numero degli iscritti al torneo rapportato al numero massimo di iscrizioni (ad esempio "126/500" significa 126 giocatori iscritti su 500 giocatori massimi possibili);

rake: quota della raccolta spettante al concessionario;

stato: è lo status in cui si trova il torneo e può assumere i seguenti valori:

- **Annunciato:** le iscrizioni non sono ancora aperte;
- **Iscrizione:** è possibile iscriversi;
- **Riservato:** il torneo è riservato ad alcuni giocatori;
- **Chiuso:** la fase di iscrizione è terminata;
- **In corso:** il torneo è in corso;
- **Terminato:** il torneo è terminato;
- **Annullato:** il torneo è stato annullato.

Elenco dei tornei Sit&go:

I codici sono uguali a quelli dei tornei programmati, con le seguenti due differenze:

- codice: (al posto di "data") codice unico attribuito al torneo dal Concessionario ;
- iscritti: è il numero di partecipanti al quale il torneo avrà inizio.

Colore dei tornei negli elenchi

Negli elenchi i tornei possono assumere, in ordine prioritario, i seguenti colori:

rosso torneo garantito

arancione il torneo partecipa ad una classifica speciale

verde torneo gratuito con premi in bonus (“Freerolls”)

fucsia torneo satellite di altro torneo

blu è consentito acquistare il diritto di partecipazione con mezzi diversi dal denaro reale (Free Points, Token...)

Sfera colorata sul lato destro degli elenchi

Se appare una sfera colorata significa che il giocatore è in qualche modo attivo nel torneo e più precisamente:

Per i tornei “money”:

- colore verde: l’iscrizione è stata approvata da AAMS
- colore marrone: l’iscrizione non è ancora stata approvata da AAMS

Per i tornei di allenamento:

- colore verde: l’iscrizione è stata confermata
- colore marrone: l’iscrizione non è ancora stata confermata, il giocatore deve cliccare sul tasto “conferma iscrizione” che appare 4 minuti prima dell’inizio del torneo.

Informazioni sul torneo

Quando si clicca su un torneo, nell’apposita area della lobby situata sulla parte destra appaiono le seguenti informazioni:

Nome del torneo

Costo dettagliato del torneo

Il costo di partecipazione è suddiviso in:

- quota che andrà a formare il montepremi, mai inferiore all’80% della raccolta

- quota di spettanza del Concessionario,
Ad esempio, in un torneo con un costo di partecipazione di €10,00 di cui €8,00 vanno a montepremi e €2,00 sono di spettanza del concessionario, sarà visualizzato:
€ 10,00 (€ 8,00 + € 2,00).
Viene inoltre indicato l'eventuale importo garantito.

Codice Concessionario del torneo e codice AAMS del torneo

Codice unico attribuito al torneo dal Concessionario e, se il torneo è money, codice unico attribuito al torneo da AAMS.

Descrizione dettagliata (senza abbreviazioni) del tipo di torneo

Altre informazioni non sempre presenti

- eventuale torneo del quale il torneo selezionato è satellite,
- eventuali classifiche speciali alle quali è abbinato il torneo,
- eventuali livelli VIP ai quali sono riservate le iscrizioni,
- eventuale obbligatorietà di conferma,

Tempi a disposizione del giocatore

- tempo giocata ("timeout"): il tempo a disposizione del giocatore per terminare una giocata,
- tempo partita, se previsto: il tempo a disposizione del giocatore per terminare un turno,

I tempi e lo stato del torneo

A seconda dello stato del torneo saranno visualizzati:

- quanto manca all'apertura delle iscrizioni,
- quanto manca all'inizio del torneo,
- il numero del turno in corso o del livello in corso,
- i giocatori rimasti in gara.

La Lobby del torneo

Quando si clicca sul tasto "lobby del torneo" si apre una schermata più ampia con altre informazioni, tra le quali:

L'elenco degli iscritti al torneo con la classifica se il torneo è in corso

nella fase di iscrizione, il nickname appare in blu se è già stato confermato o in nero se è ancora in attesa di approvazione AAMS nei tornei money, o se deve ancora confermarsi nei tornei di allenamento,

La ripartizione del montepremi

Se le iscrizioni sono chiuse la ripartizione del montepremi è definitiva, altrimenti apparirà la ripartizione con il numero degli iscritti e la possibilità di simulare qualsiasi numero di iscritti inferiore o uguale al numero massimo di iscritti.

La struttura del torneo

Se il torneo è a livelli, apparirà l'elenco dei livelli con le tempistiche.

La lista di eventuali tornei satelliti al torneo stesso

Cliccando su un torneo dell'elenco, il giocatore sarà spostato alla lobby di quel torneo.

Abbreviazioni usate

Tipo di torneo

- **KO:** torneo a eliminazione diretta
- **Danese:** torneo a girone Danese
- **DanEl:** Danese a eliminazione parziale
- **DanKO8:** Danese con KO tra i migliori 8 classificati
- **DanELKO4:** Danese a eliminazione parziale con KO tra i migliori 4 classificati

Numero di giocatori al tavolo

- **2 gioc:** partite "testa a testa"
- **4in2:** partite 4 in 2

FP: Free points

MP: Match points

PW: se appare nella descrizione dell'elenco, è necessario inserire la password corretta per iscriversi

PT: Punti torneo

VP: Victory points

Le regole della casa

Regole della Chat

La chat è uno strumento di intrattenimento messo a disposizione di tutti gli utenti. All'interno della chat è possibile confrontarsi, discutere del Gioco e delle proprie strategie e conoscere altri giocatori . Per questo motivo il clima deve essere sereno e tranquillo, e tutti gli utenti sono tenuti ad utilizzare un linguaggio appropriato e ad evitare ogni tipo di polemica.

Per ogni altro tipo di comunicazione è possibile scrivere al seguente indirizzo email:

skill@sisalgiochi.it

Le seguenti azioni, in particolare, sono considerate violazioni del regolamento:

- Insultare o utilizzare un linguaggio volgare e/o offensivo a discapito di un qualsiasi giocatore, visitatore o dipendente;
- Bestemmiare;
- Utilizzare un linguaggio osceno;
- Utilizzare osservazioni a sfondo razzista ;
- Intimidire un giocatore ad abbandonare il gioco e/o il sito;
- Promuovere altri siti e/o iniziative e/o attività economiche che esulino dalle attività promosse da SISAL giochi;
- Ripetere lo stesso messaggio molte volte o comunque intasare la chat con continui messaggi;
- Scrivere in maiuscolo

Si sottolinea che per esporre lamentele, polemiche e reclami di ogni genere inerenti il Sito, il Gioco, lo Staff e gli Utenti, è previsto ed obbligatorio l'utilizzo della funzione HELP e/o l'invio di una segnalazione all'indirizzo skill@sisalgiochi.it .

Pertanto, sarà considerato violazione del Regolamento:

- Mettere in dubbio la regolarità del gioco, ed invitare gli altri utenti a farlo
- Lamentarsi troppo a lungo di una partita sfortunata
- Esporre lamentele, polemiche e reclami di ogni genere inerenti il Sito, il Gioco e gli Utenti.

Durante il gioco

Durante il gioco è considerato infrazione del regolamento l'utilizzo di qualsiasi espressione che possa compromettere lo svolgimento e l'esito dello stesso, ed in particolare:

- Dare indicazioni in chat sul proprio punteggio prima che sia apparsa la classifica finale
- Rivelare le carte in possesso o quelle già scartate
- Discutere di una partita in corso
- Indurre un giocatore ad agire in un certo modo
- Intimidire un giocatore ad abbandonare il tavolo
- Falsare l'esito di una partita accordandosi con l'avversario

Nel Burraco testa a testa il 50% dei giocatori perde e il 5% circa (1 partita su 20) perde in maniera molto sfortunata. Su 1.000 partite giocate, 50 giocatori potrebbero quindi manifestare il loro disappunto in chat. Una piccolo sfogo è consentito ma se fossero accettate continue lamentele la chat non raggiungerebbe lo scopo per il quale è stata creata.

Si precisa quindi che: gli Staff inviteranno gli utenti che richiedono assistenza ad accedere alla chat help dove potranno essere aiutati direttamente senza disturbare gli altri utenti o, in alternativa, ad inviare una email cliccando sull'apposito tasto "contatti" in alto a destra. Pertanto esporre lunghe lamentele in chat ignorando i suggerimenti dello Staff ad esporre il reclamo in altra sede verrà considerato violazione del regolamento.

Disclaimer

Ogni messaggio nelle chat del sito esprime soltanto il punto di vista di chi l'ha scritto e pertanto ne gli amministratori ne i moderatori del sito potranno essere ritenuti responsabili dei suddetti messaggi, né potranno rispondere di eventuali danni anche morali causati dall'uso di questo sito o dei relativi servizi.

Il controllo della chat è stato affidato ad un'Azienda Esterna che si è avvalsa della collaborazione di alcuni moderatori per garantire il rispetto del suddetto regolamento; si specifica pertanto che lo Staff:

- esprime il punto di vista del concessionario limitatamente ai giochi presenti sulla piattaforma
- non è alle dipendenze del concessionario

Comportamento di Gioco

E' necessario precisare che è consentita qualsiasi strategia di gioco non collusiva: di fatto qualsiasi azione di gioco consentita dal software è da ritenersi lecita.

Esempio di comportamenti corretti:

- è lecito non chiudere per far scadere il tempo all'avversario e conseguire in questo modo più punti tuttavia invitiamo i giocatori ad un comportamento sportivo.
- Benché consapevoli di come la riflessione sia parte integrante di ogni gioco, invitiamo tutti i nostri giocatori a non rallentare senza motivo l'andamento delle partite per far innervosire l'avversario.
- Nel caso in cui l'avversario che sta perdendo regali punti sarebbe opportuno segnalare l'accaduto allo Staff in modo da monitorare il comportamento del giocatore.

Ammonizioni e provvedimenti automatici nei tornei di allenamento

Nei tornei di allenamento, per evitare che un utente si iscriva a uno o più tornei e poi non giochi o che abbandoni il torneo in caso di punteggio basso, il sistema assegna automaticamente delle ammonizioni in caso di timeout o in particolari casi di tempo scaduto nei tornei a coppie. In quest'ultimo caso il compagno può abbandonare il torneo senza conseguenze e la sua partecipazione al torneo sarà considerata nulla.

A fine partita, nel resoconto che appare sul tavolo, sono sempre visualizzati tutti i provvedimenti presi automaticamente dal sistema.

Nella scheda personale di ciascun utente, visualizzabile da tutti i giocatori cliccando sul nickname, appare il numero effettivo delle ammonizioni e cioè: numero di ammonizioni ricevute - 1 ammonizione bonus per ogni 30 turni di torneo completati.

Qualora un giocatore fosse trovato colpevole di comportamento scorretto su segnalazione da parte di altri giocatori o per controlli su iniziativa del Concessionario, o in caso di numerose ammonizioni automatiche effettive, potranno essere applicate delle sanzioni, sulla base della gravità della scorrettezza commessa, tenendo anche conto della “reiterazione” del fatto imputato.

Utilizzo di dispositivi automatizzati o sistemi computerizzati complementari

Non esistono sistemi di risoluzione automatica delle situazioni gioco che possano influenzare il risultato della partita. Per i giochi attualmente presenti non esistono software di tracking che permettano l'ottenimento di informazioni sui giocatori con i quali si sta giocando.

Gestione di eventi casuali

Nel corso di una partita è necessario stabilire casualmente il mazzo di carte da distribuire.

Nel corso di un torneo, inoltre, è necessario stabilire casualmente:

- gli accoppiamenti al primo turno,
- le posizioni al tavolo;
- ripescaggi e accoppiamenti ai turni successivi in caso di ex-aequo.

E' necessario precisare che la ripartizione delle vincite **non verrà in nessun caso stabilita casualmente** e che le somme vinte saranno sempre suddivise in ugual misura tra eventuali ex equo.

A inizio torneo viene generato casualmente un elenco dei partecipanti.

Questo elenco viene utilizzato:

- per determinare gli accoppiamenti al primo turno (ad esempio, in un torneo individuale, il primo dell'elenco siede al tavolo 1 in nord, il secondo al tavolo 1 in est, il terzo al tavolo 2 in nord e così via),
- per determinare chi prevale in caso di ex-aequo (ad esempio, in caso di ex equo tra il terzo dell'elenco e il sesto dell'elenco, sarà ripescato il terzo dell'elenco).

Il sistema di generazione di numeri casuali (RNG)

La piattaforma di gioco si avvale di un sistema di generazione di numeri casuali e mescolamento delle carte tecnicamente all'avanguardia. Il sistema è stato testato e certificato dal Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università degli Studi di Cagliari ed è basato su un generatore di numeri casuali hardware in grado di campionare un fenomeno fisico naturale dall'esito imprevedibile: la riflessione o la trasmissione di un fotone da parte di uno specchio semitrasparente.

Per chi desiderasse approfondire di più l'argomento sono allegati alla fine del presente documento (documenti da allegare una volta online i regolamenti):

- Attestazione del Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università degli Studi di Cagliari
- Relazione tecnica del Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università degli Studi di Cagliari
- Certificato di conformità rilasciato dall'Ufficio Federale di Meteorologia della Svizzera.

I meccanismi di gioco

Il controllo dei tempi

Il controllo dei tempi è interamente demandato al server di gioco che comunica ai giocatori i loro tempi residui.

Il tempo di un giocatore comincia a decorrere dal momento in cui il server riceve dal giocatore precedente la comunicazione della fine della sua fase di gioco (ad esempio, nel Burraco, il tempo di un giocatore comincia a decorrere quando il server riceve la comunicazione dello scarto dal giocatore precedente).

Quando un giocatore termina la sua fase di gioco, il tempo visualizzato si ferma immediatamente ma il tempo effettivo continuerà a scorrere fino a che il server non riceverà la comunicazione di avvenuta fine della fase di gioco: il tempo visualizzato sarà aggiornato non appena il client riceverà dal server la conferma dell'azione del giocatore.

Disconnessioni e avvisi

Se il client si accorge di non essere connesso al server, sulla lobby o su un tavolo, appare il messaggio: "Tentativo di riconnessione in corso". Dopo aver fatto apparire questo messaggio il sistema continua ad inviare richieste al server fino ad un tempo massimo prestabilito dopo il quale si visualizza il messaggio "Tentativo di riconnessione fallito - controlla la tua connessione". A questo punto il sistema interromperà l'invio di ulteriori richieste automatiche.

Congruenza dei dati trasmessi

Il software residente sul server effettua il controllo di ogni singola azione trasmessa dai giocatori. Se un giocatore, per un qualsiasi motivo, trasmette al server dati incompleti o errati o impossibili in accordo alle regole del gioco il server non memorizza i dati trasmessi dal giocatore e riallinea il giocatore con i dati di gioco immediatamente precedenti all'azione di gioco non accettata dal server.

Accredito delle vincite

Le vincite dei tornei money vengono accreditate sul Conto di Gioco entro pochi minuti dal termine del torneo.

Le vincite in bonus dei tornei gratuiti (c.d. "Freeroll") sono accreditate normalmente entro 7 giorni dalla vincita. Se dopo questo periodo di tempo l' accredito di queste somme non risultasse nei movimenti del Conto di Gioco, è possibile inoltrare un' e-mail cliccando su "contatti" indicando i dati del torneo (codice, data e ora di inizio) e i dati del proprio conto di gioco al fine di effettuare tempestivamente le necessarie verifiche.

Rimborsi per disconnessioni

Il rimborso della quota d'iscrizione è previsto solo in caso di interruzione di sessioni di gioco imputabili alla Piattaforma. Non sono previsti rimborsi per disconnessioni che dipendono dalla connessione dei singoli utenti e che non siano causate da malfunzionamenti dei server del concessionario.

Collusion e Dumping

Dumping

Il dumping consiste nel trasferimento illecito di somme di denaro tra due conti gioco eludendo le limitazioni riportate nella fase di deposito. Un esempio tipico di dumping è quello che si verifica, ad esempio, quando un giocatore A perde volutamente una o più partite contro il giocatore B.

Accordi illeciti tra giocatori - collusion

E'vietato qualsiasi tipo di accordo tra giocatori per falsare volontariamente il risultato di una partita o di un torneo; il monitoraggio delle attività illecite e dei comportamenti collusivi è affidato ad un Team anti-collusione che monitorizza costantemente l'andamento delle partite e della chat al fine di evitare tali comportamenti: nel caso in cui un giocatore risulti avere comportamenti collusivi, l'amministratore del sito provvederà a contattare/ammonire e, ove necessario, a prendere i dovuti provvedimenti e comunicare l'accaduto alle Autorità competenti; il Team è inoltre in grado di sospendere, salvo ulteriori verifiche, un conto di gioco in caso di sospetto dumping.

Al fine del monitoraggio di tali attività fraudolente il Team preposto si avvale di software di analisi automatica delle partite: attraverso tale software vengono tracciate tutte le giocate anomale dei giocatori al fine di poter monitorare attraverso controlli incrociati eventuali dumping.

In particolare vengono tracciate le seguenti decisioni anomale:

- abbandono della partita,
- persa partita per tempo scaduto,
- sit out (per qualsiasi motivo).

Tavoli e tornei di allenamento

La sezione di allenamento ha lo scopo di permettere ai giocatori di acquisire esperienze, abilità e competenze per partecipare ai tornei Money. Per questo motivo i tavoli cash e i tornei di allenamento sono identici ai tornei Money salvo le seguenti indispensabili differenze.

- I tornei di allenamento sono gratuiti, la partecipazione è gratuita e non si vincono soldi o premi in denaro.
- Nei tornei, il costo di partecipazione fittizio è sempre uguale a 10 Punti Torneo.
- Nei tavoli cash, si versa sul tavolo denaro virtuale.
- Si può partecipare a un solo torneo programmato per volta.
- Si può partecipare al massimo a 2 tornei sit&go contemporaneamente.
- Ai fini della determinazione del totale dei Punti Torneo da suddividere tra i migliori classificati viene aggiunto un bonus di partecipazione proporzionale al numero di smazzate espresso in punti torneo.
- Nei tornei Danese (ma non nei danEL) il costo di partecipazione viene risuddiviso tra i peggiori classificati in maniera non omogenea (ad esempio il 40° classificato perde 2 PT e il 60° ne perde 8). Questo per motivare chi sta nelle ultime posizioni della classifica parziale.
- Nei tornei programmati è spesso necessario confermare la propria iscrizione cliccando sul tasto "**Conferma iscrizione**" che appare 4 minuti prima dell'inizio del torneo e scompare 2 minuti prima dell'inizio del torneo, alla chiusura delle iscrizioni; l'obbligatorietà della conferma è sempre indicata nei dettagli del torneo.
- Non è permesso cancellarsi da alcuni tornei di allenamento; l'eventuale impossibilità a cancellarsi è sempre indicata nei dettagli del torneo.
- Ammonizioni automatiche
A fine torneo vengono assegnate automaticamente le seguenti ammonizioni:
 - 1 ammonizione in caso di timeout nei tornei individuali;
 - 2 ammonizioni in caso di timeout nei tornei a coppie;
 - 1 ammonizione per ogni partita terminata per tempo scaduto nei tornei a coppie se il giocatore ha utilizzato più dei 3/4 del tempo a disposizione.Si possono ricevere al massimo 2 ammonizioni per ogni torneo.
Il sistema assegna 1 ammonizione bonus ogni 30 turni di tornei completati.
Le ammonizioni effettive sono la differenza tra le ammonizioni ricevute e le ammonizioni bonus.
Sono applicati i seguenti provvedimenti automatici:
 - alla 10° ammonizione effettiva al giocatore non sarà permesso partecipare a tornei Freerolls (bonus) per 3 giorni,
 - alla 20° ammonizione effettiva al giocatore non sarà permesso partecipare a tornei Freerolls (bonus) per ulteriori 5 giorni.

- alla 30° ammonizione effettiva al giocatore non sarà permesso partecipare a tornei Freerolls (bonus) per ulteriori 10 giorni.
- alla 40° ammonizione effettiva al giocatore non sarà permesso partecipare a tornei Freerolls (bonus) ulteriori 20 giorni.
- oltre le 40 ammonizioni, ogni 10 ammonizioni successive saranno comminati 10 giorni di blocco partecipazione ai tornei Freerolls (bonus).

Recupero punti automatico

Nei tornei a coppie il sistema ricalcola la classifica del compagno del giocatore che ha utilizzato più dei 3/4 del tempo attribuendogli un punteggio di 10 VP e 0 MP. Se il compagno ha ricevuto 2 ammonizioni il giocatore può abbandonare il torneo senza conseguenze e la sua partecipazione al torneo sarà considerata nulla.

Orari del sito

Il sito chiude tutti i giorni dalle ore 5:30 alle ore 5:45.

Dalle ore 4:00 alle ore 5:30 non è possibile iscriversi ai tornei ma è possibile entrare nel sito e cancellarsi dai tornei.

Disattivazione giochi

Il Concessionario può disattivare il gioco in qualsiasi momento.

Gli effetti della disattivazione dei tornei di un gioco sono i seguenti:

1. i tornei in corso continueranno regolarmente fino al loro termine;
2. i tornei programmati che avrebbero dovuto iniziare durante la disattivazione del gioco saranno annullati e il costo del diritto di partecipazione sarà rimborsato a tutti gli iscritti.
3. non sarà possibile iscriversi a tornei;
4. non sarà possibile cancellarsi dai tornei;
5. al momento della riattivazione del gioco saranno automaticamente cancellate tutte le iscrizioni in essere ai sit&go con accredito sul conto del costo di partecipazione al torneo (ciò per evitare che giocatori che abbiano abbandonato il sito si trovino a giocare il sit&go senza essere presenti).

Nel caso vengano disattivati i tornei non sarà possibile accedere alla sezione money del gioco.

Il Concessionario ha la facoltà di non disattivare il gioco nella sezione di allenamento.

Nel caso vengano disattivate tutte le modalità di gioco sia nella sezione money che nella sezione di allenamento non sarà possibile accedere al gioco.

Requisiti minimi

PC con sistema operativo Windows, Linux o MacOs.

1GHz Pentium CPU o superiore;

512MB RAM;

Risoluzione grafica almeno 1024x768 colori 16 bit;

Browser Compatibili: Internet Explorer 7 o superiore, Mozilla Firefox 2.0 o superiore, Safari 4.0;

Flash player versione 10 o superiore

Regolamenti dei Giochi

Regole dell' Asso piglia tutto (o Scopa d'assi)

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte

Re (K)	10
Cavallo (Q)	9
Fante (J)	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
Asso	1

Svolgimento del gioco

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e ne da 3 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Quindi vengono poste 4 carte scoperte in tavola: se almeno 3 delle 4 carte iniziali sul tavolo sono Re, la mano non viene giocata e si effettua una nuova distribuzione delle carte poiché non sarebbe possibile fare alcuna scopa.

Il gioco della carta

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la giocata, la mano passa al giocatore successivo in senso antiorario.

Ogni giocatore di mano deve giocare una carta tenendo presente che:

- a) può prendere la carta in tavola che ha lo stesso valore della carta da lui giocata,
- b) può prendere le carte in tavola la cui somma è uguale al valore della carta da lui giocata
- c) se gioca un asso:

- *se in tavola c'è un asso prende l'asso e fa scopa,*
- *se in tavola non ci sono assi prende tutte le carte in tavola (questa presa non si considera come scopa),*
- *se non ci sono carte in tavola scarta l'asso senza fare prese.*

Se vi sono diverse combinazioni di carte che il giocatore può prendere giocando la sua carta, si è obbligati a prendere la carta in tavola dello stesso valore. Fatta salva la regola poc'anzi enunciata, se vi sono più combinazioni composte da un diverso numero di carte, il giocatore può scegliere quella combinazione che più gli conviene.

Per esempio: se vi sono sul tavolo un tre, un cinque e un fante (valore 8), il giocatore giocando un fante (valore 8) può prendere solo il fante; se in tavola ci sono un asso (valore 1), un tre, un quattro e un cinque, il giocatore, giocando un cavallo (valore 9) può scegliere se prendere asso, tre e cinque oppure quattro e cinque a suo piacimento.

Se il giocatore può fare almeno un tipo di presa è costretto a prendere e non può quindi scartare la carta.

Se un giocatore prende tutte le carte in tavola “fa scopa” ad eccezione che ciò avvenga nell'ultima giocata dell'ultima mano di una smazzata.

Punteggi

Al termine di ogni smazzata si esaminano le carte prese da ciascun giocatore o coppia e le scope girate e si calcolano i punteggi come segue:

<i>Scopa</i>	ogni scopa vale 1 punto,
<i>Sette bello</i>	il sette di denari (o di quadri) vale un 1 punto,
<i>Primiera</i>	vale 1 punto,
<i>Denari</i>	6 o più carte di denari (o quadri) valgono 1 punto
<i>Carte</i>	21 o più carte valgono 1 punto.

Ai fini della primiera, il valore delle carte è il seguente:

CARTA	VALORE
7	21 punti
6	18 punti
Asso	16 punti
5, 4, 3, 2	rispettivamente 15,14,13,12 punti
Re, cavallo e fante	10 punti

Si aggiudica la primiera il giocatore o coppia che mostra le 4 carte, una per ogni seme, la cui somma di valori è maggiore.

Conclusione della partita

Le partite si concludono a seconda della tipologia di partita giocata:

- Se è stato stabilito il numero di smazzate di cui è composta la partita vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste.
- Se è stato stabilito il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola: se anche il 3° spareggio finisse in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

Selezionare le carte ad una ad una

Per effettuare una presa si può selezionare la carta in mano e le carte in tavola che si desidera prendere ad una ad una. Appena verrà completata una presa questa verrà effettuata.

Se si seleziona una carta in mano che non consente prese apparirà sul tavolo una carta semitrasparente, cliccatela per scartare la carta.

Effettuare una presa trascinando la carta sul tavolo

Se si trascina una carta sul tavolo verrà evidenziata l'unica presa possibile o, se non ci sono prese possibili apparirà sul tavolo una carta semitrasparente.

Per effettuare la presa evidenziata è sufficiente rilasciare la carta.

Se non si vuole effettuare la presa evidenziata, si deve riposizionare la carta tra quelle in mano e poi rilasciarla.

Può succedere che sia possibile effettuare più prese, in questo caso bisognerà spostarsi su una carta in tavola che consente una sola presa.

Ad esempio, se in tavola fossero presenti 5, 5, 3, 2, giocando un 10 e posizionandosi su un 2, il sistema non può sapere quali dei due 5 si desidera prendere. In questo caso è necessario spostare la carta un 5 in modo che sia possibile comporre una sola presa.

Può anche succedere che non sia in alcun modo possibile individuare una sola presa, in questo caso non resta che selezionare ad una ad una le carte come sotto descritto.

Doppio clic su una carta in mano

Il doppio clic su una carta in mano consente di scartare subito quella carta senza far prese. Se la carta selezionata col doppio clic consentisse possibili prese apparirà un messaggio di errore.

Si precisa che:

- per trascinare una carta bisogna cliccarla col pulsante sinistro del mouse e spostarsi dove si desidera tenendo il pulsante premuto,
- dopo aver trascinato una carta, per rilasciarla è sufficiente smettere di tener premuto il pulsante sinistro del mouse,
- per selezionare una carta è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse,
- per deselezionare una carta già selezionata è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse.

Si precisa che hanno valore solo le decisioni comunicate con questi tasti. Qualsiasi decisione di gioco comunicata in chat, oltre a non avere alcun valore, è severamente vietata.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti i punti ancora non aggiudicati all’avversario con l’aggiunta di una scopa ,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Si sottolinea che quest’ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei a girone e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono , ma non per determinare la differenza punti nei tavoli cash che vengono sempre determinati come descritto nei regolamenti generali anche in caso di timeout e abbandono.

Regole opzionali

Partite a “carte viste”

Saranno mostrate le carte viste nelle precedenti mani della smazzata;
Nelle partite testa a testa a carte viste, l’ultima mano della smazzata si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a “carte scoperte”

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Regole della Bestia

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali che i giocatori possono selezionare a loro piacimento tra quelle disponibili sul sito (napoletane, piacentine...); è inoltre possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	
coppe	=	cuori	
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte – la briscola

Ai fini delle prese, Il valore delle carte nella bestia è esattamente uguale a quello della briscola e cioè, dall'alto al basso: Asso, tre, re, cavallo, fante, 7, 6, 5, 4, 2.

All'inizio di ogni smazzata viene stabilito un seme dominante detto "**briscola**": al fine di stabilire chi farà la presa, le carte del seme di briscola hanno valore maggiore di quelle di tutti gli altri semi.

Nota bene: ai fini del punteggio, le carte non hanno valore ma conta solo il numero di prese fatte.

L'invito, il piatto, il rischio bestia

L'**invito** è l'importo che i giocatori devono versare nel piatto per partecipare alla smazzata.

Il **piatto** è la somma posta a centro tavolo che sarà suddivisa tra i vincitori della smazzata.

Si dice che un giocatore **va in bestia** quando non realizza neanche una presa nel gioco della carta. Si dice **rischio bestia** (o semplicemente "**bestia**") l'importo che devono versare nel piatto i giocatori che sono andati in bestia.

Il piatto viene formato dal pagamento degli *inviti* e dalle *bestie*.

Il valore del piatto a inizio smazzata, prima degli inviti, è detto **piatto iniziale**. Il piatto iniziale può essere uguale a zero o può avere un valore se nella smazzata precedente si è verificata almeno una bestia.

I giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata

I giocatori che hanno diritto a partecipare a una smazzata vengono detti “giocatori attivi” e sono determinati come segue.

Nei tornei vengono eliminati i giocatori che rimangono senza chips a inizio smazzata, prima di mettere l’invito. Si precisa che ciò è valido anche se, nella smazzata precedente, alcuni di essi avevano pagato una bestia; ciò detto:

- se il piatto iniziale è uguale a zero, partecipano al gioco tutti i giocatori presenti al tavolo al termine della smazzata precedente;
- se il piatto iniziale è maggiore di zero, possono partecipare alla smazzata solo i giocatori che hanno versato l’invito nella smazzata precedente. Se un giocatore nuovo si aggiunge a un tavolo e il piatto iniziale è maggiore di zero, non gioca fino alla smazzata in cui il piatto iniziale torna ad essere = 0

Il valore dell’invito e della bestia

Il valore massimo dell’invito è predeterminato ed aumenta nel tempo secondo “livelli” prestabiliti.

Il valore massimo del rischio bestia è uguale al piatto.

Può succedere, però, che uno o più giocatori presenti al tavolo non abbiano credito sufficiente per versare nel piatto l’invito previsto o, dopo aver versato l’invito, non siano in grado di pagare l’eventuale bestia. In questi casi valgono le seguenti regole:

- **se almeno un giocatore non ha credito sufficiente per versare l’invito previsto, l’invito è pari al credito residuo più basso tra quelli dei giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata che si gioca con bestia = 0;**
- **se, dopo aver versato l’invito, almeno un giocatore non ha credito sufficiente per far fronte all’eventuale rischio bestia, il rischio bestia è determinato dal credito residuo più basso tra quelli dei giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata;**

Si precisa che non è necessario fare i conti per stabilire questi valori perché, a inizio di ogni smazzata, appariranno sempre i seguenti valori:

- invito
- piatto
- rischio bestia

Svolgimento del gioco

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte. Quando un tavolo viene creato e per la prima volta il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà il giocatore attivo seduto alla destra del mazziere della smazzata precedente

Se la partita viene interrotta perché il numero dei giocatori seduti è inferiore al numero minimo fissato dalle regole del tavolo, i giocatori presenti al momento dell'interruzione conservano la priorità ad essere mazzieri.

Se un giocatore si alza dal tavolo perde questa priorità anche se rientra prima della ripresa della partita.

Prelievo automatico degli inviti

L'invito viene sempre prelevato a tutti i giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata, anche se sono in stato di sit out.

Distribuzione delle carte e determinazione della briscola

Il sistema mescola le carte e distribuisce tre carte ai giocatori, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Quindi scopre una carta il cui seme indicherà la **briscola**.

Al termine della distribuzione, le carte residue ("mazzo") vengono poste in modo da coprire parzialmente la briscola.

Dichiarazione

Dopo aver esaminato le proprie carte, ciascun giocatore attivo a turno, partendo dal giocatore alla destra del giocatore di mano e proseguendo in senso antiorario, dovrà comunicare se:

- **passare**, cioè non partecipare alla smazzata, oppure
- **giocare**, cioè partecipare alla smazzata, nel qual caso deve anche decidere quante carte cambiare (ne può cambiare quante ne vuole, anche tutte e tre).

Terminato il primo giro di dichiarazioni, ogni giocatore attivo, avrà la facoltà, finché nel mazzo resteranno almeno tre carte, di **partecipare al gioco al buio**, pescando le prime tre carte dal mazzo. Se il giocatore prende questa decisione si impegna a partecipare alla smazzata anche se le carte pescate non dovessero piacergli.

Gioco della carta

Inizia a giocare il primo giocatore attivo alla destra del mazziere (" *giocatore di mano*"). Nelle mani successive alla prima, il *giocatore di mano* è quello che ha fatto la presa.

Ogni giocatore, partendo dal *giocatore di mano* e proseguendo in senso antiorario, pone sul tavolo una carta scoperta.

Le regole che ciascun giocatore deve rispettare sono le seguenti:

- si deve giocare una carta del seme di uscita del primo giocatore (“*seme dominante*”); ad esempio se il primo giocatore gioca denari, tutti devono giocare una carta di denari;
- nel caso che un giocatore non abbia carte nel seme dominante, deve giocare una carta di briscola anche se tale briscola è inferiore alla briscola già giocata da un altro giocatore;
- se un giocatore non ha carte nel seme dominante e non ha briscole può giocare una carta qualsiasi;
- se il primo *giocatore di mano* possiede la briscola dominante (l'asso, oppure il 3 con l'asso scoperto per indicare la briscola) la deve giocare.

La presa spetta al giocatore che ha giocato la carta più alta nel seme di uscita, a meno che non sia stata giocata una briscola, nel qual caso predomina la carta di briscola più alta.

Spartizione delle vincite e pagamento delle bestie

Al termine della smazzata, vengono contate le prese fatte da ciascun giocatore.

Il piatto, viene diviso per tre e ciascuna parte, arrotondata alla seconda cifra decimale, spetta ai giocatori che hanno fatto una presa. I resti generati dagli arrotondamenti vengono attribuiti al giocatore che ha fatto la prima presa.

Al giocatore che ha fatto due prese, spettano due parti e al giocatore che ha fatto tre prese spetta l'intero piatto.

L'eventuale resto spetterà al primo giocatore partendo dal giocatore alla destra del mazziere e continuando in senso antiorario. Verrà quindi prelevata la bestia ai giocatori che, avendo deciso di giocare, non hanno fatto neanche una presa con gli stessi criteri di arrotondamento e resti previsti per la variante a tre carte.

Variante

Bestia a 4 carte

Vengono distribuite 4 carte invece di tre.

Il primo giocatore che decide di partecipare alla smazzata va in bestia se non realizza almeno due prese. Tutti gli altri partecipanti vanno in bestia se non realizzano almeno una presa.

Il piatto finale viene suddiviso in 4 parti, ciascuna delle quali spetterà al giocatore che ha realizzato una presa.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Dichiarazione

Nella fase di dichiarazione sono visualizzati tre tasti.

- **Passo:** cliccando questo tasto il giocatore non partecipa alla smazzata.
- **Servito:** cliccando questo tasto il giocatore partecipa alla smazzata senza cambiare carte.
- **Cambio:** prima di cliccare questo tasto il giocatore deve selezionare le carte che intende cambiare; solo dopo aver selezionato tutte le carte che vuol cambiare deve cliccare su questo tasto.

Per deselezionare una carta è sufficiente cliccarla.

Gioco della carta

Per giocare una carta si può:

- fare un “doppio clic” sulla carta, oppure
- selezionare una carta (cioè cliccarla) e poi cliccare sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo
- Selezionare una carta e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo

Per deselezionare una carta è sufficiente cliccarla.

Sit out nel gioco della Bestia

Rammentiamo che un giocatore va in stato di *sitout* nei seguenti casi:

- per sua scelta, cliccando su “sitout prossima smazzata”,
- perché non comunica la sua decisione entro il *tempo massimo*,
- perché, all’inizio di un colpo, il suo credito residuo è inferiore al *credito residuo minimo*.

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sit out cliccando sul tasto “sono tornato”, oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Ai giocatori in stato di *sitout* viene prelevato automaticamente l’invito.

Se il giocatore va in sit out dopo aver messo l’invito ma prima di aver comunicato la sua decisione se giocare o meno, il sistema non lo fa giocare.

Se il giocatore va in sit out dopo aver messo l’invito e dopo aver comunicato la sua decisione di voler giocare (servito o cambio carte o rientro), quando il giocatore è di turno, il sistema giocherà automaticamente la prima carta in mano tra quelle ammesse dalle regole del gioco.

Regole specifiche dei tavoli cash

Quota della raccolta destinata a montepremi

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale della somma delle puntate dei giocatori, variabile sulla base della singola sessione di gioco, ma in tutti i casi non inferiore al 90%.

L'importo del montepremi di una singola mano è sempre derivabile dalla somma delle puntate diminuite del margine lordo del concessionario (rake).

Il rake massimo applicato al tavolo è chiaramente indicato nel pannello informativo presente sulla destra della lobby e sul tavolo di gioco.

Rake calcolato sulla base degli importi incassati dai giocatori al termine della mano:

Es.

- Rake: 10%
- N° giocatori al tavolo: 3
- Invito: € 10
- Piatto = invito * n° giocatori al tavolo = € 10 * 3 = € 30

Il giocatore A fa due prese, il giocatore B fa una presa:

Il giocatore A incassa: Vincita – rake = $(€ 10 * 2) - ((€ 10 * 2) * 0,1) = € 20 - € 2 = € 18$

Il giocatore B incassa: Vincita – rake = $(€ 10 * 1) - ((€ 10 * 1) * 0,1) = € 10 - € 1 = € 9$

I giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata

I giocatori che hanno diritto a partecipare a una smazzata vengono detti “giocatori attivi” e sono determinati come segue:

Per sedersi a un tavolo è necessario versare dal proprio conto di gioco un importo almeno pari al credito minimo d'ingresso.

Per poter iniziare a giocare una smazzata con piatto iniziale uguale a zero è necessario avere un credito residuo almeno pari al credito minimo.

Un giocatore che ha partecipato a una smazzata ha sempre diritto a partecipare a tutte le successive smazzate fino a che il piatto torna ad essere uguale a zero. Solo in questo caso, per continuare, come detto, deve avere un credito sul tavolo almeno uguale al credito minimo.

Il valore dell'invito e della bestia

Il valore massimo dell'invito è predeterminato ed è fisso per ogni tavolo.

Il valore massimo del rischio bestia è uguale al piatto.

Può succedere, però, che uno o più giocatori presenti al tavolo non abbiano credito sufficiente per versare nel piatto l'invito previsto o, dopo aver versato l'invito, non siano in grado di pagare l'eventuale bestia. In questi casi valgono le seguenti regole:

- se almeno un giocatore non ha credito sufficiente per versare l'invito previsto, l'invito è pari al credito residuo più basso tra quelli dei giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata che si gioca con bestia = 0;
- se, dopo aver versato l'invito, almeno un giocatore non ha credito sufficiente per far fronte all'eventuale rischio bestia, il rischio bestia è determinato dal credito residuo più basso tra quelli dei giocatori che hanno diritto a partecipare alla smazzata;

Si precisa che non è necessario fare i conti per stabilire questi valori perché, a inizio di ogni smazzata, appariranno sempre i seguenti valori:

- invito
- piatto
- rischio bestia

Prelievo automatico degli inviti

L'invito non viene prelevato ai giocatori in stato di sit out, che quindi non partecipano alla smazzata anche se il piatto iniziale fosse maggiore di zero. Rammentiamo che se un giocatore non desidera partecipare alla smazzata successiva, con prelievo automatico, deve selezionare la casella "sitout".

Spartizione delle vincite e pagamento delle bestie

Al termine della smazzata, vengono contate le prese fatte da ciascun giocatore. Il piatto, previa trattenuta del rake, viene diviso per tre e ciascuna parte, arrotondata alla seconda cifra decimale, spetta ai giocatori che hanno fatto una presa. I resti generati dagli arrotondamenti vengono attribuiti al giocatore che ha fatto la prima presa.

Al giocatore che ha fatto due prese, spettano due parti e al giocatore che ha fatto tre prese spetta l'intero piatto.

L'eventuale resto spetterà al primo giocatore partendo dal giocatore alla destra del mazziere e continuando in senso antiorario. Ad esempio con un piatto di € 10,00 le tre parti saranno: € 3,34, € 3,33, € 3,33. La parte di € 3,34 spetterà al primo giocatore.

Verrà quindi prelevata la bestia ai giocatori che, avendo deciso di giocare, non hanno fatto neanche una presa con gli stessi criteri di arrotondamento e resti previsti per la variante a tre carte.

Sit out nel gioco della bestia cash

Se un giocatore salta tre turni consecutivi, perché in sit out, è fatto alzare automaticamente dal tavolo con accredito del suo credito residuo sul suo conto di gioco.

Ai giocatori in stato di sitout non viene prelevato l'invito e quindi non partecipano alla smazzata. Questa regola è valida anche se il piatto iniziale è maggiore di zero o se l'invito è uguale a zero o se il rischio bestia è uguale a zero.

Regole della Briscola

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine...).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte e la briscola

Ai fini delle prese, Il valore delle carte nella briscola è il seguente:

- dall'alto al basso: Asso, tre, re, cavallo, fante, 7, 6, 5, 4, 2;
- viene stabilito un seme dominante detto "**briscola**": le carte del seme di briscola hanno valore maggiore di quelle di tutti gli altri semi.

Svolgimento del gioco

Vengono dette:

giocata: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;

mano: la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;

smazzata: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;

partita: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte e determinazione della briscola

Il sistema mescola le carte e ne da 3 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziera.

Quindi lascia una carta scoperta sul tavolo, coprendola parzialmente con il mazzo, in modo che rimanga visibile a tutti per l'intero gioco: questa carta segnerà il seme di **briscola** e sarà l'ultima carta ad essere pescata.

Gioco della carta

Inizia a giocare Il primo giocatore attivo alla destra del mazziera (“ *giocatore di mano*”) . Nelle mani successive alla prima, il *giocatore di mano* è quello che ha fatto la presa.

Ogni giocatore, partendo dal *giocatore di mano* e proseguendo in senso antiorario, pone sul tavolo una carta scoperta.

La carta giocata dal giocatore di mano determina il “seme di mano”.

Si aggiudica la mano chi gioca la briscola più alta o, se nessuno gioca una briscola, che gioca la carta più alta nel “seme di mano”.

Si sottolinea che non vi è mai l’obbligo a giocare una carta ma, a differenza di altri giochi, il giocatore può liberamente scegliere quale carta giocare tra quelle in suo possesso

Il giocatore che si aggiudica la mano prende tutte le carte poste sul tavolo; in seguito sarà il primo a prendere la prima carta dal mazzo, seguito da tutti gli altri sempre in senso antiorario e sarà il primo ad aprire la mano successiva e quindi a decidere il nuovo seme di mano.

Conclusione della smazzata

La smazzata consiste in un avvicendamento di diverse *mani* che si concludono con l'esaurimento del mazzo, all'esaurimento del quale si ha l'*ultima mano* la quale è giocoforza costituita da tre prese che avvengono senza pescare altre carte, in quanto queste sono finite.

L'ultima mano è solitamente la mano più importante e spesso determinante per l'esito della partita, poiché in essa tendono a concentrarsi il maggior numero di punti.

Punteggi

Il punteggio delle carte è il seguente:

	Carichi		Figure			Lisci				
Carte	Asso (A)	3	Re (K)	Cavallo / Donna (Q)	Fante (J)	7	6	5	4	2
Punti	11	10	4	3	2	0	0	0	0	0

In questo modo i punti in totale sono:

$$4 \text{ Assi} + 4 \text{ Tre} + 4 \text{ K} + 4 \text{ Q} + 4 \text{ J} = 4 \cdot 11 + 4 \cdot 10 + 4 \cdot 4 + 4 \cdot 3 + 4 \cdot 2 = 120$$

Ne consegue che totalizzando 61 punti si ha la certezza di fare più punti dell'avversario e quindi di vincere la smazzata.

Se entrambi i giocatori totalizzano 60 punti la smazzata finisce in parità.

Conclusione della partita

Ai fini della loro conclusione, le partite possono essere di due tipi:

- **Partite a punti**

Nelle partite a punti vince il giocatore o la coppia che supera la soglia dei 60 punti. Nelle partite con il cosiddetto "**Vinco subito**" in qualsiasi momento della partita, il *giocatore di mano* (cioè quello che ha appena *fatto la presa*) **pone automaticamente fine alla partita, vincendola** non appena ha totalizzato un punteggio almeno pari a 61 punti.

- **Partite a smazzate**

Si stabilisce il numero di smazzate di cui è composta la partita: vince la singola smazzata il giocatore o la coppia che ha totalizzato un punteggio almeno pari a 61 punti. Nelle partite con il cosiddetto "**Vinco subito**" in qualsiasi momento della partita, il *giocatore di mano* (cioè quello che ha appena *fatto la presa*) **pone automaticamente fine alla partita, vincendola** non appena ha totalizzato un punteggio almeno pari a 61 punti.

Vince la partita chi si aggiudica la maggioranza delle smazzate (es. in una partita a tre smazzate vince la partita chi se ne aggiudica due). Per questo motivo il numero di smazzate deve sempre essere dispari.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti. In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola: se anche il 3° spareggio finisce in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta si può:

- fare un “doppio clic” sulla carta, oppure
 - selezionare una carta (cioè cliccarla) e poi cliccare sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo
 - Selezionare una carta e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo
- Per deselezionare una carta è sufficiente cliccarla.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti o punti ancora non aggiudicati all’avversario fino a un massimo di 20 punti,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Si sottolinea che quest’ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono , ma non per determinare la differenza punti nei tavoli cash che vengono sempre determinati come sotto descritto anche in caso di timeout e abbandono .

Regole opzionali

Partite a “carte viste”

Saranno mostrate le carte viste nelle precedenti mani della smazzata.

Nelle partite testa a testa a carte viste, l’ultima mano della smazzata si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a “carte scoperte”

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Differenza punti nei tavoli cash

Nella Briscola, ai fini del calcolo dell'importo vinto o perso, la differenza punti è stabilita dividendo per 10 l'effettiva differenza punti (su tutte le smazzate giocate) e poi arrotondando il risultato (se $> 0,50$ all'unità superiore, se $\leq 0,50$ all'unità inferiore)

Esempio:

- Giocatore A totalizza 93 punti
 - Giocatore B totalizza 27 punti
 - Differenza punti effettiva = $93 - 27 = 66$ punti
 - Differenza punti = $66 / 10 = 6,6$ per arrotondamento = 7 punti
- Se la differenza punti effettiva fosse stata di 6,50 punti, l'arrotondamento avrebbe portato la differenza punti = 6.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Regole del Burraco

Il mazzo di carte

Si gioca con due mazzi di carte francesi inclusi i jolly per un totale di 108 carte. I giocatori possono selezionare il tipo di carte (francesi standard, francesi Dal Negro).

Svolgimento del gioco a 4 giocatori

Vengono dette:

giocata: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;

mano : la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;

smazzata: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;

partita: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine *smazzata*, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e:

da 11 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere;

scopre una carta in mezzo al tavolo (il monte scarti iniziale);

forma i pozzetti (ovvero due mazzetti da 11 carte ciascuno) prelevando una carta alla volta da fondo mazzo;

posiziona le rimanenti carte coperte a centro tavolo (il tallone).

Scelte del giocatore di mano

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la *giocata*, la mano passa al giocatore successivo in senso antiorario.

Ogni giocatore di mano deve per prima cosa decidere se:

pescare, cioè prelevare la prima carta del tallone, o

raccogliere, cioè prelevare tutte le carte del monte scarti (non si può raccogliere solo l'ultima carta del monte scarti, bisogna raccoglierle tutte).

Dopo aver pescato o raccolto il giocatore può:

aprire dei nuovi giochi o può allungare i giochi già aperti da lui o dal proprio compagno, nel rispetto delle regole sotto enunciate (con “ aprire nuovi giochi “ si intende disporre sul tavolo, scoperte, alcune delle carte che il giocatore ha in mano), oppure

per terminare il suo turno e passare la mano al giocatore alla sua sinistra deve

scartare una carta (la carta scartata non può essere l'unica carta raccolta a meno di non averne l'altra uguale in mano).

Regole per aprire nuovi giochi

I giochi aperti devono essere formati da almeno 3 carte in sequenza dello stesso seme (scale) o da 3 carte dello stesso valore anche dello stesso seme (combinazioni).

Esempio di scala: 5♣, 6♣, 7♣, 8♣

Esempio di combinazione: 7♥, 7♥, 7♣, 7♦

Non si possono appoggiare, separatamente, combinazioni della stessa carta.

Nelle scale l'asso può essere posto prima del 2 o dopo il K ma non possono essere appoggiate scale K-A-2-3.

I Jolly e i "2" sono dette “matte”.

Le matte possono assumere il valore di qualsiasi carta. Un gioco può contenere al massimo una sola matta. Non si possono quindi, in particolare, appoggiare giochi formati da sole matte.

I “2” (che sono detti anche “pinelle”) non sono però considerati matte se stanno nella loro posizione naturale (ad esempio nella sequenza A♥, 2♥, 3♥, 4♥, il 2♥ non è considerato matta).

Regole per allungare i giochi esistenti

Si possono aggiungere delle carte ai giochi della propria Linea ("allungare un gioco") se il gioco risultante rispetta le regole previste per l'apertura di nuovi giochi tenendo presente che, nelle sequenze, le matte possono essere sostituite solo dalla carta della quale fanno le veci. Ad esempio non si può aggiungere il 2♣ alla sequenza 3♥, 2♥, 5♥, anche se la sequenza risultante 2♥, 3♥, 2♣, 5♥ sarebbe valida, perché il 2♥ può essere sostituito solo dal 4♥.

Si possono allungare solamente i giochi aperti dalla propria Linea. Non si possono allungare i giochi aperti dalla Linea avversaria.

I giochi aperti dalla propria linea sono visualizzati nella parte bassa del tavolo, quelli aperti dalla linea avversaria nella parte alta del tavolo.

Burrachi

Viene detto Burraco un gioco composto da almeno 7 carte.

Si possono fare tre tipi di burraco:

burraco pulito: non contiene matte;

burraco semi pulito: contiene una matta ma è composto da una sequenza di almeno sette carte pulite senza matte o da una combinazione di almeno 8 carte inclusa la matta;

burraco sporco: contiene una matta e non è un burraco semipulito.

Presa del pozzetto

Per prendere il pozzetto bisogna esaurire una prima volta le carte in mano. Si possono esaurire le carte in mano in due modi:

scartando una carta (pozzetto con scarto). In questo caso il proprio turno termina e il pozzetto potrà essere giocato solo al giro successivo (si può anche scartare una matta);

senza scartare (pozzetto in diretta). In questo caso il giocatore può giocare subito il pozzetto.

Ogni Linea può prendere un solo pozzetto.

Chiusura della smazzata

Per chiudere la smazzata bisogna esaurire le proprie carte in mano una seconda volta. Non si può chiudere se non si è fatto almeno un burraco. Inoltre per chiudere bisogna sempre scartare una carta e questa carta non deve essere una matta.

Esaurimento delle carte del tallone

Una smazzata ha termine anche quando nel tallone rimangono solo due carte. Il giocatore che scarta quando rimangono due carte è l'ultimo a giocare.

Punteggi

Alla fine di ogni smazzata sono calcolati i punteggi di ciascuna linea come segue:

Si sommano tutti i punti delle carte appoggiate dalla linea e si detrae la somma di tutti i punti delle carte rimaste in mano ai componenti della linea.

Il valore delle carte è il seguente:

3,4,5,6,7..... punti 5

8,9,10,J,Q,K..... punti 10

Asso..... punti 15

Pinelle (i "2")..... punti 20

Jolly..... punti 30;
si sommano 200 punti per ogni Burraco pulito;
si sommano 150 punti per ogni Burraco semi pulito;
si sommano 100 punti per ogni Burraco sporco;
si sommano 100 punti se la linea ha chiuso;
si detraggono 100 punti se la linea non ha preso il pozzetto;
si sommano i punti realizzati nelle smazzate precedenti.

Conclusione della partita

Partite a smazzate

Si stabilisce il numero di smazzate di cui è composta la partita.
Vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste,
Solo nei tornei a eliminazione diretta (KO), in caso di parità di punti, **perde** chi ha fatto l'ultima mossa dell'ultima smazzata.

Partite a punti

Si stabilisce il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita.
Vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario,
Solo nei tornei a eliminazione diretta (KO), in caso di parità di punti, **perde** chi ha fatto l'ultima mossa dell'ultima smazzata.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Il giocatore di mano :

per pescare deve cliccare sul tallone (la carta coperta a centro tavolo);

per raccogliere deve cliccare sugli scarti o, in assenza di scarti, sulla carta semitrasparente posta accanto al tallone;

per aprire un nuovo gioco deve cliccare sulle carte che desidera appoggiare (le carte si alzano leggermente) e poi deve cliccare sulla carta semitrasparente inizialmente a sinistra, sotto i pozzetti;

per allungare un gioco esistente deve cliccare sulle carte che desidera legare e poi deve cliccare su quel gioco;

per scartare deve cliccare sulla carta e poi deve cliccare sugli scarti o, in assenza di scarti, sulla carta semitrasparente posta accanto al tallone.

Inoltre il giocatore, in qualsiasi momento della partita:

per ordinare le carte che ha in mano può cliccare su uno dei due tasti in basso a destra, il primo tasto ordina le carte per seme, il secondo tasto ordinerà le carte per valore con le matte a sinistra; per ordinare le carte a suo piacimento deve

clickare su una carta e, tenendola premuta, la deve trascinare nella posizione desiderata.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se un giocatore fa scadere il tempo massimo o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si stabilisce il “punteggio base” cioè il punteggio di ciascun giocatore al momento della fine della partita,
- si stabilisce una “penalità” pari a 350 punti,
- si fanno i conti con punteggio base + penalità,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Si sottolinea che quest'ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono, ma non per determinare la differenza punti nei tavoli cash che vengono sempre determinati come sotto descritto anche in caso di timeout e abbandono.

Regole opzionali

Partite a coppie a carte scoperte

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Differenza punti nei tavoli cash

Nel Burraco, ai fini del calcolo dell'importo vinto o perso, la differenza punti è stabilita dividendo per 100 l'effettiva differenza punti e poi arrotondando il risultato (se > 0,50 all'unità superiore, se <=0,50 all'unità inferiore).

Esempio:

Gioc A totalizza 2235 punti

Gioc B totalizza 1860 punti

Differenza punti effettiva = 2235 – 1860 = 375 punti

Differenza punti = $375 / 100 = 3,75 \Rightarrow 4$ punti

Se la differenza punti effettiva fosse stata di 3,50 punti, l'arrotondamento avrebbe portato la differenza punti = 3.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Regole dello Chemin de fer

Il mazzo di carte

Si gioca con 6 mazzi di carte francesi di 52 carte (senza jolly) per un totale di 312 carte.

Preparazione del mazzo – ultimo colpo della “taglia”

Il mazzo viene mischiato automaticamente e posto nel “sabot” (contenitore utilizzato per la distribuzione delle carte). Il mazzo completo, mischiato, viene detto “taglia”.

Una volta sfilata la duecentesima carta dal sabot si gioca l'ultimo colpo della taglia, dopodichè le carte saranno rimischiate.

Si gioca in senso antiorario.

I giocatori che partecipano alla partita

La partita ha inizio quando viene raggiunto il numero minimo di giocatori previsto dalle specifiche regole del tavolo e viene interrotta, in qualsiasi momento, nel caso i giocatori seduti diminuissero oltre tale limite.

Introduzione allo svolgimento del gioco – terminologia base

In questo paragrafo daremo una breve descrizione del gioco per illustrarne gli aspetti fondamentali e la terminologia base usata.

Un *banchiere* decide l'importo del banco (“*posta*”) che rappresenta la massima puntata iniziale che gli altri giocatori (“*puntatori*”), nel loro insieme, possono piazzare.

Il banchiere gioca un “colpo” contro uno o più puntatori. Se il banchiere vince, le puntate vengono aggiunte alla posta, se perde paga i puntatori prelevando le puntate dalla posta che, quindi, diminuisce o si azzerava.

In ogni colpo la posta residua rappresenta la massima puntata che puntatori nel loro insieme, possono piazzare.

Il banco termina quando la posta si azzerava o quando il banchiere decide di passare incassando la posta residua.

Svolgimento del gioco

Priorità “per la mano”

L'ordine di priorità *per la mano* è il seguente.

Tra i giocatori seduti ha la priorità il primo giocatore alla destra del banchiere, poi il secondo e così via in senso antiorario.

Questa regola ha un'unica eccezione.

Nel caso un giocatore abbia coperto interamente il banco e abbia perso il colpo (“ferito”), alla mano successiva avrà priorità su tutti a battere il banco.

Si precisa che questa regola non si applica se il giocatore non aveva puntato l'intero banco o se il giocatore non copre l'intero banco alla mano successiva.

Designazione del banchiere

Il banchiere viene selezionato tra i giocatori seduti al tavolo che non sono in stato di sit out con le seguenti regole:

a inizio partita:

il banco spetta ad un giocatore stabilito casualmente;

durante la partita:

al termine di un giro di banco, il banco spetta al giocatore alla destra del banchiere con un'unica eccezione: se il giocatore a cui spetterebbe il banco si è appena seduto al tavolo, cioè se non ha ancora effettuato almeno una puntata, il banco passa al giocatore successivo;

alla ripresa di una partita interrotta per mancanza del numero minimo di giocatori:

- il banco spetta al primo giocatore ad essere di turno tra quelli che erano presenti al momento dell'interruzione,
- se nessun giocatore presente al momento dell'interruzione è ancora al tavolo, il banco viene stabilito come a inizio partita.

Accettazione del banco

Per accettare il banco il giocatore deve indicare l'importo della “posta”. Tale importo deve essere almeno uguale all'importo minimo previsto, con un'unica eccezione: se un giocatore ha un credito residuo inferiore alla posta minima può fare il banco con tutto il credito residuo (“all in”).

Obbligo a giocare il banco

Nei tornei il banco non può essere rifiutato.

Se il giocatore a cui spetterebbe il banco è in sit out o se va in sit out perché non comunica l'accettazione nel tempo massimo stabilito perde senza giocare un importo pari a banco minimo /2 o, se non avesse a disposizione tale importo,

tutto il suo credito residuo. Questo importo viene suddiviso tra tutti i giocatori seduti al tavolo.

I giocatori di punta (“puntatori”)

I giocatori di punta hanno diritto a *“battere il banco”* (cioè a puntare l'intero ammontare della posta). In caso di più richieste la precedenza spetta *“per la mano”*.

Se nessun giocatore chiede il banco, tutti possono fare la loro puntata che deve essere almeno uguale alla puntata minima o all'intero credito se un giocatore avesse un credito residuo inferiore alla puntata minima (*“all in”*). La somma delle puntate non può superare il valore della posta e, siccome la puntata è libera fino al termine del tempo a disposizione, saranno valide solo le puntate fino alla copertura della posta in ordine di priorità per la mano, tutte le altre eventuali puntate saranno annullate.

Resta valido, anche se fossero state già piazzate delle puntate parziali, il diritto di qualsiasi giocatore seduto di chiedere il banco da solo o il *tavolo (cioè la metà dell'importo della posta)* nel qual caso il banco può essere richiesto nei seguenti modi, elencati in ordine di priorità:

- *“banco solo”*: tutte le puntate parziali già piazzate vengono ritirate,
- *“banco e rispetto”*: il giocatore copre il banco per la differenza, mantenendo valide tutte le puntate piazzate fino a quel momento,
- *“tavolo”*: il giocatore punta la metà della posta, anche in questo caso la puntata ha priorità su altre puntate parziali,
- *“tavolo e tavolo”*: un secondo giocatore punta il tavolo, annullando di fatto tutte le puntate parziali.

A parità di modalità resta valida la priorità *per la mano*.

Nel caso di più puntate le carte saranno date al giocatore che ha piazzato la puntata più alta e in caso di parità varrà la priorità per la mano.

Se un giocatore a cui spetta ricevere le carte perde questo diritto, verranno comunque a lui concessi almeno 10 secondi per ritirare la sua puntata.

Rifiuto a giocare di punta

Nei tornei, il primo giocatore di mano è obbligato a piazzare almeno la puntata minima a meno che ci siano altre puntate a seguito delle quali lui perda il diritto a giocare la carta. Questo obbligo passa di giocatore in giocatore ai successivi colpi del banco (al secondo colpo l'obbligo passa al secondo giocatore di mano ecc.).

Se un giocatore in sitout ha l'obbligo di puntare, perde senza giocare.

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".

Il gioco della carta

Il banchiere distribuisce 2 carte al puntatore e due a se stesso, come segue:

- la prima e la terza carta vengono date al puntatore,
- la seconda e la quarta carta vengono date al banchiere.

Le carte del banchiere non possono essere viste fino a che la punta non ha comunicato la sua decisione.

La punta esamina le carte senza mostrarle agli altri giocatori e decide se:

- battere se ha 8 o 9, nel qual caso preclude la possibilità al banco di tirare una carta,
- stare,
- chiamare, ovvero chiedere un'altra carta (si può chiamare una volta sola).

Quando la punta comunica la sua decisione, il banchiere deve scoprire la sua carta ed eseguire la decisione della punta a meno che il banchiere non abbia 8 o 9. Nel qual caso il banchiere batte 8 o 9 e la punta non riceve l'eventuale carta chiamata.

Terminato il gioco della punta e, a meno che la punta non abbia battuto 8 o 9, il banchiere deve decidere se stare o chiamare.

Vince chi ha realizzato il punteggio più alto, in caso di parità ("Egalità") il colpo è nullo e le puntate possono essere variate.

In caso di vittoria della punta

- I puntatori incassano subito la vincita prelevandola dalla posta,
- il banco ha termine e passa al giocatore che si trova immediatamente alla destra del banchiere che ha appena perso.

In caso di vittoria del banco

le puntate dei giocatori vengono aggiunte alla posta. L'eventuale parte della posta non coperta dalle puntate sarà messa da parte e formerà il cosiddetto "garage" che è una somma che non potrà più essere puntata e che, a fine banco, spetterà comunque al *banchiere* secondo quanto specificato in seguito.

Il banco può decidere se:

- proseguire ,

- *dimezzare*, ovvero incassare la metà della posta e continuare il banco. Si può dimezzare una sola volta e non oltre il 3° banco,
- aumentare la posta,
- *passare la mano*, ovvero terminare il banco. In questo caso si dice che c'è un *seguito* e le regole che stabiliscono chi sarà il banchiere sono enunciate nel paragrafo successivo.

Si precisa che il banco può prendere queste decisioni anche durante il tempo a disposizione delle puntate. Se, ad esempio, un giocatore chiama banco, il banchiere avrà comunque 10 secondi di tempo per passare la mano.

Termine del banco – incasso della posta e del garage

Quando un banco termina, il banchiere incassa l'eventuale posta e l'eventuale garage.

Assegnazione del banco in caso di seguito

Quando il banchiere decide di passare la mano, il banco può essere *comprato all'altezza* da tutti i giocatori con priorità per la mano. "Comprare all'altezza" significa impegnarsi a fare un banco con una posta pari a quella del banco passato.

Se nessun giocatore compra il banco all'altezza si apre un'asta e si aggiudica il piatto chi fa l'offerta più alta. L'asta viene chiusa quando, dopo un'offerta, trascorre il tempo prestabilito nelle regole del tavolo o se un giocatore annuncia di voler comprare il piatto all'altezza.

Al termine di un *seguito* (anche con eventuali ulteriori *seguiti*), il turno di banco riprende normalmente alla destra del giocatore che era di banco (cioè di quel giocatore che per primo aveva passato la mano).

Il gioco alla regola

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

Riprendendo le regole in uso nei tavoli dal vivo ogni giocatore può impostare il gioco automatico alla regola anche quando è presente al tavolo. Se il giocatore imposta il gioco automatico alla regola ciò sarà evidenziato sul tavolo da gioco. Inoltre, nel caso il giocatore a cui spetta giocare andasse in sit out, verrà fatto giocare automaticamente alla regola.

Il gioco alla regola è il seguente:

La punta:

- con 0-1-2-3-4 chiama;

- con 5 decide “a volontà”;
- con 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

Se la punta chiede carta:

Il banco ha	La punta tira										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira
1	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira
2	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira
3	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	sta	volontà
4	sta	sta	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	sta	sta
5	sta	sta	sta	sta	volontà	tira	tira	tira	tira	sta	sta
6	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	tira	tira	sta	sta
7	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta
8	batte										
9	batte										

Nei casi “a volontà” il vantaggio matematico tra stare e tirare è così esiguo che il giocatore può impostare le decisioni dei casi “a volontà”. Se non fa variazioni, la regola è applicata è stare.

Opzioni di gioco automatico

I giocatori possono modificare le seguenti impostazioni sia dalla lobby sia cliccando sul tasto “opzioni” sul tavolo.

Gioco sempre alla regola: si / no (default)

Nel caso si imposti “si” viene chiesto cosa fare nei casi “a volontà”:

- Avendo 5 di punta: sto (default) / tiro
- Avendo 3 di banco e dando 9: sto (default) / tiro
- Avendo 5 di banco e dando 4: sto (default) / tiro

Nel caso si imposti “no” viene chiesto:

Battuta automatica in caso di 8 o 9 si / no (default)

Regole specifiche dei tavoli cash

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale della somma delle puntate dei giocatori, variabile sulla base della singola sessione di gioco, ma in tutti i casi non inferiore al 90%.

L'importo del montepremi di una singola mano è sempre derivabile dalla somma delle puntate diminuite del margine lordo del concessionario (rake).

Il rake massimo applicato al tavolo è chiaramente indicato nel pannello informativo presente sulla destra della lobby e sul tavolo di gioco.

In caso di vincita, i giocatori (sia di punta che di banco) pagano il rake che è calcolato come segue:

vincita * 2 * % rake

Es.

- Vincita € 10
 - Rake 5%
- $(€ 10 * 2) * 0,05 = € 1$

Priorità "per la mano"

Tra i giocatori seduti ha la priorità il primo giocatore alla destra del banchiere, poi il secondo e così via in senso antiorario.

Designazione del banchiere

Il banchiere viene selezionato tra i giocatori seduti al tavolo che non sono in stato di sit out con le seguenti regole:

- ad inizio partita il banco spetta ad un giocatore stabilito casualmente;
- durante la partita, al termine di un giro di banco, il banco spetta al giocatore alla destra del banchiere.

Obbligo a giocare il banco

Nei tavoli cash il banco può essere rifiutato liberamente senza alcuna perdita. Per le possibili conseguenze al fine della permanenza al tavolo vedere paragrafo "Abbandono automatico".

Se un giocatore non accetta il banco per qualsiasi motivo, il banco passa al giocatore alla sua destra e così via.

Rifiuto a giocare di punta

Nei tavoli cash non si ha mai l'obbligo a giocare di punta.

Se nessun giocatore piazza almeno la puntata minima entro il tempo prestabilito, il tavolo va in stallo e il banco è libero di ritirare la posta.

Il tavolo esce dallo stallo se il banco ritira la posta o se viene piazzata almeno la puntata minima.

Può partecipare al banco solo chi è già presente all'inizio del banco medesimo.

Sit out

Un giocatore va in stato di *sitout* nei seguenti casi:

- per sua scelta, cliccando su "sitout prossima mano",
- perché non comunica la sua decisione entro il *tempo massimo*,

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sit out cliccando sul tasto "sono tornato", oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Abbandono automatico nei tavoli cash

Se un giocatore salta tre turni di banco consecutivi, propri o altrui, (sia perché in sit out, sia perché rifiuta) è fatto alzare automaticamente dal tavolo con accredito del suo credito residuo sul suo conto di gioco.

Regole della Cirulla

Il mazzo di carte

Si gioca di default con un mazzo di carte francesi senza i Jolly, gli otto, i nove e i dieci; i giocatori possono eventualmente selezionare un altro tipo di carte (napoletane, piacentine).

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte

Re (K)	10
Cavallo (Q)	9
Fante (J)	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
Asso	1

Svolgimento del gioco a 4 giocatori

Vengono dette:

giocata: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;

mano: la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;

smazzata: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;

partita: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte. Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema. Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e ne dà 3 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere. Quindi vengono poste 4 carte scoperte in tavola. Se nella distribuzione iniziale sono presenti due assi, la mano va a monte e il sistema mischia e ridistribuisce le carte.

Il gioco della carta

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la giocata, la mano passa al giocatore successivo in senso antiorario.

Ogni giocatore di mano deve giocare una carta tenendo presente che:

- può prendere la carta in tavola che ha lo stesso valore della carta da lui giocata,
- può prendere le carte in tavola la cui somma è uguale al valore della carta da lui giocata,
- può prendere le carte in tavola la cui somma, inclusa la carta da lui giocata, è uguale a 15.
- se gioca un asso:
 - **se in tavola c'è un asso prende l'asso,**
 - **se in tavola non ci sono assi prende tutte le carte in tavola,**
 - **se non ci sono carte in tavola scarta l'asso senza fare prese.**

Si fa notare che le giocate a) e b) sono quelle previste nel gioco della scopa.

Si sottolinea, tuttavia, che, in presenza di più alternative, il giocatore ha sempre facoltà di scegliere quale attuare (a differenza della scopa dove è costretto a prendere la carta dello stesso valore) ad eccezione del caso di giocata di un asso. Se il giocatore può fare almeno un tipo di presa è costretto a prendere e non può quindi scartare la carta.

Se un giocatore prende tutte le carte in tavola (anche giocando un asso) “fa scopa” ad eccezione che ciò avvenga nell’ultima giocata dell’ultima mano di una smazzata.

Accusi

Si possono fare punti aggiuntivi, detti accusi, nei seguenti casi:

Se la somma delle 4 carte in tavola scoperte dal mazziere:

- è esattamente uguale a 15, il mazziere fa 1 punto (“gira una scopa”),
- è esattamente uguale a 30, il mazziere fa 2 punti (“gira due scope”).

Inoltre, in tutti e due i casi, il mazziere prende tutte le carte scoperte in tavola.

il giocatore di mano può accusare le seguenti combinazioni, scoprendo le sue carte prima di aver effettuato la sua giocata:

- ***cirulla***: se la somma delle tre carte è uguale o inferiore a 9 realizza 3 punti (“gira 3 scope”)
- ***decino***: se possiede tre carte uguali realizza 10 (“gira 10 scope”).

Il 7 di cuori (coppe)

Il 7 di cuori (coppe) diventa una “matta”, cioè può assumere qualsiasi valore da 1 a 10 soltanto se consente di aggiudicarsi un qualsiasi accuso.

In caso di accuso, ai fini delle prese, il sistema assegna automaticamente al 7 di cuori i seguenti valori:

- in caso di cirulla il 7 di cuori vale sempre asso
- in caso di decino o di 4 carte scoperte in tavola, il 7 di cuori assume l’unico valore che consente di effettuare l’accuso

Se il 7 di cuori non viene utilizzato per fare una presa ma viene calata sul tavolo, alla mano successiva torna a valere 7.

Punteggi

Al termine di ogni smazzata si esaminano le carte prese da ciascun giocatore o coppia e le scope girate e si calcolano i punteggi come segue:

- ***Scopa*** ogni scopa vale 1 punto,
- ***Sette bello*** il sette di denari (o di quadri) vale un 1 punto,
- ***Primiera(*)*** vale 1 punto,
- ***Denari*** 6 o più carte di denari (o quadri) valgono 1 punto,
- ***Carte*** 21 o più carte valgono 1 punto,
- ***Grande*** fante, cavallo e re di denari (o quadri) valgono 5 punti
- ***Piccola*** asso, due e tre di denari (o quadri) valgono 3 punti + 1 punto per ogni ulteriore carta di denari (o quadri) successiva, fino al 6 (ad esempio asso,2,3,4,5 di denari (o quadri) vale 5 punti).

Ai fini della primiera, il valore delle carte è il seguente:

7 = 21 punti

6 = 18 punti

Asso = 16 punti

5,4,3,2 sono uguali rispettivamente a 15,14,13,12 punti

Re, cavallo e fante = 10 punti

- vince la primiera il giocatore o coppia che mostra le 4 carte, una per ogni seme, la cui somma di valori è maggiore.

Conclusione della partita

Le partite si concludono:

- per “cappotto”, se previsto dalle caratteristiche della partita,
- a seconda della tipologia di partita giocata.

Conclusione per “Cappotto”

Se un giocatore riesce a prendere tutte le carte di denari (quadri) effettua un cappotto e la partita termina immediatamente con la sua vittoria.

Nei tornei chi ha fatto cappotto vince con il massimo numero di VP previsto per quella partita e il corrispondente numero minimo di MP.

Nei tavoli cash chi ha fatto cappotto vince la perdita massima stabilita dal tavolo.

Conclusione a seconda della tipologia di partita giocata:

Se è stato stabilito il numero di smazzate di cui è composta la partita vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste.

Se è stato stabilito il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata (“1° spareggio”) e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata (“2° spareggio”) e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata (“3° spareggio”) e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola: se anche il 3° spareggio finisce in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

Selezionare le carte ad una ad una

Per effettuare una presa si può selezionare la carta in mano e le carte in tavola che si desidera prendere ad una ad una. Appena verrà completata una presa questa verrà effettuata.

Se si seleziona una carta in mano che non consente prese apparirà sul tavolo una carta semitrasparente, cliccatela per scartare la carta.

Nel caso venga selezionata una carta in tavola che consente di effettuare una presa, ma allo stesso tempo sia ancora possibile effettuare una presa selezionando una o più carte in tavola, apparirà un pulsante di "Conferma presa" che completerà l'azione di presa che, solo in questo caso, non avviene automaticamente.

Esempio: in tavola ci sono un 4, un 7 e un 2. Se tra le carte in mano si ha un 4 è possibile effettuare due prese:

- 1) il 4 e il 7 (somma 15)
- 2) il 4 da solo

se tra le carte in tavola si seleziona prima il 4, apparirà il pulsante "Conferma presa", che permetterà di prendere il 4 da solo. Se invece si vuole prendere il 4 e il 7 è sufficiente selezionare anche il 7 e la presa verrà fatta automaticamente.

Effettuare una presa trascinando la carta sul tavolo

Se si trascina una carta sul tavolo verrà evidenziata l'unica presa possibile o, se non ci sono prese possibili apparirà sul tavolo una carta semitrasparente. Per effettuare la presa evidenziata è sufficiente rilasciare la carta.

Se non si vuole effettuare la presa evidenziata, si deve riposizionare la carta tra quelle in mano e poi rilasciarla.

Può succedere che sia possibile effettuare più prese, in questo caso bisognerà spostarsi su una carta in tavola che consente una sola presa.

Ad esempio, se in tavola fossero presenti 5, 5, 3, 2, giocando un 10 e posizionandosi su un 2, il sistema non può sapere quali dei due 5 si desidera prendere. In questo caso è necessario spostare la carta un 5 in modo che sia possibile comporre una sola presa.

Può anche succedere che non sia in alcun modo possibile individuare una sola presa, in questo caso non resta che selezionare ad una ad una le carte come sopra descritto.

Doppio clic su una carta in mano

Il doppio clic su una carta in mano consente di scartare subito quella carta senza far prese. Se la carta selezionata col doppio clic consentisse possibili prese apparirà un messaggio di errore.

Si precisa che:

- per trascinare una carta bisogna cliccarla col pulsante sinistro del mouse e spostarsi dove si desidera tenendo il pulsante premuto,
- dopo aver trascinato una carta, per rilasciarla è sufficiente smettere di tener premuto il pulsante sinistro del mouse,
- per selezionare una carta è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse,
- per deselezionare una carta già selezionata è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse.

Come si accusa

L'accuso del mazziere è sempre automatico.

Per la cirulla e il decino, il sistema effettua l'accuso automaticamente a meno che il giocatore non lo abbia disattivato nel menù "opzioni di gioco" o nel tavolo stesso.

Se l'accuso automatico è stato disattivato il giocatore può effettuarlo, quando è di mano e prima di effettuare la giocata, cliccando sul tasto "Accuso" e selezionando il tipo di accuso.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto "abbandona" la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti i punti ancora non aggiudicati all'avversario con l'aggiunta di una scopa, fermo restando che la penalità massima è pari a 6 punti,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Si sottolinea che quest'ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei a girone e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono, ma non per determinare la differenza punti nei

tavoli cash che vengono sempre determinati come descritto nel regolamento generale anche in caso di timeout e abbandono .

Regole opzionali

Partite a “carte viste”

Saranno mostrate:

- le carte viste nelle precedenti mani della smazzata;
- nelle partite con dichiarazione, le carte in mano agli altri giocatori in base alle dichiarazioni effettuate;

Nelle partite testa a testa “a carte viste” , l’ultima mano si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a “carte scoperte”

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Opzioni di gioco automatico

Il sistema effettua automaticamente **l’accuso secondo quanto previsto dal regolamento generale.**

Ciascun giocatore, se e quando lo desidera, può eliminare questo automatismo:

- dalla lobby della cirulla, cliccando sul tasto “Il mio profilo” e selezionando “Opzioni di gioco”;
- dal tavolo di cirulla, agendo sulle apposite selezioni.

Regole dei Mazzetti

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine ...).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte

Re (K)	10
Cavallo (Q)	9
Fante (J)	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
Asso	1

Svolgimento del gioco

Il “**mattaro**” (o più semplicemente “banco”) è il giocatore che prepara i “mazzetti” e che gioca contro tutti gli altri giocatori (“giocatori di punta”).

Si gioca in senso antiorario.

Designazione del mattaro

Il mattaro viene selezionato tra i giocatori seduti al tavolo che non sono in stato di sit out con le seguenti regole:

a inizio partita:

viene data una carta per volta a tutti i giocatori, partendo da un giocatore stabilito casualmente; il giocatore che riceve il re di denari (quadri) è il mattaro designato ;

durante la partita:

spetta essere mattaro al giocatore alla destra del mattaro precedente; nei tornei multitavolo se il giocatore così designato si è appena seduto al tavolo, il diritto ad essere mattaro passa al giocatore successivo;

alla ripresa di una partita interrotta per mancanza del numero minimo di giocatori: il mattaro spetta al primo giocatore ad essere di turno tra quelli che erano presenti al momento dell'interruzione,

se nessun giocatore presente al momento dell'interruzione è ancora al tavolo, il mattaro viene designato come a inizio partita.

Accettazione ad essere mattaro

Per accettare ad essere mattaro il giocatore deve indicare l'importo della puntata massima che accetta (contemporaneamente viene visualizzato il rischio di perdita massima). Tale importo deve essere almeno uguale all'importo minimo previsto, con un'unica eccezione: se un giocatore non ha a disposizione un credito residuo tale da poter impostare una puntata massima almeno uguale al minimo previsto, può fare da mattaro mettendo a disposizione tutto il suo credito ("all in"). In questo caso la puntata massima sarà pari al credito residuo / numero giocatori di punta.

Rifiuto ad essere mattaro

Il mattaro designato non può rifiutare.

Se il mattaro designato è in sit out o se va in sit out perché non comunica l'accettazione nel tempo massimo stabilito perde senza giocare un importo pari a puntata minima x 2 o, se non avesse a disposizione tale importo, tutto il suo credito residuo . Questo importo viene suddiviso tra tutti i giocatori seduti al tavolo.

I mazzetti

Viene consegnato al mattaro il mazzo di carte mischiato.

Il mattaro deve preparare un numero di mazzetti uguale al numero di giocatori seduti al tavolo inclusi i giocatori in stato di sit out.

Per creare un mazzetto il mattaro deve posizionare il puntatore del mouse in un punto del tavolo e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Il numero di carte di cui sarà composto il mazzetto aumenta fino a che il pulsante sinistro non

viene rilasciato. Il sistema controlla sempre che rimangano nel mazzo carte sufficienti per formare gli altri mazzetti di almeno 4 carte e, se necessario, interrompe la formazione del mazzetto.

I giocatori di punta

Partendo dal giocatore alla destra del mazziere e proseguendo in senso antiorario, ciascun giocatore di punta, per piazzare una puntata, deve scegliere il mazzetto cliccandoci sopra e poi selezionare l'importo della puntata.

Ciascun giocatore ha un colore che lo contraddistingue. Il mazzetto scelto sarà segnato col suo colore.

Rifiuto a giocare di punta

Nei tornei, tutte le punte sono obbligate a mettere almeno la puntata minima con due eccezioni:

- Se il banco è in Sit Out le punte si spartiscono la perdita automatica del banco
- Se il banco è in "All in" le prime punte sono obbligate a giocare la puntata minima fino a copertura totale dell'importo coperto dal banco (non è possibile puntare una cifra maggiore della puntata minima)

In condizioni normali i giocatori possono scegliere tra la puntata minima (obbligatoria) e la puntata massima stabilita dal banco.

Nel caso di punta in Sit Out si possono verificare due situazioni:

- Se il sit out si verifica al momento della puntata la punta perde automaticamente (senza giocare) la metà della puntata minima (che va al banco);
- Se il sit out si verifica dopo aver puntato il sistema sceglierà per la punta il primo mazzetto disponibile.

Il mazzetto del mattaro

Se tutti i giocatori piazzano una puntata, al mattaro spetta il mazzetto rimanente altrimenti verrà a lui assegnato l'ultimo mazzetto creato tra quelli rimasti liberi.

Chi vince tra mattaro e giocatore di punta

Al termine delle puntate viene rivoltato il mazzetto del mattaro e poi, ad uno ad uno, quelli dei giocatori di punta partendo dal primo alla destra del mattaro.

Vengono raffrontate le carte scoperte del mattaro con quelle di ciascun giocatore, **vince chi ha la carta più alta, a parità vince il mattaro.**

Regole specifiche dei tavoli cash

Quota della raccolta destinata a montepremi

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale della somma delle puntate dei giocatori, variabile sulla base della singola sessione di gioco, ma in tutti i casi non inferiore al 90%.

L'importo del montepremi di una singola mano è sempre derivabile dalla somma delle puntate diminuite del margine lordo del concessionario (rake).

Il rake massimo applicato al tavolo è chiaramente indicato nel pannello informativo presente sulla destra della lobby e sul tavolo di gioco.

In caso di vincita, i giocatori di punta pagano il rake che è calcolato come segue:

$\text{vincita} * 2 * \% \text{ rake}$

Es.

- Vincita € 10
- Rake 5%

$(€ 10 * 2) * 0,05 = € 1$

In caso di vincita, i giocatori di banco pagano il rake che è calcolato come segue:

Il rake viene calcolato dopo che il banchiere ha pagato o incassato le somme puntate dai giocatori di punta; se il saldo tra quanto incassato e quanto pagato è negativo, nulla spetta al concessionario in termini di rake, altrimenti il rake di spettanza è pari a:

$\text{saldo} * 2 * \text{rake}$

Es.

- Saldo alla fine delle puntate = € 20
- Rake 5%
- $€ 20 * 2 * 0,05 = € 2$

Obbligo ad essere mattaro

Il mattaro designato può rifiutare liberamente senza alcuna perdita.

Per le possibili conseguenze al fine della permanenza al tavolo vedere paragrafo "Abbandono automatico". Se il mattaro designato non accettasse, per qualsiasi motivo, il diritto ad essere mattaro passa al giocatore alla sua destra e così via.

I mazzetti

Nei tavoli cash il mazzaro deve preparare un numero di mazzetti uguale al numero di giocatori seduti al tavolo inclusi i giocatori in stato di sit out che sono andati in sitout durante la mano in corso.

Non vengono invece preparati i mazzetti per i giocatori andati in sitout precedentemente rispetto alla mano in corso.

Rifiuto a giocare di punta

Nei tavoli cash non si ha l'obbligo a giocare di punta.

Tuttavia, se un giocatore non piazzasse la sua puntata entro il tempo massimo è messo in stato di sit out. Per le possibili conseguenze al fine della permanenza al tavolo vedere il paragrafo "Abbandono automatico".

Può partecipare al banco solo chi è già presente all'inizio del banco medesimo.

Il giocatore non ha mai l'obbligo a giocare di punta; tuttavia, poiché il mazzaro stabilisce l'importo massimo coperto in base al numero dei giocatori attivi all'inizio del giro, per non giocare di punta è necessario mettersi in sitout entro la fine della mano precedente. Si specifica che la richiesta di mettersi in sitout, inviata dal client deve arrivare al server prima che il server abbia già concluso la mano. Se nessun giocatore di punta decidesse di partecipare al banco dopo 3 minuti di inattività di gioco tutti i giocatori in sitout saranno fatti alzare dal tavolo.

Il giocatore che decida di partecipare al banco potrà scegliere di puntare un importo compreso tra la puntata minima e la puntata massima oppure andare "All In" nel caso abbia a disposizione un ammontare di denaro inferiore alla puntata minima.

Sit out

Un giocatore va in stato di sitout nei seguenti casi:

per sua scelta, selezionando "sitout",

perché non comunica la sua decisione entro il tempo massimo.

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sit out cliccando sul tasto "sono tornato", oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Abbandono automatico nei tavoli cash

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sit out cliccando sul tasto "sono tornato", oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Se un giocatore salta tre turni consecutivi (sia perché in sit out, sia perché rifiuta di essere mazzaro) è fatto alzare automaticamente dal tavolo con accredito del suo credito residuo sul suo conto di gioco.

Regole del Poker 5 carte

Massimo 6 giocatori al tavolo

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di carte *francesi* senza i *jolly*.

La carta più bassa del mazzo è stabilita sottraendo al numero 11, il numero dei giocatori.

Ad esempio, con 4 giocatori, la carta più bassa è il 7 (11 – 4).

Si può quindi giocare con un numero di carte compreso tra:

- 24 carte, dal 9 all'asso, nel caso di 2 giocatori
- 40 carte, dal 5 all'asso, nel caso di 6 giocatori

Per dirimere casi di assoluta parità, i semi hanno un valore decrescente secondo la regola "Come Quando Fuori Piove" (Cuori, Quadri, Fiori, Picche).

Il valore delle carte

Il valore decrescente delle carte è il seguente:

A, K, Q, J, 10, 9 e, se usate, 8, 7, 6, 5.

l'asso è la carta con valore più alto, ma anche con valore minimo in caso venga utilizzata per chiudere una scala, ponendola al di sotto della carta con il numero più basso in gioco.

I giocatori che hanno diritto a partecipare alla mano

I giocatori che hanno diritto a partecipare a una smazzata vengono detti "giocatori attivi" e sono determinati come segue.

Nei tornei vengono eliminati i giocatori che rimangono senza chips alla fine della mano.

Nei cash games i giocatori che hanno diritto a partecipare alla mano sono quelli che hanno un credito sufficiente (secondo le regole del tavolo specifico) e non si trovano in stato di sitout. Unica eccezione: in caso di piatto di parol, possono partecipare alla mano solo quelli che hanno puntato qualsiasi somma nel piatto in tavola, inclusi quelli che attualmente si trovano in sitout.

Il Mazziere, l'invito, il piatto, i piatti secondari e la dotazione di chips iniziale.

Il **mazziere** è il giocatore che distribuisce le carte nella mano, in senso orario. Nella prima mano di una partita, il primo mazziere viene designato tramite un sorteggio.

L'**invito** è l'importo che i giocatori devono versare nel piatto per partecipare alla mano.

Il **piatto** è la somma delle varie puntate nella mano.

Nel caso in cui un giocatore punti tutto il suo credito, e altri giocatori coinvolti nella mano continuano a puntare ulteriori somme queste verranno messe in **piatti secondari** ai quali partecipa solo chi ha contribuito con somme di chips.

La **dotazione di chips iniziale**, in un torneo, è uguale per tutti i partecipanti.

In una partita cash game la dotazione di chips iniziale è pari all'importo che un giocatore porta al tavolo, ed è delimitata dai limiti del tavolo stesso.

Svolgimento del gioco

il gioco si svolge nelle seguenti fasi:

- Invito
- Apertura al buio
- Distribuzione
- Apertura
- Cambio carte
- Ultima fase di puntata
- Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti
- Adeguamento parol

Invito

In un torneo l'invito viene prelevato automaticamente a tutti i giocatori attivi presenti al tavolo inclusi i giocatori in sitout. I giocatori in sitout non partecipano alle fasi successive, perdendo automaticamente l'invito che va nel piatto.

In una partita cash game, invece, viene richiesto ai giocatori attivi di mettere l'invito o andare in sitout non partecipando alla mano. Tramite le opzioni è possibile impostare l'invito automatico per i cash games.

Apertura del gioco al buio

È possibile anche aprire senza possedere una coppia vestita o un punto superiore: si tratta dell'*apertura al buio*.

Quest'apertura può essere effettuata soltanto prima della distribuzione delle carte, soltanto nei colpi con apertura ai J e soltanto dal giocatore alla sinistra del mazziere, che deve mettere nel piatto una somma pari al piatto. Il giocatore che

apre al buoi è detto *buiante*. In questo caso il giocatore alla sinistra del buiante ha diritto, prima della distribuzione delle carte, di effettuare un altro rilancio al buio (il doppio di quello precedente), in questo caso si parla di *controbuiante*. Anche al giocatore alla sinistra del controbuiante è consentito fare un ulteriore rilancio al buio *l'over (pari al doppio di quello precedente)*. All'inizio di una mano possono essere effettuati massimo 3 rilanci al buio.

Si può fare un rilancio al buio solo se si dispone della somma necessaria.

Ad esclusione dell'ultimo giocatore che ha rilanciato al buio, tutti i giocatori attivi devono, dopo aver preso visione delle carte, decidere se vedere o passare, senza possibilità di rilancio. Se tutti i giocatori non si adeguano all'ultimo rilancio al buio effettuato, il giocatore che l'ha effettuato vince il piatto. Se almeno uno di loro vedono l'apertura al buio solo colui che ha fatto l'ultimo rilancio al buio ha la facoltà di rilanciare nuovamente: a questo punto gli altri giocatori potranno vedere, controrilanciare a loro volta, o passare. Nel caso di apertura al buio, dopo la fase di cambio carte il buiante (o controbuiante se presente) ha diritto a parlare per ultimo: questo significa che il primo a parlare sarà il primo giocatore alla sua sinistra.

Distribuzione delle carte

A partire dal primo giocatore alla sinistra del mazziere vengono distribuite una carta coperta alla volta ai giocatori che hanno messo l'invito, fino ad avere 5 carte coperte ciascuno. Se non è stata effettuata alcuna apertura al buio, il primo giocatore alla sinistra del mazziere decide se effettuare l'**apertura del gioco**.

Apertura

Per poter aprire si usano tali regole: una volta distribuite le carte, il primo giocatore alla sinistra del mazziere può aprire il gioco o passare la parola al giocatore successivo. Qualsiasi giocatore, comunque, può aprire solo se in possesso almeno di una coppia di *J* o di un punto superiore. Se nessuno dei giocatori apre, si ritirano le carte e si gioca una nuova mano, e la combinazione minima per poter aprire sale a due *Q*. Se anche in questa mano nessuno dei giocatori apre la procedura si ripete, e l'apertura minima sale a due *K* (cosiddetta "apertura ai *K* e assi"), fino a che il piatto non viene assegnato: dopodiché l'apertura minima tornerà ad essere costituita dalla coppia di *J*.

In caso di non apertura nei tornei, nella mano successiva viene rimesso l'invito automaticamente

In caso di non apertura nei cash games, nella mano successiva non si mette l'invito.

In ogni caso, l'apertura è sempre consentita al giocatore in possesso di progetto bilaterale di scala reale (quattro carte dello stesso seme in scala).

Anche in caso di carte che permettono l'apertura, essa è puramente opzionale da parte del giocatore, e non obbligatoria. Ad apertura effettuata gli altri giocatori potranno "vedere" (si intende adeguarsi alla puntata) la puntata o a loro volta effettuare dei rilanci (che possono essere limitati da eventuali limiti del tavolo). Nel caso in cui uno o più giocatori attivi abbiano finito le chips a disposizione mettendo l'invito:

Nei tornei:

- se nessuno dei giocatori con credito ha aperto si procede comunque alla fase di cambio carte, dove tutti quelli che hanno messo l'invito hanno la possibilità di cambiare le carte.
- se invece qualcuno ha aperto (anche al buio precedentemente) oltre ai giocatori attivi rimasti senza chips, partecipano al cambio carte i giocatori attivi che vedono l'apertura.

Nei cash games viene richiesta l'apertura anche ai giocatori rimasti senza chips, che in caso di apertura non punteranno alcun importo ma apriranno soltanto il gioco.

Una volta definito il numero di giocatori ancora in gioco, che hanno versato nel piatto la somma delle eventuali puntate e rilanci, si passa alla fase del **cambio delle carte**.

Cambio carte

A partire sempre dal primo giocatore alla sinistra del mazziere, ogni giocatore può cambiare fino a 4 carte della propria mano, con altrettante carte prese dal mazzo, oppure dichiararsi servito e non sostituire nessuna carta.

In caso le carte del mazzo non siano sufficienti per procedere ai cambi di tutti i giocatori, si rimescolano solo le carte scartate dai giocatori che hanno effettuato il cambio carte, formando un nuovo mazzo, da dove si prendono le nuove carte per i cambi.

In caso un giocatore cambi più di tre carte, la quarta carta gli verrà data solo dopo aver distribuito il cambio a tutti gli altri giocatori. Se più di un giocatore cambia 4 carte, si effettuerà lo stesso procedimento, con l'ultima carta che verrà data ad entrambi i giocatori (sempre in senso orario) solo quando saranno completati i cambi precedenti.

Completato il cambio delle carte, che è disponibile solo una volta a mano, si procede all'ultima fase di puntata

Ultima fase di puntata

In questa fase il primo giocatore a parlare è l'ultimo giocatore ad aver effettuato una puntata attiva nella fase di apertura (ovvero ad aver puntato aprendo il gioco o ad aver rilanciato o contro-rilanciato).

In questa fase di puntata le azioni disponibili sono:

- **Passo** - che equivale ad uscire dalla mano. Nel caso in cui un giocatore decida di passare senza che ci siano puntate attive, gli viene richiesto di confermare la scelta.
- **Busso** - è il classico passare parola al giocatore successivo, e nel caso in cui tutti i giocatori rimasti in gioco bussino si procede allo show down, e all'assegnazione del piatto al giocatore che mostra il punteggio migliore.
- **Parol** - è il passare parola al giocatore successivo che però risulta valido solo se effettuato da tutti i giocatori del tavolo ancora in gioco. In caso almeno un giocatore faccia busso, oppure venga effettuata una nuova puntata, il parol si annulla e in ogni caso il piatto viene assegnato. Se invece tutti i giocatori dichiarano *paròl* il piatto non viene assegnato. Nella mano successiva l'apertura minima sarà pari a due K (o progetto bilaterale di scala reale). Il piatto così formato è chiamato "*piatto di paròl*". I giocatori che non avevano partecipato nella mano precedente e vogliono intervenire al *piatto di paròl* dovranno adeguarsi ad esso, versando nel piatto una somma pari a quella versata da coloro che lo hanno determinato, prima dell'inizio della mano. Nella mano successiva l'importo minimo dell'apertura è pari al piatto, e nei tornei l'invito verrà messo automaticamente, mentre nei cash l'invito non si mette del tutto.

NB: non è possibile dichiarare parol nel caso in cui ci siano dei piatti secondari o giocatori attivi che hanno terminato le chips a disposizione.

- **Punto** - viene puntata una somma pari all'importo selezionato. Gli altri giocatori rimasti in gioco possono adeguarsi, oppure rilanciare. Dopo la prima puntata non è più possibile "puntare" ma solo "rilanciare" e "contro rilanciare", "passare" o "vedere".
- **Rilancio** - viene puntata una somma superiore all'ultima puntata effettuata sia puntata normale, sia rilancio che controrilancio. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata.
- **Vedo** - equivale ad adeguarsi all'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata o di un rilancio.

Se in una delle fasi di gioco un giocatore punta e non viene seguito da nessun altro giocatore, egli vince la mano, e senza dover continuare nelle varie fasi di gioco si aggiudica il piatto. Inoltre non è obbligato a mostrare le proprie carte coperte oscurando il suo punteggio totale.

Nel caso un giocatore finisca le chips a disposizione, durante una delle fasi dove sono previste delle puntate (incluso l'invito), rimane comunque attivo fino alla fine della mano, partecipando però solo al piatto che si è creato sino a quel momento. Se tale situazione si verifica con solo un altro giocatore ancora in gioco non ci saranno più altre puntate, e si continua con il regolare svolgimento delle fasi di gioco fino alla determinazione del vincitore della mano.

Se ciò accade con altri giocatori ancora in gioco, essi potranno continuare il regolare svolgimento della mano e delle puntate, creando un altro piatto aggiuntivo, a cui partecipano solo loro, denominato **piatto secondario**.

Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti

Al termine dell'ultima fase di puntata se è rimasto in gioco un solo giocatore questo incassa tutto il piatto e non è obbligato a mostrare il proprio punteggio. Gli verrà richiesto di mostrare le sue carte o di nasconderle. Qualora non decida entro il tempo limite le carte verranno automaticamente nascoste.

Qualora ci sia più di un giocatore rimasto in gioco, a partire dal giocatore che fatto l'ultimo rilancio, mostrano automaticamente le carte i giocatori che hanno un punteggio superiore al miglior punteggio mostrato.

Inoltre mostrano automaticamente le carte i giocatori che durante la mano hanno rilanciato puntando tutto il loro credito.

Agli altri giocatori che non ricadono nei casi precedenti viene richiesto di mostrare o nascondere le proprie carte.

Terminata la fase di esibizione delle carte si passa all'assegnazione del piatto e dei piatti secondari.

Il giocatore con la mano vincente (secondo i punteggi descritti nel paragrafo **Punteggi**) si aggiudica il piatto.

Nel caso ci siano un piatto principale e uno o più piatti secondari, si stabilisce per ogni piatto il giocatore vincente tra quelli che hanno diritto all'assegnazione dello stesso.

Adeguamento parol

Nel caso in cui nella mano appena terminata tutti i giocatori attivi abbiano dichiarato parol, verrà richiesto ai giocatori che erano presenti all'inizio della mano e che non hanno partecipato fino all'ultimo, di adeguarsi al piatto di parol o passare. L'adeguamento è possibile solo se si dispone del credito sufficiente per coprire l'importo mancante per adeguarsi al piatto. In caso contrario il sistema passerà automaticamente la mano.

Varianti

Limiti di puntata

Le regole del tavolo possono prevedere i seguenti limiti di puntata

- Nessuno (NL): la puntata è libera fino al massimo del proprio credito, in questo caso la puntata si definisce “RESTO”
- Piatto (PL): la puntata massima è pari al piatto attuale + eventuali puntate della fase in corso + l'importo per vedere l'ultima puntata.
- Ad esempio, nel piatto ci sono 100 chips e due giocatori prima del giocatore di turno hanno puntato 20 chips ciascuno (il primo ha puntato e il secondo ha visto). Il giocatore di turno può puntare fino ad un massimo di 160 chips (100+20+20+20 = 160)
- Fisso (FL): la puntata e il rilancio hanno un importo fisso pari all'invito messo nella mano.

Giro pazzo

Se previsto dalle regole del tavolo, nel caso in cui in una mano si arriva alla fase di esibizione del punteggio, e almeno uno dei giocatori mostra un full o un punteggio superiore, dalla mano successiva, per un giro intero si gioca il **giro pazzo**.

Durante questo giro il mazziere può decidere una variante tra quelle di seguito elencate:

Telesina (8 varianti vele e 3 varianti di distribuzione):

In questa variante non si giocano le fasi di **Apertura al buio**, **Apertura** e **Cambio carte** e non è possibile dichiarare **Parol**.

Oltre a quelle appena elencate, nella telesina abbiamo le seguenti differenze

Distribuzione carte

La distribuzione avviene sempre a partire dal primo giocatore alla sinistra del mazziere. In una mano ci possono essere fino a 4 giri di distribuzione.

Nel primo giro di distribuzione che avviene dopo l'invito, vengono distribuite 2 carte a ciascun giocatore. La prima sarà coperta e la seconda scoperta. Nel secondo, nel terzo e nel quarto giro viene distribuita una carta scoperta. In tutto un giocatore può avere fino ad un massimo di 5 carte.

Al termine di una fase di distribuzione si passa alla fase di puntata.

Girata vele

Dopo la fase di puntata a seguito della distribuzione della quinta carta, qualora siano state disposte sul tavolo delle vele si passa alla fase di girata vele.

In base ad ogni variante di vele previste è possibile che vengano girate una o più vele contemporaneamente.

Al termine della girata vele si passa nuovamente alla fase di puntata.

Puntata

In questa fase il primo giocatore a parlare è colui che mostra il miglior punteggio considerando le sue carte scoperte e le eventuali combinazioni di vele.

Le vele

le varianti di vele disponibili sono

Libera: all'inizio della mano il mazziere sceglie una delle varianti sotto descritte

Nessuna vela: si passa direttamente alla fase finale

Una vela: disposta al centro del tavolo si effettua l'unica girata della vela A



Due vele: disposte orizzontalmente sul tavolo, si effettuano 2 girate: prima A e poi B.

Le due vele formano una combinazione.



Tre vele: disposte orizzontalmente si effettuano 3 girate: prima A, poi C e infine B.

Le tre vele formano una combinazione



Croce: 5 vele disposte sul tavolo in due file incrociate.

Si effettuano 3 girate: prima A - C, poi B - D, e infine E.

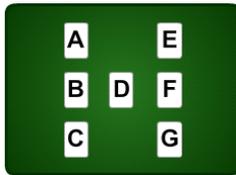


Le combinazioni in questo caso sono 2:

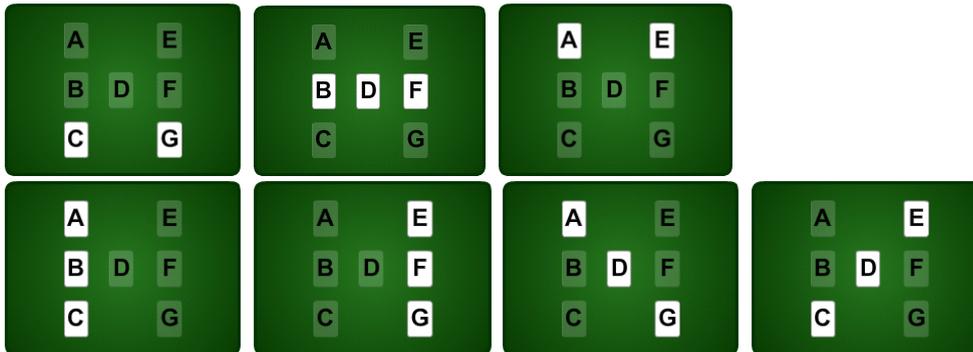


H: 7 vele disposte a formare visivamente la lettera "H".

Si effettuano 4 girate: prima C - G, poi B - F, poi A - E, e infine D.

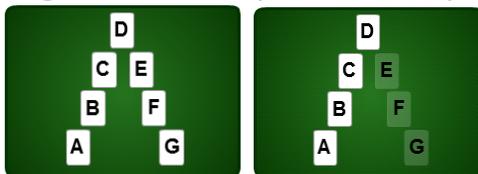


Le combinazioni possibili sono 7:



Piramide: 7 vele disposte a "V" capovolta.

Le girate sono 4: prima A - G, poi B - F, poi C - E, e infine D.



Le combinazioni possibili sono due:



Ascensore: 9 vele

Le girate sono 5: prima D - I, poi C - H, poi B - G, poi A - F, e infine E



Le combinazioni sono 4 e la vela centrale (detta "ascensore") è presente in tutte e 4 le combinazioni:



Distribuzione carta coperta

In base alle regole del tavolo è possibile che le carte che normalmente vengono distribuite già scoperte vengano distribuite coperte per poi far scegliere a ciascun giocatore quale delle due girare definitivamente. Le varianti possibili sono :

- Libera: all'inizio della mano il mazziere sceglie una delle varianti sotto descritte
- Mai: le carte vengono distribuite nel modo classico: la prima coperta e le seguenti scoperte
- Solo al primo giro: solo al primo giro di distribuzione vengono date due carte coperte, nelle distribuzioni successive le carte vengono sempre distribuite scoperte
- Sempre: le carte vengono distribuite sempre coperte ed ogni giocatore avrà la possibilità di tenere coperta la carta che preferisce

Come si gioca: i tasti e i metodi per comunicare le proprie decisioni

Invito (solo cash games)

Nella fase di invito sono visualizzati due tasti:

- **SITOUT**: non si partecipa alla mano e si va sitout
- **INVITO**: mettendo l'invito si partecipa alla mano

Apertura al buio

Nella fase di apertura al buio è visualizzato uno di questi tasti associato ad un importo:

- **BUIO**: compare al primo giocatore alla sinistra del mazziere per aprire al buio
- **CONTROBUIO**: compare al secondo giocatore alla sinistra del mazziere per fare il controbuio
- **OVER**: compare al terzo giocatore alla sinistra del mazziere per fare l'over
In ognuno dei tre casi compare anche il tasto **DAI CARTE** per per non aprire/rilanciare al buio e procedere con la fase successiva

Cambio carte

Una Viene visualizzato un pannello che riporta le 5 carte.

Si clicca sulle carte che si vuole cambiare e poi si clicca sul tasto “conferma” per comunicare la scelta.

Apertura e Puntata

durante la fase di apertura o di puntata il giocatore di turno visualizzerà i tasti per decidere quale azione effettuare tra le seguenti:

- **PASSO** - equivale ad uscire dalla mano e a rinunciare al piatto. Nel caso in cui un giocatore decida di passare senza che ci siano state fatte delle puntate, gli viene richiesto di confermare la scelta.
- **PAROL** - si passa la parola al giocatore successivo. Nel caso in cui tutti i giocatori dichiarano *paròl* il piatto non viene assegnato. Nella mano successiva non sarà versato alcun invito e l'apertura minima sarà pari a due *K* (o progetto bilaterale di scala reale). Il piatto così formato è chiamato "*piatto di paròl*".
- **BUSSO** - si passa la parola al giocatore successivo.
Nel caso in cui tutti i giocatori rimasti in gioco bussino si procede alla fase successiva: quest'azione è disponibile solo se nella fase incorsa non è stata fatta alcuna puntata.
- **PUNTO** - viene puntata una somma pari all'importo selezionato. Gli altri giocatori rimasti in gioco possono adeguarsi, oppure rilanciare. Dopo la prima puntata non è più possibile "puntare" ma solo "rilanciare" e "contro rilanciare", "passare" o "vedere".
- **RILANCIO** – viene puntata una somma superiore all'ultima puntata effettuata sia puntata normale, sia rilancio che controrilancio.
Il rilancio apre a nuovi contro rilanci solo se maggiore o uguale del doppio dell'ultima puntata effettuata.
- Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata.
- **VEDO** - equivale ad adeguarsi all'ultima puntata effettuata.
- Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata o di un rilancio.
- **VA BENE** – visibile solo al buiante in caso di apertura al buio, equivale a non rilanciare rispetto al buio effettuato.
- Quest'azione è disponibile solo a seguito di un'apertura al buio

NB.1: per i tasti PUNTO, RILANCIO, VEDO, qualora l'importo associato fosse pari al credito disponibile il testo diventa "RESTO".

NB.2: qualora sia consentito puntare o rilanciare è presente un riquadro sulla destra dove si può decidere l'importo da associare alla decisione. L'importo è possibile digitarlo nell'apposito riquadro oppure si può stabilire utilizzando i tasti di trascinamento o moltiplicazione.

Esibizione punteggio

Nella fase finale è possibile che venga richiesto, se si desidera mostrare la proprie carte rivelando il proprio punteggio. Vengono visualizzati i seguenti tasti:

- **MOSTRO:** le carte vengono mostrate agli altri giocatori
- **NASCONDO:** la carte non vengono mostrate

Adeguamento parol

Ai giocatori che devono coprire la differenza di puntate rispetto ai giocatori che sono rimasti in gioco fino alla dichiarazione di parol viene richiesto di adeguare l'importo puntato.

I giocatori che non hanno credito sufficiente verranno automaticamente esclusi dal piatto di parol.

I tasti visualizzati sono:

- **PARTECIPO**: si punta la differenza indicata.
- **PASSO**: non si partecipa al piatto di parol

COMANDI PRESENTI SOLO SE GIRO PAZZO ATTIVO CON VARIANTE TELESINA

Scelta Variante

In unico pannello è possibile decidere le 2 varianti che seguono:

Se la **Variante vele** è libera si visualizzano dei riquadri da selezionare per decidere la variante vele desiderata.

Sela variante **Distribuzione carta coperta** è libera si visualizzano tre tasti :

- **Mai**: le carte vengono distribuite coperte
- **Solo al primo giro**: solo al primo giro vengono date due carte coperte
- **Sempre**: le carte vengono sempre distribuite coperte

Per confermare le selezioni precedenti è presente il tasto “conferma”.

Scelta carta da scoprire

Viene visualizzato un pannello che riporta le due carte coperte. Si clicca su una delle due e poi si clicca sul tasto “conferma” per comunicare la scelta.

Punteggi

Valgono le seguenti regole generali:

- l'ordine decrescente del valore delle carte è: A – K – Q – J – 10 – 9 e se usate 8 – 7 – 6 – 5
- l'ordine di valore decrescente dei semi è ♥ cuori - ♦ quadri - ♣ fiori - ♠ picche: questa regola è conosciuta anche come la regola del Come Quando Fuori Piove.
- le combinazioni vengono valutate prima in base alla categoria, e poi in base al valore e ai semi delle carte.

Le combinazioni possibili in ordine di valore crescente sono:

Carta Alta

es: A♥ K♠ 10♠ 8♦ 7♣

Questo è la combinazione di minor valore realizzabile.

È superiore la combinazione che presenta fra le proprie carte quella di valore maggiore.

In caso di parità, è superiore quella che presenta come seconda carta quella di valore maggiore e così di seguito.

In caso di ulteriore parità, a partire dalla carta di maggior valore sino a quella di minor valore si confrontano i semi con la regola Come Quando Fuori Piove.

Coppia

es: K♣ J♥ 10♠ 10♥ 7♦

La coppia presenta due carte dello stesso valore.

In caso di parità di coppie si valutano le tre carte residue applicando la stessa regola della Carta Alta (quindi prima i valori e poi i semi).

Doppia coppia

es: Q♣ Q♠ 9♦ 9♣ 8♥

Due coppie.

È superiore il giocatore che ha la coppia di valore maggiore

In caso di parità si guarda la seconda coppia

In caso di ulteriore parità si guarda il valore della quinta carta.

In caso le quinte carte mostrino lo stesso valore, conta il seme della quinta carta.

Tris

es: A♦ J♥ J♣ J♠ 8♠

Tre carte dello stesso valore.

In caso di parità di tris si applica la regola della carta alta considerando le due carte residue.

Scala

es: K♣ Q♥ J♠ 10♦ 9♥

Sequenza di carte in ordine di valore, appartenenti a 2 o più semi.

Fra due scale è superiore quella che comprende la carta di valore più alto. In caso di ulteriore parità si guardano i semi a partire dalla carta più alta rispettando l'ordine Cuori, Quadri, Fiori, Picche.

NB: *L'asso può aprire la scala se posto dopo la carta di valore più basso tra quelle del mazzo*

(10♦ 9♦ 8♠ 7♣ A♥ se i giocatori sono 4). Ugualmente può chiudere la scala ponendolo prima del K (A♠ K♦ Q♣ J♥ 10♦). Nel primo caso la scala sarà definita "minima", nel secondo "massima"; le scale che non comprendono l'asso sono definite "medie".

Full

es: J♥ J♦ J♣ 6♠ 6♣

Tre carte dello stesso valore e una coppia.

In caso di parità di tris si guarda il valore della coppia.

Colore

es: A♦ K♦ J♦ 9♦ 8♦

Cinque carte dello stesso seme, non in scala. Fra due colori è superiore quello con il seme più alto secondo la regola Come Quando Fuori Piove. Es. K♥ Q♥ 10♥ 9♥ 8♥ batte A♠ K♠ J♠ 9♠ 8♠ .

In caso di parità di seme a partire dalla carta più alta si confrontano i valori delle 5 carte.

Poker

es: Q♥ Q♦ Q♣ Q♠ 7♣

Quattro carte dello stesso valore.

In caso di parità si guarda il valore della quinta carta e in caso di ulteriore parità si guarda il seme della quinta carta

Scala reale

es: K♠ Q♠ J♠ 10♠ 9♠

Scala con cinque carte dello stesso seme.

In caso di parità della carta di maggior valore si guarda il seme.

NB.1: *Nel caso in cui, grazie alle vele presenti lo stesso giocatore realizzi 2 scale reali, ai fini del confronto con i punteggi degli altri giocatori vale sempre la scala reale superiore per seme e poi per valore.*

NB.2: *La scala reale massima di cuori (scala reale che termina con l'asso di cuori) è il punto più forte nel poker, ma non garantisce la certezza assoluta della vittoria. Infatti, nel caso rarissimo ma non impossibile di due o più scale reali, la scala minima di picche è superiore alla massima di cuori.*

Sit-out nel Poker 5 Carte

Rammentiamo che un giocatore va in stato di sitout nei seguenti casi:

- per sua scelta, cliccando su “sitout”,
- perché in una fase di puntata non comunica la sua decisione entro il *tempo massimo*,
- perché, all’inizio di una mano (solo tavoli cash), il suo credito residuo è inferiore al *credito residuo minimo*.

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sitout cliccando sul tasto “sono tornato”, oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Se un giocatore si trova in sitout durante la mano a cui sta partecipando, e successivamente deve prendere una decisione in una fase di puntata:

- se è consentito “bussare”, bussa automaticamente rimane in gioco anche se in stato di sitout

- se invece è necessario mettere dei soldi nel piatto per continuare a partecipare al gioco, perde il diritto di partecipare al piatto e passa la mano. Unica eccezione è il caso in cui un giocatore sitout abbia già puntato tutte le sue chips nella mano in corso. In questo caso partecipa al piatto principale ed eventuali piatti secondari come se fosse normalmente in gioco.

Tempo di giocata e Time Bank

Il tempo di giocata, ovvero in cui il giocatore può decidere la propria mossa, in un tavolo normale è di 30 secondi.

Se il giocatore non gioca entro questo tempo prefissato, il sistema prenderà automaticamente la decisione al posto del giocatore. Se inoltre questo avviene durante una fase di puntata va in sitout e:

- se è consentito “bussare”, bussa automaticamente rimane in gioco anche se in stato di sitout
- se invece è necessario mettere dei soldi nel piatto per continuare a partecipare al gioco, perde il diritto di partecipare al piatto e passa la mano. In questo caso, se previsto dal tavolo è possibile usufruire di una scorta di ulteriori secondi, detta “time bank”, per prendere la propria decisione nella fase di puntata. Il “time bank” non si rigenera ogni volta che viene utilizzato, e se usato più volte ricomincia sempre dalla scorta di secondi rimasti.

Opzioni di gioco automatico

Il giocatore può impostare le seguenti regole di gioco automatico:

- Variante vele preferita. (valida solo nel giro pazzo). Il valore predefinito è “nessuna preferenza”;
- Utilizzare sempre la variante vele preferita. (valida solo nel giro pazzo) Se attivato ogni volta che si è mazziere verranno distribuite le vele secondo quanto impostato al punto precedente. Di default l'opzione è disabilitata;
- Variante di distribuzione preferita. Il valore predefinito è “nessuna preferenza”;
- Utilizzare sempre la variante distribuzione preferita. (valida solo nel giro pazzo) Se attivato ogni volta che si è mazziere verranno distribuite le carte secondo quanto impostato al punto precedente. Di default l'opzione è disabilitata;
- Mostra / nascondi la tua mano. Le scelte possibili sono:
 - “Chiedimelo sempre”: verrà sempre richiesto al giocatore di effettuare una scelta
 - “Nascondo sempre”: le carte verranno sempre nascoste automaticamente se permesso dal gioco e dalla situazione al tavolo
 - “Mostro sempre”: le carte verranno sempre mostrate.
 - Il valore predefinito è “Chiedimelo sempre”.
- Invito automatico (solo cash games). Se attivato ogni volta che si deve mettere l'invito verrà messo automaticamente dal sistema. Di default l'opzione è disabilitata.

Regole specifiche dei tavoli cash

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale della somma delle puntate dei giocatori, variabile sulla base della singola sessione di gioco, ma in tutti i casi non inferiore al 90%.

L'importo del montepremi di una singola mano è sempre derivabile dalla somma delle puntate diminuite del margine lordo del concessionario (rake).

Il rake massimo applicato al tavolo ("cap") è chiaramente indicato nel pannello informativo presente sulla destra della lobby e sul tavolo di gioco.

La vincita del giocatore con il punteggio migliore

Il rake che viene prelevato da ogni piatto è calcolato come segue:

$$\text{Piatto} * \% \text{rake}$$

esempio con rake al 5%

3 giocatori mettono ciascuno €10 nel piatto

$$\text{Piatto} = €30$$

$$\text{Rake} = €30 * 5\% = €1,5$$

sempre seguendo l'esempio se il cap fosse pari a €1

il rake prelevato sarebbe pari al cap quindi a €1

la vincita del giocatore con il punteggio migliore sarebbe quindi pari a €29 = €30 - €1

Abbandono automatico nei tavoli cash

Se un giocatore salta dieci turni di gioco consecutivi perchè in sitout, è fatto alzare automaticamente dal tavolo con accredito del suo credito residuo sul suo conto di gioco.

Nei tavoli cash in caso di sit-out il giocatore ha un tempo massimo di 10 minuti per rientrare in gioco. Passati i 10 minuti viene fatto alzare dal tavolo e il credito al tavolo viene accreditato sul conto di gioco.

Regole della Scala 40

Il mazzo di carte

Si gioca con due mazzi di carte francesi inclusi i jolly per un totale di 108 carte. I giocatori possono selezionare il tipo di carte (francesi standard, francesi Dal Negro).

Valore delle carte

Al fine del calcolo dei punti necessari per l'apertura, le carte avranno il seguente valore:

L'Asso vale un punto se messo, all'interno di una 'scala' o 'sequenza', prima del Due, mentre vale 11 punti se messo in tris o in una 'scala' dopo il Re.

Ogni figura vale 10 punti;

Ogni jolly prende il valore della carta che sostituisce;

Tutte le altre carte hanno il loro valore nominale.

Svolgimento del gioco

Vengono dette:

Giocata: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;

Smazzata: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si finisce con il conteggio dei punti;

Partita: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso orario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla sinistra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e:

A seguito del 'taglio', effettuato dal giocatore alla destra del mazziere, vengono distribuite 13 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso orario, ponendone infine una scoperta sul tavolo (monte scarti iniziale) e ponendo le restanti (non distribuite) al centro del tavolo (detto tallone).

Scelte del giocatore di mano

Il giocatore seduto alla sinistra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la giocata, la mano passa al giocatore successivo in senso orario.

Ogni giocatore di mano deve per prima cosa decidere se:

- **Pescare**, cioè prelevare la prima carta del tallone, o
- **Raccogliere**, se ha già aperto, può raccogliere l'ultima carta scartata

Il giocatore può raccogliere lo scarto anche ove non abbia ancora aperto il gioco ma a due condizioni:

1. che apra nello stesso turno in cui ha raccolto la carta scartata
2. che utilizzi la carta raccolta dagli scarti all'interno dei giochi calati con l'apertura

In questo caso si considera completata l'apertura (con tutti i benefici che ne conseguono) solo quando la carta raccolta viene utilizzata in uno dei giochi di apertura.

Dopo aver pescato o raccolto il giocatore può:

Aprire

Per poter iniziare a aprire dei giochi è necessario che il valore delle carte 'calate' o giocate sia eguale o maggiore a 40 punti.

Ad esempio posso iniziare a calare carte giocando un tris di 9 ($9 \times 3=27$) e una scala dal 10 alla

Donna ($10 \times 3=30$) avendo raggiunto e superato i 40 punti richiesti ($27+30=57$).

Non posso invece ad esempio iniziare a calare carte giocando un tris di 4 ($4 \times 3=12$) e una scala dal 3 al 7 ($3+4+5+6+7=25$) avendo raggiunto in questo modo solo 37 punti in totale.

Il jolly all'interno di una scala o combinazione prende il valore della carta che sostituisce.

In caso un giocatore utilizzi un jolly all'interno di una combinazione, deve dichiarare il valore della carta che sostituisce.

Per terminare il suo turno e passare la mano al giocatore alla sua sinistra deve scartare una carta

Calare altri giochi e attaccare a giochi già esistenti

Se ha già 'aperto' un giocatore può :

Mettere sul tavolo di gioco altre 'scale' o 'sequenze' (tre o più carte ordinate obbligatoriamente dello stesso seme) ovvero può calare 'combinazioni' (tre o quattro carte uguali, ma di seme diverso), oppure attaccare carte a giochi già esistenti.

Per terminare il suo turno e passare la mano al giocatore alla sua sinistra deve

scartare una carta

Scartare

Se un giocatore non può aprire, scarterà solamente una carta e passerà il turno al giocatore successivo.

Regole per aprire nuovi giochi

Nel gioco della scala 40 i giochi sono costituiti dalle scale o sequenze e dalle combinazioni.

Le **scale/sequenze** possono essere formate da un minimo di 3 carte ad un massimo di 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale jolly (per un totale massimo di 14 carte):

A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K + Jolly

E' possibile calare una sequenza a scala uguale ad una già calata precedentemente oppure decidere di attaccare le carte alla stessa.

Le **combinazioni** che si possono 'calare' sono almeno tre carte dello stesso valore e devono avere semi differenti (non si può quindi calare ad esempio un tris di 9 composto da un 9 di cuori e due 9 di picche).

Le 'combinazioni' possono essere formate da un minimo di 3 carte ad un massimo di 4, compreso l'eventuale jolly.

Non sono ammesse combinazioni di 'jolly'.

In ciascun gioco non si può utilizzare più di un 'jolly'.

Regole per allungare i giochi esistenti

Si possono aggiungere delle carte ai giochi della propria Linea ("allungare un gioco") se il gioco risultante rispetta le regole previste per l'apertura di nuovi giochi tenendo presente che, nelle sequenze, i jolly possono essere sostituite solo dalla carta della quale fanno le veci. Può (non necessariamente deve) anche 'attaccare' delle carte a scale o combinazioni presenti sul tavolo, sia proprie che di altri giocatori.

I giochi aperti dalla propria linea sono visualizzati nella parte bassa del tavolo, quelli aperti dalla linea avversaria nella parte alta del tavolo.

Sostituzione del jolly

Un giocatore, solo ove abbia completato l'apertura (con eventuale carta raccolta già calata), può sostituire un jolly presente in una combinazione o scala sul tavolo ad una carta che ha in mano, in questo caso però il regolamento della scala 40 prescrive che si debba necessariamente utilizzare poi il jolly sostituito in una combinazione o sequenza ovvero attaccarlo ad altre sequenze o combinazioni sul tavolo di gioco prima di scartare.

Scarti

L'ultima carta scartata può essere raccolta solo dal giocatore che abbia già aperto il gioco.

Qualora si raccolga l'ultima carta scartata nel pozzo essa deve essere necessariamente utilizzata in una combinazione o sequenza dal giocatore che l'ha raccolta od in alternativa attaccata ad altre sequenze o combinazioni presenti sul tavolo di gioco.

Non si può scartare una carta che 'attacca' in una combinazione o sequenza presente sul tavolo di gioco a meno che non si abbia già 'aperto' o che si 'chiuda' con lo scarto.

Inoltre se si raccoglie una carta scartata, non è possibile scartare quella stessa carta, ma deve essere scartata una delle carte che già si possiede.

Chiusura della smazzata

Per chiudere la smazzata bisogna esaurire le proprie carte in mano . Non è consentito rimanere senza carte in mano senza aver effettuato lo scarto (se ciò dovesse capitare, il giocatore deve riprendere in mano le ultime scale o combinazioni calate e ripetere le mosse in modo che non rimanga senza carte). Non è possibile chiudere al primo giro.

Ogni giocatore presente al tavolo deve aver compiuto almeno una mano di gioco. Inoltre per chiudere bisogna sempre scartare una carta e questa carta non deve essere un jolly. Quando un giocatore 'chiude' si passa alla fase successiva del calcolo del punteggio.

Esaurimento delle carte del tallone

Se nessuno riesce a chiudere prima che finiscano le carte del 'tallone', il mazziere ha il compito, finito il turno di gioco del giocatore che ha pescato l'ultima carta, di prendere il pozzo (lasciando da parte l'ultima carta scartata che costituirà il nuovo pozzo), mischiarlo, farlo alzare dal giocatore alla sua sinistra e posizionare così il nuovo tallone al centro del tavolo.

Punteggi

Dopo la 'chiusura' da parte di un qualsiasi giocatore al tavolo, i giocatori mostrano la loro mano e si procede al calcolo del punteggio delle carte rimaste ad ogni giocatore o alla linea perdente, secondo i seguenti valori:

ogni Jolly vale 25 punti;

ogni Asso vale 11 punti; in caso il giocatore abbiamo un solo Asso in mano, esso vale 1 punto;

ogni figura vale 10 punti;

tutte le altre carte hanno il loro valore nominale;

Il giocatore o la linea che ha chiuso la partita avrà come punteggio 0 (relativamente alla singola partita) poiché non ha alcuna carta in mano. Tutti gli altri giocatori avranno un punteggio positivo dato dalla somma dei valori delle carte rimaste in mano al momento della chiusura.

Tuttavia, al giocatore che rimane con tutte le carte in mano al momento della chiusura dell'avversario vengono assegnati 100 punti indipendentemente dalla somma delle carte possedute.

Quando un giocatore chiude calando tutte le carte contemporaneamente e scartando l'ultima si

definisce questa azione '**chiusura in mano**'.

In questo caso il punteggio delle carte in mano agli avversari si conta doppio mentre se un giocatore rimane con tutte le carte in mano al momento della chiusura dell'avversario vengono assegnati 100 punti indipendentemente dalla somma delle carte possedute.

Conclusione della partita

Partite a smazzate

Si stabilisce il numero di smazzate di cui è composta la partita.

Vince la partita chi vince il maggior numero di smazzate, generalmente 2 su 3

Partite a punti

Si stabilisce il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per uscire dal gioco. Di norma il punteggio da raggiungere per uscire dal gioco è pari o superiore a 101 o 151 punti. Quando un giocatore supera o raggiunge i punti stabiliti viene eliminato e perde la partita

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Il giocatore di mano :

per pescare deve cliccare sul tallone (la carta coperta a centro tavolo);

per raccogliere deve cliccare sullo scarto o, in assenza di scarti, sulla carta semitrasparente posta accanto al tallone;

per aprire un nuovo gioco deve cliccare sulle carte che desidera appoggiare (le carte si alzano leggermente) e poi deve cliccare sulla carta semitrasparente inizialmente a sinistra

per allungare un gioco esistente deve cliccare sulle carte che desidera legare e poi deve cliccare su quel gioco;

per scartare deve cliccare sulla carta e poi deve cliccare sullo scarto o, in assenza di scarti, sulla carta semitrasparente posta accanto al tallone.

Inoltre il giocatore, in qualsiasi momento della partita:

per ordinare le carte che ha in mano può cliccare su uno dei due tasti in basso a destra, il primo tasto ordina le carte per seme, il secondo tasto ordinerà le carte per valore con i jolly a sinistra; per ordinare le carte a suo piacimento deve cliccare su una carta e, tenendola premuta, la deve trascinare nella posizione desiderata.

per scegliere il valore del jolly viene visualizzato un pannello che riporta i semi o il valore delle carte. Si clicca sul seme o valore desiderato e poi si clicca sul tasto “conferma” per comunicare la scelta.

Conversione dei punti in Match Point (MP)

Partite a punti

Ai fini delle classifiche, i punti totalizzati da ogni giocatore vengono attribuiti all'avversario sotto forma di Match Point

Es,

Giocatore A chiude la smazzata

Giocatore B paga 70 punti

Il punteggio di 0 a 70 viene convertito a fine partita in MP Giocatore A + 70,

Giocatore B – 70

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se un giocatore fa scadere il tempo massimo o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- Si contano le carte in mano del giocatore perdente,
- si stabilisce una “penalità” pari a 50 punti,
- si fanno i conti con punteggio base + penalità,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Si sottolinea che quest'ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono, ma non per determinare la differenza punti nei tavoli cash che vengono sempre determinati come sotto descritto anche in caso di timeout e abbandono.

Regole opzionali

Partite a coppie a carte scoperte

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Differenza punti nei tavoli cash

Nella Scala 40, ai fini del calcolo dell'importo vinto o perso, la differenza punti è stabilita dividendo per 10 l'MP del vincitore e poi arrotondando il risultato (se > 0,50 all'unità superiore, se <=0,50 all'unità inferiore).

Esempio:

Gioc A che vince, ottiene 27 MP

Differenza punti = $27 / 10 = 2,7 \Rightarrow 3$ punti

Se la differenza punti effettiva fosse stata di 2,5 punti, l'arrotondamento avrebbe portato la differenza punti = 2.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Regole della Scopa

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte

Re (K)	10
Cavallo (Q)	9
Fante (J)	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
Asso	1

Svolgimento del gioco

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e ne da 3 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Quindi vengono poste 4 carte scoperte in tavola: se almeno 3 delle 4 carte iniziali sul tavolo sono Re, la mano non viene giocata e si effettua una nuova distribuzione delle carte poiché non sarebbe possibile fare alcuna scopa.

Il gioco della carta

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la giocata, la mano passa al giocatore successivo in senso antiorario.

Ogni giocatore di mano deve giocare una carta tenendo presente che:

a) può prendere la carta in tavola che ha lo stesso valore della carta da lui giocata,

b) può prendere le carte in tavola la cui somma è uguale al valore della carta da lui giocata,

Se vi sono diverse combinazioni di carte che il giocatore può prendere giocando la sua carta, si è obbligati a prendere la carta in tavola dello stesso valore. Fatta salva la regola poc'anzi enunciata, se vi sono più combinazioni composte da un diverso numero di carte, il giocatore può scegliere quella combinazione che più gli conviene.

Per esempio: se vi sono sul tavolo un tre, un cinque e un fante (valore 8), il giocatore giocando un fante (valore 8) può prendere solo il fante; se in tavola ci sono un asso (valore 1), un tre, un quattro e un cinque, il giocatore, giocando un cavallo (valore 9) può scegliere se prendere asso, tre e cinque oppure quattro e cinque a suo piacimento.

Se il giocatore può fare almeno un tipo di presa è costretto a prendere e non può quindi scartare la carta.

Se un giocatore prende tutte le carte in tavola “fa scopa” ad eccezione che ciò avvenga nell’ultima giocata dell’ultima mano di una smazzata.

Punteggi

Al termine di ogni smazzata si esaminano le carte prese da ciascun giocatore o coppia e le scope girate e si calcolano i punteggi come segue:

<i>Scopa</i>	ogni scopa vale 1 punto,
<i>Sette bello</i>	il sette di denari (o di quadri) vale un 1 punto,
<i>Primiera</i>	vale 1 punto,
<i>Denari</i>	6 o più carte di denari (o quadri) valgono 1 punto
<i>Carte</i>	21 o più carte valgono 1 punto.

Ai fini della primiera, il valore delle carte è il seguente:

CARTA	VALORE
7	21 punti
6	18 punti
Asso	16 punti
5, 4, 3, 2	rispettivamente 15,14,13,12 punti
Re, cavallo e fante	10 punti

Si aggiudica la primiera il giocatore o coppia che mostra le 4 carte, una per ogni seme, la cui somma di valori è maggiore.

Conclusione della partita

Le partite si concludono a seconda della tipologia di partita giocata:

- Se è stato stabilito il numero di smazzate di cui è composta la partita vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste.
- Se è stato stabilito il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti. In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola: se anche il 3° spareggio finisce in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

Selezionare le carte ad una ad una

Per effettuare una presa si può selezionare la carta in mano e le carte in tavola che si desidera prendere ad una ad una. Appena verrà completata una presa questa verrà effettuata.

Se si seleziona una carta in mano che non consente prese apparirà sul tavolo una carta semitrasparente, cliccatela per scartare la carta.

Effettuare una presa trascinando la carta sul tavolo

Se si trascina una carta sul tavolo verrà evidenziata l'unica presa possibile o, se non ci sono prese possibili apparirà sul tavolo una carta semitrasparente.

Per effettuare la presa evidenziata è sufficiente rilasciare la carta.

Se non si vuole effettuare la presa evidenziata, si deve riposizionare la carta tra quelle in mano e poi rilasciarla.

Può succedere che sia possibile effettuare più prese, in questo caso bisognerà spostarsi su una carta in tavola che consente una sola presa.

Ad esempio, se in tavola fossero presenti 5, 5, 3, 2, giocando un 10 e posizionandosi su un 2, il sistema non può sapere quali dei due 5 si desidera prendere. In questo caso è necessario spostare la carta un 5 in modo che sia possibile comporre una sola presa.

Può anche succedere che non sia in alcun modo possibile individuare una sola presa, in questo caso non resta che selezionare ad una ad una le carte come sotto descritto.

Doppio clic su una carta in mano

Il doppio clic su una carta in mano consente di scartare subito quella carta senza far prese. Se la carta selezionata col doppio clic consentisse possibili prese apparirà un messaggio di errore.

Si precisa che:

- per trascinare una carta bisogna cliccarla col pulsante sinistro del mouse e spostarsi dove si desidera tenendo il pulsante premuto,
- dopo aver trascinato una carta, per rilasciarla è sufficiente smettere di tener premuto il pulsante sinistro del mouse,
- per selezionare una carta è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse,
- per deselegionare una carta già selezionata è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse.

Si precisa che hanno valore solo le decisioni comunicate con questi tasti. Qualsiasi decisione di gioco comunicata in chat, oltre a non avere alcun valore, è severamente vietata.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti i punti ancora non aggiudicati all’avversario con l’aggiunta di una scopa ,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Si sottolinea che quest’ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei a girone e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono , ma non per determinare la differenza punti nei tavoli cash che vengono sempre determinati come descritto nei regolamenti generali anche in caso di timeout e abbandono.

Regole opzionali

Partite a “carte viste”

Saranno mostrate le carte viste nelle precedenti mani della smazzata;
Nelle partite testa a testa a carte viste, l’ultima mano della smazzata si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a “carte scoperte”

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Regole del Sette e mezzo

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine etc.).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte

Il re di denari (quadri) è la matta e può assumere uno qualsiasi dei seguenti valori a scelta del giocatore che la possiede: $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Attenzione: se si sta con la matta il suo valore è $\frac{1}{2}$, quindi, possedendo la matta, è necessario tirare almeno una carta.

Il sistema attribuirà automaticamente alla matta il valore massimo.

- Le figure (fante, cavallo, re) valgono $\frac{1}{2}$ punto.
- Tutte le altre carte valgono il loro valore facciale.

Il banco e la punta

Il “**banchiere**” (o più semplicemente “banco”) è il giocatore che dà le carte, gli altri giocatori giocano contro il banchiere e sono detti **giocatori di punta** (o più semplicemente “punta”).

Variante “piatto” e variante “classica”

Diamo subito una breve descrizione delle due varianti proposte, precisando che le regole saranno dettagliate nei prossimi paragrafi.

Variante “piatto”

Il banchiere decide il “piatto” che rappresenta la massima puntata iniziale.

Il banchiere gioca contro un giocatore di punta alla volta.

Se il giocatore di punta vince preleva la puntata dal piatto, se perde versa nel piatto la puntata.

Il piatto può quindi aumentare o diminuire e rappresenta sempre la massima puntata permessa.

Il banco termina

- se un giocatore punta tutto il piatto e vince, oppure
- quando il banchiere ha giocato contro tutti i giocatori di punta.

Variante “classica”

Il banchiere gioca contro tutti i giocatori di punta contemporaneamente.

Ciascun giocatore può puntare un importo compreso tra la puntata minima e la puntata massima determinate dalle regole specifiche del tavolo.

Considerazioni

Nella variante piatto il banchiere stabilisce il rischio massimo e ha la possibilità di vincere una somma assai maggiore (al limite potrebbe raddoppiare il piatto ad ogni puntata).

Nella variante classica, invece, il banco, deve essere in grado di pagare la possibile perdita massima che è pari a: numero giocatori di punta x puntata massima (senza considerare eventuali pagamenti doppi).

Il banco deve quindi avere un grosso credito a disposizione per fare il banco e può vincere al massimo la somma che può perdere (se vincessero contro tutti in presenza di tutte puntate massime).

Per le caratteristiche sopra illustrate la variante classica è più adatta al gioco online. Per questo motivo le regole base verranno illustrate per questa variante salvo poi specificare le differenze della variante classica.

I tornei di Sette e mezzo saranno proposti solo nella variante piatto.

Durante i tornei di sette e mezzo, se nello stesso giro due giocatori sono eliminati dallo stesso banchiere, si classifica prima colui il quale, prima di essere eliminato, aveva il numero maggiore di chips.

Svolgimento del gioco nella variante “piatto”

Designazione del banchiere

Il banchiere viene selezionato tra i giocatori seduti al tavolo che non sono in stato di sit out con le seguenti regole:

a inizio partita:

viene data una carta per volta a tutti i giocatori, partendo da un giocatore stabilito casualmente. Il banchiere designato è il giocatore che riceve la matta”; durante la partita:

al termine di un giro di banco, il banco spetta al giocatore alla destra del banchiere con un’unica eccezione: se il giocatore a cui spetterebbe il banco si è appena seduto al tavolo, cioè se non ha ancora effettuato almeno una puntata, il banco passa al giocatore successivo;
alla ripresa di una partita interrotta per mancanza del numero minimo di giocatori:

- il banco spetta al primo giocatore ad essere di turno tra quelli che erano presenti al momento dell'interruzione,
- se nessun giocatore presente al momento dell'interruzione è ancora al tavolo, il banco viene stabilito come a inizio partita.

Accettazione del banco

Per accettare il banco il giocatore deve indicare l’importo del “piatto”. Tale importo deve essere almeno uguale all’importo minimo previsto, con un’unica eccezione: se un giocatore ha un credito residuo inferiore alla posta minima può fare il banco con tutto il credito residuo (“all in”).

Rifiuto del banco

Nei tornei il banco non può essere rifiutato: se il giocatore a cui spetterebbe il banco è in sit out al momento della puntata o se va in sit out perché non comunica l’accettazione nel tempo massimo stabilito perde senza giocare un importo pari al piatto minimo /2 o, se non avesse a disposizione tale importo, tutto il suo credito residuo. Questo importo viene suddiviso tra tutti i giocatori seduti al tavolo.

Se il sit out si verifica dopo aver puntato, il sistema giocherà “alla regola” per il banco.

I giocatori di punta

Nei tornei tutte le punte sono obbligate a giocare piazzando almeno la puntata minima.

Se la punta si trova in sit out al momento della puntata perde automaticamente (senza giocare) la metà della puntata minima (che va al banco);

Se il sit out si verifica dopo aver puntato il sistema giocherà “alla regola” per la punta.

Distribuzione delle carte – le decisioni della punta e del banco

Dopo il mescolamento delle carte, viene data una carta coperta al primo giocatore di punta alla destra del banchiere e una carta coperta al banchiere.

Il giocatore di punta, dopo aver preso visione della sua carta, può decidere se:

- tirare: nel qual caso gli verrà data una carta scoperta, oppure
- stare: nel qual caso il gioco passerà al banco.

Se il giocatore di punta tira e sballa (cioè totalizza un punteggio superiore a 7 ½) perde senza che il banco debba giocare.

Il banchiere, dopo aver scoperto la sua carta, deve a sua volta decidere se stare o tirare con l'obiettivo di uguagliare o superare il punteggio della punta di cui conosce le eventuali carte tirate ma non la carta iniziale che rimane coperta.

Chi vince tra banchiere e giocatore di punta

Il vincitore tra il banchiere e il giocatore di punta è così stabilito:

- se il giocatore di punta sballa vince il banchiere, altrimenti
- se il banchiere sballa vince la punta, altrimenti
- vince chi ha il punteggio più alto,
- a parità di punteggio vince sempre il banchiere senza eccezioni (anche se la punta ha realizzato un Sette e Mezzo con sole due carte e anche se queste due carte sono la matta e il sette di denari e il banco realizza un Sette e Mezzo con più carte).

Pagamento delle vincite

Il giocatore di punta incassa subito la vincita prelevandola dal piatto

Il banco incassa il piatto residuo dopo aver giocato con l'ultimo giocatore di punta.

Mescolamento delle carte

Le carte vengono mischiate nei seguenti casi:

- a inizio partita per decidere il primo giocatore di banco,
 - ad ogni inizio banco
- se durante il banco esce la matta, le carte vengono mescolate al termine della mano.

Variante classica

Lo svolgimento del gioco nella variante classica si differenzia dalla variante piatto per le seguenti regole:

Per accettare il banco il giocatore deve indicare l'importo della puntata massima che accetta (contemporaneamente viene visualizzato il rischio di perdita massima). Tale importo deve essere almeno uguale all'importo minimo previsto, con un'unica eccezione: se un giocatore non ha a disposizione un credito residuo tale da poter impostare una puntata massima almeno uguale al minimo previsto, può fare il banco mettendo nel piatto tutto il suo credito ("all in"): in questo caso

Le prime punte sono obbligate a giocare la puntata minima fino a copertura totale dell'importo coperto dal banco (non è possibile puntare una cifra maggiore della puntata minima)

Se il banco è in sit out al momento della puntata il banco paga il doppio della puntata minima a tutti i giocatori e perde automaticamente.

Nella variante classica il banchiere distribuisce una carta coperta a tutti i giocatori di punta e una carta coperta a se stesso. Giocano prima tutti i giocatori di punta e poi gioca il giocatore di banco.

Tutte le punte sono obbligate a mettere almeno la puntata minima con due eccezioni:

- Se il banco è in Sit Out le punte si spartiscono la perdita automatica del banco
- Se il banco è in "All in" le prime punte sono obbligate a giocare la puntata minima fino a copertura totale dell'importo coperto dal banco (non è possibile puntare una cifra maggiore della puntata minima)

In condizioni normali i giocatori possono scegliere tra la puntata minima (obbligatoria) e la puntata massima stabilita dal banco.

Viene raffrontato il punteggio di ciascun giocatore di punta con quello del banchiere. Le regole per determinare chi vince sono le stesse della variante piatto (per limitare il rischio del banco non sono quindi previsti pagamenti doppi in caso di "sette e mezzo legittimo e reale del giocatore di punta").

Al termine del banco vengono pagate vincite e perdite.

Le carte vengono mischiate a inizio banco (non vengono quindi rimischiate se esce la matta).

Tutte le altre regole della variante piatto restano invariate, incluso il passaggio del banco ad ogni fine banco.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Saranno sempre visualizzati solo e tutti i tasti per comunicare le alternative tra cui il giocatore può scegliere.

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

- Accettazione banco "Selezione importo del piatto o della puntata massima", "Accetto". L'importo del banco va impostato prima di cliccare su "Accetto"
- Accettazione punta "Gioco", "Non gioco"
- Scelta importo puntata "Selezione Importo puntata", "Sto", "Tiro"
L'importo della puntata va impostato prima di cliccare su "Sto" o "Tiro"
- Scelta di gioco dopo aver già comunicato la puntata: "Sto", "Tiro"
- Scelta di gioco del banco: "Sto", "Tiro"

Premove

In alcuni casi il giocatore potrà impostare la sua decisione ancor prima che tocchi a lui.

Opzioni di gioco automatico in caso di sit out

Il giocatore può impostare le seguenti regole di gioco automatico in caso di sit out:

- se sono di punta sto a partire da: 3/4/5/6/6,5 default = 4,5
- se sono di banco, se la punta è stata, sto a partire da: 3/4/5/6/6,5 default = 4,5 non è, invece, possibile impostare quando stare se la punta ha tirato: il banco sta sempre quando ha superato di $\frac{1}{2}$ punto la somma delle carte viste della punta. Le opzioni di gioco automatico possono essere impostate dalla lobby, cliccando su “il mio profilo” e poi su “opzioni”, oppure sul tavolo di gioco cliccando su “opzioni”.

Modifiche alle opzioni di gioco automatico non sono prese in considerazione sul tavolo nel quale il giocatore sta giocando. Le modifiche saranno operative dalla prossima entrata in un tavolo.

Regole specifiche dei tavoli cash

Quota della raccolta destinata a montepremi

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale della somma delle puntate dei giocatori, variabile sulla base della singola sessione di gioco, ma in tutti i casi non inferiore al 90%.

L'importo del montepremi di una singola mano è sempre derivabile dalla somma delle puntate diminuite del margine lordo del concessionario (rake).

Il rake massimo applicato al tavolo è chiaramente indicato nel pannello informativo presente sulla destra della lobby e sul tavolo di gioco; in caso di vincita, i giocatori di punta pagano il rake che è calcolato come segue:

vincita * 2 * % rake

Esempio:

- Vincita € 10
 - Rake 5%
- $(€ 10 * 2) * 0,05 = € 1$

I giocatori di banco pagano il rake sulle vincite conseguite con le seguenti modalità, diversificate a seconda della tipologia di partita:

Nella variante classica :

Il rake viene calcolato dopo che il banchiere ha pagato o incassato le somme puntate dai giocatori di punta; se il saldo tra quanto incassato e quanto pagato è negativo, nulla spetta al concessionario in termini di rake, altrimenti il rake di spettanza è pari a:

saldo * 2 * rake

Es.

- Saldo alla fine delle puntate = € 20
- Rake 5%
- $€20 * 2 * 0,05 = € 2$

Nella variante piatto:

Il rake viene pagato al concessionario ogni volta che il banco vince; in questo caso il rake è pari a:

vincita * 2 * % rake

Es.

- Vincita € 10
- Rake 5%
- $(€ 10 * 2) * 0,05 = € 1$

Rebuy

Se durante una partita un giocatore volesse aumentare il suo credito al tavolo può farlo cliccando sulla propria postazione: facendo questo gli apparirà l'apposito pannello con cui selezionare l'importo da versare.

Effettuato il versamento al giocatore comparirà il biglietto AAMS relativo alla transazione effettuata.

Se il versamento venisse effettuato durante una mano in corso, il credito al tavolo sarà aggiornato e disponibile solo alla fine della mano stessa.

Abbandono automatico nei tavoli cash

Rammentiamo che un giocatore va in stato di sitout nei seguenti casi:

- per sua scelta, cliccando su "sitout",
- perché non comunica la sua decisione entro il tempo massimo.

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sit out cliccando sul tasto "sono tornato", oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Se un giocatore salta tre turni di banco consecutivi, propri o altrui, (sia perché in sit out, sia perché rifiuta) è fatto alzare automaticamente dal tavolo con accredito del suo credito residuo sul suo conto di gioco.

Tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni:

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

- Accettazione banco
Selezione importo del piatto o della puntata massima, “Rifiuto”.
L’importo del banco va impostato prima di cliccare sul pulsante per accettare.
- Scelta importo puntata
Selezione Importo puntata , “Sto”, “Tiro”
L’importo della puntata va impostato prima di cliccare su “Sto” o “tiro”
- Scelta di gioco dopo aver già comunicato la puntata “Sto”, “Tiro”
- Scelta di gioco del banco “Sto”, “Tiro”

Regole specifiche per la variante "piatto":

- **Designazione del banchiere durante la partita:** al termine di un giro di banco, il banco spetta al giocatore alla destra del banchiere
- **Obbligo a giocare il banco:**
Nei tavoli cash il banco può essere rifiutato liberamente senza alcuna perdita. Per le possibili conseguenze al fine della permanenza al tavolo vedere paragrafo “Abbandono automatico”. Se un giocatore non accetta il banco per qualsiasi motivo, il banco passa al giocatore alla sua destra e così via.
- **I giocatori di punta:**
Può partecipare al banco solo chi è già presente all’inizio del banco medesimo.
Il giocatore non ha mai l’obbligo a giocare di punta; tuttavia, poiché le carte vengono automaticamente distribuite a tutti i giocatori non in sitout, per non giocare di punta è necessario mettersi in sitout prima di ricevere le carte. Si specifica che la richiesta di mettersi in sitout, inviata dal client deve arrivare al server prima che il server abbia già distribuito le carte. Se nessun giocatore di punta decidesse di partecipare al banco dopo 3 minuti di inattività di gioco tutti i giocatori in sitout saranno fatti alzare dal tavolo.
Il giocatore che decida di partecipare al banco potrà scegliere di puntare un importo compreso tra la puntata minima e la puntata massima oppure andare “All In” nel caso abbia a disposizione un ammontare di denaro inferiore alla puntata minima
- **Pagamento delle vincite:**
Il giocatore di punta incassa subito la vincita prelevandola dal piatto, previa detrazione della percentuale di competenza del Concessionario.
In caso di vittoria del banco la somma puntata dal giocatore di punta viene aggiunta al piatto al netto della percentuale di spettanza del concessionario. Il banco incassa il piatto residuo dopo aver giocato con l’ultimo giocatore di punta.

Regole specifiche per la variante "classica":

- **Il banco si forma nel seguente modo:**

A condizioni normali il banco minimo è uguale a: banco minimo unitario * numero di giocatori. Nel caso in cui il banchiere non disponga di sufficiente credito per rispettare quanto previsto al punto precedente il banchiere va "All in" e la puntata massima è pari all'importo a disposizione del banco diviso per il numero dei giocatori; nel caso in cui dalla divisione risultassero dei resti questi andranno sulla puntata del primo giocatore.

Al termine del banco vengono pagate vincite e perdite.

- **I giocatori di punta:**

Può partecipare al banco solo chi è già presente all'inizio del banco medesimo. Il giocatore non ha mai l'obbligo a giocare di punta; tuttavia, poiché le carte vengono automaticamente distribuite a tutti i giocatori non in sitout, per non giocare di punta è necessario mettersi in sitout entro la fine della mano precedente. Si specifica che la richiesta di mettersi in sitout, inviata dal client deve arrivare al server prima che il server abbia già concluso la mano. Se nessun giocatore di punta decidesse di partecipare al banco dopo 3 minuti di inattività di gioco tutti i giocatori in sitout saranno fatti alzare dal tavolo. Il giocatore che decida di partecipare al banco potrà scegliere di puntare un importo compreso tra la puntata minima e la puntata massima oppure andare "All In" nel caso abbia a disposizione un ammontare di denaro inferiore alla puntata minima.

- **Pagamento delle vincite nella variante classica**

Il giocatore di punta incassa subito la vincita prelevandola dal piatto, previa detrazione della percentuale di competenza del Concessionario.

Il banco paga l'eventuale perdita complessiva o incassa l'eventuale vincita al netto della percentuale di spettanza del concessionario, tale percentuale è calcolata sulla differenza tra quanto vinto e quanto perso. Se questa differenza è negativa non viene trattenuta alcuna percentuale.

Regole della slot tornei

Simboli e tabella pagamenti

Tabella pagamenti

La Tabella Pagamenti indica tutte le combinazioni vincenti e i relativi moltiplicatori. La schermata simboli e simboli speciali descrivono l'attivazione di questa modalità e ne spiega le regole.

Bonus: descrive l'attivazione di questo gioco bonus e ne spiega le regole.

Free Spin: descrive l'attivazione di questo gioco bonus e ne spiega le regole.

Pierino Tenta la Fortuna: descrive come vincere la partecipazione al gioco 'Pierino tenta la fortuna' che permette di vincere uno dei quattro punteggi ulteriori - e ne spiega le regole.

Mostra Linee di Vincita illustra tutte le possibili combinazioni di linee di vincita.

Simboli

I simboli della slot 'Pierino Tenta la Fortuna' sono 12 di cui 8 normali, 1 jolly (detto "Wild") e 3 simboli speciali.

Simboli Speciali

SIMBOLI SPECIALI	DESCRIZIONE
 WILD	Il simbolo WILD è rappresentato da una bomba. Il simbolo Wild può sostituire ogni altro simbolo, eccetto i simboli speciali, bonus, free spin e Pierino tenta la fortuna. Tre o più simboli Wild presenti consecutivamente da sinistra a destra su una linea vincente danno diritto alla vincita prevista nella Tabella Pagamenti. Se sulla stessa linea, in virtù del Wild, si realizzasse un'altra vincita, come detto in precedenza, verrà pagata solo la vincita più alta tra quelle realizzate.
 BONUS	Il simbolo BONUS è rappresentato dal buco di una serratura. Tre simboli bonus presenti ovunque sui rulli 1,2, 3 attivano la modalità Bonus. Il giocatore deve scegliere una porta tra le 6 proposte. Se dietro la porta troverà la Maestra, il giocatore aumenterà di livello e avrà l'opportunità di effettuare un'altra scelta per aumentare ulteriormente il livello fino al raggiungimento del 6° livello che è il livello massimo. Se dietro la porta apparirà la Preside, il gioco avrà termine e il giocatore si aggiudicherà la vincita abbinata al livello precedentemente raggiunto. La vincita è uguale alla puntata totale impostata x moltiplicatore indicato nella

tabella dei pagamenti. Terminato il gioco Bonus il giocatore verrà indirizzato al gioco normale.



FREE SPIN

Il simbolo Free Spin è rappresentato da una fionda.

Tre, quattro o cinque simboli FREE SPIN presenti ovunque sui rulli 1,2, 3, 4, 5 attivano la modalità, Free Spin.

Il giocatore si aggiudica il numero di giri gratuiti e il moltiplicatore 1 previsti dalla Tabella dei pagamenti.

UTERIORI GIRI GRATUITI E MOLTIPLICATORI

Il giocatore può incrementare il numero di giri gratuiti e il moltiplicatore scegliendo 1 lavagnetta fra le 12 indicanti differenti materie scolastiche. Il giocatore incrementerà i giri gratuiti e/o il moltiplicatore fino a quando non troverà sotto la lavagnetta la preside che lo inviterà a ritornare il classe.

DURANTE I GIRI GRATUITI

Durante i giri gratuiti i simboli bonus e Pierino tenta la fortuna non sono presenti, quindi non si possono realizzare vincite bonus o ulteriori vincite previste nella modalità Pierino tenta la fortuna. Al loro posto appare il simbolo wild, in questo modo si realizzano vincite più frequenti.

VINCITE

Se appaiono 3 o 4, o 5 simboli free spin si vincono ulteriori giri gratuiti fino a un massimo di 100 ma il moltiplicatore rimane lo stesso. Le vincite ottenute nella modalità free spin si aggiungono alle vincite realizzate sulle linee vincenti prima dell'ingresso nella modalità free spin.



PIERINO TENTA LA FORTUNA

Quattro o cinque simboli Pierino tenta la fortuna ovunque sui rulli 1,2, 3, 4, 5, danno diritto alla vincita base prevista dalla Tabella dei pagamenti (pari a 50 volte la puntata totale) e ad entrare nella modalità Pierino tenta la fortuna durante la quale si può vincere uno dei 4 punteggi ulteriori in aggiunta alla vincita base. Viene mostrata una schermata dove è presente una ruota disegnata sulla lavagna, dove lo spicchio verde indica le probabilità di entrare nella modalità 'Pierino tenta la fortuna' e il restante spicchio rosso la probabilità di non entrare. Quando il giocatore clicca su "inizia", oppure al massimo entro 30 secondi un segnalino comincia a girare nella parte esterna del cerchio. Se il segnalino si ferma sullo spicchio verde il giocatore parteciperà alla modalità in caso negativo ritornerà al gioco principale

La probabilità di entrare nella modalità 'Pierino tenta la fortuna' è direttamente proporzionale alla puntata effettuata: $\text{probabilità di entrare nel jackpot} = \text{puntata unitaria} \times 100 <$

PUNTEGGIO

La modalità 'Pierino tenta la fortuna' consiste in 10 giri con attive le 30 linee. I simboli sono tre, e presenti anche nelle posizioni senza simboli. In ogni giro si totalizzano i seguenti punti all'apparire di uno stesso simbolo consecutivamente da sinistra a destra a partire dal primo



3X 20
4X 80
5X 500



3X 10
4X 40
5X 160



3X 5
4X 20
5X 60

rullo:

I punti sono cumulabili.

VINCITA

4 punteggi ulteriori : - Da 0 a 199 punti, ulteriori 50.000 chip - Da 200 a 399 punti, ulteriori

100.000 chip - Da 400 a 599 punti, ulteriori 300.000 chip- Da 600 punti, ulteriori 1.000.000 chip

Non sono possibili vincite simultanee di Jackpot.

Simboli Normali

	<p>3X45 4x180 5X750</p>
	<p>3X30 4x120 5X500</p>
	<p>3X20 4x90 5X300</p>
	<p>3X15 4x60 5X150</p>

Svolgimento del gioco

All' inizio del torneo tutti i partecipanti:

- hanno a disposizione lo stesso numero di chips (credito iniziale);
- hanno a disposizione lo stesso tempo;
- giocano sullo stesso modello di slot "Pierino tenta la fortuna".

- Svolgimento

Durante il tempo a disposizione ogni giocatore può liberamente decidere le puntate da fare nei limiti consentiti (**Vedi le regole della Slot**) e la loro frequenza. Le puntate fatte fanno diminuire il credito e le vincite lo fanno aumentare. Non è possibile giocare nella slot torneo con chips in negativo. Per cui una volta finite le chips assegnate, il giocatore non potrà effettuare nessun giro fino al termine del torneo.

Durante la sessione di gioco, ogni partecipante visualizza sulla propria slot:

- la classifica parziale, ovvero i crediti residui dei migliori 10 classificati (la classifica parziale sulle slot viene aggiornata ogni 5 secondi);
- la propria posizione in classifica;
- il tempo residuo a disposizione.
- La classifica finale

La classifica finale è determinata in base al credito residuo, ovvero al numero di chips, che i giocatori hanno alla fine del tempo a disposizione.

In caso di parità di chips tra il primo e il secondo classificato, il sistema assegna un tempo extra per risolvere l'ex equo. Partecipano all'ex equo il primo e il secondo classificato e tutti gli altri eventuali giocatori che hanno lo stesso credito residuo del primo classificato, gli altri giocatori non partecipano all'ex equo.

Se dopo l'ulteriore minuto, il primo e il secondo classificato ed eventuali altri partecipanti sono ancora in ex equo, la somma dei premi di tutti i giocatori in ex equo verrà ugualmente suddivisa tra tutti i giocatori in ex equo.

- Azioni di gioco non completate alla fine del gioco o della fase ex equo
- Se un giocatore effettua uno spin prima della fine della sessione di gioco, lo spin sarà valido anche se l'animazione non verrà completata entro il tempo a disposizione, ciò è valido anche nella modalità "Pierino tenta la fortuna".
- Se, al termine del tempo a disposizione, il giocatore deve effettuare una scelta, il sistema assegnerà automaticamente una scelta negativa e:

-nella modalità bonus considererà una vincita corrispondente al bonus già aggiudicato;

-nella modalità free spin eseguirà il numero di free spin con moltiplicatore già aggiudicati e considererà la vincita risultante.

Il fattore 'Abilità' nella slot

In base a:

- la consapevolezza che la slot ha un payout svantaggioso ma è volatile e che quindi, mediamente, soprattutto se i partecipanti fossero pochi e il tempo a

disposizione molto limitato, converrebbe non giocare o giocare quel tanto che basta per cercare di superare chi sta avanti in classifica,

- la propria posizione in classifica,
- l'obiettivo che si vuole, o che ragionevolmente si può, raggiungere in un certo momento (ad esempio entrare in premio o piazzarsi tra i primissimi)
- il distacco tra il proprio credito e il credito che, in un certo momento, corrisponde all'obiettivo che si vuole raggiungere,
- il tempo residuo a disposizione.
- Ogni partecipante deve stabilire la migliore puntata unitaria

Nel regolamento si farà presente ai partecipanti al torneo che adottare una strategia sconosciuta, ovvero puntare sempre il massimo per tutta la durata del torneo molto raramente consentirà loro di arrivare in premio. Verranno fornite ai partecipanti i suddetti criteri base per cercare di mettere in atto, in ogni differente circostanza, la strategia migliore.

- Gestione delle disconnessioni durante la modalità tornei
- In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema fa diversi tentativi automatici 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.

Non sono previste penalità per inattività durante la slot tornei, un giocatore può anche non giocare neanche uno spin e piazzarsi primo in classifica.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Pulsantiera

	Apri la finestra di riferimento che descrive le varie componenti del gioco e le linee di vincita. Cliccando sulle frecce poste nell'angolo inferiore destro dello schermo si potrà navigare tra diverse schermate informative.
	Avvia la finestra che descrive tutto il regolamento della slot.
	Avvia la rotazione dei rulli per più volte in successione. / Termina la modalità Auto Start di avvio dei rulli.
I bottoni + e -	Incrementano e decrementano le puntate
	Le linee giocabili sono fissate a 30
	Aumenta o diminuisce la puntata

	Attiva tutte le linee di vincita con la puntata massima di linea, e fa girare i rulli.
	Gira: <i>Avvia</i> la rotazione dei rulli e <i>Arresta</i> l'animazione dei rulli che girano e mostra immediatamente il risultato del giro. Nella modalità Auto Start di avvio dei rulli attiva arresta l'animazione dei rulli che girano e mostra immediatamente il risultato. Cliccando Stop durante la modalità di Auto Start attiva non termina la modalità Auto Start di avvio dei rulli.
	Cliccando il pulsante è possibile fermare l'incremento delle vincite e visualizzare istantaneamente l'importo della vincita dello spin e l'accredito di essa sul credito
	Il tuo saldo al tavolo corrente. Il credito visualizzato nello spazio è l'importo che puoi utilizzare per giocare.
	Cliccando questo pulsante si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi, prelievi, vedere la cronologia delle tue transazioni, ecc.
	Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.
	Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove puoi ritirare l'importo del saldo corrente che ti verrà accreditato sul tuo conto di gioco, uscendo dal gioco
	Posiziona il mouse su questa icona per aprire il Replay, dove potrai vedere i dettagli delle ultime partite. Tenere presente che la cronologia non è disponibile in modalità Offline e in modalità Fun.
	Cliccando questo pulsante si chiude la finestra di gioco.
	Cliccando questo pulsante è possibile disattivare/attivare gli effetti sonori. Posiziona il mouse sull'icona del suono per aprire il cursore del volume sonoro, dove è possibile regolare il volume.

La puntata unitaria minima è pari a 1 chips e la puntata unitaria massima è pari a 100 chips La puntata unitaria per 30 linee fisse è scelta cliccando sui tasti “+” e “-” dell’area Puntata. Il numero di linee giocate è fissata su 30 linee. Cliccando su Puntata Massima si attiva la puntata unitaria massima

La **Puntata totale** del giro è uguale alla puntata unitaria X 30 linee di vincita giocate.

Cliccando sul tasto **Gira** si avvia la rotazione dei rulli con la puntata unitaria e il numero di linee di vincita selezionate. Durante la rotazione dei rulli, cliccando su **Stop** si può bloccare l'animazione della rotazione e viene immediatamente mostrato il risultato del giro.

I rulli possono anche essere avviati con il tasto **Auto Start** che consente di selezionare il numero di giri consecutivi da effettuare automaticamente. Il pulsante Auto Start si trasforma in Stop durante la modalità di giro dei rulli. La modalità Auto Start termina quando i rulli sono stati fatti girare il numero di volte determinato dal giocatore, o quando il giocatore clicca su Stop.

Le vincite sono calcolate in base alla tabella dei pagamenti.

Vincite che si realizzano sulle linee di vincita giocate

Tutti i simboli (eccetto i simboli Freespin, Bonus e Pierino tenta la fortuna) consentono vincite solo se presenti consecutivamente da sinistra a destra su una linea di vincita giocata.

La vincita realizzata è uguale alla puntata unitaria per il moltiplicatore indicato nella tabella pagamenti per quella combinazione.

Su una linea di vincita è pagata solo la vincita più alta, mentre le vincite simultanee su linee differenti saranno cumulate.

Se questi simboli sono presenti su linee di vincita non giocate non danno diritto a vincite.

Vincite indipendenti dalla posizione del simbolo

I simboli speciali (Bonus, Free Spin e Pierino Tenta la Fortuna) consentono vincite indipendenti dalla loro posizione. Per aver diritto alla vincita indicata nella tabella dei pagamenti è sufficiente che questi simboli vengano visualizzati in qualsiasi posizione.

Queste vincite sono sempre cumulabili con le altre vincite.

Quando si realizza la vincita su un simbolo speciale viene attivata una modalità speciale le cui regole sono descritte in seguito.

Tornei annullati

Se i tornei vengono annullati prima del suo inizio sarà rimborsato a tutti gli iscritti il costo di partecipazione.

Regole della Telesina

Massimo 6 giocatori al tavolo

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di carte *francesi* senza i *jolly*.

La carta più bassa del mazzo è stabilita sottraendo al numero 11, il numero dei giocatori.

Ad esempio, con 4 giocatori, la carta più bassa è il 7 (11 – 4).

Si può quindi giocare con un numero di carte compreso tra:

- 24 carte, dal 9 all'asso, nel caso di 2 giocatori
- 40 carte, dal 5 all'asso, nel caso di 6 giocatori

Per dirimere casi di assoluta parità, i semi hanno un valore decrescente secondo la regola "Come Quando Fuori Piove" (Cuori, Quadri, Fiori, Picche).

Il valore delle carte

Il valore decrescente delle carte è il seguente:

A, K, Q, J, 10, 9 e, se usate, 8, 7, 6, 5.

l'asso è la carta con valore più alto, ma anche con valore minimo in caso venga utilizzata per chiudere una scala, ponendola al di sotto della carta con il numero più basso in gioco.

I giocatori che hanno diritto a partecipare alla mano

I giocatori che hanno diritto a partecipare a una smazzata vengono detti "giocatori attivi" e sono determinati come segue.

Nei tornei vengono eliminati i giocatori che rimangono senza chips alla fine della mano.

Nei cash games i giocatori che hanno diritto a partecipare alla mano sono quelli che hanno un credito sufficiente (secondo le regole del tavolo specifico) e non si trovano in stato di sitout.

Il Mazziere, l'invito, il piatto, i piatti secondari e la dotazione di chips iniziale.

Il **mazziere** è il giocatore che distribuisce le carte nella mano, in senso orario. Nella prima mano di una partita, il primo mazziere viene designato tramite un sorteggio.

L'**invito** è l'importo che i giocatori devono versare nel piatto per partecipare alla mano.

Il **piatto** è la somma delle varie puntate nella mano.

Nel caso in cui un giocatore punti tutto il suo credito, e altri giocatori coinvolti nella mano continuano a puntare ulteriori somme queste verranno messe in **piatti secondari** ai quali partecipa solo chi ha contribuito con somme di chips.

La **dotazione di chips iniziale**, in un torneo, è uguale per tutti i partecipanti.

In una partita cash game la dotazione di chips iniziale è pari all'importo che un giocatore porta al tavolo, ed è delimitata dai limiti del tavolo stesso.

Svolgimento del gioco

il gioco si svolge nelle seguenti fasi:

- Invito
- Distribuzione
- Girata vele
- Puntata
- Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti

Invito

In un torneo l'invito viene prelevato automaticamente a tutti i giocatori attivi presenti al tavolo inclusi i giocatori in sitout. I giocatori in sitout non partecipano alle fasi successive, perdendo automaticamente l'invito che va nel piatto.

In una partita cash game, invece, viene richiesto ai giocatori attivi di mettere l'invito o andare in sitout non partecipando alla mano. Tramite le opzioni è possibile impostare l'invito automatico per i cash games.

Distribuzione delle carte

La distribuzione avviene sempre a partire dal primo giocatore alla sinistra del mazziere. In una mano ci possono essere fino a 4 giri di distribuzione.

Nel primo giro di distribuzione che avviene dopo l'invito, vengono distribuite 2 carte a ciascun giocatore. La prima sarà coperta e la seconda scoperta. Nel secondo, nel terzo e nel quarto giro viene distribuita una carta scoperta. In tutto un giocatore può avere fino ad un massimo di 5 carte.

Al termine di una fase di distribuzione si passa alla fase di puntata.

Girata vele

Dopo la fase di puntata a seguito della distribuzione della quinta carta, qualora siano state disposte sul tavolo delle vele si passa alla fase di girata vele.

In base ad ogni variante di vele previste è possibile che vengano girate una o più vele contemporaneamente.

Al termine della girata vele si passa nuovamente alla fase di puntata.

Puntata

In questa fase il primo giocatore a parlare è colui che mostra il miglior punteggio considerando le sue carte scoperte e le eventuali combinazioni di vele.

In questa fase di puntata le azioni disponibili sono:

- **Passo** - equivale ad uscire dalla mano e a rinunciare al piatto. Nel caso in cui un giocatore decida di passare senza che ci siano state fatte delle puntate, gli viene richiesto di confermare la scelta.
- **Busso** - si passa la parola al giocatore successivo.
Nel caso in cui tutti i giocatori rimasti in gioco bussino si procede alla fase successiva. Quest'azione è disponibile solo se nella fase incorsa non è stata fatta alcuna puntata.
- **Punto** - viene puntata una somma pari all'importo selezionato. Gli altri giocatori rimasti in gioco possono adeguarsi, oppure rilanciare. Dopo la prima puntata non è più possibile "puntare" ma solo "rilanciare" e "contro rilanciare", "passare" o "vedere".
- **Rilancio** – viene puntata una somma superiore all'ultima puntata effettuata sia puntata normale, sia rilancio che controrilancio. Il rilancio apre a nuovi contro rilanci solo se maggiore o uguale del doppio dell'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata.
- **Vedo** - equivale ad adeguarsi all'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata o di un rilancio.

Se in una delle fasi di gioco un giocatore punta e non viene seguito da nessun altro giocatore, egli vince la mano, e senza dover continuare nelle varie fasi di gioco si aggiudica il piatto.

Nel caso un giocatore finisca le chips a disposizione, durante una fase di puntata (incluso l'invito), rimane comunque attivo fino alla fine della mano, partecipando però solo al piatto che si è creato sino a quel momento.

Se tale situazione si verifica con solo un altro giocatore ancora in gioco non ci saranno più altre puntate, e si procede alla distribuzione di tutte le 5 carte e alla girata delle vele se presenti fino alla determinazione del vincitore della mano. Se ciò accade con altri giocatori ancora in gioco, essi potranno continuare il regolare svolgimento della mano e delle puntate, creando un altro piatto aggiuntivo, a cui partecipano solo loro, denominato **piatto secondario**.

Fase finale: esibizione punteggio e assegnazione piatti

Al termine dell'ultima fase di puntata se è rimasto in gioco un solo giocatore questo incassa tutto il piatto e non è obbligato a mostrare il proprio punteggio. Gli verrà richiesto di mostrare le sue carte o di nasconderle. Qualora non decida entro il tempo limite le carte verranno automaticamente nascoste.

Qualora ci sia più di un giocatore rimasto in gioco, a partire dal giocatore che fatto l'ultimo rilancio, mostrano automaticamente le carte i giocatori che hanno un punteggio superiore al miglior punteggio mostrato. Inoltre mostrano automaticamente le carte i giocatori che durante la mano hanno rilanciato puntando tutto il loro credito. Agli altri giocatori che non ricadono nei casi precedenti viene richiesto di mostrare o nascondere le proprie carte.

Terminata la fase di esibizione delle carte si passa all'assegnazione del piatto e dei piatti secondari.

Il giocatore con la mano vincente (secondo i punteggi descritti nel paragrafo **Punteggi**) si aggiudica il piatto. Nel caso ci siano un piatto principale e uno o più piatti secondari, si stabilisce per ogni piatto il giocatore vincente tra quelli che hanno diritto all'assegnazione dello stesso.

Varianti

Vele

All'inizio della mano dopo la distribuzione delle prime due carte si dispongono sul tavolo un numero di vele stabilito dalle regole del tavolo.

Ogni variante di vele è caratterizzata da un numero un numero di **girate**, ciascuna delle quali è seguita da un'ulteriore fase di puntata, e da **combinazioni** di vele che contribuiscono a migliorare il punteggio di ogni giocatore. Al fine del punteggio si possono utilizzare le vele comuni ad una sola combinazione.

Ad esempio, supponendo che una variante di vele sia formata da 2 combinazioni, la prima dalle vele A,E,B e la seconda dalle vele C,E,D ogni giocatore per migliorare il proprio punteggio potrà usare solo vele della combinazione A,E,B o solo vele della combinazione C,E,D ma mai mischiare le vele tra due combinazioni (ad esempio la vela A e la vela C).

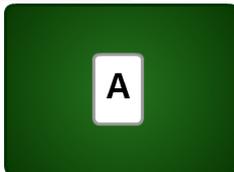
All'interno della combinazione si possono utilizzare quante vele si vogliono da zero a tutte.

Al termine della fase si puntata, che segue la distribuzione della quinta carta, le vele vengono girate nelle modalità di seguito descritte:

Libera: all'inizio della mano il mazziere sceglie una delle varianti sotto descritte

Nessuna vela: si passa direttamente alla fase finale

Una vela: disposta al centro del tavolo si effettua l'unica girata della vela A



Due vele: disposte orizzontalmente sul tavolo, si effettuano 2 girate: prima A e poi B.

Le due vele formano una combinazione.



Tre vele: disposte orizzontalmente si effettuano 3 girate: prima A, poi C e infine B.

Le tre vele formano una combinazione



Croce: 5 vele disposte sul tavolo in due file incrociate. Si effettuano 3 girate: prima A - C, poi B - D, e infine E.

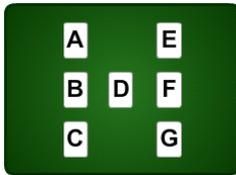


Le combinazioni in questo caso sono 2:

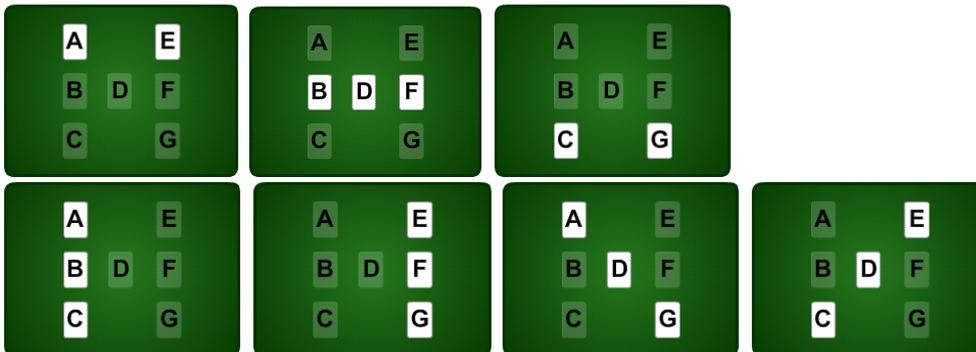


H: 7 vele disposte a formare visivamente la lettera "H".

Si effettuano 4 girate: prima C - G, poi B - F, poi A - E, e infine D.

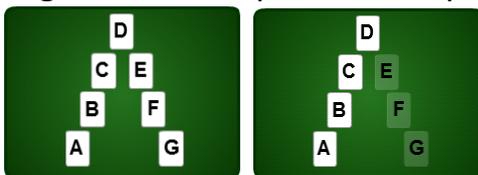


Le combinazioni possibili sono 7:

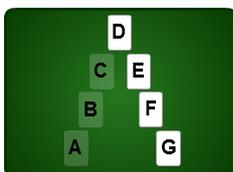


Piramide: 7 vele disposte a "V" capovolta.

Le girate sono 4: prima A - G, poi B - F, poi C - E, e infine D.



Le combinazioni possibili sono due:

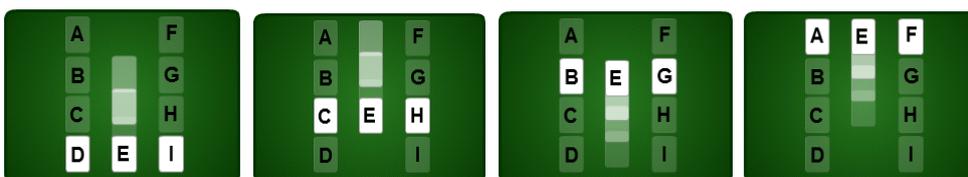


Ascensore: 9 vele

Le girate sono 5: prima D - I, poi C - H, poi B - G, poi A - F, e infine E



Le combinazioni sono 4 e la vela centrale (detta "ascensore") è presente in tutte e 4 le combinazioni:



Distribuzione carta coperta

In base alle regole del tavolo è possibile che le carte che normalmente vengono distribuite già scoperte vengano distribuite coperte per poi far scegliere a ciascun giocatore quale delle due girare definitivamente. Le varianti possibili sono :

- Libera: all'inizio della mano il mazziere sceglie una delle varianti sotto descritte
- Mai: le carte vengono distribuite nel modo classico: la prima coperta e le seguenti scoperte
- Solo al primo giro: solo al primo giro di distribuzione vengono date due carte coperte, nelle distribuzioni successive le carte vengono sempre distribuite scoperte
- Sempre: le carte vengono distribuite sempre coperte ed ogni giocatore avrà la possibilità di tenere coperta la carta che preferisce

Limiti di puntata

Le regole del tavolo possono prevedere i seguenti limiti di puntata

- Nessuno (NL): la puntata è libera fino al massimo del proprio credito, in questo caso la puntata si definisce "RESTO"
- Piatto (PL): la puntata massima è pari al piatto attuale + eventuali puntate della fase in corso + l'importo per vedere l'ultima puntata.
Ad esempio, nel piatto ci sono 100 chips e due giocatori prima del giocatore di turno hanno puntato 20 chips ciascuno (il primo ha puntato e il secondo ha visto). Il giocatore di turno può puntare fino ad un massimo di 160 chips ($100+20+20+20 = 160$)
- Fisso (FL): la puntata e il rilancio hanno un importo fisso pari all'invito messo nella mano.

Come si gioca: i tasti e i metodi per comunicare le proprie decisioni

Invito (solo cash games)

Nella fase di invito sono visualizzati due tasti:

- **SITOUT**: non si partecipa alla mano e si va sitout
- **INVITO**: mettendo l'invito si partecipa alla mano

Scelta Variante

In unico pannello è possibile decidere le 2 varianti che seguono:

Se la **Variante vele** è libera si visualizzano dei riquadri da selezionare per decidere la variante vele desiderata.

Se la variante **Distribuzione carta coperta** è libera si visualizzano tre tasti :

- **Mai**: le carte vengono distribuite coperte
- **Solo al primo giro**: solo al primo giro vengono date due carte coperte
- **Sempre**: le carte vengono sempre distribuite coperte

Per confermare le selezioni precedenti è presente il tasto “conferma”.

Scelta carta da scoprire

Viene visualizzato un pannello che riporta le due carte coperte. Si clicca su una delle due e poi si clicca sul tasto “conferma” per comunicare la scelta.

Puntata

durante la fase di puntata il giocatore di turno visualizzerà i tasti per decidere quale azione effettuare tra le seguenti:

- **PASSO** - equivale ad uscire dalla mano e a rinunciare al piatto. Nel caso in cui un giocatore decida di passare senza che ci siano state fatte delle puntate , gli viene richiesto di confermare la scelta.
- **BUSSO** - si passa la parola al giocatore successivo. Nel caso in cui tutti giocatori rimasti in gioco bussino si procede alla fase successiva. Quest'azione è disponibile solo se nella fase incorsa non è stata fatta alcuna puntata.
- **PUNTO** - viene puntata una somma pari all'importo selezionato. Gli altri giocatori rimasti in gioco possono adeguarsi, oppure rilanciare. Dopo la prima puntata non è più possibile “puntare” ma solo “rilanciare” e “contro rilanciare”, “passare” o “vedere”.
- **RILANCIO** – viene puntata una somma superiore all'ultima puntata effettuata sia puntata normale, sia rilancio che controrilancio. Il rilancio apre a nuovi contro rilanci solo se maggiore o uguale del doppio dell'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata.
- **VEDO** - equivale ad adeguarsi all'ultima puntata effettuata. Quest'azione è disponibile solo a seguito di una puntata o di un rilancio.

NB.1: per i tasti PUNTO, RILANCIO, VEDO, qualora l'importo associato fosse pari al credito disponibile il testo diventa “RESTO”.

NB.2: qualora sia consentito puntare o rilanciare è presente un riquadro sulla destra dove si può decidere l'importo da associare alla decisione. L'importo è possibile digitarlo nell'apposito riquadro oppure si può stabilire utilizzando i tasti di trascinamento o moltiplicazione.

Esibizione punteggio

Nella fase finale è possibile che venga richiesto, se si desidera mostrare la propria carta scoperta rivelando il proprio punteggio. Vengono visualizzati i seguenti tasti:

- **MOSTRO**: la carta viene mostrata agli altri giocatori
- **NASCONDO**: la carta non viene mostrata

Punteggi

Valgono le seguenti regole generali:

- l'ordine decrescente del valore delle carte è: A – K – Q – J – 10 – 9 e se usate 8 – 7 – 6 – 5
- l'ordine di valore decrescente dei semi è ♥ cuori - ♦ quadri - ♣ fiori - ♠ picche questa regola è conosciuta anche come la regola del Come quando fuori piove.
- le combinazioni vengono valutate prima in base alla categoria, e poi in base al valore e ai semi delle carte.

Le combinazioni possibili in ordine di valore crescente sono:

Carta Alta

es: A♥ K♠ 10♠ 8♦ 7♣

Questo è la combinazione di minor valore realizzabile.

È superiore la combinazione che presenta fra le proprie carte quella di valore maggiore.

In caso di parità, è superiore quella che presenta come seconda carta quella di valore maggiore e così di seguito.

In caso di ulteriore parità, a partire dalla carta di maggior valore sino a quella di minor valore si confrontano i semi con la regola Come Quando Fuori Piove.

Coppia

es: K♣ J♥ 10♠ 10♥ 7♦

La coppia presenta due carte dello stesso valore.

In caso di parità di coppie si valutano le tre carte residue applicando la stessa regola della Carta Alta (quindi prima i valori e poi i semi).

Doppia coppia

es: Q♣ Q♠ 9♦ 9♣ 8♥

Due coppie.

È superiore il giocatore che ha la coppia di valore maggiore

In caso di parità si guarda la seconda coppia

In caso di ulteriore parità si guarda il valore della quinta carta.

In caso le quinte carte mostrino lo stesso valore, conta il seme della quinta carta.

Tris

es: A♦ J♥ J♣ J♠ 8♠

Tre carte dello stesso valore.

In caso di parità di tris si applica la regola della carta alta considerando le due carte residue.

Scala

es: K♣ Q♥ J♠ 10♦ 9♥

Sequenza di carte in ordine di valore, appartenenti a 2 o più semi.

Fra due scale è superiore quella che comprende la carta di valore più alto. In caso di ulteriore parità si guardano i semi a partire dalla carta più alta rispettando l'ordine Cuori, Quadri, Fiori, Picche.

NB: *L'asso può aprire la scala se posto dopo la carta di valore più basso tra quelle del mazzo*

(10♦ 9♦ 8♠ 7♣ A♥ se i giocatori sono 4). Ugualmente può chiudere la scala ponendolo prima del K (A♠ K♦ Q♣ J♥ 10♦). Nel primo caso la scala sarà definita "minima", nel secondo "massima"; le scale che non comprendono l'asso sono definite "medie".

Full

es: J♥ J♦ J♣ 6♠ 6♣

Tre carte dello stesso valore e una coppia.

In caso di parità di tris si guarda il valore della coppia.

Colore

es: A♦ K♦ J♦ 9♦ 8♦

Cinque carte dello stesso seme, non in scala. Fra due colori è superiore quello

con il seme più alto secondo la regola Come Quando Fuori Piove. Es. K♥ Q♥ 10♥ 9♥ 8♥ batte A♠ K♠ J♠ 9♠ 8♠ .

In caso di parità di seme a partire dalla carta più alta si confrontano i valori delle 5 carte.

Poker

es: Q♥ Q♦ Q♣ Q♠ 7♣

Quattro carte dello stesso valore.

In caso di parità si guarda il valore della quinta carta e in caso di ulteriore parità si guarda il seme della quinta carta

Scala reale

es: K♠ Q♠ J♠ 10♠ 9♠

Scala con cinque carte dello stesso seme.

In caso di parità della carta di maggior valore si guarda il seme.

NB.1: Nel caso in cui, grazie alle vele presenti lo stesso giocatore realizzi 2 scale reali, ai fini del confronto con i punteggi degli altri giocatori vale sempre la scala reale superiore per seme e poi per valore.

NB.2: La scala reale massima di cuori (scala reale che termina con l'asso di cuori) è il punto più forte nel poker, ma non garantisce la certezza assoluta della vittoria. Infatti, nel caso rarissimo ma non impossibile di due o più scale reali, la scala minima di picche è superiore alla massima di cuori.

Sit-out nella Telesina

Rammentiamo che un giocatore va in stato di sitout nei seguenti casi:

- per sua scelta, cliccando su “sitout”,
- perché in una fase di puntata non comunica la sua decisione entro il *tempo massimo*,
- perché, all’inizio di una mano (solo tavoli cash), il suo credito residuo è inferiore al *credito residuo minimo*.

Un giocatore presente al tavolo può uscire dallo stato di sitout cliccando sul tasto “sono tornato”, oppure automaticamente nel caso di rientro nel tavolo.

Se un giocatore si trova in sitout durante la mano a cui sta partecipando, e successivamente deve prendere una decisione in una fase di puntata:

- se è consentito “bussare”, bussa automaticamente rimane in gioco anche se in stato di sitout
- se invece è necessario mettere dei soldi nel piatto per continuare a partecipare al gioco, perde il diritto di partecipare al piatto e passa la mano.

Unica eccezione è il caso in cui un giocatore sitout abbia già puntato tutte le sue chips nella mano in corso. In questo caso partecipa al piatto principale ed eventuali piatti secondari come se fosse normalmente in gioco.

Tempo di giocata e Time Bank

Il tempo di giocata, ovvero in cui il giocatore può decidere la propria mossa, in un tavolo normale è di 30 secondi.

Se il giocatore non gioca entro questo tempo prefissato, il sistema prenderà automaticamente la decisione al posto del giocatore. Se inoltre questo avviene durante una fase di puntata va in sitout e:

- se è consentito “bussare”, bussa automaticamente rimane in gioco anche se in stato di sitout
- se invece è necessario mettere dei soldi nel piatto per continuare a partecipare al gioco, perde il diritto di partecipare al piatto e passa la mano. In questo caso, se previsto dal tavolo è possibile usufruire di una scorta di ulteriori secondi, detta “time bank”, per prendere la propria decisione nella fase di puntata. Il “time bank” non si rigenera ogni volta che viene utilizzato, e se usato più volte ricomincia sempre dalla scorta di secondi rimasti.

Opzioni di gioco automatico

Il giocatore può impostare le seguenti regole di gioco automatico:

- Variante vele preferita. Il valore predefinito è “nessuna preferenza”;
- Utilizzare sempre la variante vele preferita. Se attivato ogni volta che si è mazziere verranno distribuite le vele secondo quanto impostato al punto precedente.
- Di default il l'opzione è disabilitata;
- Variante di distribuzione preferita. Il valore predefinito è “nessuna preferenza”;
- Utilizzare sempre la variante distribuzione preferita. Se attivato ogni volta che si è mazziere verranno distribuite le carte secondo quanto impostato al punto precedente. Di default il l'opzione è disabilitata;
- Mostra / nascondi la tua mano. Le scelte possibili sono:
- “Chiedimelo sempre”: verrà sempre richiesto al giocatore di effettuare una scelta
- “Nascondo sempre”: le carte verranno sempre nascoste automaticamente se permesso dal gioco e dalla situazione al tavolo
- “Mostro sempre”: le carte verranno sempre mostrate. Il valore predefinito è “Chiedimelo sempre”.
- Invito automatico (solo cash games). Se attivato ogni volta che si deve mettere l'invito verrà messo automaticamente dal sistema. Di default il l'opzione è disabilitata;

Regole specifiche dei tavoli cash

Al montepremi di ogni singola mano è destinata una percentuale della somma delle puntate dei giocatori, variabile sulla base della singola sessione di gioco, ma in tutti i casi non inferiore al 90%.

L'importo del montepremi di una singola mano è sempre derivabile dalla somma delle puntate diminuite del margine lordo del concessionario (rake).

Il rake massimo applicato al tavolo ("cap") è chiaramente indicato nel pannello informativo presente sulla destra della lobby e sul tavolo di gioco.

La vincita del giocatore con il punteggio migliore

Il rake che viene prelevato da ogni piatto è calcolato come segue:

$$\text{Piatto} * \% \text{rake}$$

esempio con rake al 5%

3 giocatori mettono ciascuno €10 nel piatto

$$\text{Piatto} = €30$$

$$\text{Rake} = €30 * 5\% = €1,5$$

sempre seguendo l'esempio se il cap fosse pari a €1

il rake prelevato sarebbe pari al cap quindi a €1

la vincita del giocatore con il punteggio migliore sarebbe quindi pari a €29 = €30 - €1

Abbandono automatico nei tavoli cash

Se un giocatore salta dieci turni di gioco consecutivi perchè in sitout, è fatto alzare automaticamente dal tavolo con accredito del suo credito residuo sul suo conto di gioco.

Nei tavoli cash in caso di sit-out il giocatore ha un tempo massimo di 10 minuti per rientrare in gioco. Passati i 10 minuti viene fatto alzare dal tavolo e il credito al tavolo viene accreditato sul conto di gioco.

Regole del Tresette

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Svolgimento del gioco a 4 giocatori

Vengono dette:

giocata: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;

mano: la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;

smazzata: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;

partita: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine *smazzata*, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte ne da 10 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Nello *spizzichino* le restanti 20 carte "mazzo" vengono poste a centro tavolo.

Il gioco della carta

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

La *giocata* consiste nel porre sul tavolo una carta scoperta.

Tutti gli altri giocatori, a turno e in senso antiorario, hanno l'obbligo di porre sul tavolo una carta dello stesso seme mostrato dal primo giocatore di mano ("*rispondere al seme*"). Se non possiedono carte di quel seme possono giocare una carta qualsiasi.

Il giocatore che mostra la carta più alta al seme del primo di mano si aggiudica la mano ("*fa la presa*") e sarà lui a iniziare la prossima mano (diventa il "*giocatore di mano*").

Ai fini della presa, le carte con hanno il seguente valore decrescente:

- Tre
- Due
- Asso
- Re
- Cavallo
- Fante
- Sette
- Sei
- Cinque
- Quattro

Punteggi

Al termine di ogni smazzata si calcolano i punteggi come segue:

chi ha fatto l'ultima presa si aggiudica 1 punto,

si calcolano i punti di ciascuna coppia o giocatore, attribuendo il seguente valore alle carte prese:

- Asso: 1 punto
- Tre, Due, Re, Cavallo e Fante: 1/3 di punto
- Le altre carte (7,6,5, 4) zero punti.

La somma dei punti viene sempre arrotondata per difetto.

Se, ad esempio, un giocatore avesse totalizzato 7 punti + 1/3 di punto il suo punteggio sarebbe di 7 punti.

Il totale dei punti di una smazzata è pari a 11.

Prestate attenzione al fatto che l'asso è, ai fini del punteggio, la carta di maggior valore ma che, ai fini della presa, il tre e il due valgono più dell'asso.

Conclusione della partita

Ai fini della loro conclusione, le partite possono essere di due tipi:

Partite a smazzate

Si stabilisce il numero di smazzate di cui è composta la partita.

Vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste,

Solo nei tornei a eliminazione diretta (KO), in caso di parità di punti, vince chi ha fatto l'ultima presa dell'ultima smazzata.

Partite a punti

Si stabilisce il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita.

Vince la partita:

- chi si trova nella condizione di "**Vincere subito**" (vedi sotto),
- chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario, Nelle partite con il cosiddetto "**Vinco subito**" in qualsiasi momento della partita, il *giocatore di mano* (cioè quello che ha appena *fatto la presa*) **pone automaticamente fine alla partita, vincendola** non appena ha totalizzato un punteggio almeno pari ai punti necessari per vincere la partita.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola: se anche il 3° spareggio finisce in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Spizzichino

Nel tresette, le partite "testa a testa" si chiamano "spizzichino".

Questo nome particolare è anche dovuto al fatto che lo svolgimento del gioco è diverso rispetto ad una partita con 4 giocatori perché distribuendo 10 carte a giocatore ne rimangono 20 nel mazzo.

Dopo ogni mano ciascun giocatore pescherà una carta dal mazzo mostrandola all'altro giocatore.

Pesca per primo il giocatore che ha fatto la presa.

Come si gioca: tasti e metodi per eseguire o comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

- Fare un "doppio clic" sulla carta, oppure
- Selezionare una carta (cioè cliccarla) e poi cliccare sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo
- Selezionare una carta e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo

Per deselezionare una carta è sufficiente cliccarla .

Nelle partite a spizzichino (testa a testa) le carte pescate vengono mostrate automaticamente.

Se il giocatore prova a giocare una carta non ammessa dalle regole del gioco apparirà l’alert “Giocata non ammessa” che scomparirà dopo pochi attimi.

Si precisa che hanno valore solo le decisioni comunicate con questi tasti.

Qualsiasi decisione di gioco comunicata in chat, oltre a non avere alcun valore, è severamente vietata.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti o punti ancora non aggiudicati all’avversario fino a un massimo di 6 punti,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP nei tornei in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Si sottolinea che quest’ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono , ma non per determinare la differenza punti nei tavoli cash che vengono sempre determinati come descritto nei regolamenti generali anche in caso di timeout e abbandono.

Varianti

In questo capitolo sono descritte alcune varianti del Tresette che saranno proposte sul sito.

A perdere

Si gioca con le stesse regole del Tresette classico con la differenza che lo scopo è quello di fare meno punti dell’avversario.

La partita ha termine quando almeno un giocatore raggiunge il punteggio previsto. Vince chi, al termine della partita, ha fatto meno punti. In caso di parità vince chi ha fatto l'ultima presa dell'ultima smazzata.

Nelle partite a smazzate vince chi, al termine delle smazzate previste, ha fatto meno punti. In caso di parità vince chi ha fatto l'ultima presa dell'ultima smazzata.

Nella variante a a perdere non sono previsti chiamata fuori e accuso.

Regole opzionali

In questo capitolo saranno descritte alcune regole del Tresette che vengono spesso utilizzate nelle partite dal vivo e che sono state definite "opzionali" perché nel sito saranno proposte partite con e senza queste regole.

Accuso

Se un giocatore possiede una delle combinazioni di carte sotto descritta si aggiudica:

3 punti con le seguenti combinazioni:

- Napoletana, ovvero il tre, il due e l'asso di uno stesso seme
- 3 tre
- 3 due
- 3 assi

4 punti con le seguenti combinazioni

- 4 tre
- 4 due
- 4 assi

Modalità di accuso

Si può accusare solo quando si è di turno nel corso della prima mano, prima di giocare una carta.

Il sistema effettua l'accuso automaticamente a meno che il giocatore non lo abbia disattivato nel menù "opzioni di gioco" o nel tavolo stesso.

Se l'accuso automatico è stato disattivato, il giocatore deve cliccare sull'apposito tasto "Accuso" prima di giocare una carta nel corso della prima mano e selezionare l'accuso desiderato.

È consentito un accuso multiplo, ossia la dichiarazione contemporanea di più *accusi*. In questo caso i punti guadagnati sono somma dei singoli accusi.

Quando si gioca con il cappotto, se un giocatore fa cappotto, l'accuso dell'avversario non è valido.

Cappotto (mai applicato nei tornei)

Se la partita prevede il cappotto, il giocatore che in una smazzata totalizza 11 punti vince una partita extra e, *nel caso di partite* una posta extra. La partita continua comunque il suo corso e può anche accadere che il giocatore che aveva fatto un cappotto perda poi la partita (nel qual caso la posta partita vinta col cappotto rimane comunque valida).

Dichiarazioni

Nei tavoli a coppie ciascun giocatore di mano ha la facoltà di effettuare delle *dichiarazioni*, per dare informazioni sulle carte del seme che sta per giocare, Poiché Il tressette è giocato in molte regioni italiane con diverse terminologie, per evitare errate interpretazioni tra i giocatori al tavolo, useremo una dichiarazione estremamente semplice anche se inusuale.

La dichiarazione più comune assume la seguente forma:

Ho + (eventuali onori in mano) + (quante carte si posseggono a quel seme)

Gli *onori* sono il Tre, il Due e l'Asso

Esempi:

- *Ho il 3 quarto* possiedo il Tre e, in totale, 4 carte al seme
- *Ho il 2 terzo* possiedo il Due e, in totale, 5 carte al seme
- *Ho il 2 e l'asso quarti* possiedo il Due e l'Asso e, in totale, 5 carte al seme
- *Ho 5 carte* non possiedo onori e ho 5 carte nel seme (inclusa la carta giocata)
- *Ho 3 carte* non possiedo onori e ho 3 carte nel seme (inclusa la carta giocata)
- *Ho 1 carta* non possiedo onori e ho 1 carta nel seme (inclusa la carta giocata), in pratica la carta che sto giocando è l'ultima che possiedo nel seme

Sono in oltre possibili altre due tipi di dichiarazione:

- **Busso** senza dare informazioni sulle mie carte, invito il compagno a giocare la carta più alta che ha nel seme e, se fa la presa o appena può, a ritornare nel seme
- **Ho per te ...** se il compagno aveva bussato o se aveva comunque dato indicazioni di preferire un seme, ma il giocatore preferisse giocare prima un altro seme lo fa ma avverte il compagno che, poi, sarà in grado di tornare al seme voluto da compagno.

Si può far seguire "Ho per te" da una qualsiasi altra dichiarazione al seme giocato. Ad esempio: *Ho per te e ho il 3 e il 2 quinti*.

Il sistema effettua la dichiarazione "Ho ..." automaticamente ma non effettua mai gli altri due tipi di dichiarazione.

I giocatori possono disattivare tale automatismo dal menù "opzioni di gioco" nella lobby o direttamente nel tavolo cliccando su "opzioni".

Se la dichiarazione automatica è stata disattivata al giocatore di mano comparirà il tasto “Dichiarazione”: Cliccando su questo tasto appariranno le dichiarazioni che il giocatore può effettuare. Ad esempio:

Ho il 3 di denari

Busso

Ho per te

Se si clicca “Ho ...” si esclude “busso” e viceversa.

Il giocatore deve selezionare la dichiarazione che vuole effettuare prima di giocare la carta. Il giocatore, se lo desidera, può non effettuare alcuna dichiarazione e, se ne aveva impostata una, può annullarla cliccando su “annulla”.

Le dichiarazioni possono essere fatte automaticamente o usando gli appositi tasti, sono severamente vietate dichiarazioni in chat.

Partite a “carte viste”

Saranno mostrate:

- le carte viste nelle precedenti mani della smazzata;
-
- nelle partite con dichiarazione, le carte in mano agli altri giocatori in base alle dichiarazioni effettuate;
- nello spizzichino, le carte in mano all’avversario in base alle pescate e alle giocate precedenti. Le carte in mano all’avversario sono evidenziate;
- sempre nello spizzichino vengono mostrate scoperte le carte che l’avversario ha sicuramente in mano (perché pescate ma non giocate).

Nelle partite spizzichino “a carte viste” , al termine delle pescate, si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a “carte scoperte”

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Tabella dei Victory Points (VP)

Risultato	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Opzioni di gioco automatico

Il sistema effettua automaticamente:

la chiamata fuori, come e quando previsto dal regolamento

l'accuso, come e quando previsto dal regolamento

la dichiarazione come e quando previsto dal regolamento

Ciascun giocatore, se e quando lo desidera, può eliminare o riattivare questi automatismi:

dalla lobby del Tresette, cliccando sul tasto "Il mio profilo" e selezionando "Opzioni di gioco";

dal tavolo di Tresette, cliccando su "opzioni".