

Regole del Sette e mezzo

Divertiti con Sette e mezzo su Sisal, in modalità [torneo](#) e [cash](#).

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

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

È 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 nominale.

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 on line. 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 sitout 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 sitout al momento della puntata o se va in sitout 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 sitout 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 sitout al momento della puntata perde automaticamente (senza giocare) la metà della puntata minima (che va al banco);

Se il sitout 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;
- **stare:** nel qual caso il gioco passerà al banco.

Se il giocatore di punta tira e sballa (cioè totalizza un punteggio superiore a $7 \frac{1}{2}$) 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 sitout 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 sé 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 sitout 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"
- Remove: in alcuni casi il giocatore potrà impostare la sua decisione ancor prima che tocchi a lui.

Opzioni di gioco automatico in caso di sitout

Il giocatore può impostare le seguenti regole di gioco automatico in caso di sitout:

- 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 $\times 2 \times \% \text{ rake}$

Esempio: Vincita € 10 - Rake 5% - $(€ 10 \times 2) \times 0,05 = € 1$

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 $\times 2 \times \% \text{ rake}$

Esempio. Saldo alla fine delle puntate = € 20 - Rake 5% - €20x2x0,05 = € 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 x 2 x % rake

Esempio. Vincita € 10 - Rake 5% - (€ 10x2)x 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 ADM 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 sitout 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 sitout, 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:

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**".
- **Remove**: in alcuni casi il giocatore potrà impostare la sua decisione ancor prima che tocchi a lui.

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 moltiplicato per il 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:

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.

Vuoi scoprire altri giochi?

[Consulta tutti i nostri regolamenti!](#)