

Regolamento Live All Bets Blackjack

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

Il casinò accetta un massimo di 1000 giocatori contemporaneamente.

Come piazzare le puntate

- Se accedi al tavolo durante un round di gioco, attendi la mano successiva e piazza le tue puntate.
- Per piazzare una puntata, seleziona una fiche e quindi piazzala su una posizione di puntata.
- Puoi piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.
- Il timer della finestra di gioco indica il tempo a tua disposizione per piazzare le puntate.
- È necessario confermare la tua puntata. È possibile fare ciò manualmente, utilizzando il pulsante **Conferma** dopo ogni puntata, o automaticamente al termine del periodo di puntata. Se il fornitore del servizio ha attivato la conferma automatica, il pulsante **Conferma** non compare. Puoi disattivare la funzione dalle impostazioni del gioco.
- Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di **Stop alle Puntate**.
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.
- Per giocare un round, piazza nuovamente le tue puntate oppure premi il pulsante **Ripunta**.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

Funzionamento del gioco

- È necessario piazzare prima la puntata principale, mentre le puntate collaterali sono opzionali.
- Una volta confermate le puntate, il croupier distribuisce quattro carte: una carta scoperta al giocatore, una scoperta a se stesso, una carta scoperta al giocatore e un'ultima coperta a se stesso.
- Se nella mano iniziale del croupier è visibile un Asso, potrai **Assicurare** la tua Mano contro la possibilità che il croupier abbia un Blackjack. In caso di Blackjack, il croupier rivelerà la sua mano subito dopo il round di Assicurazione, terminando la partita.
- Una volta iniziato il round di gioco, devi decidere se **Prendere carta, Stare, Raddoppiare o Dividere**. Se non prendi alcuna decisione, **Stai** automaticamente.
- Quando tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni, il croupier inizia a distribuire le carte. Il croupier sta in caso di 17 Soft.
- Se tutti i giocatori del tavolo sballano (superano il punteggio di 21), la mano si conclude. Il croupier non estrae altre carte.

Funzionamento del gioco

- È necessario piazzare prima la puntata principale, mentre le puntate collaterali sono opzionali.
- Una volta confermate le puntate, il croupier distribuisce quattro carte: una carta scoperta al giocatore, una scoperta a se stesso, una carta scoperta al giocatore e un'ultima coperta a se stesso.
 - Se nella mano iniziale del croupier è visibile un Asso, potrai **Assicurare** la tua Mano contro la possibilità che il croupier abbia un Blackjack. In caso di Blackjack, il croupier rivelerà la sua mano subito dopo il round di Assicurazione, terminando la partita.
 - Se il croupier ha una carta da 10 scoperta e un Asso coperto, la mano sarà rivelata al termine della partita.

- Una volta iniziato il round di gioco, devi decidere se **Prendere carta, Stare, Raddoppiare o Dividere**. Se non prendi alcuna decisione, **Stai** automaticamente.
- Quando tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni, il croupier inizia a distribuire le carte. Il croupier prende carta in caso di 17 Soft.
- Se tutti i giocatori del tavolo sballano (superano il punteggio di 21), la mano si conclude. Il croupier non estrae altre carte.

Limiti

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

Puntate collaterali

Vi sono puntate che puoi piazzare dopo la puntata principale. Queste non possono essere piazzate senza una puntata principale.

21+3

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

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

Coppia

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

Migliori 3

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

Buster Blackjack

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

Lucky Lucky

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

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

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

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 99,54% per la partita principale.

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

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

Il valore di RTP della puntata collaterale **Migliori 3** è pari al 91,49%.

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

Il valore di RTP di **Buster Blackjack** è pari al 93,865%.

Il valore di RTP di **Buster Blackjack** è pari al 96,27%.

Tabella dei pagamenti

Premio della partita principale Premi

Mano vincente	1:1
Assicurazione	2:1
Blackjack	3:2

Premio della puntata collaterale 21+3 Premi

Tris dello stesso seme	100:1
Scala a Colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1

Premio della puntata collaterale Premi

Coppia Rosso/Nero	6:1
Coppia Colorata	12:1
Perfect Pairs™	25:1

Premio della puntata collaterale Migliori 3 Premi

Tris dello stesso seme	270:1
Scala a Colore	180:1
Tris	90:1

Buster Blackjack: mano del croupier Premi

8 o più carte e il Blackjack del giocatore	2000:1
7 carte e il Blackjack del giocatore	800:1
8 o più carte	250:1
7 carte	50:1
6 carte	18:1
5 carte	4:1
3 o 4 carte	2:1

La combinazione di carte Lucky Lucky Premi

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

Mescolatura delle carte

Nel gioco vengono utilizzati otto mazzi di carte mescolati precedentemente. Quando un nuovo set di carte mescolate arriva al tavolo, le carte vengono inserite nel sabot e il croupier vi posiziona un divisore. Quando viene distribuita la carta che funge da divisore, il banco annuncia che le carte saranno sostituite nel round successivo. Ogni volta che un nuovo set di carte arriva sul tavolo, tutte le carte precedenti

vengono rimosse. Le nuove carte vengono mescolate ulteriormente sul tavolo e quindi inserite nel sabot.

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

* La disponibilità dipende dal fornitore del servizio.

Interfaccia

Ripunta	Piazza la stessa puntata del round precedente.
Annulla	Rimuove le tue puntate attualmente sul tavolo.
Raddoppia	Raddoppia la puntata attualmente piazzata.
Conferma	Conferma tutte le puntate che hai piazzato sul tavolo. In caso di mancata conferma, le tue puntate non sono considerate valide.
Stai	Non ricevi altre carte e completi il turno.
Carta	Richiedi un'altra carta al Croupier.
Dividi	Dividi la tua mano e richiedi un'altra carta per giocare due mani in una singola posizione.
Assicurazione	Proteggi la tua puntata dall'eventualità che il Croupier ottenga un Blackjack.
Salta	Rifiuta l'offerta di Assicurazione e prosegui la partita.
Passa	Perdi le tue puntate e il round di gioco termina.
Menu	<p>Il pulsante consente di accedere alle Impostazioni.</p> <ul style="list-style-type: none">• Impostazioni del Gioco - Ti consente di attivare o disattivare la conferma automatica delle puntate e i suggerimenti.• Impostazioni Audio - Ti consente di attivare o disattivare gli effetti sonori e la voce del croupier e di impostare il volume dell'audio.• Impostazioni Video - Ti consente di modificare la qualità del collegamento video.• Cronologia di Gioco - Ti consente di consultare le informazioni relative alle tue partite precedenti. Se non sei soddisfatto dei dati mostrati nella Cronologia di Gioco, puoi richiedere maggiori informazioni al tuo operatore del servizio.• Guida - Apre le pagine di Guida e Regolamento che stai leggendo.

- **Assistenza*** - Ti consente di contattare il servizio di assistenza.
* Questa opzione potrebbe non essere disponibile nella tua regione.

Saldo Mostra l'attuale saldo di gioco. Questi sono i fondi che puoi utilizzare per giocare.

Cassa Apre la finestra della **Cassa**, da cui è possibile effettuare depositi e prelievi, visualizzare la cronologia delle transazioni e altro.

Limiti Apre il pannello dei **Limiti**.

Lobby Carica la **Lobby**, da cui potrai unirti ad un altro tavolo. Se il round non è finito e hai piazzato delle puntate sul tavolo, devi attendere la fine del giro prima di potere abbandonare l'attuale tavolo.

Le **Fiche Dorate** sono fiche Bonus che ti vengono assegnate in determinati giochi da tavolo. Ogni **Fiche Dorata** ha un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche normale. Se è disponibile il menu delle **Fiche Dorate** sul dashboard, puoi utilizzare le **Fiche Dorate** disponibili nella partita in corso. Il menu delle **Fiche Dorate** indica il valore e l'importo delle **Fiche Dorate** disponibili in una determinata partita. Se hai vinto **Fiche Dorate** di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore provenienti da Bonus diversi vengono sommate.

Il pulsante delle Info apre una finestra con maggiori informazioni sulle **Fiche Dorate**.

Per puntare utilizzando le **Fiche Dorate**, seleziona la **Fiche Dorata** dell'importo desiderato e piazzala come una comune puntata. Il numero di **Fiche Dorate** rimanenti diminuirà di conseguenza.

Nota:

- Fiche Dorata**
- Le **Fiche Dorate** sono accettate soltanto come puntate iniziali. Tutte le azioni successive, come il **Raddoppio**, saranno addebitate sul tuo conto in Denaro Reale.
 - Nei giochi di carte, non è possibile piazzare le **Fiche Dorate** e le fiche regolari sulla stessa posizione di puntata contemporaneamente. È tuttavia possibile mescolare **Fiche Dorate** e **Denaro Reale** in tutti i giochi di Roulette e SicBo.
 - Puoi piazzare solo una **Fiche Dorata** in ogni round di gioco. Ciò implica che nelle partite con più mani, le **Fiche Dorate** possono essere piazzate solo su una mano.

In caso di **Pareggio** o **Push**, la **Fiche Dorata** che hai puntato ti sarà restituita. **Pareggio** e **Push** sono disponibili nel Blackjack e nel Poker.

Quando le tue puntate piazzate con **Fiche Dorate** vincono, il valore della **Fiche Dorata** vincente viene sottratto dall'importo della tua vincita.

Tutte le partite giocate con le **Fiche Dorate** sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona (GC).

N.B. Questa funzione può essere attivata o disattivata dal tuo fornitore del servizio.

Puntate Live - Dichiarazione di non responsabilità

Compriamo ogni sforzo per assicurarci che le informazioni che ti vengono mostrate e quelle presenti sul sito web, in relazione agli eventi, siano accurate. Ciò, tuttavia, è esclusivamente finalizzato alla creazione

di una guida. A causa della natura di tali eventi e dei possibili ritardi nelle trasmissioni in tempo reale, non ci assumiamo alcuna responsabilità in merito alla correttezza o meno delle informazioni, inclusi il punteggio e l'ora della partita. Assicurati di consultare le regole di puntata per verificare l'impostazione delle puntate nei diversi mercati. Ti ricordiamo che tale ritardo varia in base ai clienti e può dipendere dalla strumentazione utilizzata per ricevere dati o immagini.

Collegamenti video in tempo reale: A causa della natura stessa di Internet, è possibile che si verifichino problemi di latenza. Il gioco è stato creato in modo che qualsiasi potenziale latenza non provochi alcun vantaggio o svantaggio per il giocatore.

Nota sui malfunzionamenti: Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

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

Nota sulle azioni incomplete: Le azioni non pagate vengono annullate dopo 90 giorni.

Nota sulle disconnessioni: Se perdi la connessione ad Internet durante la partita, mentre giochi con **Denaro Reale**, ti preghiamo di ripristinare la connessione e di ritornare al casinò. Sarai automaticamente indirizzato alla versione del gioco non dal vivo e potrai quindi completare la mano della partita. Ti ricordiamo che solo le carte che si trovavano sul tavolo al momento della disconnessione vengono trasferite a questo round di gioco. In alcuni casi, è possibile che il collegamento video ti permetta di vedere le altre carte che il banco ha estratto o mostrato dopo la disconnessione. Tali carte non vengono trasferite al round non dal vivo. Le **puntate collaterali** vengono dichiarate vincenti o perdenti sulla base della partita dal vivo e non sulla base della versione non dal vivo del gioco.

Regole

Regole di gioco

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

Nel All Bets Blackjack, è possibile puntare su tutte le posizioni di puntata in un singolo round di gioco. Se due giocatori si trovano nella stessa posizione, uno può decidere di **Stare** mentre l'altro può decidere di chiedere una **Carta**. In questo caso, il banco assegnerà un'altra carta alla posizione in questione, ma il giocatore che decide di **Stare** non riceverà la carta.

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

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

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

Quando il croupier dispone di una carta da 10 scoperta e di un Asso coperto nella sua mano, rivela la

carta coperta e annuncia il termine del round di gioco. Non vi sarà quindi il round di decisioni né quello di Assicurazione.

Divisione

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

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

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

Raddoppia

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

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

Assicurazione

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

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

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

Charlie 10 Carte

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

Aggiornamento: 08/07/2019