

Regolamento Black Jack

Il mazzo è formato da 6 mazzi di 52 carte francesi (senza i jolly).

IL VALORE DELLE CARTE

Le carte hanno i seguenti valori:

- l'asso vale 1 o 11
l'asso assume automaticamente il miglior valore, ovvero quello che più si avvicina a 21, se possibile, senza superarlo
- le carte dal 2 al 9 hanno i valori indicati sulla carta
ad esempio, il 3 vale 3 punti, il 4 vale 4 punti e così via
- il 10, il fante, la regina e il re hanno valgono 10 punti.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco consiste nel totalizzare un punteggio superiore a quello del banco senza superare 21.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il mazzo viene mischiato a inizio di ogni colpo.

Puntate iniziali

Ogni tavolo ha un certo numero di postazioni, sulle quali poter puntare, variabile da 1 a 5. La puntata minima e la puntata massima consentite su ogni singola postazione sono indicate su ciascun tavolo.

La somma delle puntate nel corso di una singola mano non potrà in ogni caso superare il limite stabilito dalla normativa in vigore (attualmente € 1.000,00). Non sono accettate puntate che superano il credito a disposizione sul tavolo. Per iniziare a giocare, il giocatore deve selezionare la puntata desiderata ("puntata unitaria") e poi cliccare su una postazione.

Il giocatore può:

- variare la puntata unitaria
- aumentare il valore di una puntata cliccando nuovamente su una postazione
- azzerare tutte le puntate piazzate cliccando sul tasto "Annulla"

Se ha già giocato almeno una mano, per piazzare le stesse puntate iniziali dell'ultima mano, può cliccare sul tasto "Ripeti". Durante un colpo non è possibile effettuare versamenti.

Distribuzione delle carte

Quando il giocatore ha piazzato tutte le puntate desiderate, clicca sul tasto "Carte" per iniziare il gioco. Dopo aver cliccato sul tasto "Carte" non è più possibile variare le puntate iniziali. Le carte vengono distribuite come segue:

- partendo da destra, viene data una carta scoperta a tutte le postazioni sulla quale è stata piazzata una puntata ("postazioni attive")
- poi viene data una carta scoperta al banco
- poi, sempre partendo da destra, viene data una seconda carta scoperta alle postazioni attive

Le scelte del giocatore

Finita la distribuzione iniziale delle carte, il giocatore deve decidere cosa fare partendo dalla prima postazione attiva di destra. Le opzioni a disposizione sono le seguenti.

- **Stare**

Il giocatore resta con il punteggio che ha e la mano passa alla postazione successiva o, se si sta giocando sull'ultima postazione attiva di sinistra, la mano passa al banco.

- **Tirare una carta**

Al giocatore verrà data una carta e:

- se supera i 21, "sballa", perde la puntata e la mano passa
- se non sballa, la mano resta alla stessa postazione e deve decidere nuovamente se stare o tirare

- **Raddoppiare**

La puntata viene raddoppiata, viene automaticamente data una sola carta e la mano passa. Si può raddoppiare solo quando si hanno due carte.

- **Dividere le due carte se hanno lo stesso valore (Split)**

se le due carte hanno lo stesso valore, dividendo, si possono formare due distinte mani, ciascuna delle quali avrà una puntata pari a quella iniziale. Inizialmente il giocatore avrà quindi una sola carta per ciascuna mano e verrà data automaticamente una seconda carta su ciascuna delle due mani.

Se il giocatore ha diviso due assi non può chiedere un'altra carta e la mano passa. Se, invece ha diviso qualsiasi altra carta, ha a disposizione tutte le opzioni. Nel caso di divisione, valgono le seguenti regole:

- non si può dividere ulteriormente una mano già divisa
- l'eventuale 21 con due carte non vale come "blackjack" ma vale come semplice 21

Le scelte del banco

Il banco non può effettuare scelte ma deve stare o tirare seguendo rigidamente la seguente regola: **il banco deve tirare se ha un punteggio inferiore a 17 e deve stare se ha un punteggio uguale o superiore a 17.**

PUNTEGGI E VINCITE

Se il giocatore supera il punteggio di 21 su una qualsiasi postazione, "sballa" e perde la puntata indipendentemente dal punteggio che farà il banco. Se non sballa, l'esito delle puntate si determina

confrontando il punteggio delle singole postazioni con quello del banco. N.B. Le chips delle postazioni che hanno sballato, verranno ritirate alla fine della mano e non durante

- Se il banco sballa, o se totalizza un punteggio inferiore a quello del giocatore, verrà pagata una vincita pari alla puntata (vincita 1 a 1)
- Se il giocatore totalizza un punteggio inferiore a quello del banco, perde la puntata.
- Se il giocatore totalizza un punteggio uguale a quello del banco, è una situazione di parità e verrà restituita la puntata.
- Se il giocatore totalizza 21 con solo due carte (un asso e una carta di valore 10), ha fatto “blackjack” e verrà pagata una vincita pari a una volta e mezza la puntata (vincita 3 a 2) a meno che anche il banco faccia “blackjack”, nel qual caso è una situazione di parità e verrà restituita la puntata. N.B. il black jack della punta viene pagato alla fine della mano e non durante
- Se il giocatore totalizza un punteggio superiore a quello del banco, senza aver fatto “blackjack”, verrà pagata una vincita pari alla puntata (vincita 1 a 1)

COME SI GIOCA 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.

L'importo della puntata va impostato selezionando le chips fino al valore desiderato.

- Per confermare la puntata cliccare su “*Carte*”
- Per splittare cliccare su “*Splitta*”
- Per annullare la puntata cliccare su “*Annulla*”

Scelta di gioco dopo aver già comunicato la puntata: “*Stai*”, “*Carta*”

PUNTATE SPECIALI

Oltre al gioco base sopra illustrato, si possono piazzare le seguenti puntate:

Perfect pair

Prima che inizi la distribuzione, è possibile piazzare su ciascuna postazione attiva una puntata pari a metà della puntata iniziale su quella postazione. L’esito della puntata sul perfect pair viene determinato esaminando le due carte:

- se le due carte sono uguali ma di colore diverso (ad esempio 9f e 9c) viene pagata 6 volte la puntata sul perfect pair
- se le due carte sono uguali, di stesso colore ma di seme diverso (ad esempio 9f e 9p) viene pagata 11 volte la puntata sul perfect pair
- se le due carte sono uguali e di stesso seme (ad esempio 9f e 9f) viene pagata 31 volte la puntata sul perfect pair

In tutti gli altri casi si perde la puntata sul perfect pair. La percentuale teorica di ritorno al giocatore sulle puntate perfect pair (RTP) è pari al 94,21%.

Assicurazione

Se nella distribuzione iniziale il banco ha l’asso, prima di prendere qualsiasi altra decisione, è possibile piazzare su ciascuna postazione attiva una puntata pari a metà della puntata iniziale. Se il banco fa blackjack viene pagata 2 volte la puntata iniziale (vincita 2 a 1), se il banco non fa blackjack si perde la puntata. La percentuale teorica di ritorno al giocatore sull’assicurazione (RTP) è pari al 92,60%.

T = tiro
 S = sto
 R = raddoppio
 D = divido (Split)

Punteggio giocatore	Carta scoperta del banco									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
A e 9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2 e 2	D	D	D	D	D	D	T	T	T	T
3 e 3	D	D	D	D	D	D	T	T	T	T
4 e 4	T	T	T	D	D	T	T	T	T	T
5 e 5	R	R	R	R	R	R	R	R	T	T
6 e 6	D	D	D	D	D	T	T	T	T	T
7 e 7	D	D	D	D	D	D	T	T	T	T
8 e 8	D	D	D	D	D	D	D	D	T	T
9 e 9	D	D	D	D	D	S	D	D	S	S
10 e 10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A e A	D	D	D	D	D	D	D	D	T	T

DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ

Eventuali disconnessioni e rientri nel gioco vengono gestiti come segue:

Chiusura della sessione se utente inattivo

Se il giocatore non esegue un'azione di gioco o un versamento entro 20 minuti dall'ultima azione effettuata, apparirà un alert di inattività ed il giocatore verrà disconnesso.

Connessioni doppie: un giocatore entra nel gioco mentre è già connesso al gioco

Se un giocatore entra mentre lui stesso è già connesso al gioco, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema effettua diversi tentativi 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.

Chiusura della sessione se utente disconnesso o inattivo

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione (e quindi accreditare il credito residuo):

T = tiro
S = sto

Punteggio giocatore	Carta scoperta del banco										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
A e 9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
2 e 2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
3 e 3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
4 e 4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
5 e 5	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
6 e 6	T	T	S	S	S	T	T	T	T	T	
7 e 7	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T	
8 e 8	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T	
9 e 9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
10 e 10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
A e A	T	T	S	S	S	T	T	T	T	T	

Terminata la giocata, il sistema determina la vincita eventuale e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.

- *Se non ci sono scelte in sospenso*, il sistema attende 3 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo 3 minuti la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultima mano completata correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. Se il malfunzionamento si verifica durante una scelta, il sistema, al suo ripristino, effettua per lui le scelte come descritta nel capitolo **“Disconnessioni e inattività”** in caso di **“Sessioni con scelte in sospenso”**. Terminata la giocata, determina la vincita e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.