

## Regolamento Live Dragon Tiger

Il Live Dragon Tiger si gioca con otto mazzi, un croupier dal vivo e un vero tavolo di Dragon Tiger.

Lo scopo del gioco è indovinare quale delle due parti, tra **Dragone** e **Tigre**, riceverà la carta più alta oppure se si verificherà un pareggio. L'Asso è la carta più bassa, seguita da 2, 3 e dalle altre carte in sequenza fino al Re, che è la carta più alta. Il seme delle carte è irrilevante

E' possibile visitare la sezione del Regolamento del Live Dragon Tiger per maggiori informazioni sul valore delle carte, le regole di distribuzione e molto altro.

### PER GIOCARE:

- 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. 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:

- E' possibile piazzare una puntata sulle posizioni principali: **Dragone**, **Tigre** o **Pareggio**.
- E' possibile inoltre piazzare una puntata su una delle posizioni collaterali: **Alto**, **Basso**, **Pari** e **Dispari** mostrate ai lati delle posizioni principali **Dragone** e **Tigre**. È possibile fare ciò anche senza avere piazzato una puntata principale.
- Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le loro puntate, il croupier assegna una carta al **Dragone** e una alla **Tigre**. Vince la parte con la carta dal valore più alto.

### LIMITI:

I limiti indicati accanto al nome del tavolo nella **Lobby** e nell'interfaccia del tavolo da gioco corrispondono ai limiti della puntata **Giocatore/Banco**.

### PUNTATE COLLATERALI:

Le puntate collaterali sono associate alla posizione della puntata **Dragone** o della puntata **Tigre** ma non sono limitate a una sola parte. Ad esempio, potrai piazzare la puntata principale sul **Dragone** e la puntata collaterale **Tigre Dispari** oppure le puntate **Dragone Basso** e **Tigre Basso** senza piazzare alcuna puntata principale.

- La puntata collaterale **Alto** perde se alla posizione principale corrispondente viene assegnata una carta pari o superiore a 8, mentre perde se il valore è pari o inferiore a 6.
- La puntata collaterale **Basso** vince se alla posizione principale corrispondente viene assegnata una carta pari o inferiore a 6, mentre perde se il valore è pari o superiore a 8.

- Tutte le puntate **Alto** e **Basso** perdono se viene assegnato un 7.
- Le carte vincenti per le puntate collaterali **Dispari** sono: A, 3, 5, 9, J, K.
- Le carte vincenti per le puntate collaterali **Pari** sono: 2, 4, 6, 8, 10, Q.
- Tutte le puntate **Dispari** e **Pari** perdono se viene assegnato un 7.

Per ridurre il rischio di frodi e abusi nel gioco, le puntate collaterali potrebbero essere disattivate periodicamente.

### **SEGNAPUNTI:**

Ci sono cinque Sezioni Segnapunti (chiamate carte segnapunti) di Dragon Tiger: Bead Road, Big Road, Big Eye Road, Small Road e Cockroach Road.

Ogni carta segnapunti mostra i risultati del gioco utilizzando uno schema diverso.

La differenza è data dal punto di partenza e dal modo in cui i risultati sono segnati.

Sulle carte segnapunti sono presenti i seguenti simboli:

- Cerchio Arancione - Tigre ha vinto il round.
- Cerchio Rosso - Dragone ha vinto il round.
- Cerchio Rosso con Barra Verde - Il round si è concluso con un Pareggio.

Puoi modificare il contenuto delle carte segnapunti (funzione non disponibile sui dispositivi mobili):

- Attuale - Mostra i risultati dell'attuale sabot.
- Ultimo - Mostra i risultati del precedente sabot.
- Ultimo-1 - Mostra i risultati de sabot precedente all'ultimo.
- Totale - Contiene i risultati di tutti questi sabot.
- T - Mostra brevemente come apparirà la carta segnapunti se il prossimo risultato sarà Tigre.
- D - Mostra brevemente come apparirà la carta segnapunti se il prossimo risultato sarà Dragone.

In generale, le Carte Segnapunti ti consentono di visualizzare le sequenze di Dragone o Tigre.

Le vincite dello stesso lato e i pareggi sono mostrati in una colonna. Quando vince il lato opposto, viene iniziata una nuova colonna.

I pareggi non interrompono una colonna.

#### Carta Segnapunti Completa (Bead Road)

La carta segnapunti Bead Road mostra in sequenza i risultati dei round. La cella in alto a sinistra indica il risultato più recente, quella al di sotto di essa mostra il risultato precedente e così via.

Una volta raggiunta la prima cella in basso, il round successivo viene registrato nella prima cella della colonna successiva.

La carta segnapunti Bead Road mostra il risultato del round di gioco e i punti totali della mano vincente:

- Un cerchio arancione indica che la posizione Tigre ha vinto il round.
- Un cerchio rosso indica che la posizione Dragone ha vinto il round.
- Un cerchio verde indica un Pareggio.

Tutte le carte segnapunti descritte in basso sono derivate da Big Road. I cerchi nello schema rappresentano round di gioco consecutivi e mostrano graficamente il cambiamento delle colonne in base al risultato di ogni round.

Il seguente è un esempio di risultati registrati su una carta segnapunti Big Road.

Tutti gli altri esempi di carte segnapunti mostrati in basso sono basati su questo specifico caso:

## Big Eye Road

Big Eye Road è generata da Big Road.

Il punto di partenza corrisponde alla cella B2 della carta segnapunti Big Road, che è il secondo risultato (mano) dopo il primo cambio nel gioco. Se la cella B2 è vuota, il punto di partenza è A3.

Per marcare le file di una colonna (tranne A), incluso il punto di partenza, viene esaminata la cella della stessa fila ma della colonna precedente.

- Una cella di Big Eye Road è segnata in arancione se contiene un risultato.
- Una cella di Big Eye Road è segnata in rosso se è vuota. Questa è la prima cella che non corrisponde a un risultato nella colonna precedente.
- In Big Eye Road tutte le celle della stessa colonna, dopo la prima cella senza risultato corrispondente nella colonna precedente, sono segnate in arancione.

Per marcare la fila A di una colonna, incluso il punto di partenza, indicando che il risultato di gioco è cambiato, è necessario comparare due colonne precedenti.

Se il numero dei risultati di queste è uguale, la cella di Big Eye Road è segnata in arancione.

Se il numero dei risultati di queste non è uguale, la prima cella di Big Eye Road è segnata in rosso.

Ogni modifica ai colori di Big Eye Road avvia una nuova colonna. I risultati del Pareggio non apportano cambiamenti.

## Small Road

Small Road è generata da Big Road.

Il punto di partenza corrisponde alla cella B3 della carta segnapunti Big Road, che è il secondo risultato (mano) dopo il secondo cambio nel gioco. Se la cella B3 è vuota, il punto di partenza è A4.

Per segnare una fila su una colonna (tranne A), incluso il punto di partenza, viene presa in considerazione la cella della stessa fila ma della seconda colonna precedente.

- La cella di Small Road è segnata in arancione se contiene un risultato.
- La cella di Small Road è segnata in rosso se è vuota. Questa è la prima cella che non corrisponde a un risultato nella colonna precedente.
- In Small Road tutte le celle della stessa colonna, dopo la prima cella senza risultato corrispondente nella colonna precedente, sono segnate in arancione.

Per segnare la fila A di una colonna, incluso il punto di partenza, per indicare che il risultato del gioco è cambiato, vengono comparate la colonna precedente e la seconda colonna prima di questa.

La cella di Small Road è segnata in arancione se il numero di risultati di queste è uguale.

La prima cella di Small Road è segnata in rosso se il numero dei risultati non è lo stesso.

Ogni modifica ai colori in Small Road avvia una nuova colonna. I risultati del Pareggio non apportano cambiamenti.

## Cockroach Road

Cockroach Road è generata da Big Road.

Il punto di partenza corrisponde alla cella B4 della carta segnapunti Big Road, che è il secondo risultato (mano) dopo il terzo cambio nel gioco. Se la cella B4 è vuota, il punto di partenza è A5.

Per segnare la fila di una colonna (tranne A), incluso il punto di partenza, viene esaminata la cella sulla stessa fila ma della terza colonna precedente.

- La cella di Cockroach Road è segnata in arancione se contiene un risultato.
- La cella di Cockroach Road è segnata in rosso se è vuota. Questa è la prima cella che non corrisponde a un risultato nella colonna precedente.
- Nella scheda Cockroach Road tutte le celle della stessa colonna, dopo la prima cella senza risultato corrispondente nella colonna precedente, sono segnate in arancione.

Per segnare la fila A di una colonna, incluso il punto di partenza, indicando che il risultato del gioco è cambiato, vengono comparate la colonna precedente e la terza colonna prima di questa.

La cella di Cockroach Road è segnata in arancione se il numero di risultati di queste è uguale.

La prima cella di Cockroach Road è segnata in rosso se il numero di risultati non è uguale.

Qualsiasi modifica ai colori di Cockroach Road avvia una nuova colonna. I risultati del Pareggio non apportano cambiamenti.

#### **MESCOLATURA DELLE CARTE:**

Nel gioco sono utilizzati 8 mazzi mescolati precedentemente. Quando sul tavolo giunge un nuovo set di carte mescolate, viene inserito nel sabot e il croupier vi applica un divisore. Una volta giunti al divisore, il croupier annuncia che le carte saranno sostituite nel round di gioco successivo. Ogni volta che un nuovo set di carte giunge sul tavolo, viene rimosso quello precedente. Prima di essere inserite nel sabot, le carte vengono nuovamente mescolate al tavolo.

Carte nuove annullate (funzionalità attivabile opzionalmente): 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).

#### **RITORNO AL GIOCATORE:**

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) si differenzia in base al tipo di puntata:

<i><b>Tipo di Puntata</b></i>	<i><b>RTP</b></i>
<b>Dragone/Tigre</b>	96,27%
<b>Pareggio</b>	82,17%
<b>Puntate collaterali</b>	92,31%

#### **TABELLA DEI PAGAMENTI:**

<i><b>Tipo di Puntata</b></i>	<i><b>Premio</b></i>
<b>Dragone/Tigre</b>	1:1
<b>Pareggio</b>	10:1
<b>Puntate Collaterali</b>	1:1

**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 vieni disconnesso dal gioco a causa di problemi di connessione, le tue puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco. Puoi visualizzare i risultati del round nella cronologia di gioco.