

Regolamento_Casino Holdem

Regole del gioco

Casino Hold'em è una variante del popolare gioco di poker Texas Hold'em. Ciò che differenzia Casino Hold'em da Texas Hold'em è che nel primo si gioca contro la casa invece che contro altri giocatori.

L'obiettivo del gioco è battere la mano del dealer aggiudicandosi la miglior mano di poker, con due carte al giocatore e cinque carte comunitarie.

Al tavolo di Casino Hold'em può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente. Ogni giocatore può occupare un solo posto.

Nell'Casino Hold'em si usa un mazzo standard da 52 carte (esclusi i jolly). Una partita prevede un mazzo di carte completo e le carte vengono mischiate dopo ogni round.

Per giocare è necessario puntare una somma sull' Ante (puntata iniziale). Per aumentare la tensione si può aggiungere anche una puntata Bonus che viene pagata se nella prima mano con cinque carte è presente una coppia d'assi o una combinazione migliore.

Il dealer smazza due carte scoperte al giocatore e due carte coperte al banco. Al centro del tavolo vengono posizionate tre carte comunitarie scoperte. Queste tre carte sono in condivisione tra il giocatore e il dealer per aggiudicarsi la mano.

È necessario decidere se GIOCARRE 2X o LASCIARE. Selezionare GIOCARRE 2X per continuare la partita piazzando una puntata Giocare pari al doppio della puntata Ante. Scegliere LASCIARE per terminare la partita, perdendo così la puntata iniziale (Ante). La puntata Bonus non è influenzata dalla decisione di GIOCARRE/LASCIARE. È necessario selezionare GIOCARRE 2X affinché la puntata Bonus venga pagata.

Dopo aver deciso, il dealer smazza altre due carte comunitarie (dette "Turn" e "River"). Inoltre, il dealer mostrerà le sue due carte iniziali.

Per avere un vincitore vengono create e confrontate le migliori mani paganti per il giocatore e il dealer, utilizzando cinque su sette delle carte disponibili.

Puntate secondarie

PUNTATA BONUS

La puntata Bonus è facoltativa e non può essere piazzata da sola. Dopo avere piazzato una fiche su un'area di scommessa Ante, una freccia a intermittenza indicherà che l'area di scommessa Bonus è stata attivata. Per piazzare la puntata Bonus procedere come con la Ante.

La puntata Bonus viene valutata solo dopo che sul tavolo sono state distribuite le 3 carte comunitarie del FLOP. Se si è in possesso di una coppia d'assi o una combinazione migliore, ci si aggiudica la puntata Bonus, che verrà pagata in base alla tabella dei pagamenti.

Puntata Jumbo 7 Jackpot

La puntata Jumbo 7 Jackpot è una puntata collaterale opzionale che può farti vincere una parte del grande Jackpot Progressivo! L'importo del Jackpot Progressivo aumenta nel tempo in base alle puntate Jumbo 7 Jackpot piazzate dai giocatori nei diversi casinò partecipanti. Un giocatore vince il jackpot, quindi, quando, dopo aver piazzato una puntata valida a tal fine su un tavolo partecipante, ottiene una scala colore a 7 carte, che include le due di mano dell'utente e le cinque comuni.

L'importo totale del Jackpot Progressivo è distribuito tra tutti i giocatori che hanno piazzato una puntata Jumbo 7 Jackpot nel round di gioco vincente. L'importo della quota potenziale del Jackpot Progressivo si basa su tutte le puntate Jumbo 7 Jackpot piazzate dai giocatori ai tavoli da gioco partecipanti, nel round di gioco vincente.

La puntata Jumbo 7 Jackpot opzionale permette anche di vincere un premio aggiuntivo, pari a un importo fisso, quando si ottiene una mano pari ad una **Scala** o una combinazione superiore!

All'inizio di una nuova mano di gioco, è possibile piazzare la puntata Jumbo 7 Jackpot opzionale nel campo circolare indicato con "Jumbo 7 JACKPOT" dopo aver piazzato la puntata Ante e prima dello scadere del tempo per le puntate.



Una volta accettata, la tua puntata Jumbo 7 Jackpot sarà sommata all'importo totale del Jackpot Progressivo. Ogni giocatore partecipante piazza la puntata Jumbo 7 Jackpot nella valuta utilizzata nel proprio casinò, mentre l'attuale importo del Jackpot Progressivo e la tua parte potenziale sono indicati nella tua valuta, nel campo Jumbo 7 JACKPOT. Quando vinci una parte del Jackpot Progressivo, ricevi il premio nella tua valuta.

Anche i premi fissi corrispondenti alle combinazioni vincenti (dalla **Scala** semplice alla **Scala colore a 6 carte**) sono indicati nella tua valuta.



La decisione di GIOCARE 2X o PASSARE la tua mano non influisce sulle tue possibilità di vincere una parte del Jackpot Progressivo nel round di gioco.

Se il round di gioco viene annullato, la tua puntata Jumbo 7 Jackpot viene rimborsata come le altre puntate. Se hai ottenuto una mano potenzialmente vincente, secondo la tabella dei pagamenti del Jumbo 7 JACKPOT, in un round di gioco che è stato annullato, la decisione di offrirti un rimborso spetta al tuo fornitore del servizio di gioco.

Il tre per cento di ogni scommessa Jackpot viene assegnato al valore iniziale del prossimo Jackpot.

Vincere le mani

Le singole carte sono ordinate in ordine decrescente: asso (alto o basso), re, regina, fante, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Un asso può essere il valore più alto in una scala di assi, re, regina, fante, 10 o il più basso in una di 5, 4, 3, 2 e asso.

Mani possibili dal valore più alto al più basso:



Scala reale è una Scala a Colore con Asso, Re, Regina, Jack e 10 dello stesso seme. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Scala colore è una mano che contiene cinque carte sequenziali, tutte dello stesso seme, come per esempio: nove, otto, sette, sei e cinque, tutte cuori. Due Scale a Colore si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Poker è una mano che contiene quattro carte di uno stesso valore e una qualsiasi quinta carta. Per esempio, quattro assi costituiscono un Poker. Il Poker con carte alte batte uno con carte più basse. Se due Poker hanno lo stesso valore, è la quinta carta (chiamata "Kicker") a determinare il vincitore. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Full è una mano che contiene tre carte dello stesso valore e una coppia di un altro valore, ad es. tre re e due sei. Tra due mani di Full vince quella con il Tris più alto. Nel caso in cui i due Tris del Full avessero lo stesso valore (costituendo un pareggio), saranno comparate le due Coppie. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



Colore è una mano in cui tutte e cinque le carte hanno lo stesso seme, ma non sono disposte in sequenza; ad esempio, cinque carte di Fiori. Due mani di Colore si confrontano come se fossero carte alte: per determinare il vincitore si prende in considerazione la carta più alta di ognuna di esse. Se in entrambe le mani è presente la stessa carta alta si considera la seconda carta più alta e così via, fino a trovare la carta diversa.



Scala è una mano che contiene cinque carte con valori in sequenza e con almeno due semi distinti, ad es. nove, otto, sette, sei e cinque in due o più semi. Due Scale si confrontano in base alla carta con il valore più alto di ognuna di esse. Due scale con la stessa carta alta hanno valore uguale e costituiscono un pareggio, poiché il seme non viene usato per distinguerle.



Tris è una mano che contiene tre carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso tra loro. Per esempio, un giocatore con tre re ha un tris di re. Un tris con valore maggiore batte un tris più basso. Se due mani hanno un Tris dello stesso valore, si comparano le altre due carte per determinare il vincitore.



Doppia Coppia è una mano che contiene due carte dello stesso valore, più due carte di valore diverso (uguali fra loro, ma diverse dalla prima coppia), più una carta diversa da tutte le altre. Un esempio sono due assi e due re. Se due mani contengono una doppia coppia, si confronta prima la coppia più alta, che vince. Se le mani hanno la stessa coppia alta, si confronta la seconda coppia. Se entrambe le mani presentano le stesse coppie, è il kicker più alto (la quinta carta) a determinare il vincitore.



Coppia è una mano che contiene due carte di un valore (ad es. due re), più tre carte di un valore diverso o uguali tra loro. La coppia è il valore più basso pagabile. Le coppie più alte battono le più basse. Se due mani presentano la stessa coppia, le altre tre carte sono comparate in ordine decrescente e quella dal valore più alto determina il vincitore.



Carta Alta è una mano di poker composta da cinque carte che non rientrano in alcuna delle precedenti categorie. Praticamente l'unica carta importante in mano al giocatore è quella con il valore maggiore. Se due mani presentano la stessa carta più alta, si confrontano in ordine decrescente le altre carte per determinare il vincitore.

I risultati sono determinati comparando le migliori mani a 5 carte del giocatore e del dealer (utilizzando le 2 carte del giocatore/croupier e le 5 carte comuni).

Il dealer deve avere una coppia di 4 o un punto superiore per qualificarsi.

Tabella rapida dei risultati

Come verificare rapidamente i risultati di gioco per vincita, perdita e pareggio.

Risultato	ANTE	GIOCARE
Il dealer non si qualifica e vinci	Vincita*	Pareggio
Il dealer si qualifica e vinci	Vincita*	1:1
Il dealer si qualifica e perdi	Perdita	Perdita
Il dealer si qualifica e pareggi	Pareggio	Pareggio
Il giocatore passa	Perdita	Perdita

*La puntata Ante paga in base alla tabella corrispondente riportata in basso.

ANTE

Mano	Vincita
Scala reale	100:1
Scala a colore	20:1
Poker	10:1
Full	3:1
Colore	2:1
Scala	1:1
Tris	1:1
Doppia coppia	1:1
Coppia o inferiore	1:1

BONUS

Mano	Vincita
Scala reale	100:1
Scala a colore	50:1
Poker	40:1
Full	30:1

Colore	20:1
Scala	7:1
Tris	7:1
Doppia coppia	7:1
Coppia di assi	7:1

Jumbo 7 JACKPOT

Mano	Vincita
Scala colore a 7 carte*	100% del jackpot**
Scala colore a 6 carte*	5000
Scala colore a 5 carte*	250
Poker	50
Full	5
Colore	4
Scala	2

*Scala a colore di 7 carte, scala a colore di 6 carte e scala a colore di 5 carte – una mano consistente in sette, sei o cinque carte in sequenza dello stesso seme. Qui di seguito sono riportati degli esempi di ciascuna di esse.

Esempio di una scala a colore di 7 carte: Asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, tutte dello stesso seme.

Esempio di una scala a colore di 6 carte: Asso, 2, 3, 4, 5, 6, tutte dello stesso seme.

Esempio di una scala a colore di 5 carte: 9, 8, 7, 6, 5, tutte dello stesso seme. (N.b.: la scala reale consiste in una scala a colore di 5 carte per il jackpot.)

**Il Jackpot Progressivo, indicato nella tua valuta, è il primo premio e viene diviso tra tutti i giocatori che hanno piazzato una puntata Jumbo 7 Jackpot nel round di gioco vincente.

I premi che puoi vincere individualmente per una mano da Tris o punteggio superiore (fino alla scala a colore), sono indicati nella tua valuta.

La puntata Giocare paga 1:1.

In caso di malfunzionamento tutte le puntate e i pagamenti verranno annullati.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore per la puntata Ante è pari al 97,84%, mentre è del 93,74% per la puntata Bonus.

Il ritorno teorico ottimale al giocatore per la puntata Jumbo 7 JACKPOT è pari al 81,64%.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

Casino Hold'em € 0.1 - 1000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO
€ 100,000.00

Le LUCI DEL SEMAFORO ti indicano lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

PUNTARE

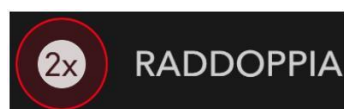
Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale. Questa schermata compare illuminata e utilizzabile solo per il tempo rimanente della puntata (la luce è verde o gialla).



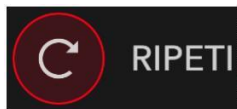
Dopo avere selezionato una fiche, posiziona la tua puntata facendo clic/toccando il pulsante sulla relativa area di puntata sul tavolo indicato con Ante oppure con la puntata secondaria che desideri (se presente). Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. In caso contrario, l'azione verrà interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

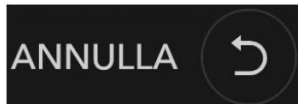
Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

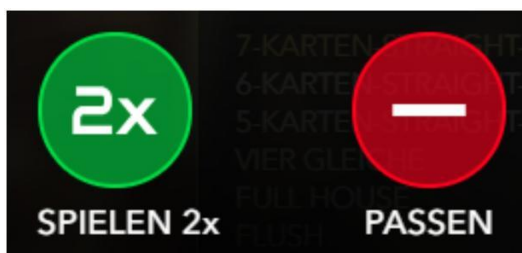


Prendi una decisione

Dopo la distribuzione delle carte, saranno visualizzate la combinazione di carte del giocatore e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE".



È necessario decidere tra GIOCARE 2X per continuare la partita o LASCIARE per terminare la partita e perdere le puntate piazzate.



Premendo il pulsante GIOCA 2X si continuerà a giocare piazzando la puntata Giocare. La puntata Giocare verrà piazzata automaticamente sull'area di scommessa Giocare.

Facendo clic/toccando il pulsante su LASCIA, si perderanno tutte le puntate piazzate. Il giocatore può ancora vedere il resto del gioco, ma non può parteciparvi. Bisognerà aspettare il round successivo per poter riprendere a puntare.

Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non si è ancora deciso se GIOCARE 2X o LASCIARE, la mano verrà automaticamente lasciata e il giocatore perderà tutte le sue puntate. L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE.

Statistiche delle decisioni

Mostra la percentuale delle decisioni prese da tutti i giocatori durante la fase attuale.

Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

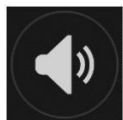
Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

#21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

È possibile modificare le impostazioni per cambiare le impostazioni generali del gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

GENERALE

- È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL DEALER, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

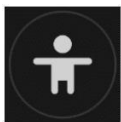
Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Informazioni AAMS

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

Gestione degli errori

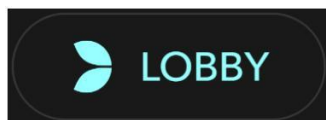
In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



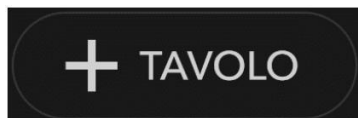
Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Il giocatore non sarà spostato dal tavolo in cui si trova attualmente fino a quando non verrà selezionato un nuovo tavolo al quale si desidera sedersi. Puoi utilizzare LOBBY per cercare altre partite mentre stai ancora giocando al tavolo attuale.

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o

dal gioco, fai clic sul pulsante **+TAVOLO** associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante **+TAVOLO** non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante **X**.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante **+TAVOLO**, *passerai semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, in aggiunta al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.*

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z)	Per annullare l'ultima puntata.
ELIMINA	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto ELIMINA per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: • Uscire dalla modalità a schermo intero • Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.) • Aprire il LOBBY.