

Regolamento **Sette e Mezzo Live**

Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite



Figura 1 Schermata principale

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.

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.

PER GIOCARE:

Dovrai piazzare la puntata principale e successivamente, se vorrai, potrai utilizzare le puntate collaterali **Partita Perfetta** e **Mano di Poker**. Le puntate collaterali possono rivelarsi vincenti a prescindere dal risultato della puntata principale.

Il croupier assegnerà quindi due carte: la prima scoperta a te e la seconda scoperta a se stesso.

In alcuni casi, potrebbe darti delle carte aggiuntive automaticamente, prima del round di azione. Ciò significa che non potrai chiedere carta o stare prima di avere soddisfatto determinati requisiti:

- Se il Re di Denari è la tua prima carta, ricevi una carta automaticamente.
- Se il Re di Denari è la prima carta del croupier, continui a ricevere carte finché non ottieni un punteggio pari o superiore a 7.
- Se il tuo punteggio è inferiore a quello del croupier, ricevi delle carte aggiuntive automaticamente fino a pareggiare o superare il suo punteggio.

Il round delle azioni di gioco ha inizio quando disponi di un punteggio pari o inferiore a 7 punti e questo è pari o superiore a quello del croupier. Potrai scegliere se **Chiedere Carta** o **Stare**. Se non effettuerai una mossa, dovrai **Stare** automaticamente.

Una volta terminato il round di azione, il croupier assegna delle carte aggiuntive. Il croupier sta con un totale pari o superiore a 5 punti. Se ogni giocatore al tavolo sballa (ovvero ottieni un punteggio superiore a 7,5), il round termina e il croupier non pesca ulteriori carte,

Vengono quindi comparati i punteggi totali e viene annunciato il risultato del round di gioco.

In determinate circostanze, la partita potrebbe completarsi automaticamente, facendoti vincere il round. Per maggiori informazioni, consulta la sezione delle **Regole di Gioco**.

Autoplay

Se è stata attivata dal fornitore del servizio, puoi utilizzare questa funzione per piazzare automaticamente le puntate durante un numero predefinito di round di gioco.

Una volta piazzata una puntata sul tavolo, puoi accedere al pannello della funzione **Autoplay**. Lì potrai selezionare un valore per i **Round di Autoplay**, ovvero il numero di round che vuoi giocare utilizzando la funzione **Autoplay**.

La funzione **Autoplay** ha sempre inizio nel round di gioco successivo. Il contatore presente sul pulsante **Autoplay** indica il numero di round rimanenti.

Se selezioni il pulsante **Autoplay** mentre la funzione è in corso, questa si interrompe e viene aperto il pannello **Autoplay**. Potrai visualizzare le condizioni attuali e modificarle. Le nuove condizioni vengono applicate a partire dal round di gioco successivo.

Se piazzati la tua puntata con **Fiche Dorate**, la funzione **Autoplay** utilizzerà **Fiche Dorate** dello stesso valore per effettuare le puntate. Una volta terminate queste, la funzione **Autoplay** si interrompe.

In alcune situazioni, la funzione **Autoplay** viene interrotta automaticamente. Ti sarà comunicata la motivazione.

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**.

REGOLE

Lo scopo del gioco è di ottenere con le tue carte un punteggio totale che si avvicini a 7,5 più di quello del croupier, senza però superare 7,5. Le figure valgono 0,5 punti, mentre le carte numerate mantengono il loro valore nominale. L'Asso vale 1 punto. Il valore del Re di Denari può variare: vale 0,5 punti quando è la prima carta della mano, ma può assumere il valore di qualsiasi altra carta per ottenere la migliore mano possibile, quando viene combinato con altre carte.

Se ricevi il Re di Denari e una figura o un 7, ottieni il **Sette e Mezzo Royal** e vinci 1,5 volte la tua puntata (se la tua puntata valeva 10, ricevi 25). Il **Sette e Mezzo** batte il punteggio regolare di 7,5.

Se il punteggio totale delle tue carte è più prossimo al 7,5 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 maggiore di 7,5, "sballi" e perdi la tua puntata. Se pareggi con il croupier con un punteggio di 5 punti, perdi la tua puntata principale. Se pareggi con un punteggio pari o superiore a 5,5 punti, la tua puntata ti viene restituita con un "Push".

Il croupier deve continuare a prendere carta finché non ottiene almeno 5 punti. Sta quando il totale della sua mano è pari o superiore a 5 punti.

Il round di gioco termina automaticamente e vinci la partita se tutte le seguenti condizioni vengono soddisfatte contemporaneamente:

- La prima carta del croupier vale almeno 5 punti (per cui sta)
- Ti sono state assegnate almeno due carte
- Il punteggio della tua mano supera quello del croupier, senza sballare

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 croupier assegnerà un'altra carta alla posizione in questione, ma il giocatore che decide di **Stare** non riceverà la carta.

Carte e punteggi

Il gioco utilizza i semi delle carte napoletane. Le carte sono suddivise in 4 semi: *Denari*, *Coppe*, *Spade* e *Bastoni*. Un mazzo è costituito da 40 carte (un classico mazzo di carte in cui vengono rimossi 8, 9 e 10). Le carte sono:

- Numerate da 2 a 7
- Figure: Donna, Cavallo e Re
- Asso, che vale 1 punto

| Carta | Punteggio |
|-------------------------|-----------------|
| Carte numerate da 2 a 7 | Valore nominale |
| Asso | 1 punto |
| Figure* | 0,5 punti |

*Il valore del Re di Denari dipende dalla combinazione della mano. Consulta le informazioni in basso.

Re di Denari e Sette e Mezzo Royal

Se il Re di Denari è una singola carta nella mano, il suo valore è pari a 0,5 punti, come per le altre figure. In combinazione con le altre carte, assume il valore di qualsiasi altra carta del mazzo per creare la migliore mano possibile.

Il Re di Denari può inoltre formare il **Sette e Mezzo Royal** : si tratta di una speciale combinazione di due carte (Re di Denari e un'altra figura o un 7), il cui valore è pari a 7,5 punti e che batte le mani regolari da 7,5 punti.

TABELLA DELLE VINCITE:

| Premio della partita principale | Premi |
|--|--------------|
| Sette e Mezzo Royal | 3:2 |
| Mano vincente | 2:1 |
| Pareggio con almeno 5,5 punti | Push |
| Pareggio con 5 punti | Perdita |

| Premio della puntata collaterale Partita Perfetta | Premi |
|--|--------------|
| Coppia di 7 | 55:1 |
| Coppia di figure | 10:1 |
| Coppia di 1-6 | 5:1 |

| Premio della puntata collaterale Mano di Poker | Premi |
|--|-------|
| Scala Reale | 150:1 |
| Scala a Colore | 75:1 |
| Qualsiasi Tris | 50:1 |
| Colore | 6:1 |
| Scala | 5:1 |

Puntate collaterali:

Partita Perfetta

Puoi scommettere che la tua prima carta e la prima carta del croupier formino una coppia

Coppie

| Tipo | Descrizione |
|-------------------------|--|
| Coppia di 7 | La prima carta del giocatore e la prima carta del croupier formano una coppia di 7 |
| Coppia di figure | La prima carta del giocatore e la prima carta del croupier formano una coppia della stessa figura ma di semi diversi |

**Coppia di
1-6**

La prima carta del giocatore e la prima carta del croupier formano una coppia di carte dello stesso valore numerico (Asso e carte da 2 a 6), ma di semi diversi

Per maggiori informazioni sulle vincite, consulta la sezione dei **Premi**.

Mano di Poker

Puoi scommettere che le tue prime due carte e la prima carta del croupier formino una mano da tre carte inclusa nella seguente lista di combinazioni vincenti:

- **Scala Reale** - Tre diverse figure dello stesso seme
- **Scala a Colore** - Tre carte disposte in sequenza e dello stesso seme
- **Qualsiasi Tris** - Tre carte dello stesso valore
- **Colore** - Tre carte dello stesso seme
- **Scala** - Tre carte disposte in sequenza ma non dello stesso seme

Nota: sei idoneo all'utilizzo della puntata collaterale solo se ricevi la seconda carta! Ad esempio: se il valore della tua prima carta è superiore a quello della prima carta del croupier e decidi di stare perché il croupier ha un punteggio pari o superiore a 5, non riceverai una seconda carta e quindi non potrai piazzare una puntata collaterale.

Per maggiori informazioni sulle vincite, consulta la sezione dei **Premi**.

[RITORNO AL GIOCATORE:](#)

Il ritorno teorico al giocatore (RTP) è pari al **99,31%** nella partita principale.

Il valore di RTP per le puntate collaterali **Partita Perfetta** è pari al **96,15%**.

Il valore di RTP per la puntata collaterale **Mano di Poker** è pari al **96,32%**.

[Mescolatura delle carte:](#)

Nel gioco viene utilizzato un mazzo da 40 carte premescolato con una macchina mescolatrice. Quando un nuovo set di carte è pronto, le carte precedenti vengono rimosse. Il croupier prende le carte direttamente dal sabot.

Eliminazione delle carte prima del round di gioco: se consentito dal fornitore del servizio, prima dell'inizio del round di gioco, il croupier pesca una carta coperta e la scarta.

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.