

Regolamento_VENTUNO DIAMANTE

Obiettivo del gioco

Lo scopo del Blackjack è ottenere un punteggio delle carte superiore a quello del banco, senza però superare 21. La mano migliore è il Blackjack, vale a dire quando la somma dei valori delle prime due carte distribuite è esattamente 21. Si gioca solo contro il banco e non contro altri giocatori.

- Si gioca con 8 mazzi.
- Il banco "sta" sempre su 17.
- Raddoppia con 2 carte iniziali qualsiasi.
- Non è possibile raddoppiare dopo la divisione.
- Si dividono le carte iniziali di uguale valore.
- È possibile un solo Dividi per mano.
- Ogni Asso Diviso riceve una sola carta.
- L'assicurazione viene offerta se il banco mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3:2.
- L'assicurazione paga 2:1.
- In caso di pareggio la partita viene congelata.

Regole del gioco

Il gioco viene gestito da un dealer e il tavolo da Blackjack può ospitare fino a 7 giocatori. Nel gioco si usano 8 mazzi standard da 52 carte. I valori delle carte nel Blackjack sono i seguenti:

- Le carte numerate da 2 a 10 valgono il numero indicato.
- Le figure (Jack, Regina e Re) valgono 10.
- Gli assi valgono 1 o 11, a seconda di quale valore sia maggiormente favorevole alla mano. Si noti che, in una mano soft, l'asso vale 11.

Una volta scaduto il tempo a disposizione per scommettere, il dealer distribuisce una carta scoperta a ciascun giocatore. La distribuzione delle carte inizia dal primo giocatore a sinistra del dealer e continua in senso orario, fino a tornare al dealer. Il dealer assegna quindi una seconda carta scoperta a ogni giocatore, mentre la seconda carta del dealer è distribuita coperta. Il valore di ogni mano iniziale viene visualizzato accanto alle carte. **Blackjack**

Se il valore delle tue due carte iniziali è 21 hai fatto Blackjack!

Assicurazione

Se la carta scoperta del banco è un asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del banco, anche se tu stesso hai un Blackjack. L'importo dell'assicurazione è pari alla metà della tua puntata principale e la puntata dell'assicurazione viene fissata separatamente dalla puntata della tua mano. Il dealer quindi sbircia il valore della sua carta coperta per controllare la presenza del Blackjack. In caso negativo, la partita continua. Se il dealer ha il Blackjack e tu no, la mano del dealer vince. Se sia tu sia il dealer avete il Blackjack, il gioco viene congelato e la puntata ti viene restituita. Si noti che se la carta scoperta del dealer è un 10 o una figura, non ti sarà concesso di acquistare l'assicurazione e il dealer non potrà sbirciare la sua carta coperta per controllare se ha un Blackjack.

Raddoppio, carta o stai

Classic Blackjack

Speed Blackjack

Dopo che il dealer si è accertato di non avere un Blackjack controllando le sue due carte iniziali, i giocatori possono provare a migliorare il valore della propria mano a turno. Per fare ciò, il dealer procede lungo il tavolo in senso orario, offrendo ulteriori carte alle mani dei giocatori.

Dopo che il croupier si è accertato di non avere un Blackjack controllando le sue due carte iniziali, i giocatori possono provare a migliorare il valore della propria mano. A tutti i giocatori contemporaneamente viene offerta l'opportunità di ricevere ulteriori carte per le proprie mani.

Dopo che il dealer si è accertato di non avere un Blackjack controllando le sue due carte iniziali, i giocatori possono provare a migliorare il valore della propria mano a turno. Per fare ciò, il dealer procede lungo il tavolo in senso orario, offrendo ulteriori carte alle mani dei giocatori.

Se il valore della tua mano iniziale è diverso da 21, puoi decidere di raddoppiare. In questo caso, raddoppi la puntata e riceverai solo un'altra carta da aggiungere alla mano. In alternativa puoi decidere di chiedere una carta da aggiungere valore alla tua mano.

Puoi chiedere una Carta più di una volta per ricevere altre carte prima di decidere di Restare, se ti ritieni soddisfatto del valore della tua mano.

Dividi

Se nella tua mano iniziale hai una coppia di carte di pari valore, puoi decidere di Dividere la coppia per creare due mani separate, ciascuna con una puntata separata uguale alla tua puntata principale. Dopo avere ricevuto una seconda carta per entrambe le mani, puoi provare ad aumentare il valore delle due mani chiedendo Carta. Potrai quindi decidere di Stare quando sarai soddisfatto del valore delle tue due mani. Tuttavia, quando Dividi una coppia iniziale di assi, ricevi solo una Carta aggiuntiva per mano senza possibilità di chiederne altre.

Risultato

Classic Blackjack

Se la somma della tua mano supera 21 significa che hai "sballato" e, in quella mano, perdi la puntata. Concluso il turno di tutti i giocatori, il dealer scopre la sua carta coperta. Il dealer deve chiedere Carta in una mano con valore 16 o inferiore e deve Restare in una mano soft da 17 o superiore. (Si noti che una "mano soft" include un Asso che vale 11)

Speed Blackjack

Se la somma della tua mano supera 21 significa che hai "sballato" e, in quella mano perdi la puntata. Quando tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni e non sono necessarie altre carte, il croupier scopre la sua carta coperta. Il dealer deve chiedere Carta in una mano con valore 16 o inferiore e deve Restare in una mano soft da 17 o superiore. (Si noti che una "mano soft" include un Asso che vale 11)

Si vince se il valore della propria mano finale è più prossimo a 21 rispetto a quello della mano del banco o se il banco sballa. Se il valore della tua mano è uguale a quello del banco, la partita viene congelata e la puntata ti viene restituita.

Il Blackjack è ottenibile esclusivamente con le due carte iniziali. Una mano da 21 derivante da una coppia divisa non viene considerata un Blackjack. Il Blackjack batte quindi una mano da 21 derivante da una coppia divisa.

Puntate secondarie

Nel gioco del Blackjack sono inoltre presenti le puntate collaterali – Coppie Perfette e 21+3. È possibile eseguire puntate secondarie in combinazione alla puntata di Blackjack principale. È possibile vincere qualsiasi puntata secondaria a prescindere dalla vincita o meno della propria puntata da Blackjack.

Coppie Perfette

La puntata collaterale Coppie Perfette consente di vincere se le tue prime due carte comprendono una coppia; ad esempio, due Regine, due Assi o due 3. Ci sono tre tipi di coppie, con vincite diverse:

- Coppia Perfetta – stesso seme, ad es. due Assi di Picche.
- Coppia colorata – semi diversi dello stesso colore, ad es. 2 di quadri + 2 di cuori.
- Coppia mista – Semi diversi dal colore diverso. Ad esempio: 10 di cuori + 10 di fiori.

21+3

La puntata collaterale 21+3 dà la possibilità di vincere se le tue prime due carte più la carta scoperta del banco formano una qualsiasi delle seguenti combinazioni vincenti (simili a quelle del poker), ciascuna con una vincita diversa:

- Tris perfetto – un tris identico, ad esempio 3 regine di cuori.
- Scala colore – in sequenza numerica e stesso seme, ad esempio 10, Jack e Regina di picche.
- Tris – stesso valore ma semi diversi, ad es. 3 Re senza corrispondenze.
- Scala – in sequenza numerica ma semi diversi, ad es. 2 di picche + 3 di fiori + 4 di cuori.
- Colore – carte non consecutive ma dello stesso seme. Ad esempio: 2, 6 e 10 di fiori.

Puntata alle Spalle (Bet Behind)

La funzionalità “Puntata alle Spalle” consente di puntare su una mano di un altro giocatore. Il risultato della mano dell’altro giocatore verrà suddiviso. I pagamenti delle puntate “Puntata alle Spalle” sono uguali alle puntate ordinarie. È possibile piazzare una Puntata alle Spalle indipendentemente dal fatto che si sia seduti al tavolo da Blackjack e che si intenda giocare con la propria mano. Non è tuttavia possibile piazzare una Puntata alle Spalle sulla propria mano.

Piazzare una Puntata alle Spalle sulle aree attivate nella postazione di un altro giocatore, durante la fase di scommessa. Passa il cursore su un’area delle Puntate alle Spalle per visualizzare il numero totale di giocatori che ne hanno piazzata una, inclusa la somma delle loro puntate combinate.

Se si piazza una Puntata alle Spalle e il giocatore in tale postazione decide di non partecipare alla mano, la puntata verrà immediatamente rimborsata.

Il nickname visualizzato presso ogni postazione del tavolo da Blackjack identifica il giocatore che prenderà tutte le decisioni per la relativa mano. Tuttavia, è possibile decidere se piazzare o meno una puntata di assicurazione quando la carta scoperta del dealer è un Asso. È inoltre possibile decidere in anticipo se

raddoppiare o meno la puntata piazzata quando il giocatore sul quale si sta puntando decide di Raddoppiare o Dividere.

È possibile modificare queste impostazioni in un secondo momento premendo il pulsante Impostazioni e quindi selezionando il campo della PUNTATA ALLE SPALLE (BET BEHIND). È inoltre possibile deselezionare l'opzione "CONSENTI AD ALTRI GIOCATORI DI PUNTARE SU DI ME" se si desidera vietare ad altri giocatori di puntare sulla propria mano.

L'icona "Giocatori in evidenza" aiuta a determinare quale degli altri giocatori di Blackjack abbia la serie di vittorie più lunga.

Il numero nella medaglia d'oro indica il numero di mani consecutive vinte dal giocatore. Non appena un "Giocatore in evidenza" perde una mano, perde anche l'icona della medaglia d'oro.

Dai le carte

Il pulsante DAI LE CARTE è disponibile solo quando sei seduto a un determinato tavolo da Blackjack e hai piazzato una puntata pari o superiore all'importo minimo. Premi questo pulsante per finalizzare la puntata che hai piazzato. La tua puntata sarà visibile agli altri giocatori al tavolo. Il round di gioco può avere inizio prima dello scadere del periodo di puntata se tutti i giocatori hanno premuto il pulsante DAI LE CARTE.

Vincite

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- Se il banco ha il blackjack,

L'assicurazione paga 2:1. Coppie Perfette

Mano	Vincita
Coppia perfetta	25:1
Coppia colorata	12:1
Coppia mista	6:1

21+3

Mano	Vincita
Tris perfetto	100:1
Scala a Colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

Vincita del giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack – **99.28%**.

- Perfect Pairs - **95,90%**.
- 21+3 – **96,30%**.

Prendi posto

Clicca/sfiora l'icona SIEDITI QUI sopra il posto libero che desideri occupare.

Dopo esserti seduto al tavolo, sotto al posto a sedere verrà visualizzato il nome della tuaschermata.

Classic Blackjack

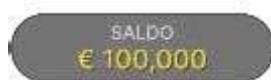
Se lo desideri, puoi occupare svariati posti (ai tavoli che permettono questa opzione) per giocare mani separate nello stesso round di gioco. Clicca/sfiora l'icona POSTO MULTIPLIO per prendere un posto aggiuntivo.

Quando desideri abbandonare la tua postazione, premi il relativo pulsante X. Se non sei attivo e non piazzati una scommessa, perderai il tuo posto al tavolo.

Puntare

Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

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



Il SEMAFORO indica 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).

Le opzioni di decisione sono rappresentate come segue:

- CARTA: pulsante verde con segno "+".
- STAI: pulsante rosso con segno "-".
- RADDOPPIA: pulsante giallo con segno "x2".
- DIVIDI: pulsante blu con frecce contrapposte.

Una volta accettata la tua decisione, questa sarà indicata vicino alla tua postazione. Ricorda che le decisioni di Raddoppio e Divisione richiedono puntate aggiuntive, per

cui tempo di accettazione di queste puntate potrebbe essere superiore a quello delle puntate.

Carta e Stai.

Se non prenderai una decisione prima dello scadere del tempo, sarà applicata la seguente azione automatica:

- Se il punteggio totale della tua mano è pari o inferiore a 11, PRENDI CARTA
- Se il punteggio totale della tua mano è superiore a 11, STAI

Se il tuo saldo non è sufficiente per Raddoppi e Divisioni, i pulsanti corrispondenti a tali decisioni vengono disattivati.

Se il tuo saldo è o diventa insufficiente prima che venga accettato il tuo Raddoppio o la tua Divisione, le tue decisioni saranno respinte e sarà applicata la seguente azione automatica:

- Se hai richiesto di Raddoppiare, PRENDI CARTA.

Se hai richiesto di Dividere e il punteggio totale della tua mano è pari o inferiore a 11, PRENDI CARTA.

Se hai deciso di Dividere e il punteggio totale della tua mano è superiore a 11, STAI.

Chat

Puoi chattare con il presentatore del gioco 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.

La Chat sarà disabilitata per i giocatori che la utilizzano in modo improprio, per insultare il Presentatore del gioco o gli altri giocatori oppure usano un linguaggio non appropriato e/o offensivo.

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.

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 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.

Puoi modificare le tue impostazioni generali e di gioco.

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

GENERALE

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

È possibile attivare PUNTATE SECONDARIE aggiuntive.

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 PRESENTATORE, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

PUNTATA ALLE SPALLE

È possibile specificare la strategia di PUNTATA ALLE SPALLE e impedire ad altri giocatori di puntare sulla propria mano.

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 o nella procedura del gioco, il round di gioco viene messo temporaneamente in pausa e il presentatore del gioco avvisa il supervisore di assistenza. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat

o tramite un messaggio pop-up sullo schermo che spiegherà che è in corso l'analisi del problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, il gioco può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, il round di gioco verrà annullato e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

Mescolare le carte

La partita continua fino a quando non viene distribuita la carta di taglio del mazzo. Successivamente, le carte vengono mescolate da un presentatore del gioco o da un mescolatore.

Se è disponibile un tavolo per mescolare, al tavolo vengono utilizzati due shoe con due set di carte da gioco. In questo caso, il presentatore del gioco scambia gli shoe, e le carte vengono mescolate da un mescolatore al tavolo apposito mentre il presentatore del gioco continua la partita.

Altri giochi

Il pulsante LOBBY può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.

Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Non sarai rimosso da questo tavolo finché non avrai selezionato il nuovo gioco/tavolo a cui desideri partecipare. Puoi utilizzare la LOBBY per navigare tra i giochi mentre stai giocando l'attuale partita.

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.