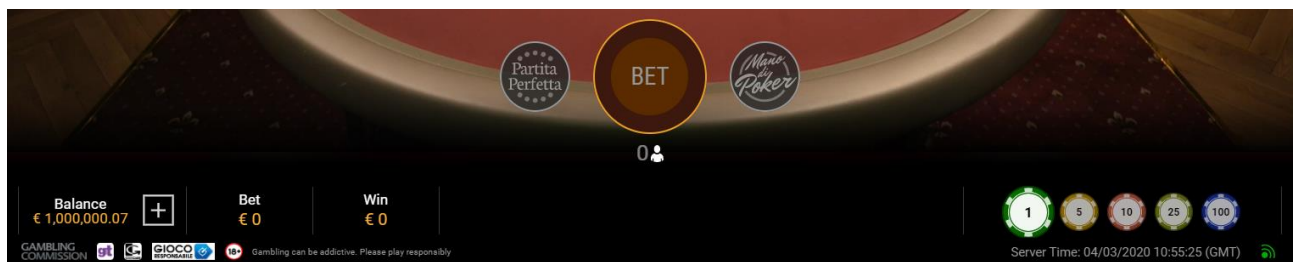


Regolamento_Live Sette e Mezzo

DESKTOP



SCHERMATA GENERALE



PUNTATA DI LINEA

PUNTATA	PAGA
PUNTATA PRINCIPALE	
Sette e Mezzo Royal	3 : 2
Mano vincente	1 : 1
Pareggio con 5 punti	Lose
Pareggio con almeno 5,5 punti	Push
PARTITA PERFETTA	
Coppia di 7	55 : 1
Coppia di figure	10 : 1
Coppia da 1 a 6	5 : 1
MANO DI POKER	
Scala Reale	150 : 1
Scala a Colore	75 : 1
Tris	50 : 1
Colore	6 : 1
Scala	5 : 1



A screenshot of a payment table overlay on a blurred background of a poker table. The table has three columns: 'PUNTATA' (Bet), 'MIN' (Minimum), and 'MAX' (Maximum). There is a close button (X) in the top right corner. The table lists three bet types: 'Puntata principale', 'Partita Perfetta', and 'Mano di Poker', all with a minimum of €1 and a maximum of €100.

PUNTATA	MIN	MAX
Puntata principale	€ 1	€ 100
Partita Perfetta	€ 1	€ 100
Mano di Poker	€ 1	€ 100

TABELLE DEI PAGAMENTI

Sette e Mezzo Live

Offriamo il Sette e Mezzo Live, giocato con un mazzo, direttamente contro un croupier e su un tavolo reale. Le postazioni possono ospitare un numero illimitato di giocatori.

Come piazzare le puntate

- 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.

Funzionamento del gioco

- 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**.

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.

Regole di gioco

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.

Puntate collaterali

Si tratta di puntate che puoi piazzare oltre la puntata principale. Non possono essere piazzate senza la puntata principale, sebbene possano risultare vincenti anche se perdi o pareggi nella partita principale.

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**.

Limiti

I limiti indicati accanto al nome del tavolo nella **Lobby** e nell'interfaccia di gioco del tavolo corrispondono ai limiti della puntata principale. Le seguenti puntate dispongono di limiti individuali: **Puntata principale**, **Partita Perfetta**, **Mano di Poker**.

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%.

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

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.

Interfaccia


Ripunta

Piazza la stessa puntata del round precedente.

 Annulla	Rimuove le tue puntate attualmente sul tavolo.
 Raddoppia	Raddoppia la puntata attualmente piazzata.
 Conferma	Conferma tutte le puntate che hai piazzato sul tavolo. In caso di mancata conferma, le tue puntate non sono considerate valide.
 Carta	Richiedi un'altra carta al croupier.
 Stai	Non ricevi altre carte e completi il turno.
	Il pulsante consente di accedere alle Impostazioni. • Impostazioni del Gioco - Ti consente di attivare o disattivare la conferma automatica delle puntate e i suggerimenti. • Impostazioni Audio - Ti consente di attivare o disattivare gli effetti sonori e la voce del croupier e di impostare il volume dell'audio. • Impostazioni Video - Ti consente di modificare la qualità del collegamento video.

Menu	• Cronologia di Gioco - Ti consente di consultare le informazioni relative alle tue partite precedenti. Se non sei soddisfatto dei dati mostrati nella Cronologia di Gioco, puoi richiedere maggiori informazioni al tuo operatore del servizio. • Guida - Apre le pagine di Guida e Regolamento che stai leggendo. • Assistenza* - Ti consente di contattare il servizio di assistenza. * Questa opzione potrebbe non essere disponibile nella tua regione.
Saldo	Mostra l'attuale saldo di gioco. Questi sono i fondi che puoi utilizzare per giocare.
 Cassa	Apre la finestra della Cassa, da cui è possibile effettuare depositi e prelievi, visualizzare la cronologia delle transazioni e altro.
 Limiti	Apre il pannello dei Limiti.
 Lobby	Carica la Lobby, da cui potrai unirti ad un altro tavolo. Se il round non è finito e hai piazzato delle puntate sul tavolo, devi attendere la fine del giro prima di potere abbandonare l'attuale tavolo.
	Nota: Questa funzione può essere attivata o disattivata dal tuo fornitore del servizio. Le Fiche Dorate sono dei gettoni Bonus che possono esserti assegnati su certi tavoli da gioco. Ogni Fiche Dorata dispone di un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche regolare. Se il menu delle Fiche Dorate è disponibile sul Dashboard, puoi utilizzare le tue Fiche Dorate nella



partita attuale.

Il menu delle **Fiche Dorate** mostra il valore e il numero delle **Fiche Dorate** disponibili. Se hai vinto **Fiche Dorate** di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore, ottenute in Bonus diversi, vengono sommate.

Il pulsante delle **Info** consente di accedere a una finestra in cui vi sono maggiori informazioni sulle **Fiche Dorate**.

Per puntare con le **Fiche Dorate**, seleziona l'importo desiderato e piazzalo come una comune puntata. Il numero di **Fiche Dorate** rimanenti diminuirà di conseguenza.

Nota:

- Durante il round di puntata è possibile utilizzare più di una **Fiche Dorata** ed è inoltre possibile piazzare **Fiche Dorate** su diverse posizioni di puntata. Il fornitore del servizio potrebbe tuttavia limitare il numero di **Fiche Dorate** utilizzabili in una partita.
- Se consentito dal fornitore del servizio, puoi mescolare le **Fiche Dorate** con le **Fiche Regolari** (in base al tuo **Saldo**), sulla stessa posizione di puntata.
- Se consentito dal tuo fornitore del servizio, puoi utilizzare le **Fiche Dorate** per:
 - Le azioni **Blind** durante il round di puntata
 - Piazzare puntate durante il round di gioco (ad esempio, per **Raddoppiare**).
- Se il fornitore del servizio ha consentito l'uso di diverse Fiche Dorate, il gioco prova a piazzare queste puntate automaticamente con le **Fiche**

Dorate, selezionando le fiche il cui valore si avvicina maggiormente a quello della puntata iniziale con **Fiche Dorate**.

- Se non vi sono più **Fiche Dorate** disponibili, il gioco utilizza le **Fiche Regolari**, creando così una puntata mista.
- Se le puntate miste non sono consentite e non disponi di sufficienti **Fiche Dorate** oppure hai raggiunto il numero di **Fiche Dorate** consentite nella partita attuale, per puntare vengono utilizzate le **Fiche Regolari**.
- La puntata viene respinta se il tuo saldo di **Fiche Regolari** non è sufficiente a coprire la puntata.
- Puoi sempre piazzare una puntata mista nelle partite di Roulette e SicBo.

In caso di **Pareggio** o **Push**, la **Fiche Dorata** da te piazzata ti viene restituita. I **Pareggi** e i **Push** sono previsti in Blackjack, Baccarat, Dragon-Tiger e varianti del Poker.

Non puoi assicurare una puntata con Fiche Dorate o una puntata mista.

Se la tua puntata sull' **Assicurazione** è una puntata mista, solo la parte piazzata con **Denaro Reale** viene assicurata e restituita in caso di Blackjack del croupier.

Se la tua puntata con **Fiche Dorata** vince, il valore della **Fiche Dorata** sarà dedotto dall'importo vinto.

Tutte le partite giocate con le **Fiche Dorate** sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona corrispondente (GC).

Puntate Live - Dichiarazione di non responsabilità

Compiamo ogni sforzo per assicurarci che le informazioni che ti vengono mostrate e quelle presenti sul sito web, in relazione agli eventi, siano accurate. Ciò, tuttavia, è esclusivamente finalizzato alla creazione di una guida. A causa della natura di tali eventi e dei possibili ritardi nelle trasmissioni in tempo reale, non ci assumiamo alcuna responsabilità in merito alla correttezza o meno delle informazioni, inclusi il punteggio e l'ora della partita. Assicurati di consultare le regole di puntata per verificare l'impostazione delle puntate nei diversi mercati. Ti ricordiamo che tale ritardo varia in base ai clienti e può dipendere dalla strumentazione utilizzata per ricevere dati o immagini.

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.

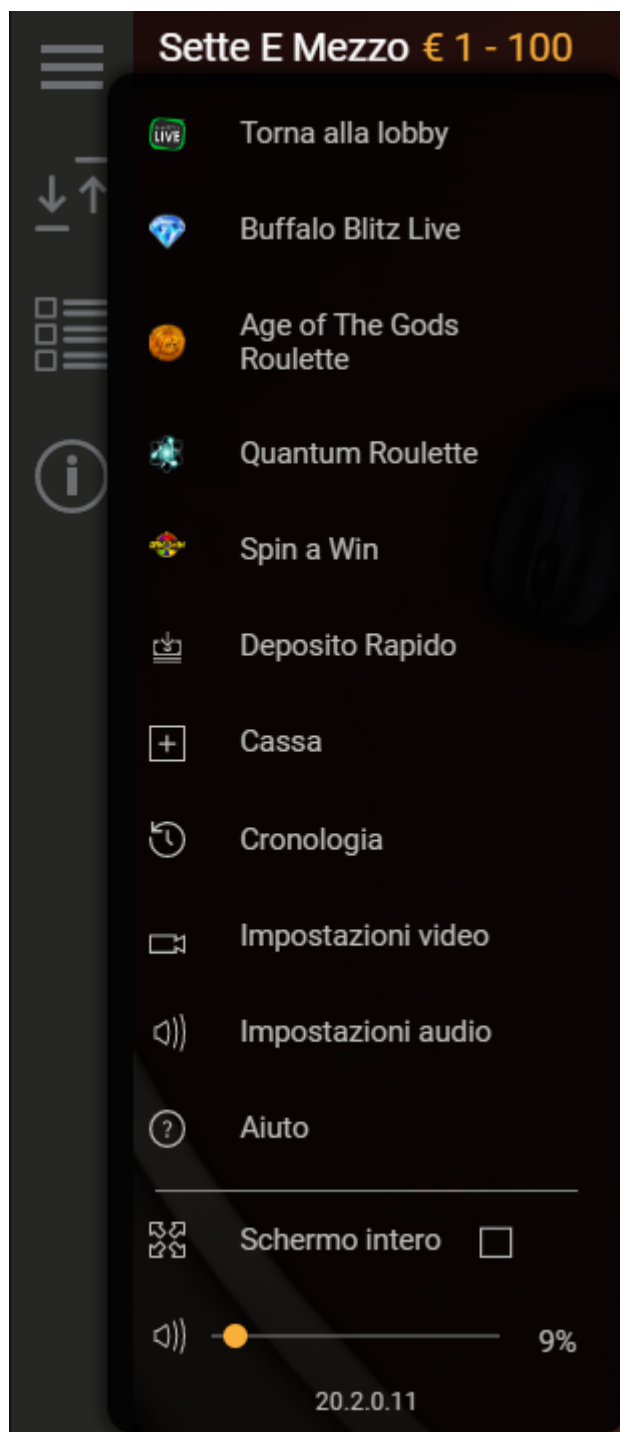
Nota sugli arrotondamenti: Le puntate sono sempre approssimate per difetto dalla terza cifra decimale. Quando ricevi un rimborso e il denaro viene trasferito sul saldo del tuo conto, qualsiasi importo inferiore a 0,01 viene arrotondato per difetto.

Nota sulle disconnessioni: Se ti disconnetti da Internet mentre giochi una partita con **Denaro reale**, ti preghiamo di ristabilire la tua connessione e riaccedere al casinò.

Sarai indirizzato automaticamente alla versione non dal vivo del gioco che stavi utilizzando, in modo da terminare il round. Ti preghiamo di notare che solo le carte sul tavolo al momento della disconnessione vengono trasferite in questo round. In alcuni casi, è possibile che il collegamento video ti permetta di vedere le altre carte che il banco ha estratto o mostrato dopo la disconnessione. Tali carte non vengono trasferite nel round non dal vivo. Le puntate collaterali vengono decise sulla base del gioco Live e non della versione non dal vivo.

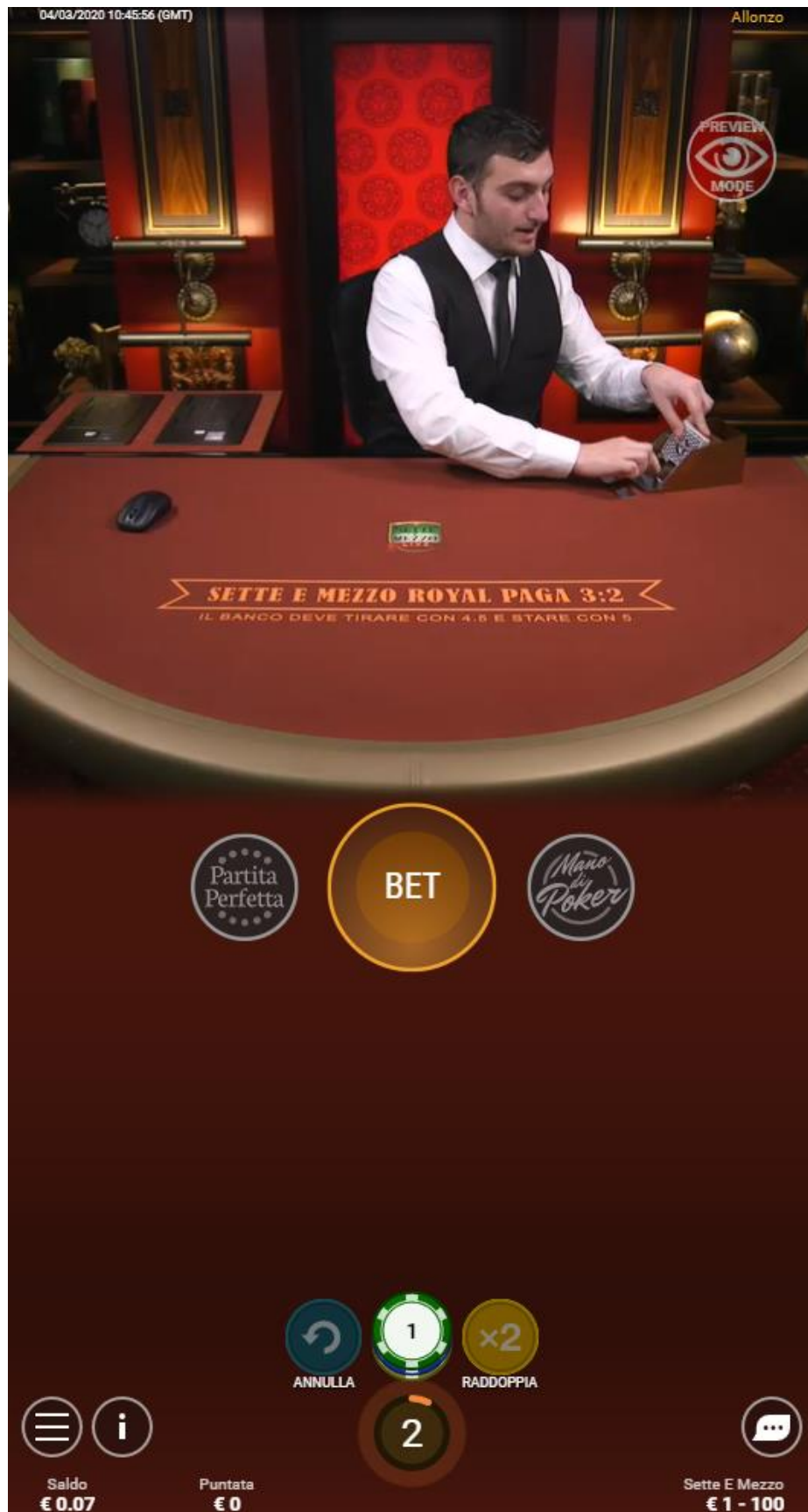
Se non avevi delle azioni in sospeso, il gioco viene deciso offline sulla base della versione Live e puoi consultare i risultati del round nella cronologia di gioco.

REGOLE DI GIOCO

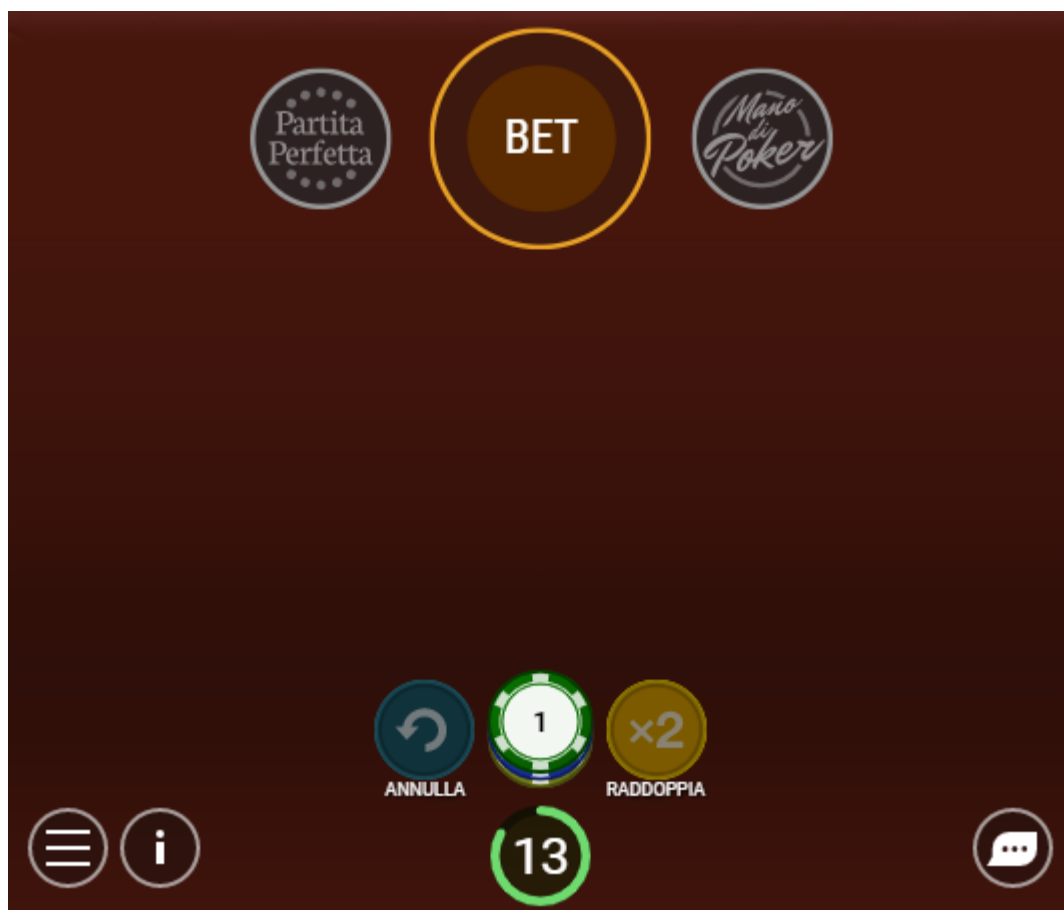


FUNZIONALITA'

MOBILE



SCHERMATA GENERALE



PUNTATA DI LINEA

LIMITI PUNTATA			
PUNTATA	PAGA	MIN	MAX
PUNTATA PRINCIPALE		€ 1	€ 100
Sette e Mezzo Royal	3 : 2		
Mano vincente	1 : 1		
Pareggio con 5 punti	Lose		
Pareggio con almeno 5,5 punti	Push		
PARTITA PERFETTA		€ 1	€ 100
Coppia di 7	55 : 1		
Coppia di figure	10 : 1		
Coppia da 1 a 6	5 : 1		
MANO DI POKER		€ 1	€ 100
Scala Reale	150 : 1		
Scala a Colore	75 : 1		
Tris	50 : 1		
Colore	6 : 1		
Scala	5 : 1		

TABELLA DEI PAGAMENTI

AIUTO

Sette e Mezzo Live

Offriamo il Sette e Mezzo Live, giocato con un mazzo, direttamente contro un croupier e su un tavolo reale. Le postazioni possono ospitare un numero illimitato di giocatori.

Come piazzare le puntate



- 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.

Funzionamento del gioco



- 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**.

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.

Regole di gioco



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.

Puntate collaterali



Si tratta di puntate che puoi piazzare oltre la puntata principale. Non possono essere piazzate senza la puntata principale, sebbene possano risultare vincenti anche se perdi o pareggi nella partita principale.

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**.

Limiti



I limiti indicati accanto al nome del tavolo nella **Lobby** e nell'interfaccia di gioco del tavolo corrispondono ai limiti della puntata principale. Le seguenti puntate dispongono di limiti individuali: **Puntata principale, Partita Perfetta, Mano di Poker**.

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%.

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

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.

Interfaccia



 Ripunta	Piazza la stessa puntata del round precedente.
 Annulla	Rimuove le tue puntate attualmente sul tavolo.
 Raddoppia	Raddoppia la puntata attualmente piazzata.
 Conferma	Conferma tutte le puntate che hai piazzato sul tavolo. In caso di mancata conferma, le tue puntate non sono considerate valide.
 Carta	Richiedi un'altra carta al croupier.
 Stai	Non ricevi altre carte e completi il turno.
 Impostazioni	Apre il pannello da cui puoi attivare/disattivare la conferma automatica delle puntate e modificare le impostazioni video e audio.
 Cronologia	Ti consente di consultare le informazioni relative alle tue partite precedenti. Se non sei soddisfatto dei dati mostrati nella Cronologia , puoi richiedere maggiori informazioni al tuo fornitore del servizio.
 Chat	Apre il pannello della Chat.
Assistenza	Ti consente di contattare il servizio di assistenza. * Questa opzione potrebbe non essere disponibile nella tua regione.
 Guida	Apre le pagine di Guida e Regolamento che stai leggendo.
 Cassa	Apre la finestra della Cassa, da cui è possibile effettuare depositi e prelievi, visualizzare la cronologia delle transazioni e altro.

 Limiti	Apri il pannello dei Limiti.
 Lobby	Carica la Lobby, da cui potrai unirti ad un altro tavolo. Se il round non è finito e hai piazzato delle puntate sul tavolo, devi attendere la fine del giro prima di potere abbandonare l'attuale tavolo.



Nota: Questa funzione può essere attivata o disattivata dal tuo fornitore del servizio.

Le **Fiche Dorate** sono dei gettoni Bonus che possono esserti assegnati su certi tavoli da gioco. Ogni **Fiche Dorata** dispone di un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche regolare. Se il menu delle **Fiche Dorate** è disponibile sul Dashboard, puoi utilizzare le tue Fiche Dorate nella partita attuale.

Il menu delle **Fiche Dorate** mostra il valore e il numero delle **Fiche Dorate** disponibili. Se hai vinto **Fiche Dorate** di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore, ottenute in Bonus diversi, vengono sommate.

Il pulsante delle **Info** consente di accedere a una finestra in cui vi sono maggiori informazioni sulle **Fiche Dorate**.

Per puntare con le **Fiche Dorate**, seleziona l'importo desiderato e piazzalo come una comune puntata. Il numero di **Fiche Dorate** rimanenti diminuirà di conseguenza.

Nota:

- Durante il round di puntata è possibile utilizzare più di una **Fiche Dorata** ed è inoltre possibile piazzare **Fiche Dorate** su diverse posizioni di puntata. Il fornitore del servizio potrebbe tuttavia limitare il numero di **Fiche Dorate** utilizzabili in una partita.
- Se consentito dal fornitore del servizio, puoi mescolare le **Fiche Dorate** con le **Fiche Regolari** (in base al tuo **Saldo**), sulla stessa posizione di puntata.
- Se consentito dal tuo fornitore del servizio, puoi utilizzare le **Fiche Dorate** per:
 - Le azioni **Blind** durante il round di puntata
 - Piazzare puntate durante il round di gioco (ad esempio, per **Raddoppiare**).
- Se il fornitore del servizio ha consentito l'uso di diverse **Fiche Dorate**, il gioco prova a piazzare queste puntate automaticamente con le **Fiche Dorate**, selezionando le fiche il cui valore si avvicina maggiormente a quello della puntata iniziale con **Fiche Dorate**.
 - Se non vi sono più **Fiche Dorate** disponibili, il gioco utilizza le **Fiche Regolari**, creando così una puntata mista.
 - Se le puntate miste non sono consentite e non disponi di sufficienti **Fiche Dorate** oppure hai raggiunto il numero di **Fiche Dorate** consentite nella partita attuale, per puntare vengono utilizzate le **Fiche Regolari**.
 - La puntata viene respinta se il tuo saldo di **Fiche Regolari** non è sufficiente a coprire la puntata.
- Puoi sempre piazzare una puntata mista nelle partite di Roulette e SicBo.

In caso di **Pareggio** o **Push**, la **Fiche Dorata** da te piazzata ti viene restituita. I **Pareggi** e i **Push** sono previsti in Blackjack, Baccarat, Dragon-Tiger e varianti del Poker.

Non puoi assicurare una puntata con **Fiche Dorate** o una puntata mista.

Se la tua puntata sull' **Assicurazione** è una puntata mista, solo la parte piazzata con **Denaro Reale** viene assicurata e restituita in caso di Blackjack del croupier.

Se la tua puntata con **Fiche Dorata** vince, il valore della **Fiche Dorata** sarà dedotto dall'importo vinto.

Tutte le partite giocate con le **Fiche Dorate** sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona corrispondente (GC).

Puntate Live - Dichiarazione di non responsabilità



Compriamo ogni sforzo per assicurarci che le informazioni che ti vengono mostrate e quelle presenti sul sito web, in relazione agli eventi, siano accurate. Ciò, tuttavia, è esclusivamente finalizzato alla creazione di una guida. A causa della natura di tali eventi e dei possibili ritardi nelle trasmissioni in tempo reale, non ci assumiamo alcuna responsabilità in merito alla correttezza o meno delle informazioni, inclusi il punteggio e l'ora della partita. Assicurati di consultare le regole di puntata per verificare l'impostazione delle puntate nei diversi mercati. Ti ricordiamo che tale ritardo varia in base ai clienti e può dipendere dalla strumentazione utilizzata per ricevere dati o immagini.

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.

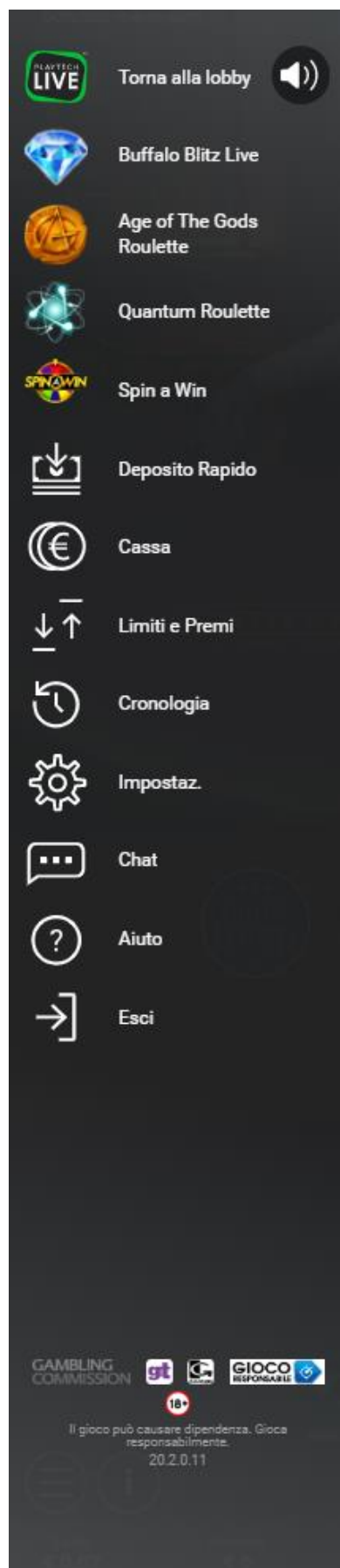
Nota sulle disconnessioni: Se ti disconnetti da Internet mentre giochi una partita con **Denaro reale**, ti preghiamo di ristabilire la tua connessione e riaccedere al casinò.

Sarai indirizzato automaticamente alla versione non dal vivo del gioco che stavi utilizzando, in modo da terminare il round. Ti preghiamo di notare che solo le carte sul tavolo al momento della disconnessione vengono trasferite in questo round. In alcuni casi, è possibile che il collegamento video ti permetta di vedere le altre carte che il banco ha estratto o mostrato dopo la disconnessione. Tali carte non vengono trasferite nel round non dal vivo. Le puntate collaterali vengono decise sulla base del gioco Live e non della versione non dal vivo.

Se non avevi delle azioni in sospeso, il gioco viene deciso offline sulla base della versione Live e puoi consultare i risultati del round nella cronologia di gioco.

Aggiornamento: 27/02/2020

REGOLE DEL GIOCO



PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **99,31%**.