

Regolamento Speed Blackjack Italiano

Lo **Speed Blackjack Live**, per il quale vengono utilizzati otto mazzi di cinquantadue (52) carte, appartiene alla famiglia dei Giochi di carte svolto con un vero croupier. La principale differenza rispetto al **Blackjack** standard è costituita dal fatto che i giocatori prendono le loro decisioni subito dopo la distribuzione delle prime carte. L'ordine in cui i giocatori ricevono le carte dipende dalla velocità con la quale prendono le decisioni. Il tavolo presenta sette postazioni di gioco.

Scopo del gioco è arrivare ad un valore superiore a quello del banco, purché non sia superiore a 21. Nel **Speed Blackjack Live** gli assi hanno il valore di 1 o 11, le figure valgono 10 e il valore delle altre carte corrisponde al loro valore nominale; il seme non è rilevante e il Blackjack si ottiene se la mano è composta da un Asso e una carta di valore 10.

Se come prime due carte il giocatore riceve un Asso e una carta che vale 10 punti, allora ha un **Blackjack** e vince 1,5 volte la puntata (se la puntata era di 10, riceve 25). Se il punteggio totale delle carte si avvicina a 21 più di quello del Croupier, vince un importo pari alla puntata (se la puntata era di 10, riceve 20). Se il totale delle carte è maggiore di 21, il giocatore ha "sballato" e perde la puntata.

Se il giocatore ed il croupier hanno lo stesso punteggio (da 17 in su), nessuno dei due vince e la puntata viene restituita con un **Push**.

Il Cliente una volta avuto accesso al tavolo inizia a giocare selezionando un gettone del valore prescelto e piazzando una puntata iniziale, ricevendo di seguito due carte scoperte per ogni postazione scelta.

In caso di puntata sotto il minimo previsto, comparirà un messaggio di errore. I limiti indicati si applicano alla sola puntata iniziale.

Posizioni

- Quando il giocatore si unisce ad un tavolo da gioco Live, ha la possibilità di occupare un qualsiasi posto libero, attendendo il termine del round e cliccando sul pulsante **SIEDITI QUI**, sotto ad una delle posizioni disponibili.
- L'opzione **Multi Posizione** permette di occupare diversi posti dello stesso tavolo, piazzando puntate separate da ognuna delle posizioni. Per attivarla, il giocatore deve cliccare sul pulsante **AGGIUNGI UN POSTO** al di sotto di un posto libero. Per abbandonare un posto, si deve cliccare sulla **X** posta sopra il posto che si vuole lasciare.

Puntate

- Il tempo a disposizione per piazzare le puntate è limitato. Il contatore mostra i secondi rimanenti prima del termine del periodo di puntata della mano.
- Cliccare su una fiche del valore prescelto per selezionarla. Quindi, per piazzarla, cliccare l'area di puntata del tavolo del **Blackjack**.
- Ogni clic aggiunge una fiche dello stesso valore alla puntata. Cliccare su una fiche diversa per incrementare la puntata di un importo diverso.
- Una volta piazzata una puntata principale, è possibile piazzare le **Puntate Collaterali**. Per piazzare la puntata collaterale, muovere il cursore sul tavolo da **Blackjack** e cliccare sull'area di puntata **21+3** o su quella **Top 3**.
- Il giocatore deve aspettare il proprio turno. Utilizzerà quindi i pulsanti **Carta**, **Stai**, **Raddoppia**, **Dividi** e **Assicurazione**, secondo le singole necessità. Se non si effettua una selezione in tempo, sarà scelta automaticamente l'opzione **Stai**.
- **Nota:** il tempo a disposizione per prendere la prima decisione ha inizio contemporaneamente per tutti i giocatori seduti al tavolo.

- Le decisioni successive vengono offerte singolarmente a ogni giocatore.
- Se il giocatore occupa più di una postazione, queste vengono gestite seguendo l'ordine standard.
- Quando tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni, il croupier inizia a distribuire le carte. Il croupier prende carta con **17 Soft**. Ciò significa che se una delle carte della sua mano è un Asso e il totale delle altre carte è 6 (a prescindere dall'ordine in cui sono state distribuite), il croupier dispone di un **17 Soft**, che viene mostrato come "7/17". Se ciò dovesse accadere, il croupier continuerà a prendere carte finché non otterrà un punteggio superiore a 17.
- Se si sceglie di **Raddoppiare**, un importo pari alla puntata principale verrà prelevato dal saldo del giocatore per raddoppiarla.
- Le mani vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.
- Se tutti i giocatori del tavolo sballano (superano il punteggio di 21), la mano si conclude. La seconda carta del banco non viene rivelata e il banco non riceve altre carte.

Divisione

Se le prime due carte del giocatore hanno lo stesso valore, questi può dividerle in due mani diverse, piazzando un'altra puntata uguale a quella di partenza.

Potrà quindi chiedere altre carte per ogni mano. Non è possibile dividere una mano già divisa.

Una volta divisa la mano, viene determinato il risultato della partita per la prima mano, prima che vengano assegnate carte alla seconda mano.

Il giocatore potrà chiedere quante carte desidera per ogni mano divisa; fanno eccezione gli Assi divisi, a cui viene assegnata solo un'altra carta per Asso. Se riceve un Asso e una carta da Dieci in una mano divisa, il loro punteggio verrà considerato un 21 e non un Blackjack. In tal caso, il premio paga 1:1 e non 3:2.

Raddoppia

Se dopo aver ricevuto le due prime carte il giocatore pensa che la terza carta potrebbe permettergli di battere il croupier, può raddoppiare la puntata.

L'importo della puntata iniziale raddoppia (la differenza viene prelevata dal saldo) e riceve un'altra carta.

Il giocatore può raddoppiare dopo avere diviso. Se raddoppia quando la prima carta del croupier vale 11 (Asso) e questo ottiene un **Blackjack**, perde entrambe le puntate. Se la prima carta del croupier vale 10 e questo ottiene un **Blackjack**, la puntata di Raddoppio viene restituita.

Assicurazione

Se nella mano iniziale del croupier è visibile un Asso, al giocatore viene offerta l'Assicurazione: può assicurare la puntata contro la possibilità che il croupier abbia un **Blackjack**. Acquistando l'Assicurazione viene piazzata separatamente sul tavolo un importo pari alla metà della puntata iniziale. Se il croupier ottiene un **Blackjack**, il giocatore viene pagato 2 a 1 sull'assicurazione. In tal modo non perde la puntata iniziale, perché ottiene 2x la metà della puntata iniziale e in più viene restituito l'importo dell'assicurazione. Se il croupier non ottiene **Blackjack**, la puntata sull'assicurazione viene persa.

Il giocatore può assicurare una puntata piazzata solo con Denaro Reale. Se il giocatore sta utilizzando la funzione Multigiocatore, l'assicurazione viene applicata a tutte le posizioni da lui occupate.

L'Assicurazione viene offerta quando i giocatori ed il croupier hanno ricevuto la seconda carta e il croupier mostra un Asso come prima carta della sua mano. Il croupier verifica la presenza di un **Blackjack** subito dopo il round di Assicurazione: se ha un **Blackjack**, il round di gioco termina prima che i giocatori prendano le loro decisioni.

Charlie 10 Carte

È teoricamente possibile che il giocatore richieda 10 carte senza sballare.

In questo caso la mano del giocatore vince automaticamente tranne nel caso in cui il banco abbia un **Blackjack**.

Scommesse Collaterali

Una puntata collaterale è una puntata che è possibile piazzare oltre alla puntata principale. Qui di seguito vi è la descrizione delle puntate collaterali disponibili:

- **21+3**

È un tipo di puntata collaterale che consente ai giocatori di scommettere che le prime due carte assegnate al giocatore, combinate con la prima carta del croupier, formeranno una mano di Poker a 3 carte dei seguenti tipi:

- **Tris di un seme** - Tre carte di pari valore e seme
- **Scala a colore** - Tre carte consecutive dello stesso seme
- **Tris** - Tre carte dello stesso valore
- **Scala** - Tre carte consecutive ma non dello stesso seme
- **Colore** - Tre carte dello stesso seme

- **Top 3**

Questa puntata collaterale combina le prime due carte del giocatore e la prima carta del croupier per formare una delle seguenti combinazioni di Poker: **Tris**, **Scala a Colore** o **Tris** dello stesso seme. La puntata paga solo per queste combinazioni.

- **Player Pair (Coppia)**

Nome della puntata collaterale	Descrizione
Coppia del Giocatore	Le prime due carte del giocatore formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Rosso/Nera
Coppia del Croupier	Le prime due carte del Croupier formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Coppia Rosso/Nera
Perfect Pairs™	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso seme. Ad Esempio: 4  4 
Coppia Colorata	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso colore ma di semi diversi. Ad Esempio, 4  4 
Coppia Rosso/Nero	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia ma di colori e semi diversi. Ad Esempio, 4  

Stile della Distribuzione delle Carte

In questo gioco le carte vengono distribuite nel rispetto delle seguenti regole:

Il croupier riceve la seconda carta subito dopo aver assegnato le carte a tutti i giocatori e prima che questi ultimi prendano le proprie decisioni. L'Assicurazione viene offerta quando il giocatore e il croupier hanno ricevuto la seconda carta e il croupier mostra un Asso come prima carta della sua mano. Il croupier verifica la presenza di un **Blackjack** subito dopo il round di Assicurazione: se ha un **Blackjack**, il round di gioco termina prima che i giocatori prendano le loro decisioni.

Lo stile di distribuzione delle carte influenza la sequenza dei round di azioni e assicurazione.

Ordine di distribuzione delle carte

Il croupier distribuisce le carte iniziali seguendo un ordine standard. L'ordine di distribuzione delle carte aggiuntive richieste dalle azioni viene determinato dalla velocità dei giocatori. Ad esempio: il giocatore che occupa la prima postazione potrebbe ricevere una carta dopo quello che occupa la terza postazione se quest'ultimo l'ha richiesta per primo. Se diversi giocatori prendono la loro decisione contemporaneamente, le carte vengono distribuite seguendo l'ordine standard.

Mescolatura delle carte

Nel gioco vengono utilizzati otto mazzi premescolati. Il mazzo viene mescolato manualmente o automaticamente, a seconda delle impostazioni del fornitore. Quando arriva sul tavolo un nuovo set di carte premescolate, queste vengono messe nel sabot e nel nuovo set di carte viene posizionato un divisore. Quando il divisore è assegnato, il croupier annuncia che le carte saranno sostituite nel round

successivo. Ogni volta che arriva sul tavolo un nuovo set di carte, tutte le carte precedenti vengono rimosse. Le carte vengono mescolate ulteriormente sul tavolo prima che le nuove carte vengano posizionate nel sabot.

Carte nuove annullate

Poco prima che abbia inizio il round delle puntate, il croupier estrae la prima carta dal sabot e la scarta tenendola coperta.

Ritorno al giocatore

Il ritorno teorico al giocatore (RTP), nel caso di una strategia di gioco ottimale, è pari al **99,55%** nella partita principale.

Il valore di RTP della puntata collaterale 21+3 è pari al **96,30%**.

Il valore di RTP delle puntate collaterali Coppia Perfetta del Giocatore è pari al **95,90%**.

Il valore di RTP delle puntate collaterali Coppia Perfetta del Croupier è pari al **95,90%**.

Il valore di RTP della puntata collaterale Top 3 è pari al **91,00%**.