

REGOLAMENTO – HAND CASINO HOLD’EM

Hand Casino Hold'em è una variante del celebre Poker Casino Hold'em in cui potrai giocare con una o due mani. La partita è giocata contro il banco invece che contro gli altri giocatori.

L'obiettivo di 2 Hand Casino Hold'em è battere la mano del presentatore del gioco aggiudicandosi la miglior mano da cinque carte, costituita dalle due carte iniziali del giocatore e dalle cinque carte comunitarie. Ognuna delle mani del giocatore è comparata con quella del presentatore del gioco singolarmente. Vince la mano di Poker migliore.

Al tavolo di 2 Hand Casino Hold'em può giocare un numero illimitato di giocatori contemporaneamente. Ogni giocatore che condivide la stessa mano può occupare un solo posto del tavolo.

2 Hand Casino Hold'em è giocato con un mazzo regolare da 52 carte, che vengono mescolate dopo ogni round di gioco.

Per giocare è necessario piazzare la puntata sulla posizione Ante singolarmente per ognuna delle due mani, entro il limite di tempo. È inoltre possibile piazzare una puntata Bonus aggiuntiva che viene pagata se nella prima mano con cinque carte è presente una coppia d'Assi o una combinazione migliore. La puntata Bonus viene calcolata singolarmente per ogni mano sulle prime cinque carte (le 3 carte comuni del Flop con le tue due carte iniziali).

Il presentatore del gioco assegna due carte scoperte al giocatore e due carte coperte a se stesso. Il presentatore del gioco posiziona quindi le prime tre carte comunitarie (Flop) al centro del tavolo. Queste tre carte sono condivise tra il giocatore e il presentatore del gioco per creare la propria mano di Poker.

È necessario decidere se GIOCARE o LASCIARE. Seleziona GIOCA (PLAY) per proseguire la partita piazzando una puntata Gioca, 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 GIOCARE/LASCIARE.

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

Il vincitore è determinato comparando la mano migliore del giocatore con quella del presentatore del gioco, utilizzando cinque delle sette carte a disposizione.

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 puntata Ante, viene attivata l'area di puntata Bonus. Per piazzare la puntata Bonus procedere come con la Ante.

La puntata Bonus viene calcolata singolarmente per ogni mano sulle prime cinque carte (le 3 carte comuni del Flop con le tue due carte iniziali). Vinci la puntata Bonus se ottieni una coppia d'Assi o una combinazione migliore; questa puntata paga in base alla tabella dei pagamenti del Bonus. Per maggiori informazioni, consulta 'Risultati e Premi del Gioco'.

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:



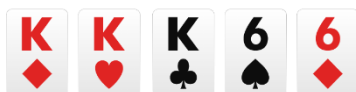
Scala reale è una Scala a Colore con Asso, Re, Regina, Jack e 10 dello stesso seme. In caso di pareggio, al giocatore viene restituita la puntata iniziale e la partita termina con un PUSH.



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.

Risultati e Premi del Gioco

I risultati sono determinati confrontando la mano migliore del giocatore con quella del presentatore del gioco (la mano è formata dalle 2 carte del giocatore/presentatore del gioco e le 5 carte comuni).

Il presentatore del gioco 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 presentatore del gioco non si qualifica e vinci	Vincita*	Pareggio
Il presentatore del gioco si qualifica e vinci	Vincita*	1:1
Il presentatore del gioco si qualifica e perdi	Perdita	Perdita
Il presentatore del gioco 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 o inferiore	1:1

Il pagamento di una puntata Giocare è 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

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

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.

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.

2 Hand Casino Holdem € 5–1,000

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

SALDO
€ 100,000

Il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.



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.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/tocchando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. 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. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

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 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.

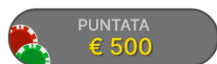


Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



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

Una volta distribuite le carte, verranno visualizzate la combinazione di carte e la finestra "PRENDI UNA DECISIONE" per entrambe le tue mani.



Per entrambe le tue mani è necessario decidere tra GIOCARE per continuare la partita o LASCIARE per terminare la partita e perdere le puntate piazzate per una determinata mano.



Premi **GIOCARE** per continuare a giocare la partita e piazzare la puntata. Giocare su una determinata mano. La puntata Giocare sarà piazzata automaticamente sull'area Giocare della mano corrispondente.

Premi **LASCIA** per perdere tutte le puntate piazzate su una determinata mano. Potrai quindi assistere al resto della partita, ma non potrai parteciparvi con quella mano. Potrai inoltre continuare a piazzare puntate sull'altra mano durante lo stesso round di gioco, a condizione che tu non abbia **LASCIATO** per entrambe le mani.

Se il tempo per prendere la decisione è scaduto e non hai ancora deciso se **GIOCARE** o **LASCIARE** per una o più mani, queste saranno lasciate automaticamente e perderai tutte le puntate corrispondenti. L'indicatore del tempo in cui è possibile piazzare le puntate visualizzerà il messaggio: **HAI LASCIATO AUTOMATICAMENTE**.

Strength-o-Meter

Il Strength-o-Meter mostra la forza della tua mano, in base alle probabilità di vincere il round di gioco.



Statistiche delle decisioni

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

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.



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 PRESENTATORE**, **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 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 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 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 più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocarci insieme 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.

+ TAVOLO

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), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none">• Uscire dalla modalità a schermo intero• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)