

REGOLAMENTO – FREE BET BLACKJACK

Infinite Free Bet Blackjack è un Free Bet Blackjack che offre la possibilità di utilizzare alcune puntate «Raddoppia» e «Dividi» gratuite. Lo scopo del Free Bet Blackjack è ottenere un punteggio delle carte superiore a quello del dealer, senza però superare 21. La mano migliore è il Blackjack, ovvero quando la somma dei valori delle prime due carte distribuite è esattamente 21. Si gioca solo contro il dealer e non contro altri giocatori.

- Si gioca con otto mazzi.
- Il dealer «sta» sempre su 17.
- Raddoppia con due carte iniziali qualsiasi.
- Divisione Gratis con tutte le coppie tranne quelle di 10, J, Q, K.
- Raddoppio Gratis per i tuoi Hard 9, 10 e 11 totalizzati con due carte.
- Si dividono le carte iniziali di uguale valore.
- È possibile un solo Dividi per mano.
- Ogni Asso Diviso riceve una sola carta.
- Non è possibile raddoppiare dopo la divisione.
- «Six Card Charlie»: vinci se disponi di sei carte con un valore di 21 o inferiore.
- L'assicurazione viene offerta se il dealer mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3 a 2 e batte un punteggio di 21.
- L'assicurazione paga 2:1.
- La tua puntata viene restituita quando le mani hanno lo stesso valore.
- La tua puntata viene restituita quando il dealer sballa con un punteggio di 22.

Regole del gioco

Il gioco è gestito da un dealer e consente a un numero illimitato di giocatori di prendere parte a ogni round di gioco.

Nel gioco si usano otto 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, Regine 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, terminando con se stesso. 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!

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.

Assicurazione

Se la carta scoperta del dealer è un asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del dealer, anche se tu stesso hai un Blackjack. L'importo puntata di 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 ottiene un Blackjack e tu no, la mano del dealer vince e la partita termina.

Se sia tu sia il dealer avete il Blackjack, il gioco viene congelato e la puntata ti viene restituita. Ricorda 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 Blackjack.

Raddoppio, carta o stai

Se il dealer si è accertato di non avere un Blackjack controllando le sue due carte iniziali, i giocatori possono migliorare i valori delle loro mani a turno, quando il dealer offre loro la possibilità di ricevere ulteriori carte.

Se il valore della tua mano iniziale è diverso da 21, puoi decidere di raddoppiare. In questo caso, raddoppi la puntata e la tua mano riceve una sola carta aggiuntiva.

Se il tuo totale è pari a un Hard 9, 10 o 11, ottieni un «Raddoppio Gratis». Se decidi di utilizzare il «Raddoppio Gratis», viene aggiunta una «Puntata Gratis» alla tua puntata originale. Se vinci il round di gioco, il valore della «Puntata Gratis» è pari alla tua puntata originale. Sarai pagato di conseguenza e solo la tua puntata originale sarà restituita. Se perdi la partita, perdi solo la tua puntata originale. Se la partita termina con un pareggio, ti viene restituita solo la tua puntata originale.

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.

Al giocatore non viene offerta alcuna opzione di decisione quando la sua mano ha un punteggio di 21 Soft, ovvero il migliore.

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 a parte.

Ti sarà offerta una «Divisione Gratis» per la tua coppia, tranne che nel caso di una coppia di 10, Jack, Regine o Re. La tua puntata originaria sarà piazzata sulla prima mano (sul lato destro

del tavolo), mentre per la seconda sarà utilizzata una «Puntata Gratis» (sul lato sinistro). Se vinci il round di gioco, il valore della «Puntata Gratis» è pari alla tua puntata originale e sarai pagato di conseguenza. Non sarà restituita alcuna puntata per la seconda mano. Se perdi con la tua mano su cui è stata piazzata la «Puntata Gratis», non perdi la tua puntata. Se il gioco termina con un pareggio, non viene restituita alcuna puntata.

Se decidi di Dividere la tua mano da 10, Jack, Regine o Re, la puntata sulla tua seconda mano sarà pari alla tua puntata principale.

Risultato

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.

Vinci se il valore della tua mano finale è più prossimo a 21 rispetto a quello della mano del dealer oppure se il dealer sballa, tranne nel caso in cui questo sballi con un punteggio di 22. Se il valore della tua mano è uguale a quello del dealer, la partita viene congelata e la puntata ti viene restituita.

Il dealer sballa con 22

Se la mano del dealer è costituita da carte con un valore totale di 22, la tua puntata viene restituita e il round di gioco termina con un pareggio, tranne nel caso in cui il giocatore sballi. In questo caso, il gioco non termina con un pareggio e il giocatore perde.

Se il giocatore ha un Blackjack, allora è una vittoria. Se il giocatore ha un altro punteggio o altre postazioni, allora è un pareggio.

Regola del «Six Card Charlie»

La regola del «Six Card Charlie» ti consente di vincere automaticamente se la tua mano è costituita da sei carte il cui valore totale è pari o inferiore a 21, anche se il dealer ha un Blackjack. In caso di mano Divisa, ogni mano viene calcolata singolarmente. Se il dealer ottiene un Blackjack dopo l'offerta di assicurazione, il Charlie a Sei Carte non è disponibile, a prescindere dal risultato del giocatore.

Puntate secondarie

Questo gioco di Blackjack offre inoltre alcune puntate secondarie opzionali – **Coppie Perfette, 21+3, Hot 3 (Migliori 3), Sballo (Bust It)**. 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 dealer 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 esempio 3 Re diversi.
- **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.

Hot 3 (Migliori 3)

La puntata secondaria **Migliori 3** consente di puntare sulla combinazione di tre carte che include le tue due carte iniziali e la carta scoperta del dealer. Vi sono diversi tipi di combinazioni per la puntata secondaria Migliori 3, ognuna con un premio diverso:

- Totale di 19 di — Ad esempio: 8 di Cuori, 2 di Quadri e 9 di Picche.
- Totale di 20 di — Ad esempio: 8 di Cuori, 2 di Quadri e 10 di Picche.
- Totale di 21 di un seme — Ad esempio: 9 di Quadri, 2 di Quadri e 10 di Quadri.
- Totale di 21 di semi diversi — Ad esempio: 9 di Cuori, 2 di Quadri e 10 di Picche.
- 7-7-7 — Ad esempio: 7 di Cuori, 7 di Fiori e 7 di Quadri.

Sballo (Bust It)

La puntata secondaria **Sballo (Bust It)** ti consente di scommettere sulla possibilità che il punteggio delle carte del dealer superi 21, sballando.

La puntata secondaria **Sballo (Bust It)** viene restituita (push) se il giocatore ottiene un Blackjack.

Vi sono diversi tipi di combinazioni per la puntata secondaria Sballo (Bust It), ognuna con un premio diverso:

- Sballo con 3 carte.

- Sballo con 4 carte.
- Sballo con 5 carte.
- Sballo con 6 carte.
- Sballo con 7 carte.
- Sballo con 8 o più carte.

Pagamenti

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- Se il dealer ha Blackjack, l'assicurazione paga 2:1.

La tua vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

Puntata	Risultato	Vincita
Coppie Perfette	Coppia perfetta	25:1
	Coppia colorata	12:1
	Coppia mista	6:1
21+3	Tris perfetto	100:1
	Scala colore	40:1
	Tris	30:1
	Scala	10:1
	Colore	5:1
Hot 3	7-7-7	100:1
	Totale di 21 di un seme	20:1
	Totale di 21 di semi diversi	4:1
	Totale 20	2:1
	Totale 19	1:1
Sballo (Bust It)	Sballo con 8 o più carte	250:1
	Sballo con 7 carte	100:1
	Sballo con 6 carte	50:1
	Sballo con 5 carte	9:1
	Sballo con 4 carte	2:1
	Sballo con 3 carte	1:1

Eventuali malfunzionamenti annullano il turno in corso e tutte gli eventuali pagamenti per quel turno.

Vincita del giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack — 98,45%*
- Coppie perfette — 95,90%.
- Puntata 21+3 — 96,30%
- Hot 3 — 94,60%
- Puntata Sballo (Bust It) — 94,12%

*Sulla base della prima mano nel sabot.

Puntare

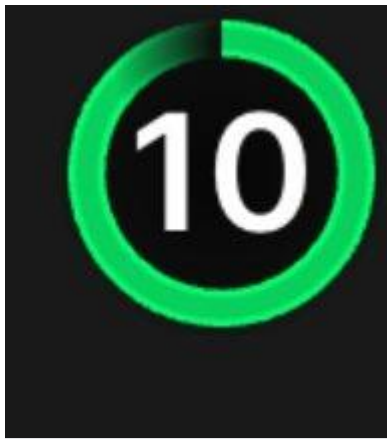
Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Free Bet Blackjack €5 – 1.000

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



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



Nella visualizzazione classica, 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).

PUNTARE

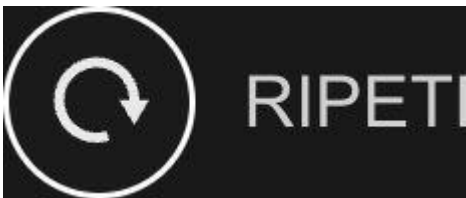
Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



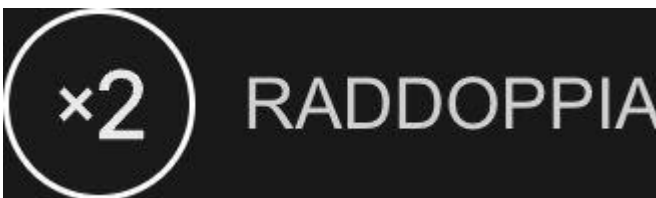
Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando il relativo punto di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo 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 RADDOPPIARE (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.



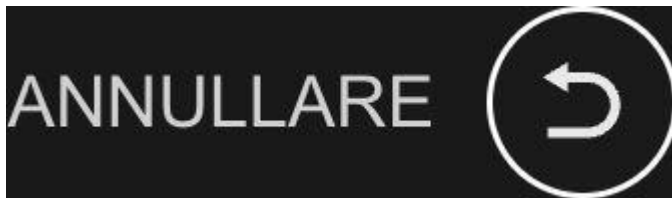
Il pulsante TUTTE LE PUNTATE SECONDARIE ti consente di puntare su tutte le puntate secondarie contemporaneamente. Questo pulsante diviene disponibile dopo avere piazzato la puntata principale.



TUTTE LE PUNTATE SECONDARIE

Ogni clic/tocco sul pulsante piazza una puntata del valore selezionato su ognuna delle puntate secondarie.

Il pulsante ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.



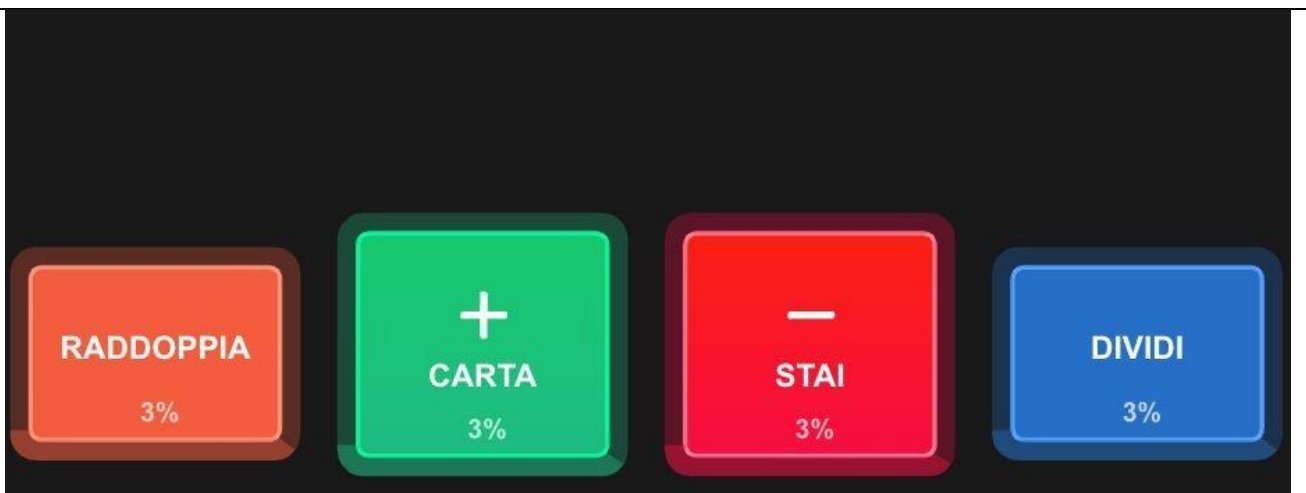
Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLARE.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



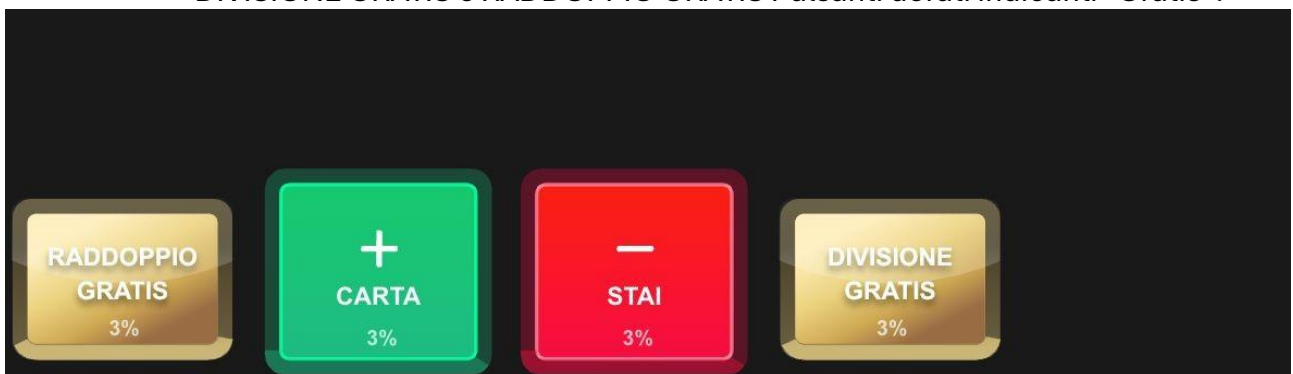
Prendi una decisione

Non appena ricevi le tue prime due carte puoi prendere una prima decisione riguardo la tua mano. Le opzioni di scelta (ad esempio, Carta, Stai, Raddoppia, Dividi) saranno mostrate e, tra queste, saranno attivate solo quelle attualmente disponibili per te. Le opzioni di scelta riflettono le statistiche in tempo reale — La scelta fatta dagli altri giocatori quando si trovavano esattamente nella tua situazione e con le stesse opzioni.



Le opzioni di decisione sono rappresentate come segue:

- CARTA: viene distribuita un'altra carta.
- STAI: non vengono distribuite altre carte.
- RADDOPPIA: la tua puntata viene raddoppiata e viene distribuita solo un'altra carta.
- DIVIDI: la tua puntata viene raddoppiata e le carte vengono divise in due mani individuali.
- DIVISIONE GRATIS e RADDOPPIO GRATIS Pulsanti dorati indicanti «Gratis»:



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

- CARTA — Se il totale del valore delle tue carte è pari o inferiore a 11.
- STAI — Se è superiore a 11.

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

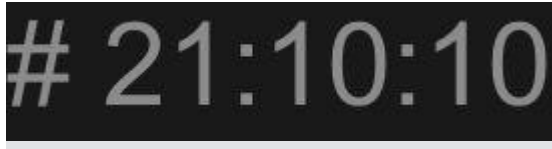
Se il tuo saldo è o diventa insufficiente prima che venga accettato il tuo Raddoppio o la tua Divisione, le tue decisioni saranno respinte e sarà applicata la seguente azione automatica:

- CARTA — Se hai richiesto di Raddoppiare.
- CARTA — Se hai richiesto di Dividere e il totale del valore delle tue carte è inferiore a 11.

- STAI — Se hai richiesto di Dividere e il totale del valore delle tue carte è superiore a 11.

Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

A screenshot of a game round code displayed in a dark, semi-transparent box. The code is "# 21:10:10", where the first part is a hash symbol, followed by two digits for hours, a colon, two digits for minutes, another colon, and two digits for seconds.

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 il servizio clienti riguardo a uno specifico round.

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 ACCOUNT: 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 DEL GIOCO: mostra la cronologia relativa a un particolare gioco quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna GIOCO.

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 tutti i suoni e tutte le voci del gioco e regolare i volumi relativi.

Gestione degli errori

Se si verifica un errore durante la procedura o il gioco, il turno di gioco verrà messo in pausa mentre il gestore/presentatore del gioco informa il responsabile del servizio. Tu e gli altri giocatori riceverete una notifica tramite chat o messaggio pop-up sullo schermo per evidenziare che il problema è in fase di analisi. Se il gestore del turno riesce a risolvere immediatamente l'errore, il turno di gioco continuerà normalmente. Se, invece, non è possibile trovare una soluzione immediata, il turno di gioco verrà annullato e tutte le puntate iniziali verranno rimborsate ai giocatori che vi hanno partecipato.

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.

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 dealer 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 dealer scambia gli shoe, e le carte vengono mescolate da un mescolatore al tavolo apposito mentre il dealer continua la partita.