

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco VIDEO POKER

Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

IL MAZZO DI CARTE

Si gioca con un mazzo di 52 carte francesi senza i jolly.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di ottenere una mano vincente, secondo le regole del poker, con le 5 carte distribuite dal mazziere.

All'inizio della mano il giocatore sceglie il valore della puntata cliccando sui pulsanti + e – sulla sinistra dello schermo.

Poi può cliccare su PUNTA o su MAX per scegliere quante fiches giocare.

Ogni clic sul bottone PUNTA aumenta la puntata del valore selezionato.

Premendo MAX si porta la puntata al suo massimo valore possibile – che è di cinque fiches – e vengono distribuite automaticamente le carte.

Si può anche cliccare la relativa colonna della tabella pagamenti per specificare l'ammontare della puntata.

Quando il giocatore ha piazzato la puntata desiderata, deve cliccare sul tasto "GIOCA" per avviare la distribuzione delle carte.

Il sistema distribuisce 5 carte scoperte ed il giocatore deve decidere quali carte tenere e quali scartare tramite il tasto TIENI.

Una volta effettuata la propria scelta, il giocatore deve cliccare sul tasto CARTE per avviare la ridistribuzione delle carte che ha deciso di non tenere.

Al termine della distribuzione si verifica il punteggio ottenuto e le vincite saranno pagate come descritto nel paragrafo Pagamenti

PUNTEGGI

L'ordine decrescente del valore delle carte è: A – K – Q – J – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

L'ordine di valore decrescente dei semi è ♥ cuori - ♦ quadri - ♣ fiori - ♠ picche La mano minima vincente è una coppia di jack

Le combinazioni possibili in ordine di valore crescente sono:

Coppia di Jack o superiore: coppia di Jack, Regine, Re o Assi.

Doppia coppia: due coppie

Tris: tre carte dello stesso valore

Scala: sequenza di carte in ordine di valore, appartenenti a 2 o più semi.

Colore: cinque carte dello stesso seme, non in scala

Full: tre carte dello stesso valore e una coppia.

Poker: quattro carte dello stesso valore.

Scala colore: scala con cinque carte dello stesso seme.

Scala reale: cinque carte con il valore più alto (Asso, Re, Regina, Jack e Dieci) dello stesso seme.

PAGAMENTI

Mani	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5
Scala reale	250	500	750	1.000	4.000
Scala colore	50	100	150	200	250
Poker	25	50	75	100	125
Full	8	16	24	32	40
Colore	5	10	15	20	25
Scala	4	8	12	16	20
Tris	3	6	9	12	15
Doppia coppia	2	4	6	8	10
Coppia di jack o superiore	1	2	3	4	5

RTP E STRATEGIA DI BASE

Il valore dell'RTP, con l'applicazione della migliore strategia, è pari al 97,30%

Di seguito viene riepilogata la strategia di gioco consigliata per ottimizzare le proprie probabilità di vincita.

Mano del giocatore	Carte da tenere
Scala Reale	5
Scala Colore	5
Poker	4
4 quinti di Scala Reale	4
Full House	5

Colore	5
Tris	3
Scala	5
4 quinti di Scala Colore bilaterale	4
Doppia Coppia	4
4 quinti di Scala Colore inside, es: 2356 / 910QK	4
Coppia alta (JJ-AA)	2
3 quinti di Scala Reale	3
4 quinti di Colore	4
10JQK di seme diverso	4
Coppia bassa (22-1010)	4
910JQ, 8910J di seme diverso	4
QJ9, J109 dello stesso seme	3
4 quinti di Scala bilaterale	4
QJ8 dello stesso seme	3
AKQJ di seme diverso	4
QJ dello stesso seme	2
3 quinti di Scala Colore bilaterale	3
KQ9, KJ9, Q109, J108, J98 dello stesso seme	3

KQ, KJ, AK, AQ, AJ dello stesso seme	2
4 quinti di Scala inside con 3 carte alte	4
KQJ, QJ di seme diverso	3
3 quinti di Scala Colore con 2 buchi e 1 carta alta	3
J10 dello stesso seme	2
KQ, KJ di seme diverso	2
3 quinti di Scala Colore senza carte alte	3
AK, AQ, AJ di seme diverso	2
Q10 dello stesso seme	2
J, Q da soli	1
K10 dello stesso seme	2
K, A da soli	1
3 quinti di Scala Colore	3
nessuna	0

Una scala "inside" si può completare anche in mezzo, cioè avendo un salto.

Es: 4, 5, X, 7, 8 è una scala inside.

Viene considerata "inside" anche una scala con l'asso (A, 2, 3, 4, X oppure X, J, Q, K, A)

Per "carta alta" si intende una carta uguale o maggiore del J.

DISCONNESSIONI

Eventuali disconnessioni e rientri vengono gestiti come segue:

Connessioni doppie

Un giocatore entra nel tavolo mentre è già connesso.

Se un giocatore entra mentre lui stesso è già connesso, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione per circa 2 minuti (in

questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso). Se dopo 2 minuti il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

Chiusura della sessione se utente disconnesso

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione (e quindi accreditare il credito residuo):

- se ci sono scelte in sospeso, il sistema effettua per lui le scelte applicando la strategia base come descritta nel capitolo "RTP e strategia base" evitando di effettuare puntate o altre azioni al fine di minimizzare l'esborso di denaro. Terminata la giocata, il sistema determina la vincita eventuale e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco;

- se non ci sono scelte in sospeso, il sistema attende 3 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo 3 minuti la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultimo giro completato correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. In caso di funzionamento non corretto dell'hardware/software di gioco, tutte le puntate e i pagamenti vengono annullati e le puntate piazzate rimborsate.