

## Regolamento Power Blackjack

Obiettivo del gioco

**Power Blackjack** è una variazione del Blackjack che offre al giocatore la scelta fra Raddoppia, Triplica e Quadruplica su due carte.

Lo scopo di Power Blackjack è ottenere un punteggio delle carte superiore a quello del banco, 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 banco e non contro altri giocatori.

- Si gioca con otto mazzi.
- I 9 e i 10 vengono rimossi da ciascun mazzo.
- Raddoppia, Triplica o Quadruplica sulle due carte iniziali.
- Raddoppia, Triplica o Quadruplica dopo la divisione.
- Si dividono le carte iniziali di uguale valore.
- È possibile un solo Dividi per mano.
- Ogni Asso Diviso riceve una sola carta.
- L'assicurazione viene offerta se il banco mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3:2.
- L'assicurazione paga 2:1.
- Il banco sta sempre su un 17 soft.
- Il banco verifica la presenza di un Blackjack con Jack, Regina, Re e Asso.
- In caso di pareggio la partita viene congelata.

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.

Il gioco viene giocato con otto mazzi. I 9 e i 10 vengono rimossi da ciascun mazzo. I valori delle carte nel Blackjack sono i seguenti:

- Le carte numerate da 2 a 8 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, e dopo una carta per il dealer. Il dealer assegna quindi una seconda carta scoperta a ogni giocatore, mentre la seconda carta del dealer viene 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!

### Assicurazione

Se la carta scoperta del banco è un asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del banco, anche se tu stesso hai un Blackjack. L'importo dell'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 croupier vince e la partita termina.

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

### **Il banco verifica la presenza di un Blackjack con Jack, Regina e Re**

Se la carta scoperta del banco è una figura, il dealer controllerà se la carta coperta è un Asso, il quale costituirà un Blackjack. Se il banco ha un Blackjack, la sua mano vince. Se sia tu sia il dealer avete il Blackjack, il gioco viene congelato e la puntata ti viene restituita. In caso negativo, la partita continua.

### **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 non è 21, puoi decidere di chiedere una carta da aggiungere al valore della tua mano. Puoi chiedere Carta più di una volta per ricevere altre carte prima di optare per Stai una volta che 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.

### **Raddoppia, Triplica o Quadruplica**

In alternativa, puoi optare per Raddoppia, Triplica o Quadruplica. In questo caso, raddoppierai, triplicherai o quadruplicherai la puntata e riceverai solo un'altra carta da aggiungere alla valore della tua mano.

### **Dividi**

Se nella tua mano iniziale hai una coppia di carte di pari valore, puoi optare per Dividi la coppia per creare due mani separate, ciascuna con una puntata separata uguale alla tua puntata principale. Dopo avere ricevuto una seconda carta per entrambe le mani, puoi provare ad aumentare il valore delle due mani chiedendo altre carte. Puoi anche migliorare il valore delle tue mani scegliendo Raddoppia, Triplica o Quadruplica. In questo caso, raddoppierai, triplicherai o quadruplicherai la puntata e riceverai solo un'altra carta da aggiungere alla mano. Potrai quindi optare per Stai una volta soddisfatto del valore delle tue due mani. Tuttavia, quando opti per Dividi con una coppia iniziale di assi, riceverai solo una carta aggiuntiva per mano senza possibilità di chiederne altre.

### **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)

Si vince se il valore della propria mano finale è più prossimo a 21 rispetto a quello della mano del banco o se il banco sballa. Se il valore della tua mano è uguale a quello del banco, la partita viene congelata e la puntata ti viene restituita.

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.

Puntate secondarie

Nel gioco del Blackjack sono inoltre presenti le puntate collaterali – **Qualsiasi Coppia (Any Pair), 21+3, Hot 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.

### **Qualsiasi Coppia (Any Pair)**

La puntata secondaria **qualsiasi coppia** ti consente di scommettere sulla combinazione delle prime due carte della tua mano.

In questo caso, la combinazione vincente corrisponde a due carte dello stesso valore: ad esempio, due Regine, due Assi, due 8, ecc.

Vi sono due tipi di combinazioni per la puntata secondaria qualsiasi coppia, ognuna con un premio diverso:

- Qualsiasi coppia - Ad esempio, 8 di Fiori e 8 di Cuori.
- Coppia dello stesso seme - Ad esempio, due Assi di Picche.

### **21+3**

La puntata secondaria 21+3 dà la possibilità di vincere se le prime due carte più la carta scoperta del banco comprendono 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 Jack, Regina e Re di Quadri.
- **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 8 di fiori.

### **Hot 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: Jack di Cuori, 2 di Quadri e 7 di Picche.
- Totale di 20 di - Ad esempio: 8 di Cuori, 2 di Quadri e Regina di Picche.
- Totale di 21 di un seme - Ad esempio: 8 di Quadri, 3 di Quadri e Re di Quadri.
- Totale di 21 di semi diversi - Ad esempio: 8 di Cuori, 3 di Quadri e Re 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.

Vincite

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

La tua vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

Puntata	Risultato	Vincita
Any Pair (Qualsiasi Coppia)	Coppia dello stesso seme	20:1
	Qualsiasi Coppia	7:1
21+3	Tris perfetto	100:1
	Scala a Colore	35:1
	Tris	25:1
	Scala	8:1
	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	25:1
	Sballo con 5 carte	8:1
	Sballo con 4 carte	2:1
	Sballo con 3 carte	1:1

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

Vincita del giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack – 98,80%\*
- Puntata Any Pair (qualsiasi coppia) – 96,58%.

- 21+3 – 96,09%.
- Hot 3 – 96,21%.
- Sballo (Bust It) – 94,71%.

\*Sulla base della prima mano nel sabot

Strategia del Power Blackjack

Per il Power Blackjack il ritorno per il giocatore si basa sulla strategia illustrata di seguito. Questa strategia non rappresenta il modo migliore per giocare.

#### **DIVIDI LA MANO, SE L'OPZIONE È DISPONIBILE**

- Dividi una coppia di 2, se il banco ha 6, altrimenti chiedi carta.
- Dividi una coppia di 3, se il banco ha un punteggio compreso tra 2 e 8, altrimenti chiedi carta.
- Dividi una coppia di 4, se il banco ha 6, altrimenti chiedi carta.
- Non dividere mai una coppia di 5.
- Dividi una coppia di 6, se il banco ha un punteggio compreso tra 2 e 8, altrimenti chiedi carta.
- Dividi una coppia di 7, se il banco ha un punteggio compreso tra 2 e 7, altrimenti chiedi carta.
- Dividi sempre una coppia di 8.
- Non dividere mai una coppia di 10.
- Dividi una coppia di Assi, se il banco ha un punteggio compreso tra 2 e 6 e tra 8 e 10, altrimenti chiedi carta.

#### **QUADRUPLICA LA PUNTATA, SE L'OPZIONE È DISPONIBILE**

- Con una coppia di 5 quadruplica la puntata, se possibile, se il banco ha un punteggio inferiore a 10, altrimenti chiedi carta.
- Con un 10 "hard" quadruplica la puntata, se possibile, se il banco a un punteggio compreso tra 2 e 7, altrimenti chiedi carta.
- Con un 11 "hard" quadruplica la puntata, se possibile, se il banco ha un punteggio compreso tra 2 e 8, altrimenti chiedi carta.
- Con un 15 "soft" e un 16 "soft" quadruplica la puntata, se possibile, se il banco ha 6, altrimenti chiedi carta.
- Con un 17 "soft" quadruplica la puntata, se possibile, se il banco ha un punteggio compreso tra 5 e 6, altrimenti chiedi carta.
- Con un 18 "soft" quadruplica la puntata, se possibile, se il banco ha 2, 4, 5 o 6, altrimenti chiedi carta.
- Con un 19 "soft" quadruplica la puntata, se possibile, se il banco ha 6, altrimenti chiedi carta.

Se il caso non è indicato negli elenchi riportati in precedenza, fare riferimento a quello seguente.

#### **CARTA O STAI**

- Chiedi sempre carta con un 14 "hard" o un punteggio inferiore.
- Chiedi carta con un 15 "hard" a meno che il banco non abbia 5.
- Chiedi carta con un 16 "hard" a meno che il banco non abbia 2 o un punteggio compreso tra 4 e 6.
- Stai con un 17 "hard" a meno che il banco non abbia 11.
- Stai sempre con un 18 "hard" o un punteggio superiore.
- Chiedi sempre carta con un 17 "soft" o un punteggio inferiore.
- Stai con un 18 "soft" a meno che il banco non abbia un punteggio compreso tra 8 e Asso.
- Stai con un 19 "soft" o un punteggio più alto.

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.

## Power Blackjack € 0 - 0

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



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).



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/toccano 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 RIPUNTA 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 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 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

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, Triplica, Quadruplica Dividi) saranno mostrate e, tra queste, saranno attivate solo quelle attualmente disponibili per te. Le opzioni di scelta riflettono le statistiche in tempo reale, ossia 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:

- HIT (CARTA): pulsante verde con segno "+".
- STAND (STAI): pulsante rosso con segno "-".
- RADDOPPIA: pulsante giallo con segno "2x".
- TRIPLICA: pulsante giallo con segno "3x".
- QUADRUPPLICA: pulsante giallo con segno "4x".
- DIVIDI: tasto blu indicato con 'SPLIT'.

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

- Se il punteggio totale della tua mano è pari o inferiore a 11, PRENDI CARTA.
- Se il punteggio totale della tua mano è superiore a 11, STAI.

Se il tuo saldo non è sufficiente per Raddoppia, Triplica, Quadruplica e Dividi, i pulsanti corrispondenti a tali decisioni vengono disattivati.

Se il tuo saldo diventa insufficiente prima che vengano accettate le decisioni relative a Raddoppia, Triplica, Quadruplica e Dividi, le tue decisioni preferite saranno respinte e sarà applicata la seguente azione automatica:

- Se la tua decisione è Raddoppia, Triplica o Quadruplica, allora CARTA.
- Se hai richiesto di Dividere e il punteggio totale della tua mano è pari o inferiore a 11, PRENDI CARTA.
- Se hai deciso di Dividere e il punteggio totale della tua mano è superiore a 11, STAI.

## Chat

Puoi chattare con il dealer 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.

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.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

### **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 DEALER, 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.



## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata 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.

#### 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.

#### Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) 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 fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti 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)



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"> <li>• Uscire dalla modalità a schermo intero</li> <li>• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)</li> </ul>