

Regolamento Paijiu

il Paijiu si gioca con un mazzo composto da 32 carte:

Joker 2♥ 4♥ 5♥ 6♥ 7♥ 8♥ 9♥ 10♥ J♥ Q♥ 2♦ 3♦ 4♦ 5♦ 6♦ 7♦ 8♦ 9♦ 10♦ J♦ Q♦ 4♣ 6♣ 7♣ 8♣ 10♣ 4♠ 6♠ 7♠ 8♠ 10♠

Per una migliore comprensione del valore delle carte e del punteggio è consigliabile consultare la tabella sotto riportata

Categoria	SUPER COPPIE	Punteggio	Valore
Categoria 1	Joker/3♦	20	
	Q♥/Q♦	19	0,19
	2♦/2♥	18	0,18
	8♥/8♦	17	0,17
	4♥/4♦	16	0,16
Categoria 2	10♥/10♦ 6♥/6♦ 4♣/4♠	15	0,15
Categoria 3	10♣/10♠ 6♣/6♠ J♥/J♦ 7♦/7♥	14	0,14
Categoria 4	9♥/9♦ 5♥/5♦ 8♣/8♠ 7♣/7♠	13	0,13
Q/9 - Q/8 - 8/2	JQ*/9*	12	
	Q*/8*	11	
	8*/2*	10	

Le **SUPER COPPIE** hanno valore decrescente con punteggio da 20 a 10 e sono divise in due gruppi.

Nel primo gruppo troviamo le 16 **SUPER COPPIE** principali suddivise a loro volta in 4 categorie.

Nel secondo gruppo troviamo le altre **SUPER COPPIE** formate dalle carte **Q/9 - Q/8 - 8/2** in ordine decrescente indipendentemente dal loro seme.

Per tutte le **SUPER COPPIE** il valore delle singole carte non ha rilevanza in quanto conta solo la categoria in cui sono collocate (es 2♦/2♥ batte 10♥/10♦ e 5♥/5♦ è pari a 9♥/9♦)

Le **COPPIE NORMALI** rappresentano tutte le altre possibili combinazioni e hanno un punteggio da 9 a 0. In questo caso le singole carte mantengono il proprio valore nominale tranne il **10 che vale 0 punti**, il **Jack che vale 1 punto**, la **Donna che vale 2 punti**, il **Jolly che vale 6 punti**.

Se la somma delle due carte forma un punteggio superiore a 10 si considera solo la parte eccedente la decina (es 8♥/7♦ = 15(-10) = 5 oppure 10♠/ Q♦ = 12(-10) = 2)

In presenza delle COPPIE NORMALI la somma delle carte potrebbe generare valori uguali (es 10♥/8♣ = 8 e 2♦/6♠ = 8); in casi come questi la coppia vincente si determina in base alla categoria di appartenenza della carta migliore (es 2♦/6♠ = 8 vince su 10♥/8♣ = 8 in quanto il 2♦, che è la carta migliore della coppia, è presente nella categoria 1 quindi con un valore più alto rispetto all'altra carta migliore della coppia cioè il 10♥ presente nella categoria 2).

Per la stessa ragione $Q♥/4♦=6$ risulta in parità con $Q♦/4♣=6$ in quanto entrambe carte migliori, $Q♥$ e $Q♦$ appartengono alla categoria 1.

Tale criterio non si applica alle due carte che formano la SUPER COPPIA più importante il Joker e al $3♦$ le quali, in accoppiata alle altre carte, mantengono solo il valore nominale (6 e 3).

Per rendere più immediata la comprensione del punteggio e per dirimere le situazioni di parità è stato assegnato alle carte un valore addizionale indicato attraverso un numero decimale da 0,19 a 0,13 a seconda della categoria di appartenenza della carta migliore.

Nel caso dell'esempio precedente ($2♦/6♣ = 8$ che batte $10♥/8♣ = 8$) verrà visualizzato rispettivamente il punteggio 8,18 che batte 8,15.

Nel caso in cui la somma delle carte è pari a 10 si realizza sempre un punteggio pari a 0 sul quale non hanno influenza i semi delle carte o l'appartenenza delle singole carte alle categorie. (Esempio $10♣/10♥=0$ $6♣/4♣=0$ = parità).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel gioco del PAIJU lo scopo è quello di battere il BANCO puntando su una o più postazioni.

Sono presenti 6 aree di puntata contraddistinte dal segno BET; tre aree di puntata coincidono con le postazioni principali **NORD, SUD, OVEST** le altre tre sono posizionate a "cavallo" e sono contraddistinte dalle lettere **N-S** (NORD/SUD), **N/O** (NORD/OVEST), **S-O** (SUD/OVEST).

Dopo che il giocatore ha effettuato le puntate potrà richiedere le carte cliccando il tasto CARTE

Le carte vengono distribuite a coppie sulle postazioni principali **NORD, SUD, OVEST** riservate ai giocatori e sulla postazione **EST** riservata al BANCO

L'ordine di distribuzione delle carte è determinato dal caso e può variare ad ogni mano attraverso il lancio di due dadi; il numero che viene generato da 2 a 12 indica la postazione da cui inizierà la distribuzione delle carte che avviene in senso antiorario, una carta per volta, iniziando a contare dalla postazione **EST** (BANCO).

L'abbinamento tra le possibili combinazioni e le postazioni segue il seguente schema:

POSTAZIONE	COMBINAZIONI
EST	5,9
NORD	2,6,10
OVEST	3,7,11
SUD	4,8,12

Su ogni postazione, indipendentemente dalla presenza di puntate, vengono distribuite 2 carte per un totale di 8 carte per ogni mano.

Per ogni partita viene indicato il numero residuo di carte contenute nel mazzo (32,24,16,8) che verrà rimescolato dopo la quarta ed ultima mano.

Quando tutte le 8 carte sono state distribuite verrà indicato il punteggio realizzato da ognuna delle 3 postazioni principali e dal BANCO.

Le puntate vincenti effettuate sulle postazioni **NORD, SUD, OVEST** sono pagate 1:1 (es. punto 10 e vinco 10 + la puntata effettuata).

Le puntate effettuate sulle postazioni **N-S, N-O, S-O** sono vincenti e sono pagate 1:1 se entrambe le postazioni principali che generano la giocata a cavallo battono il BANCO. (es. punto 10 su N-S vinco 10 + la puntata se NORD e SUD battono il BANCO) Se una puntata principale è vincente e l'altra è perdente si verifica un punteggio "PUSH" (parità) e la puntata verrà restituita al giocatore. Se entrambe le giocate principali sono perdenti vince il BANCO.

In caso di punteggio di parità vince sempre il BANCO.

RTP

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 98,205%

DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ

Eventuali disconnessioni e rientri nel gioco vengono gestiti come segue:

Chiusura della sessione se utente inattivo

Se il giocatore non esegue un'azione di gioco o un versamento entro 20 minuti dall'ultima azione effettuata, apparirà un alert di inattività ed il giocatore verrà disconnesso.

Connessioni doppie: un giocatore entra nel gioco mentre è già connesso al gioco

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

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema effettua 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 o inattivo

Quando un utente si disconnette, il sistema chiude la sessione (e quindi accredita il credito residuo) entro 7 giorni.

- *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 (ad esempio non verranno applicati split/raddoppi).

La strategia adottata in particolare presenta le seguenti eccezioni:

Punteggio giocatore	Carta scoperta del banco									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
da 4 a 8	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
9	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
10	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
11	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
12	T	T	S	S	S	T	T	T	T	T
13	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T
14	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T
15	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T
16	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

18	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
19	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
20	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
21	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Ae2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Ae3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Ae4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Ae5	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Ae6	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Ae7	S	T	T	T	T	S	S	T	T	T	T
Ae8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Ae9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2e2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3e3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
4e4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
5e5	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
6e6	T	T	S	S	S	T	T	T	T	T	T

7 e7	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T
8 e8	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T
9 e9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
10 e10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A eA	T	T	S	S	S	T	T	T	T	T

T= tiro
S= sto

Terminata la giocata, il sistema determina la vincita eventuale e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultima mano completata correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. Se il client si disconnette dopo aver comunicato una puntata ma prima di aver ricevuto la risposta elaborata dal server, è possibile esaminarne l'esito nella **Cronologia**. Terminata la giocata, determina la vincita e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.