

Regolamento – Sette e Mezzo Quota Fissa

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine etc.).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari = quadri 

coppe = cuori 

bastoni = fiori 

spade = picche 

Il valore delle carte

Il **re di denari** (quadri) è la matta e può assumere uno qualsiasi dei seguenti valori a scelta del giocatore che la possiede: $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Attenzione: se si riceve la matta come prima carta, il suo valore è $\frac{1}{2}$, quindi, è necessario tirare almeno una carta.

- Le figure (fante, cavallo, re) valgono $\frac{1}{2}$ punto.
- Tutte le altre carte valgono il loro valore facciale.

Svolgimento del gioco

Lo scopo del gioco è quello di realizzare il punteggio più alto possibile senza mai sballare, vale a dire senza superare il 7 e $\frac{1}{2}$.

Per cominciare una mano è necessario effettuare la puntata.

Dopo aver effettuato la puntata il giocatore ed il banco ricevono ciascuno una carta scoperta

Il giocatore, dopo aver preso visione della sua carta, può decidere se:

- tirare: nel qual caso gli verrà data una carta scoperta, oppure
- stare: nel qual caso il gioco passerà al banco.

Se il giocatore tira e sballa (cioè totalizza un punteggio superiore a 7 $\frac{1}{2}$) perde senza che il banco debba giocare.

Il giocatore è obbligato a tirare se ha un punteggio inferiore al banco.

Se il giocatore ottiene 7 e $\frac{1}{2}$ non può chiedere un'altra carta.

Il banco deve a sua volta decidere se stare o tirare con l'obiettivo di uguagliare o superare il punteggio del giocatore.

Quando il giocatore sta, il banco estrae le sue carte fino ad ottenere un punteggio di 5 o superiore.

Chi vince tra banchiere e giocatore di punta

Il vincitore tra il banco e il giocatore è così stabilito:

- Vince chi ha il punteggio più alto
- Se è il giocatore a vincere, il banco paga la sua puntata alla pari.

- Se è il banco a vincere, questi ritira la puntata del giocatore.
- Se il banco sballa, vince il giocatore e la puntata è pagata alla pari
- A parità di punteggio il giocatore ritira semplicemente la sua posta iniziale.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Elenchiamo i tasti delle varie situazioni di gioco, precisando che al giocatore appariranno solo i tasti tra cui può effettivamente scegliere.

L'importo della puntata va impostato selezionando le chips fino al valore desiderato.

- Per confermare la puntata cliccare su "Carte"
- Per annullare la puntata cliccare su "Annulla"
- Scelta di gioco dopo aver già comunicato la puntata: "Stai", "Carta"

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 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 non chiude subito la sessione e permette all'utente di rientrare
- ed effettuare la scelta. Se l'utente non si ricollega entro 1 settimana il sistema effettua per lui le scelte
- come segue:
- se la punta ha la matta come prima carta tira una carta, altrimenti sta.
- se il banco ha la matta:
- la punta tira fino a 7.
- se la punta ha meno di 5 o meno del punteggio del banco, tira, altrimenti sta.
- Terminata la giocata, determina la vincita e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco
- se non ci sono scelte in sospeso, il sistema attende 5 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi.

Dopo 5 minuti la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

Malfunzionamenti

Al fine del calcolo del credito, fa fede la situazione relativa all'ultima puntata elaborata dal server e comunicata al client.

In caso di malfunzionamento, le puntate comunicate al server ma non elaborate dal server vengono annullate e rimborsate.

Se il client si disconnette dopo aver comunicato una puntata ma prima di aver ricevuto la risposta elaborata dal server, è possibile esaminare l' esito della puntata nella cronologia

RTP

Il valore dell'RTP, con l'applicazione della migliore strategia, è pari al 99,8274%