

Il regolamento del particolare gioco d'azzardo
FREE BET BLACK JACK

1. Le puntate e le regole generali del gioco

- Il giocatore che decide di partecipare al gioco deve piazzare la puntata che deve essere pari ad almeno il minimo del tavolo prima che il croupier estrae la prima carta dal sabot.
- L'importo delle puntate è segnato sulla tabella che si trova sul tavolo o accanto al tavolo da gioco.
- I giocatori sono tenuti a rispettare i limiti delle puntate segnati sulla tabella delle puntate minime e massime del ciascun tavolo da gioco.
- Ad ogni posto gioco possono giocare al massimo tre giocatori contemporaneamente, il limite massimo della puntata vale per tutti i giocatori.
- Il titolare del posto gioco è il giocatore seduto al tavolo da gioco.
- Ai giocatori non è consentito creare alleanze a scopo di superare le puntate massime consentite.
- Il gioco si svolge con 6 mazzi di carte che contengono 52 carte ciascuno. Le carte sono mescolate manualmente o con il mischia-carte.
- Il primo ad avere il diritto a "tagliare" ovvero alzare le carte mescolate è il giocatore seduto all'estrema sinistra, mentre durante il gioco, il giocatore presso il quale è uscita la cutting card. Se il giocatore il quale ha il diritto di tagliare rifiuta tale diritto, il croupier deve offrire il diritto a tagliare le carte al giocatore seduto alla sua destra e così via dalla sinistra verso la destra finché uno dei giocatori non lo accetti. Qualora nessuno dei giocatori presenti dovesse accettarlo, il croupier deve chiamare il controllore interno che taglierà le carte. L'ospite deve tagliare almeno un mazzo di carte, dopodiché il croupier inserisce la cutting card tra 1,5 - 3 mazzi di carte.
- I giocatori sono tenuti a seguire il gioco e rispondere con chiarezza al croupier se vogliono un'altra carta o se hanno deciso di stare. Se in quel momento il giocatore non è presente al tavolo da gioco, il croupier deve chiamare il controllore interno e procedere conformemente alla regola secondo la quale il croupier deve continuare a tirare le carte fino a quando il punteggio sia pari a 16 e deve fermarsi appena ottiene un punteggio pari o superiore a 17.
- Se al posto gioco ci sono più giocatori, il titolare del posto gioco ovvero chi è seduto davanti al determinato posto gioco ha il diritto di chiedere un'altra carta o di stare e di dividere o raddoppiare la puntata. Gli altri giocatori che giocano sullo stesso posto gioco non sono tenuti a sottoporsi alle decisioni del titolare del posto gioco e possono, a propria discrezione, decidere di seguire le decisioni del titolare.
- Qualora ci siano più giocatori allo stesso posto gioco e il titolare del posto gioco sia assente, l'ospite con la puntata sulla seconda casella del tale posto gioco può prendere le decisioni riguardo al gioco.
- I giocatori sono tenuti a seguire e monitorare i pagamenti, la responsabilità del croupier e del casinò si conclude con il pagamento della vincita sul posto gioco e quindi non sono più ritenuti responsabili per i gettoni sul posto gioco. Se il giocatore non è presente al tavolo da gioco e la sua puntata è posta sulla casella, il controllore interno tira le carte secondo la regola del banco. Nel caso in cui il posto gioco dovesse vincere o dovesse esserci il pareggio, la puntata viene tolta dal posto gioco.
- I giocatori possono prendere le loro vincite solo quando il croupier finisce di pagare tutte le vincite sul determinato posto gioco.

2. Il valore delle carte

- Tutte le figure K, Q, J hanno il valore 10 punti.
- Tutte le altre carte da 2 a 10 hanno il loro valore nominale (ovvero 2 due punti, 5 cinque punti ecc.).
- L'asso vale 1 oppure 11 punti.
- Per il croupier, l'asso vale come sopra, a meno che nella somma di più carte l'asso abbia il valore di 11 punti quando il croupier raggiunge o supera 17.

3. Le combinazioni vincenti e i pagamenti

- Vince la combinazione che si avvicina di più al 21 senza però superare tale soglia.
- In caso ci siano pareggi, le puntate restano - non vincono e non perdono.
- Le puntate restano e non sono pagate anche nel caso in cui il croupier ottenga 22. La puntata Black Jack ottenuta dal giocatore è esclusa da tale regola.
- Se, su richiesta degli ospiti, durante la distribuzione delle carte, si supera 21, tutte le puntate sul posto gioco con tale somma perdono.
- Il giocatore non può rifiutare un'altra carta se la somma delle sue carte è pari a 11 o meno. Il giocatore non può chiedere un'altra carta se ha raggiunto o superato 21.

Il regolamento del particolare gioco d'azzardo
FREE BET BLACK JACK

- Dopo aver distribuito l'ultima carta richiesta dagli ospiti, il croupier deve continuare a tirare le carte conforme alla regola secondo la quale deve tirare fino a quando presenta un punteggio pari a 16, e deve fermarsi appena ottiene un punteggio pari a 17.
- Le combinazioni vincenti delle puntate sul posto gioco, incluse le puntate che vincono dopo la divisione o il raddoppio, vengono pagate in rapporto di 1:1.
- La combinazione di un asso e una figura o un asso e 10, composta dalle prime due carte distribuite, si chiama Black Jack ed è la combinazione più alta.
- Quando a fare il Black Jack è il giocatore, la sua vincita viene pagata 3 a 2, tranne nel caso in cui anche il croupier ottenga un Black Jack - in questo caso le puntate restano.
- Quando il giocatore ha fatto Black Jack e il croupier ha una carta che vale 10 o un asso, il giocatore può chiedere al croupier di essere pagato in rapporto di 1:1.
- Se sul posto gioco dove il giocatore ha fatto Black Jack ci sono più puntate di diversi giocatori, ognuno di loro può scegliere, a propria discrezione, se aspettare l'esito delle carte del croupier o chiedere di essere pagato immediatamente in rapporto di 1:1. I giocatori restanti non possono raddoppiare la loro puntata o cambiare in qualsiasi altro modo la decisione iniziale del titolare del posto gioco.
- Se la prima carta del croupier è un asso o una carta che vale 10, il croupier deve finire di tirare le carte e, solo dopo, l'ospite, nel caso della vincita, ha il diritto di ricevere il pagamento per la sua combinazione vincente.

4. Divisione (Split)

- Se il giocatore riceve due carte di pari valore, potrà decidere di dividere il suo gioco; quindi dovrà aggiungere alla seconda mano lo stesso importo che ha puntato inizialmente.
- Qualora gli altri giocatori non decidano di dividere, tutte le loro puntate si spostano dietro la carta alla sinistra (più vicino al sabot).
- Quando si finisce di tirare per la prima carta, si continua a tirare per la seconda carta.
- Il giocatore può raddoppiare anche la carta che è stata divisa e tirare per tale carta una sola carta in più.
- Il giocatore può dividere le carte al massimo tre volte, il che significa che può avere al massimo quattro puntate.
- Nel caso in cui il giocatore divida due assi o, se alle carte divise nel valore di 10 punti viene aggiunto un asso, questa combinazione non è Black Jack ma soltanto la somma di 21.
- Se il giocatore divide due assi, il croupier distribuisce a ciascuno dei due assi divisi soltanto una carta: il giocatore quindi non ha il diritto di chiedere la terza e altre carte, indipendentemente dalla somma che ha composto.
- Il giocatore può dividere tre volte anche gli assi in modo da avere in totale al massimo quattro puntate

4.1. Free Split

- Nel caso in cui il giocatore divide le carte, tranne le carte di valore 10, può effettuare la divisione anche senza pagare la puntata aggiuntiva. In questo caso, il croupier mette sotto la seconda carta, accanto alla puntata iniziale del giocatore che resta sulla prima carta (più vicino al sabot), il c.d. gettone "Free Bet" con il quale segna la puntata gratuita "Free Split" per poi continuare normalmente con il gioco. Ci sono tre possibili esiti:
 - Nel caso di vincita il croupier paga al vincitore la puntata iniziale e la puntata gratuita "Free Split" (segnata dal gettone "Free Bet") la quale equivale al pagamento della puntata iniziale. Dopo aver effettuato il pagamento il croupier prende il gettone "Free Bet".
 - Se il giocatore perde, il croupier prende la puntata iniziale e il gettone "Free Bet".
 - Nel caso ci sia un pareggio, la puntata iniziale rimane al giocatore, il croupier prende soltanto il gettone "Free Bet".
- Per la divisione "Free Split" si applicano le stesse regole di quelle previste per la divisione normale.
 - Quando si finisce di tirare per la prima carta, si continua a tirare per la seconda carta.
 - Il giocatore può raddoppiare anche la carta che è stata divisa e tira per tale carta una sola carta in più.
 - Il giocatore può dividere le carte al massimo tre volte, il che significa che può avere al massimo quattro puntate.

Il regolamento del particolare gioco d'azzardo
FREE BET BLACK JACK

- Nel caso in cui il giocatore divida due assi o, se alle carte divise nel valore di 10 punti viene aggiunto un asso, questa combinazione non è Black Jack ma soltanto la somma di 21.
- Se il giocatore divide due assi, il croupier distribuisce a ciascuno dei due assi divisi soltanto una carta in più: il giocatore quindi non ha il diritto di chiedere la terza e altre carte, indipendentemente dalla somma che ha ottenuto.
- Il giocatore può dividere anche gli assi tre volte in modo da avere al massimo quattro puntate in totale.

5. Raddoppio (Double)

- Il giocatore che ha ricevuto dal croupier le prime due carte può raddoppiare la puntata, però dopo ha il diritto di tirare soltanto una carta per la puntata raddoppiata. In questo caso, il giocatore deve raddoppiare la somma che ha puntato inizialmente.
- Se il giocatore raddoppia la puntata che contiene nella combinazione un asso, si considera il punteggio più favorevole al giocatore (p.e. $8+2+\text{Asso}=21$).

5.1. Free Double

- Se la somma delle prime due carte è 9, 10 o 11, e nessuna delle due carte è un asso, l'ospite può decidere di effettuare il raddoppio gratuitamente. In questo caso il croupier aggiunge alla puntata iniziale un gettone "Free Bet" con il quale segna il raddoppio gratuito "Free Double" per poi continuare con il gioco normale. Ci sono tre possibili esiti:
 - Nel caso di vincita il croupier paga al vincitore la puntata iniziale e la puntata gratuita "Free Double" (segnata dal gettone "Free Bet") la quale equivale al pagamento della puntata iniziale. Dopo aver effettuato il pagamento il croupier prende il gettone "Free Bet".
 - Se il giocatore perde, il croupier prende la puntata iniziale e il gettone "Free Bet".
 - Nel caso ci sia un pareggio, la puntata iniziale rimane al giocatore e il croupier prende soltanto il gettone "Free Bet".
- Per il raddoppio "Free Double" si applicano le stesse regole di quelle previste per il raddoppio normale. Il giocatore che ha ricevuto dal croupier le prime due carte, può raddoppiare la puntata, però dopo ha il diritto di tirare soltanto una carta alla puntata così raddoppiata.
- Il giocatore può raddoppiare la puntata gratuitamente anche per la divisione "Free Split" quando la somma delle due carte è 9, 10 o 11 e nessuna delle due carte è un asso. Anche in questo caso il croupier aggiunge alla puntata iniziale un gettone "Free Bet" con il quale segna il raddoppio "Free Double" per poi continuare con il gioco normale.

6. Puntata supplementare »PUSH 22«

- Il giocatore può effettuare anche una scommessa supplementare "Push 22" che viene pagata se il croupier totalizza 22. La puntata "Push 22" è pagata 11 a 1.

7. L'assicurazione delle puntate

- Se la prima carta del croupier è un asso, i giocatori hanno il diritto di assicurare le loro puntate iniziali.
- L'assicurazione si riferisce alla combinazione Black Jack del croupier. Se il croupier fa Black Jack con la seconda carta, i giocatori che hanno assicurato le loro scommesse hanno il diritto di ricevere l'assicurazione che viene pagata in rapporto di 2:1 della somma assicurata.
- L'assicurazione si piazza sulla linea contrassegnata dalla ascritta "Insurance Line". Tali scommesse devono essere piazzate prima del terzo giro. Le assicurazioni supplementari sono concesse solo in caso di raddoppio o divisione.
- L'importo assicurato non deve superare il 50% del valore delle puntate del giocatore sul posto gioco. La puntata minima su questa casella è 50% del minimo del tavolo da gioco e le puntate sono multipli del 50% del minimo del tavolo.
- Il giocatore può assicurare anche la propria combinazione Black Jack.

8. Divieto di utilizzo di apparecchi durante il gioco

Il giocatore non può da solo o in collaborazione con altre persone utilizzare apparecchi tecnici durante il gioco con i quali potrebbe registrare, analizzare, pianificare o in qualche altro modo avere vantaggi nel gioco. Il violatore di questa disposizione verrà accompagnato fuori dal casinò o trattenuto fino all'arrivo della polizia. Gli apparecchi o strumenti vengono sottratti.

9. Sospensione del gioco

Il controllore interno può decidere di sospendere il gioco se ritiene impedito il normale svolgimento del gioco secondo le regole del gioco.