

REGOLAMENTO DI GIOCO

World Cup Roulette

Regole del gioco



Lo scopo nella **Roulette** è quello di indovinare il numero corretto su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota nella roulette comprende i numeri da 1 a 36 più un singolo 0 (zero).

Una volta terminato il tempo a disposizione per puntare, la pallina viene lanciata nella Roulette. La pallina si fermerà in una delle caselle numerate del disco. Il giocatore vince se ha puntato sul numero vincente.

Tipi di puntata



È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero oppure una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio.

Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette «Interne»; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette «Esterne».

PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** — si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Cavallo** — si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.

- **Terzina** — si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- **Quartina** — si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** — si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- **Colonna** — si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con «2 to 1» alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.

- **Dozzina** — si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con «1st 12», «2nd 12» o «3rd 12» per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- **Rosso/nero** — si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **Even/Odd (Pari/dispari)** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

Puntate sui vicini



Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.



Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. I punti di puntata saranno evidenziati.



Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

Orphelins a Cheval

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate *voisins du zero* e *tiers du cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una **puntata sui vicini** copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare «-» o «+» per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

Numeri vincenti



Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

15 1 0 36 35 12 7 32 13

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra.

I tuoi recenti risultati



Clicca o tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare una tabella dei numeri vincenti fino a un massimo di 500 degli ultimi turni giocati. Usa il cursore per modificare il numero dei turni da considerare.



Pagamenti



La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATE INTERNE

Tipo di puntata	Pagamento
Pieno	35:1
Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

Tipo di puntata	Pagamento
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Ritorno al giocatore



Il ritorno al giocatore teorico ottimale è del 97,30%.

Puntare



Il pannello 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.

World Cup Roulette **0,50 – 1.000 €**

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

Saldo **100.000 €**

Con la visualizzazione immersiva, il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.

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/toccando il relativo punto 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 RADDOPPIARE (x2) 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 RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE 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 ANNULLARE.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.

Regola valida dei giri di roulette



Il numero vincente è valido solo quando il giro è stato ritenuto valido.

In un giro valido, la pallina della Roulette deve essere fatta girare dal dealer nella direzione opposta alla rotazione della ruota e deve completare almeno 3 giri completi attorno alla pista prima di cadere e fermarsi su uno slot con un numero.

Un giro viene dichiarato non valido nei casi seguenti:

- La pallina ha fatto meno di 3 giri completi.
- La pallina è stata lanciata nella stessa direzione della ruota.
- La pallina ha smesso di ruotare durante il giro.

- La pallina è uscita dalla ruota durante il giro.
- Un corpo estraneo è finito sulla ruota durante il giro.

In caso di giri non validi, il dealer ripete il giro.

In caso di irregolarità, si prega di fornire il numero di gioco del round in questione all'Assistenza Live.