



Regolamento Roulette Europea Premium

La **Roulette Europea Premium** appartiene alla famiglia dei Giochi di sorte a quota fissa.

Il gioco della **Roulette Europea Premium** prevede una pallina che, lanciata in direzione opposta rispetto ad una ruota composta da 37 settori (numerati da 0 a 36), dovrà posizionarsi in uno di essi. Tali settori sono colorati in rosso e nero (alternativamente), tranne lo zero che è colorato di verde.

Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette.

Per effettuare le sue puntate il giocatore dovrà posizionare i gettoni sul tavolo da gioco. Il tavolo è composto da 37 caselle (numerate da 0 a 36) e da altre caselle rappresentanti le altre possibili modalità di puntata. I colori dei numeri all'interno delle caselle hanno i medesimi colori dei rispettivi settori della ruota.

Dopo l'acquisto del diritto di partecipazione, che costituisce la posta iniziale al tavolo da gioco, il giocatore può puntare selezionando il gettone del valore desiderato e puntandolo sul numero o sull'area relativa alla tipologia di puntata che intende effettuare.

In caso di puntata sotto il minimo previsto, comparirà un messaggio di errore, per permettere al giocatore di individuare immediatamente la criticità e/o prendere e acquisire informazioni sui limiti di puntata, presenti nella parte alta della finestra di gioco con le scritte Min e Max.

Pista numerica

La Pista numerica è una parte estesa del layout della Roulette che ti consente di piazzare le seguenti puntate annunciate cliccando sulla sezione corrispondente della Pista numerica - **Tier, Orphelins, Voisins du Zero e Vicini**. È possibile trovare ulteriori informazioni su tali puntate nel seguito del documento.

Puntate preferite

Puoi salvare fino a quattro set di puntate preferite che puoi quindi piazzare sul tavolo con un solo clic di pulsante.

Per salvare una puntata, piazza un numero qualsiasi di fiches su qualsiasi posizione del tavolo, quindi clicca sul pulsante Puntate preferite (vedi la sezione pulsanti di seguito) e clicca su uno qualsiasi dei pulsanti Salva puntata. Una volta salvata la puntata, quel pulsante si trasforma in un pulsante Puntata 1-4. Cliccando sul pulsante di qualsiasi puntata salvata è possibile aggiungere le stesse fiches alle medesime posizioni di puntata che si trovavano sul tavolo al momento del salvataggio della puntata. Cliccando con il tasto shift sul pulsante è possibile rimuovere le fiches dello stesso valore dal tavolo, ove possibile.

Se hai salvato quattro puntate preferite, devi prima eliminare una delle puntate per salvare una nuova puntata preferita al suo posto. Per eliminare una puntata, clicca sul pulsante X accanto alla puntata che desideri rimuovere.

Cronologia e statistiche

Il pannello **Cronologia** indica i risultati dei giri precedenti. Comprende anche l'indicatore di copertura tavolo che indica la percentuale del disco di Roulette coperta dalla puntate piazzate attualmente.

È possibile trovare la distribuzione dei risultati su un periodo più lungo nel pannello **Statistiche**. Clicca sul pulsante **Statistiche** per visualizzare le statistiche. Il pannello visualizza una rappresentazione del disco della roulette, in cui i settori dei numeri sono stati disposti in un grafico a barre. Più è grande la barra di un numero, più volte quel numero è stato il risultato di un giro in confronto ad altri numeri sul disco. Cliccando su un numero nel display **Statistiche** è possibile aggiungere una fiche del valore selezionato alla puntata su quel numero. Cliccando con il tasto shift è possibile rimuovere una fiche del valore selezionato dalla puntata su quel numero.

La parte centrale del disco della roulette indica la distribuzione dei risultati di rosso, nero e verde (es. 0) nel periodo della statistica. Tenendo il cursore del mouse sull'area centrale è possibile richiamare una descrizione del comando che mostra le percentuali esatte della distribuzione.

Singole fasi del gioco - Opzioni di gioco disponibili al giocatore

Effettuazione delle puntate: il giocatore, avuto accesso al tavolo, visualizzerà oltre alla ruota della roulette e al tavolo delle puntate, i gettoni, differenziati per importo. Una volta selezionato il gettone del valore desiderato, il giocatore potrà effettuare la sua puntata.

Variazione della puntata: ogni clic col tasto sinistro sulla medesima area o numero aggiunge un ulteriore gettone del valore selezionato; viceversa ogni clic col tasto destro nell'area delle puntate permette di rimuovere un gettone del medesimo valore del gettone selezionato. E' possibile effettuare puntate contemporaneamente per le diverse tipologie previste. Comandi **Eliminare** e **Raddoppio**: non appena il giocatore comincerà a piazzare i gettoni sul tavolo, appariranno due comandi: **Eliminare** e **Raddoppio**. Il giocatore ha la possibilità di rimuovere tutti i gettoni dal tavolo semplicemente cliccando su **Eliminare** e potrà ricominciare il procedimento delle puntate ex novo; nel caso in cui, al contrario, desiderasse raddoppiare tutte le puntate già piazzate potrà semplicemente cliccare su **Raddoppio**.

- **Avvio del gioco:** per avviare il gioco occorrerà che il giocatore clicchi sul bottone **Gira**; tale azione determinerà l'avvio della ruota, che una volta fermatasi indicherà il numero estratto. Al termine di ciascun giro il giocatore potrà scegliere se ripetere immediatamente la puntata già effettuata cliccando sull'apposito pulsante.
- **Esito dell'estrazione:** qualora una o più puntate del giocatore risultino vincenti l'importo della vincita risultante sarà accreditato sulla posta di gioco (saldo attuale).

Terminato il giro, un giocatore potrà avviarne un altro, tramite nuove puntate o cliccando sul tasto **Ripeti** per effettuare le stesse puntate già fatte. In alternativa, il pulsante **Ripeti e gira** permette al Cliente di ripetere le puntate precedenti e far girare la ruota della roulette attraverso un unico tasto.

L'entità delle vincite conseguibile dal giocatore è funzione della tipologia di puntata effettuata e del numero di gettoni puntati. Ogni puntata determinerà un livello di copertura del tavolo (definito in base al rapporto tra casi favorevoli e casi possibili) differente al quale, come esposto nella **TABELLA DEI PAGAMENTI**, è associato un diverso moltiplicatore della puntata.

Ogni differente modalità di puntata copre un insieme di numeri differente sul tavolo, con una distribuzione diversa. Sono elencate di seguito tutte le possibilità di puntata disponibili al giocatore.

Puntate Semplici

- **En plein** Una puntata interna su di un numero singolo. I gettoni sono piazzati al centro del riquadro del numero (compreso 0) sul tavolo della roulette. In caso di vincita il giocatore riceverà 36 volte la somma puntata.
- **Cavallo** Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. I gettoni sono piazzati a cavallo della linea che divide i due numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 18 volte la somma puntata.
- **Riga o Terzina** Una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terzina). I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente. Una puntata su tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una terzina speciale. I gettoni sono piazzati sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 12 volte la somma puntata.
- **Carré** Una puntata interna su quattro numeri. I gettoni sono piazzati all'incrocio dei quattro numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 9 volte la somma puntata.
- **Primi 4** Una puntata interna sui numeri 0, 1, 2, e 3. I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo zero dalla prima riga di numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 9 volte la somma puntata.
- **Sestina** Una puntata interna su sei numeri (due terzine adiacenti). I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo della roulette sulla T formata dall'incrocio delle due terzine. In caso di vincita il giocatore riceverà 6 volte la somma puntata.
- **Colonna** Una puntata esterna su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono poste sul lato destro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle etichettate "2 a 1". Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Dozzina** Una puntata esterna sul primo (**1-12**), secondo (**13-24**) o terzo (**25-36**) gruppo di dodici numeri. I gettoni sono posti in una casella etichetta **1-12**, **13-24** o **25-36**. Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrà pagato 2:1. Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Rosso/Nero** Una puntata esterna sull'uscita di un determinato colore, **rosso** o **nero**. I gettoni sono piazzati sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.
- **Pari/dispari** Una puntata esterna sul fatto che il numero che esce è pari o dispari. I gettoni sono piazzati su **Pari** o su **Dispari** sul tavolo della roulette. Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.
- **Puntata Alto/Basso** Una puntata esterna sul fatto che il numero uscito sarà basso (numeri da 1 a 18) o alto (numeri da 19 a 36). I gettoni sono piazzati su "1 a 18" o su "19 a 36". Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.

Limiti

I limiti di posizione minima e massima vengono applicati a tutti i tavoli, il che significa che tutte le tue puntate sulle posizioni disponibili devono rientrare entro i limiti indicati.

Il segno Min e Max sul tavolo indica i limiti per una puntata En plein. Clicca sul segno limiti per richiamare un pannello indicante i pagamenti e i limiti per tutte le posizioni.

Alcuni tavoli hanno anche un limite minimo e massimo per il tavolo, il che significa che la somma delle tue puntate deve rientrare entro i limiti. Tali limiti vengono indicati anche sul pannello Limiti.

Al giocatore, così come chiarito dalle regole di gioco, è attribuita una vincita così calcolata: per ogni gettone, per esempio per una puntata **En Plein**, il giocatore in caso di vincita ne riceverà 36 (35 + 1 quello da lui puntato).

Nel caso in cui il giocatori effettui, per lo stesso colpo, più puntate diverse e che alcune di esse si rivelino vincenti contemporaneamente, riceverà un importo pari alla somma dei premi di ciascuna puntata vincente.

Nota: Puoi piazzare puntate che coinvolgono due, tre o anche quattro numeri. Per esempio, usando lo zero, puoi piazzare puntate su: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, o 1+2+3+0.

Puntate Annunciate o Chiamate

La pista dei numeri, posta sopra il tavolo della roulette premette di piazzare le puntate speciali. La pista dei numeri riproduce la ruota della roulette - l'ordine dei numeri è lo stesso. Puoi piazzare puntate Annunciate o Chiamate selezionando un fiche e quindi cliccando sulla sezione corrispondente sulla pista numerica.

Voisins du zero

Una puntata sui numeri adiacenti allo 0 sulla ruota della roulette che comprende tutti i numeri tra il 22 e il 25 e che copre quasi la metà della ruota della roulette e comprende lo 0. La puntata Voisins du zero piazza nove gettoni sul tabellone, due gettoni sulla tripletta 0/2/3, due gettoni come carré su 25/26/28/29 e un fiche ciascuno come cavallo su 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. Il totale di una puntata sui Voisins du zero è di 9 volte il valore del fiche selezionato. Il pagamento è il seguente:

Se il numero vincente è uno di questi:	Verrai pagato in questo modo:	Guadagno reale:
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35	17 gettoni (17:1) + 1 gettone	$17 + 1 - 9 = 9$ gettoni
0, 2, 3	22 gettoni (11:1) + 2 gettoni	$22 + 2 - 9 = 15$ gettoni
25, 26, 28, 29	16 gettoni (8:1) + 2 gettoni	$16 + 2 - 9 = 9$ gettoni

Tier

Una puntata su di un settore della ruota della roulette diametralmente opposto allo 0 che copre circa un terzo della ruota della roulette tra il 33 e il 27. La puntata sul Tier piazza sei gettoni sul tavolo come cavalli su 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36. Il totale di una puntata sul Tier è di 6 volte il valore del gettone selezionato. Il guadagno netto di questa puntata è: $17 + 1 - 6 = 12$ gettoni. Cioè il pagamento è 12:6 ovvero 2:1.

Puntata su finale

Una puntata su tutti i numeri della ruota della roulette che terminano con la medesima cifra. Per esempio, "Finale 5" significa una puntata sui numeri 5, 15, 25, 35.

Questa puntata piazza quattro gettoni quando 0,1,2,3,4,5 o 6 sono selezionati, un En plein su ciascun numero. Se esce uno di questi numeri, il pagamento sarà quello della vincita normale dell'en plein su tale numero. Così il tuo guadagno sarà $35 + 1 - 4$ gettoni = 32 gettoni.

Tuttavia, la scommessa piazza tre gettoni quando 7, 8 o 9 è selezionato come l'ultima cifra - un fiche su ogni numero come una scommessa En plein. Così, il vostro profitto in questo caso saranno $35 + 1 - 3 = 33$ gettoni.

Orphelins

Punti sui numeri 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9. Questa puntata piazza cinque gettoni, uno come En plein sul numero 1 e quattro gettoni come cavalli su 6/9, 14/17, 17/ 20, 31/34. Nota che il numero 17 partecipa a due cavalli (14/17 e 17/20). Il pagamento è il seguente:

Se il numero vincente è uno di questi:	Verrai pagato in questo modo:	Guadagno reale:
1	35 gettoni (35:1) + 1 gettone	$35 + 1 - 5 = 31$ gettoni
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 gettoni (17:1) + 1 gettone	$17 + 1 - 5 = 13$ gettoni
17	34 gettoni (17:1) + 2 gettoni	$34 + 2 - 5 = 31$ gettoni

Adiacenti

Una puntata su cinque numeri tra loro adiacenti sulla ruota della roulette. Seleziona i numeri adiacenti desiderati muovendoti con il mouse lungo la pista dei numeri. Clicca sulla pista dei numeri per piazzare la tua puntata. Il totale di una puntata sulla pista dei numeri è di 5 volte il valore del gettone selezionato. Per esempio, "8 e adiacenti" significa che il giocatore piazza una puntata su cinque numeri consecutivi 11-30-8-23-10 (8 sta al centro). Il pagamento reale $35 + 1 - 5 = 31$ gettoni.

Automatico

La funzione offre due modalità di autoplay – semplice e avanzata. Nella modalità semplice, puoi scegliere il numero di partite da giocare. Nella modalità avanzata puoi impostare condizioni di arresto come grandi vincite o modifica del saldo totale oltre al numero di partite da giocare.

Per usare l'autoplay, devi piazzare una puntata sul tavolo; una puntata identica verrà piazzata automaticamente in ciascuna partita consecutiva durante l'autoplay (se il tavolo ha un timer e le puntate devono essere confermate, questa puntata viene confermata immediatamente all'inizio di ciascuna nuova partita). Una volta piazzata la puntata che desideri utilizzare durante l'autoplay, clicca sul pulsante Automatico e quindi scegli il numero di partite per iniziare immediatamente il numero selezionato di partite autoplay in modalità semplice; se selezioni la modalità Avanzata, l'autoplay passa alla modalità avanzata in cui puoi selezionare condizioni aggiuntive per l'autoplay.

La modalità avanzata comprende le seguenti condizioni di arresto, che causeranno l'arresto dell'autoplay anche se il numero di giri non è stato superato. Seleziona la casella accanto alla condizione per attivarla.

Arresta su qualsiasi vincita. L'autoplay si arresterà se una qualsiasi delle puntate sfocia in una vincita.

Arresta al superamento della vincita. L'autoplay si arresterà se una qualsiasi delle puntate sfocia in una vincita superiore all'importo fissato. Puoi inserire qualsiasi importo di denaro nel campo o usare i pulsanti + e – per aumentare o diminuire questo importo del valore della fiche selezionata.

Arresta al superamento del saldo. L'autoplay si arresterà se il saldo supera l'importo fissato. Puoi inserire qualsiasi importo di denaro nel campo o usare i pulsanti + e – per aumentare o diminuire questo importo del valore della fiche selezionata.

Arresta quando il saldo è al di sotto. L'autoplay si arresterà se il saldo scende al di sotto dell'importo fissato. Puoi inserire qualsiasi importo di denaro nel campo o usare i pulsanti + e – per aumentare o diminuire questo importo del valore della fiche selezionata.

Giri. Questa opzione determina il numero di giri da giocare nell'autoplay. Puoi inserire qualsiasi numero di giri da 1 a 99 o usare i pulsanti + e – per aumentare o diminuire il numero di giri di uno.

Per avviare l'autoplay in modalità avanzata, clicca sul pulsante **Vai**. Durante l'autoplay, il pulsante **Vai** si trasforma nel pulsante **Stop** che arresta l'autoplay quando viene cliccato. Tieni presente che è possibile soltanto modificare il numero di giri mentre l'autoplay è attivo; non è possibile modificare le condizioni di arresto. Per modificare le condizioni di arresto, è necessario arrestare l'autoplay.

Tieni presente che se il tavolo ha un timer, allora tutte le puntate non confermate vengono immediatamente confermate all'avvio dell'autoplay.

Per chiudere la modalità avanzata di autoplay e continuare a giocare manualmente, clicca sul pulsante **x** sulla barra delle opzioni autoplay.

Nota sulle disconnessioni:

Se sei sconnesso da Internet nel bel mezzo di una partita, ripristina la connessione a Internet e entra nuovamente nel gioco. Puoi cliccare su **Cronologia** per vedere il risultato della tua partita interrotta.

Nota sui malfunzionamenti:

In caso di malfunzionamento tutte le partite ed i premi sono annullati.

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è del 97.30%.