

## Regolamento Live American Roulette

Live American Roulette offre una ruota con il doppio zero, le posizioni di puntata **Zero (0)** e **Doppio Zero (00)** sulla pista numerica ed è gestito da un croupier live. Il gioco segue le regole della Roulette Americana.

### Come piazzare le puntate

- Se accedi al tavolo durante un round di gioco, attendi la mano successiva e piazza le tue puntate.
- Per piazzare una puntata, seleziona una fiche e quindi piazzala su una posizione di puntata.
- Puoi piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.
- Il timer della finestra di gioco indica il tempo a tua disposizione per piazzare le puntate.
- È necessario confermare la tua puntata. È possibile fare ciò manualmente, utilizzando il pulsante **Conferma** dopo ogni puntata, o automaticamente al termine del periodo di puntata. Se il fornitore del servizio ha attivato la conferma automatica, il pulsante **Conferma** non compare. Puoi disattivare la funzione dalle impostazioni del gioco.
- Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di **Stop alle Puntate**.
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.
- Per giocare un round, piazza nuovamente le tue puntate oppure premi il pulsante **Ripunta**.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

### Funzionamento del gioco

- Piazza una puntata su un determinato risultato del giro. Per maggiori informazioni, consulta le sezioni **Pista Numerica**, **Puntate Complete**, **Opzioni di puntata** e **Tipo di puntata**.
- Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato le loro puntate, le ruote iniziano a girare e la pallina viene lanciata nella roulette principale.
- Quando la pallina si ferma su una casella numerata della ruota principale, viene annunciato il risultato.
- Se consentito dal fornitore del servizio, le puntate vincenti rimangono sul tavolo. Potrai quindi rimuoverle come qualsiasi altra puntata oppure potrai lasciarle sul tavolo; in quest'ultimo caso, le fiche saranno utilizzate per puntare nuovamente sulle posizioni vincenti del round precedente.

### Opzioni di puntata

#### Il pannello delle Mie Puntate

Puoi salvare le tue puntate preferite utilizzando il pannello **Le Mie Puntate** e successivamente piazzarle sul tavolo da gioco in modo semplice.

#### Pannello della pista numerica

#### Pista numerica e puntata sui vicini

Quando apri il pannello della **Pista Numerica**, ti viene mostrato un riquadro con la ruota e il selezionatore della puntata sui **Vicini**.

Per piazzare una puntata sui **Vicini**, seleziona il numero di vicini su entrambi i lati di un numero su cui desideri scommettere (da 1 a 9) e quindi piazza la tua fiche sul numero desiderato.

Consulta la sezione **Tipi di puntata** nelle **Regole** per maggiori informazioni sui tipi di puntata.

### **Pannello delle puntate complete**

Puoi utilizzare questo pannello per accedere rapidamente alle puntate **Complete** e **Semi-Complete**.

Consulta la sezione **Tipi di puntata** nelle **Regole** per maggiori informazioni sui tipi di puntata.

### **Limiti**

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella Lobby, e nell'interfaccia di gioco corrispondono ai limiti della puntata **En Plein**. Il pannello dei **Limiti** posto all'interno del tavolo da gioco fornisce ulteriori informazioni sui limiti delle diverse posizioni di puntata.

Le seguenti puntate dispongono di limiti individuali: **En Plein, A Cavallo, Terzina, Carrè, Primi Cinque, Sestina, Colonna, Dozzina, Rosso, Nero, Pari, Dispari, Basso 1–18, Alto 19–36**.

### **Gira Subito**

La funzione **Gira Subito** consente di velocizzare la partita quando al tavolo vi sono pochi giocatori. Puoi utilizzare il pulsante **Gira** per richiedere che il round di puntata termini in anticipo quando hai già piazzato le tue puntate e sei pronto a giocare.

Il pulsante **Gira** potrebbe essere disponibile in un round e non in quello successivo; ciò dipende dal numero di giocatori seduti al tavolo.

Se la conferma automatica delle puntate è disattivata, il pulsante **Gira** sarà disponibile solo dopo che avrai confermato manualmente le tue puntate.

\* La disponibilità dell'opzione dipende dal tuo fornitore del servizio.

### **Partite annullate**

Un round di gioco può essere annullato dal croupier in caso di complicazioni che influiscano sulla sessione di gioco. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di gioco annullati sono indicati da una **X**.

### **Ritorno al giocatore e tabella dei pagamenti**

Il ritorno teorico al giocatore per tutte le puntate è pari a: 94.74%.

### **Interfaccia**

**Ripunta** Piazza la stessa puntata del round precedente.

**Annulla** Rimuove le tue puntate attualmente sul tavolo.

<b>Raddoppia</b>	Raddoppia la puntata attualmente piazzata.
<b>Conferma</b>	Conferma tutte le puntate che hai piazzato sul tavolo. In caso di mancata conferma, le tue puntate non sono considerate valide.
<b>Gira Subito</b>	Conferma le tue puntate e comunica agli altri che sei pronto ad avviare il round di gioco.
<b>Grafico</b>	Mostra la cronologia del tavolo attuale nella forma di un grafico.
<b>Statistiche</b>	Mostra il risultato degli ultimi round di gioco e i numeri vincenti che sono comparsi di più o di meno, in percentuale e in cifre.
<b>Pista numerica</b>	Piazza le puntate <b>En Plein</b> e sui <b>Vicini</b> .
<b>Puntate Complete</b>	Piazza le puntate <b>Complete</b> e <b>Semi-Complete</b> .
<b>Le mie puntate</b>	Consente al giocatore di salvare le proprie puntate preferite e di piazzarle nuovamente sul tavolo.  Il pulsante consente di accedere alle <b>Impostazioni</b> .
<b>Menu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Impostazioni del Gioco</b> - Ti consente di attivare o disattivare la conferma automatica delle puntate e i suggerimenti.</li> <li>• <b>Impostazioni Audio</b> - Ti consente di attivare o disattivare gli effetti sonori e la voce del croupier e di impostare il volume dell'audio.</li> <li>• <b>Impostazioni Video</b> - Ti consente di modificare la qualità del collegamento video.</li> <li>• <b>Cronologia di Gioco</b> - Ti consente di consultare le informazioni relative alle tue partite precedenti. Se non sei soddisfatto dei dati mostrati nella <b>Cronologia di Gioco</b>, puoi richiedere maggiori informazioni al tuo operatore del servizio.</li> <li>• <b>Guida</b> - Apre le pagine di Guida e Regolamento che stai leggendo.</li> <li>• <b>Assistenza*</b> - Ti consente di contattare il servizio di assistenza. * Questa opzione potrebbe non essere disponibile nella tua regione.</li> </ul>
<b>Saldo</b>	Mostra l'attuale saldo di gioco. Questi sono i fondi che puoi utilizzare per giocare.
<b>Cassa</b>	Apre la finestra della <b>Cassa</b> , da cui è possibile effettuare depositi e prelievi, visualizzare la cronologia delle transazioni e altro.
<b>Limiti</b>	Apre il pannello dei <b>Limiti</b> .
<b>Lobby</b>	Carica la <b>Lobby</b> , da cui potrai unirti ad un altro tavolo. Se il round non è finito e hai piazzato delle puntate sul tavolo, devi attendere la fine del giro prima di potere abbandonare l'attuale tavolo.

Le **Fiche Dorate** sono fiche Bonus che ti vengono assegnate in determinati giochi da tavolo. Ogni **Fiche Dorata** ha un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche normale. Se è disponibile il menu delle **Fiche Dorate** sul dashboard, puoi utilizzare le **Fiche Dorate** disponibili nella partita in corso.

Il menu delle **Fiche Dorate** indica il valore e l'importo delle **Fiche Dorate** disponibili in una determinata partita. Se hai vinto **Fiche Dorate** di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore provenienti da Bonus diversi vengono sommate.

Il pulsante delle Info apre una finestra con maggiori informazioni sulle **Fiche Dorate**.

Per puntare utilizzando le **Fiche Dorate**, seleziona la **Fiche Dorata** dell'importo desiderato e piazzala come una comune puntata. Il numero di **Fiche Dorate** rimanenti diminuirà di conseguenza.

Nota:

#### **Fiche Dorata**

- Le **Fiche Dorate** sono accettate soltanto come puntate iniziali. Tutte le azioni successive, come il **Raddoppio**, saranno addebitate sul tuo conto in Denaro Reale.
- Nei giochi di carte, non è possibile piazzare le **Fiche Dorate** e le fiche regolari sulla stessa posizione di puntata contemporaneamente. È tuttavia possibile mescolare **Fiche Dorate** e **Denaro Reale** in tutti i giochi di Roulette e SicBo.
- Puoi piazzare solo una **Fiche Dorata** in ogni round di gioco. Ciò implica che nelle partite con più mani, le **Fiche Dorate** possono essere piazzate solo su una mano.

In caso di **Pareggio** o **Push**, la **Fiche Dorata** che hai puntato ti sarà restituita. **Pareggio** e **Push** sono disponibili solo nel Blackjack e nel Poker.

Quando le tue puntate piazzate con **Fiche Dorate** vincono, il valore della **Fiche Dorata** vincente viene sottratto dall'importo della tua vincita.

Tutte le partite giocate con le **Fiche Dorate** sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona (GC).

**N.B.** Questa funzione può essere attivata o disattivata dal tuo fornitore del servizio.

#### **Puntate Live - Dichiarazione di non responsabilità**

Compriamo ogni sforzo per assicurarci che le informazioni che ti vengono mostrate e quelle presenti sul sito web, in relazione agli eventi, siano accurate. Ciò, tuttavia, è esclusivamente finalizzato alla creazione di una guida. A causa della natura di tali eventi e dei possibili ritardi nelle trasmissioni in tempo reale, non ci assumiamo alcuna responsabilità in merito alla correttezza o meno delle informazioni, inclusi il punteggio e l'ora della partita. Assicurati di consultare le regole di puntata per verificare l'impostazione delle puntate nei diversi mercati. Ti ricordiamo che tale ritardo varia in base ai clienti e può dipendere dalla strumentazione utilizzata per ricevere dati o immagini.

**Collegamenti video in tempo reale:** A causa della natura stessa di Internet, è possibile che si verifichino problemi di latenza. Il gioco è stato creato in modo che qualsiasi potenziale latenza non provochi alcun vantaggio o svantaggio per il giocatore.

**Nota sui malfunzionamenti:** Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

**Nota sugli arrotondamenti:** Le puntate sono sempre approssimate per difetto dalla terza cifra decimale. Quando ricevi un rimborso e il denaro viene trasferito sul saldo del tuo conto, qualsiasi importo inferiore a 0,01 viene arrotondato per difetto.

**Nota sulle azioni incomplete:** Le azioni non pagate vengono annullate dopo 90 giorni.

**Nota sulle disconnessioni:** Se vieni disconnesso dal gioco a causa di problemi di connessione, le tue puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco. Puoi visualizzare i risultati del round nella cronologia di gioco.

## Regolamento

La ruota con il doppio zero è suddivisa in 38 caselle numerate: i numeri da 0 a 36 più la casella 00. Le caselle Zero (0) e Doppio Zero (00) sono poste in posizioni opposte della ruota.

## Limiti

I limiti minimi e massimi di ciascuna posizione sono applicati a tutti i tavoli, il che significa che tutte le puntate sulle posizioni disponibili devono rispettare i limiti indicati sul pannello dei **Limiti del Tavolo**.

Il simboli **Min** e **Max** sul tavolo indicano i limiti di una puntata **En Plein**. Alcuni tavoli hanno un limite del tavolo minimo e massimo, il che implica che la somma delle tue puntate debba rientrare in tali limiti. I limiti sono indicati anche sul pannello dei **Limiti**.

## Tipi di Puntata

Vi sono molti modi per piazzare le puntate. Ciascun tipo di scommessa include un diverso gruppo di numeri e ha una determinata distribuzione. I pagamenti relativi a tutte le puntate sono elencati nella **Tabella delle Vincite** in basso.

### Puntate interne della Roulette

Si tratta dei numeri che si trovano nell'area interna del tavolo della Roulette, in cui puoi puntare sui singoli numeri.

### Puntate esterne della Roulette

Sono le posizioni di puntata poste sul margine esterno del tavolo, tra cui **Pari, Dispari, Rosso, Nero**, ecc.

### En Plein

Puoi scommettere su qualsiasi numero piazzando la tua fiche al centro del numero. L'importo massimo di questo tipo di puntata è indicato sotto al pannello dei **Limiti**.

### Puntata a Cavallo

Una puntata su due numeri. Le fiches sono piazzate a cavallo della linea che divide i due numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a due volte quello della puntata **En Plein**. A causa della posizione del Doppio Zero (00), non è possibile piazzare le seguenti puntate: **A Cavallo 0/2** e **A Cavallo 00/2**.

### Terzina

Per puntare su una linea di tre numeri (una terzina), piazza una fiche sul bordo del tavolo, sulla linea posta alla fine della fila corrispondente. Una puntata sui tre numeri 0/00/2, 0/1/2 o 00/2/3 è una **Terzina speciale**. L'importo massimo di questa puntata è pari a tre volte quello della puntata **En Plein**.

### **Carré**

È possibile puntare su quattro numeri, piazzando le fiche all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata **En Plein**.

### **Primi Cinque**

Puoi puntare sui cinque numeri 0, 00, 1, 2, 3 piazzando una fiche sul punto in cui si incrociano le linee delle posizioni Zero (0), 1 e "1<sup>st</sup> 12". L'importo massimo di questa puntata è pari a cinque volte quello della puntata **En Plein**.

### **Sestina**

Puoi puntare su due terzine (ovvero su sei numeri diversi posti in due file da tre numeri), piazzando la tua fiche sul punto del tavolo in cui si incrociano la linea del bordo e quella che divide le due file. L'importo massimo di questa puntata è pari a sei volte quello della puntata **En plein**.

### **Colonna**

Puoi puntare su tutti e dodici i numeri di una colonna piazzando una puntata su una delle tre caselle contrassegnate da "2 a 1". Se viene estratto uno qualsiasi dei numeri nella colonna selezionata, vieni pagato 2:1. Lo Zero (0) e il Doppio Zero (00) sono numeri perdenti. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati sotto al pannello dei **Limiti del Tavolo**.

### **Dozzina**

È possibile puntare su un gruppo di dodici numeri, piazzando una fiche su una delle tre caselle contrassegnate da "1<sup>st</sup> 12", "2<sup>nd</sup> 12" o "3<sup>rd</sup> 12." Se uno dei tuoi 12 numeri viene estratto, vieni pagato 2:1. Lo Zero (0) e il Doppio Zero (00) sono numeri perdenti. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati sotto al pannello dei **Limiti del Tavolo**.

### **Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) e Alti (19-36)**

Puoi piazzare una puntata su una delle case poste sul lato più lungo del tavolo, che coprono metà dei numeri della Roulette, esclusi lo Zero (0) e il Doppio Zero (00). Ciascuna casella copre 18 numeri. Su ciascuna di queste puntate sei pagato alla pari (1 a 1). Se il risultato è Zero (0) o Doppio Zero (00), perdi la tua puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati nel pannello dei **Limiti**.

### **Puntate Complete**

Le **Puntate Complete** costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata **En Plein** e tutte le possibili puntate **A Cavallo**, **Carré**, **Sestina** e **Terzina** intorno a tale numero.

### **Puntate Semi-Complete**

Le **Puntate Semi-Complete** costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata **En Plein** e tutte le possibili puntate **A Cavallo**, e **Carré** intorno a tale numero, ad eccezione delle puntate **Sestina** e **Terzina**.

## Tabella delle Vincite

Copertura delle fiche		Tipo di Puntata	Premi
1 numero	En Plein		35:1
2 numeri	Puntata a Cavallo		17:1
3 numeri	Terzina		11:1
5 numeri	Primi Cinque		6:1
6 numeri	Sestina		5:1
12 numeri	Dozzina o Colonna		2:1
18 numeri	Puntate Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) e Alti (19-36)		1:1

### Vincite per le puntate sui Vicini

Sebbene le quote di vincita siano fisse, il ritorno dipende dal numero di fiche utilizzate nella puntata. Il numero vincente è sempre pagato 35 a 1. Tuttavia il rendimento dipende dal numero di fiche utilizzate nella puntata. Per esempio, se la puntata è piazzata su cinque numeri consecutivi 1-00-27-10-25, vengono utilizzate cinque fiche. Se esce uno dei numeri, il rendimento è  $35 + 1 - 5 = 31$  fiche.

Aggiornamento : 04/06/2019