

Regolamento Live Roulette

La roulette europea (detta anche “a zero singolo”) è uno dei giochi più iconici e affascinanti al mondo. Ed è anche il più semplice di tutti! In questo gioco, tutti possono tentare la sorte, e ogni volta che la pallina inizia a girare, il cuore dei giocatori comincia a battere forte.

La ruota della roulette ha 37 caselle numerate, alternativamente rosse e nere. La casella dello zero è verde, per mostrare chiaramente che non fa parte delle puntate su rosso/nero, pari/dispari, alto/basso, dozzine o colonne

Il croupier girerà la ruota e lancerà la pallina. Quando la pallina si sarà fermata, il croupier annuncerà a voce alta il numero vincente e tutte le puntate verranno automaticamente calcolate. Nella roulette automatica, la pallina viene lanciata automaticamente tramite un programma che simula la ruota. Il numero vincente viene quindi visualizzato sullo schermo.

Inizierà quindi il conto alla rovescia fino all'inizio del prossimo giro.

L'obiettivo del gioco è prevedere correttamente in quale punto della ruota si fermerà la pallina. Prevedendo il numero giusto, potrai ottenere il pagamento della tua puntata. L'importo del pagamento dipende dalla natura della puntata effettuata.

Fasi del gioco

Per iniziare a giocare, attendi che venga visualizzato il messaggio “Effettua le tue puntate”, quindi seleziona il totale di chip che desideri puntare durante un turno e posiziona le chip sui relativi spazi presenti sul tavolo da gioco.

La tua puntata complessiva verrà visualizzata nell'area “Puntata totale”.

Dopo che il croupier avrà annunciato “Fine puntate”, non potrà essere effettuata alcuna puntata, ed eventuali puntate così effettuate non potranno essere modificate.

Alla chiusura delle puntate, dal tuo saldo verrà detratto il valore di tutte le puntate effettuate.

Quando la pallina si ferma in una casella, il numero vincente viene visualizzato nella barra delle statistiche e nel centro dello schermo. Tale numero viene anche evidenziato nel tavolo da gioco e comunicato dal croupier. Se una o più delle tue puntate coinvolgono il numero vincente, riceverai il pagamento in base alla tabella di pagamento della roulette. L'importo vinto sarà visualizzato nella sezione “Ultima vincita” e nel messaggio di comunicazione della vincita.

Nella prossima fase di puntata potrai:

- Ripetere le puntate effettuate nella tua ultima partita premendo sul tasto Punta di nuovo
- Raddoppiare tutte le puntate effettuate
- Annullare l'ultima azione compiuta piazzando le puntate
- Rimuovere tutte le puntate sul tavolo.

Tipi di puntata

Nella roulette è possibile effettuare diversi tipi di puntata. I tipi di puntata si dividono in “puntate interne” (puntate sulla sezione numerata del tavolo) e “puntate esterne” (puntate su altre aree).

Puntate interne:

- **Numero pieno** - Una puntata su un numero singolo. La puntata più semplice della roulette, con il pagamento più alto. La puntata paga 35 a 1.
- **Dividi** - Una puntata effettuata su due numeri, piazzata sulla riga che collega i due numeri (coprendo ad esempio 24 e 27). Questo tipo di puntata paga 17 a 1.
- **Carrè (o quartina)** - Una puntata effettuata sull'angolo tra quattro numeri, ad esempio per coprire 8, 9, 11 e 12. La puntata paga 35 a 1.
- **Strada** - Una puntata su tre numeri, effettuata al termine di una fila di numeri, ad esempio per coprire 13, 14 e 15. Una puntata sulla terzina paga 11 a 1.
- **Linea** - Una puntata su sei numeri, effettuata all'incrocio di due file di numeri ("terzina"), ad esempio per coprire 31, 32, 33, 34, 35 e 36. La puntata sulla sestina paga 5 a 1.

Puntate esterne:

- **Puntata sulla colonna** - Una puntata su dodici numeri, posizionata sul punto indicato come "2 a 1" al termine delle colonne, che copre tutti e 12 i numeri nella colonna corrispondente. La puntata paga 2 a 1.
- **Puntata sulla dozzina** - Una puntata su dodici numeri, posizionata su una delle tre caselle indicate come "1° 12" (Prima dozzina), "2° 12" (Seconda dozzina) e "3° 12" (Terza dozzina). Copre i 12 numeri della dozzina corrispondente (1-12, 13-24 e 25-36). La puntata paga 2 a 1.
- **Rosso/Nero, Pari/Dispari, Da 1 a 18/Da 19 a 36** - Il nome si deve al fatto che pagano tutte 1 a 1. Tutte queste puntate coprono i 18 numeri sul tabellone indicati nella casella. Le puntate su Rosso/Nero coprono i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Le puntate Pari/Dispari coprono i numeri pari (2, 4, 6, 8, ecc.) o i numeri dispari (1, 3, 5, 7 ecc.). Le puntate Da 1 a 18 / Da 19 a 36 coprono i 18 numeri più bassi o i 18 numeri più alti (le puntate pagano 1:1).

Lo zero non è presente in alcuna delle puntate su colonne, dozzine o probabilità

Quando effettui una puntata, verranno evidenziati i numeri inclusi nel tipo di puntata selezionata.

Esempio: un pagamento di 35 a 1 su una puntata diretta indica che se punti (ad esempio) 5 chip su un singolo numero, in caso il numero risulti vincente vincerai 175 chip più la tua puntata originaria di 5 chip. Il pagamento totale sarà pari alla somma delle 175 chip vinte, più la puntata originaria di 5 chip.

Pagamenti

Tipo di puntata	Coperture	Pagamento
Numero Pieno	1 numero	35:1
Dividi	2 numeri	17:1
Strada	3 numeri	11:1
Carrè	4 numeri	8:1
Linea	6 numeri	5:1
Colonna	12 numeri	2:1
Dozzina	12 numeri	2:1
Rosso/Nero	18 numeri	1:1
Pari/Dispari	18 numeri	1:1

1-18/19-36 18 numeri 1:1

RTP

L'RTP (ritorno al giocatore) della Roulette è del 97.3%.

Giocare su Pista

Pista rappresenta i numeri per come compaiono sulla ruota della roulette, e non sul tavolo. Con una Roulette Pista è possibile puntare sulle sezioni della ruota e sui vicini.

Le puntate sulle sezioni della ruota fanno parte del primo gruppo, nonché il più importante, usato dalla maggior parte dei giocatori. Questo tipo di puntate è effettuato usando Roulette Pista.

La ruota di una roulette a zero singolo è suddivisa in 4 sezioni principali, che corrispondono ad aree diverse del tavolo. I nomi tradizionali di queste sezioni sono: Vicini dello zero con una sottosezione, Gioco dello 0, Serie 5/8 e Orfanelli.

o La puntata sui Vicini dello zero, che si effettua con 9 chip, copre lo zero, i sette numeri alla sua destra e i nove numeri alla sua sinistra. Si tratta dunque della più grande sezione della ruota. Consiste di 2 chip sulla terzina 0/2/3, 2 chip sul carrè 25/26/28/29 e una chip su ciascuna delle seguenti puntate cavallo: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35.

o Zero è una puntata che si effettua con 4 chip, e include una puntata diretta da una chip sul 26 e una chip su ciascuna delle seguenti puntate cavallo: 0/3, 12/15 e 32/35.

o La Serie 5/8 è una puntata che si effettua con 6 chip, e copre i numeri della ruota che vanno dal 33 al 27 (inclusi). Verrà posizionata una chip su ciascuna delle seguenti puntate cavallo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36.

o Gli Orfanelli sono una puntata da 5 chip che copre le due sezioni della ruota al di fuori delle Serie e dei Vicini. Questa combinazione include una puntata diretta da una chip sull'1 e una chip su ciascuna delle seguenti puntate cavallo: 6/9, 14/17, 17/20 e 31/34.

Vicini

Una scommessa Vicini copre un numero particolare e altri numeri che si trovano nelle immediate vicinanze di questo numero sulla ruota della roulette. Facendo clic sul pulsante rettangolare "-" o "+", è possibile regolare la quantità di vicini che verranno posizionati automaticamente mentre si scommette sul numero specifico.

Ad esempio, "0 numero e due vicini" è una scommessa da 5 chip con 1 Straight-Up su 3, 26, 0, 32 e 15.

Regole di validità del giro della Roulette

Un numero vincente è valido solamente quando il giro viene considerato valido

6.2. Un giro si definisce valido quando soddisfa queste condizioni: la pallina della Roulette deve essere lanciata dal croupier nella direzione opposta a quella in cui gira la ruota, e completare almeno quattro giri sul tracciato della ruota prima di fermarsi.

Se il giro non è valido, viene considerato "Nullo".

Il giro verrà dichiarato "Nullo" nei seguenti casi:

- o La pallina ha fatto meno di 4 giri completi;
- o La pallina è stata lanciata nella stessa direzione nella quale è stata girata la ruota;
- o La pallina è stata lanciata, o la ruota girata, nella direzione errata;
- o La ruota ha smesso di girare durante il giro;

- o La pallina è caduta, non è entrata in una casella, ma ha continuato a girare sulla ruota per più di 3 giri del cilindro della ruota;
- o La pallina è uscita dalla ruota (pallina fuori);
- o Un qualsiasi oggetto esterno è entrato nella ruota.

Nel caso di giro “Nullo”, il croupier lancerà nuovamente la pallina in base alle procedure del nostro Casinò.

Nel caso di giro “Nullo”, il croupier lancerà nuovamente la pallina in base alle procedure del nostro Casinò.

Problemi di gioco

Nel caso di errori nella procedura di gioco, il giro verrà temporaneamente sospeso e il manager di turno informato. Visualizzerai un pop-up che indicherà che stiamo indagando sul problema.

Se il manager può risolvere immediatamente l'errore, il giro proseguirà normalmente. Se l'errore non può essere risolto, il giro verrà annullato, e le somme puntate verranno restituite ai giocatori che avevano partecipato al giro.

La responsabilità di posizionare correttamente la/le puntata/e sul tavolo della roulette spetta ai giocatori.

Nel caso la tua puntata superi un limite, massimo o minimo, la modificheremo automaticamente e ti comunicheremo la modifica con una notifica sullo schermo.

Nel caso la pallina si sia fermata su una casella numerata, ma sullo schermo visualizzi un numero vincente diverso, il numero vincente corretto viene considerato quello nel quale si è fermata la pallina sulla ruota della roulette.

In caso di irregolarità, indica al servizio clienti il numero del turno di gioco in questione.

Perdita di connessione

I servizi di Ezugi Live Dealer vengono offerti via Internet, ed è dunque inevitabile che di tanto in tanto avvengano delle disconnessioni. Tale problema pone potenziali insidie per il ritmo di gioco e l'esperienza dell'utente.

Per ridurre al minimo l'impatto delle disconnessioni inattese, quando un giocatore perde la connessione al server di gioco, visualizzerà sullo schermo un messaggio di riconnessione.

In caso di perdita di connessione, si applicano le seguenti regole di gestione degli errori:

- o Nel caso la connessione vada persa prima della comparsa del messaggio “Fine puntate” sullo schermo, e le tue puntate non siano state accettate dal sistema, l'importo delle puntate non verrà detratto dal saldo e non parteciperai al giro. Quando ti sarai ricollegato, verifica il tuo saldo e informa immediatamente il tuo operatore della presenza di eventuali problemi.

- o Nel caso la connessione vada persa dopo l'inizio del giro, ovvero dopo la comparsa del messaggio “Fine puntate” sullo schermo e dopo che le tue puntate sono state accettate dal server, il gioco proseguirà come di consueto. Le vincite verranno elaborate in base ai risultati del giro, come se non fosse avvenuta alcuna disconnessione.

Eventuali malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le giocate.