

Regolamento **Roulette Francese Sisal 2.0**

Significato dei termini usati

I termini sottoelencati avranno il significato che segue:

- Roulette: l'oggetto grafico posto in alto centro nel quale gira la pallina;
- Ruota: la parte interna, rotante della Roulette;
- Area Puntate: l'area dedicata alle puntate con i numeri dallo zero al trentasei e le altre puntate ammesse.
- Area Selezione Puntata Unitaria: l'area dove è possibile selezionare la puntata unitaria.

Regole e informazioni preliminari

Portare o aggiungere fondi sul credito a vostra disposizione

Quando si apre la finestra con la roulette vi verrà chiesto di portare fondi dal vostro conto di gioco al

credito a vostra disposizione per effettuare giocate alla roulette.

Potrete versare l'importo desiderato fino al massimo che avete sul vostro conto di gioco ma senza superare l'importo massimo consentito di € 1.000,00. Vi verrà mostrato l'esito del versamento e, se andato a buon fine, l'importo versato verrà mostrato nella casella "Credito".

In qualsiasi momento potete aggiungere fondi al credito a vostra disposizione sulla roulette cliccando

sull'apposito pulsante. L'importo complessivo che potete portare sulla roulette nel corso di una sessione di gioco non può superare € 1.000,00.

Informazioni sulla sessione di gioco

Una sessione di gioco è univocamente contraddistinta dai seguenti parametri:

- Codice sessione AAMS (16 caratteri alfanumerici)
- Codice partecipazione AAMS (16 caratteri alfanumerici)
- Numero di sessione del concessionario (caratteri numerici)

Inoltre, ogni giocata, inclusi versamenti e prelievi, è contraddistinta da un numero di giocata.

Le Puntate

La puntata unitaria: Prima di piazzare una puntata bisogna selezionare la puntata unitaria che si desidera fare nell'Area Selezione Puntata Unitaria.

Come piazzare le puntate

Per piazzare una puntata bisogna:

- nella versione desktop: posizionare il cursore del mouse sulla zona che determina la puntata e poi

cliccare con il tasto sinistro del mouse.

- nella versione mobile: posizionare il dito sulla puntata desiderata e poi alzare il dito.

Nella casella denominata "Puntata in corso" viene aggiornato in tempo reale l'importo totale puntato.

I tipi di puntata

- Pieno paga 35:1, ovvero paga 36 volte la somma puntata. Puntare un pieno significa puntare su un solo numero e il pagamento previsto verrà effettuato solo se uscirà quel numero.
- Cavallo paga 17:1, ovvero paga 18 volte la somma puntata. Puntare su un cavallo significa puntare su due numeri adiacenti e il pagamento previsto verrà effettuato se uscirà uno dei due numeri puntati.
- Terzina paga 11:1, ovvero paga 12 volte la somma puntata. Puntare su una terzina significa puntare su tre numeri e il pagamento previsto verrà effettuato se uscirà uno dei tre numeri puntati.

- Quartina paga 8:1, ovvero paga 9 volte la somma puntata. Puntare su una quartina significa puntare su quattro numeri e il pagamento previsto verrà effettuato se uscirà uno dei quattro numeri puntati.
- Sestina paga 5:1, ovvero paga 6 volte la somma puntata. Puntare su una sestina significa puntare su sei numeri e il pagamento previsto verrà effettuato se uscirà uno dei sei numeri puntati.
- Colonna paga 2:1, ovvero paga 3 volte la somma puntata. Puntare su una colonna significa puntare i dodici numeri che la compongono e il pagamento previsto verrà effettuato se uscirà uno dei dodici numeri puntati. Le colonne sono così composte:

"col 1" numeri 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34;

"col 2" numeri 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35;

"col 3" numeri 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36.

- Dozzina paga 2:1, ovvero paga 3 volte la somma puntata. Puntare su una dozzina significa puntare i dodici numeri che la compongono e il pagamento previsto verrà effettuato se uscirà uno dei dodici numeri puntati. Le dozzine sono così composte:

"PRIMA DOZZINA numeri dall'1 al 12;

"SECONDA DOZZINA" numeri dal 13 al 24;

"TERZA DOZZINA" numeri dal 25 al 36;

Le puntate che seguono sono dette "Puntate semplici" e hanno tutte le seguenti proprietà: pagano 1:1, ovvero pagano 2 volte la somma puntata.

Puntare su una Puntata semplice significa puntare i diciotto numeri che la compongono e il pagamento

previsto verrà effettuato se uscirà uno dei diciotto numeri puntati. Se esce lo zero viene restituita la

metà della puntata effettuata.

Le Puntate semplici sono:

- ROSSO: si puntano i 18 numeri rossi
- NERO: si puntano i 18 numeri neri;
- PARI: si puntano i 18 numeri pari;
- DISPARI: si puntano i 18 numeri dispari;
- BASSO: si puntano i numeri dall'1 al 18;
- ALTO: si puntano i numeri dal 19 al 36;

Le puntate ammesse

Si possono effettuare più puntate, anche di diverso tipo.

Si può modificare la puntata unitaria nel corso delle puntate: la nuova puntata unitaria si applicherà

Alle puntate effettuate dopo la modifica, le puntate precedenti resteranno invariate.

Eliminare le puntate

Per eliminare le puntate precedentemente piazzate:

- cliccare sul tasto "Annulla ultima" per eliminare l'ultima puntata piazzata;

- cliccare sul tasto "Annulla tutto" per eliminare tutte le puntate precedentemente piazzate.

Nella versione desktop è inoltre possibile eliminare una singola puntata trascinandola fuori dall'Area Puntate.

Confermare le puntate piazzate

Per confermare le puntate bisogna cliccare sul pulsante "Gira".

Quando cliccate sul pulsante "Gira" la pallina inizierà a girare e si fermerà sul "Numero Uscito".

Quando la pallina si ferma sul Numero uscito:

- viene posizionato il segnaposto sull'Area Puntate in corrispondenza del Numero Uscito, eventualmente sopra le puntate piazzate su quel numero;
- vengono tolte dall'Area Puntate tutte le puntate che non danno diritto a un pagamento, quindi rimarranno sul Area Puntate solo le puntate che danno diritto a un pagamento;
- nella casella vincita apparirà il pagamento al quale si ha diritto;
- il credito verrà aumentato del pagamento al quale si ha diritto;
- verranno eliminate anche le puntate vincenti e verrà tolto il segnalino;
- la casella Puntate in corso si azzererà.

Se, in precedenza, avevate già confermato almeno una puntata, il tasto "Gira" sarà rinominato "Ripeti

E gira", cliccando sul pulsante, verrà piazzata e confermata la puntata precedente.

Altri modi per piazzare le puntate

- Ripetere la puntata precedente

Potete cliccare sul pulsante "Ripeti" per piazzare le stesse puntate precedentemente confermate.

Una volta cliccato, il pulsante si trasforma in "Ripeti x 2"; cliccando il pulsante la puntata precedente

verrà raddoppiata. Dopo aver cliccato "Ripeti x 2", il pulsante si trasformerà in "Ripeti x 4" e la

la puntata precedente verrà quadruplicata.

- Puntata Preferita (Lucky numbers)

In qualsiasi momento potete memorizzare l'insieme delle puntate presenti sull' Area Puntate. Se avete

memorizzato un insieme di puntate le potete piazzare, sostituendole alle eventuali puntate in corso,

cliccando sull'apposito pulsante.

Puntate speciali

Se cliccate sul tasto "Puntate speciali" si aprirà un pannello dal quale è possibile piazzare alcune Puntate predefinite. Ogni puntata speciale è un insieme di puntate tipiche del gioco della Roulette. Cliccando sulle diverse zone della parte centrale del pannello, vengono piazzate le seguenti puntate:

Nassa: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 0-3,12-15,32-35
- 1 fiche sui pieni del 19 e del 26

In pratica vengono puntati, con diverse modalità, tutti i numeri di un ristretto settore vicino allo zero.

Vicini dello zero: puntata totale = 9 fiches

- 2 fiches sulla terzina 0-2-3
- 2 fiches sulla quartina 25-26-28-29
- 1 fiche sui cavalli 4-7,12-15,18-21,19-22,32-35

In pratica vengono puntati, con diverse modalità, tutti i numeri di un ampio settore vicino allo zero.

Serie: puntata totale = 6 fiches

- 1 fiche sui cavalli 5-8,10-11,13-16,23-24,27-30,33-36

In pratica vengono puntati, con cavalli, tutti i numeri del settore opposto dello zero.

Orfanelli: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 6-9,14-17,17-20,31-34
- 1 fiche sul pieno 1

In pratica vengono puntati, con diverse modalità, tutti i numeri dei due settori tra i vicini dello zero e la serie.

Nella versione desktop, inoltre, cliccando sui diversi tasti della parte laterale destra del pannello “Puntate speciali”, verranno piazzate le seguenti puntate:

Serie 8-11-23-30: puntata totale = 10 fiches

Oltre alle puntate previste per la Serie, vengono puntati i pieni sui numeri 8,11,23,30, che sono i numeri centrali della Serie.

Orfanelli pieni: puntata totale = 8 fiches

- 1 fiche sui pieni 1,6,9, 14,17,20,31,34
In pratica vengono puntati tutti con pieni i numeri dei due settori degli orfanelli.

Gioco 7-9: puntata totale = 6 fiches

- 1 fiche sui cavalli 7-8,8-9,17-18,28-29
- 1 fiche sui pieni 19 e 27

Cavalli 0-1: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 0-1,10-11,20-21
- 1 fiche sui pieni 30 e 31

Cavalli 1-2: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 1-2,11-12,31-32
- 1 fiche sui pieni 21 e 22

Cavalli 2-3: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 2-3,22-23,32-33
- 1 fiche sui pieni 12 e 13

Cavalli 3-4: puntata totale = 6 fiches

- 1 fiche sui cavalli 13-14,23-24
- 1 fiche sui pieni 3,4,33,34

Cavalli 4-5: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 4-5,14-15,34-35
- 1 fiche sui pieni 24 e 25

Cavalli 5-6: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 5-6,25-26,35-36
- 1 fiche sui pieni 16 e 16

Cavalli 6-7: puntata totale = 5 fiches

- 1 fiche sui cavalli 16-17,26-27
- 1 fiche sui pieni 6,7,36

Cavalli 7-8: puntata totale = 4 fiches

- 1 fiche sui cavalli 7-8,17-18
- 1 fiche sui pieni 27 e 28

Cavalli 8-9: puntata totale = 4 fiches

- 1 fiche sui cavalli 8-9,28-29
- 1 fiche sui pieni 18 e 19

Nella versione desktop, inoltre, cliccando sui diversi tasti della parte laterale sinistra del pannello statistiche, vengono piazzate le seguenti puntate:

- **Finale 0:** puntata totale = 4 fiches
1 fiche sui pieni 0,10,20,30
- **Finale 1:** puntata totale = 4 fiches
1 fiche sui pieni 1,11,21,31
- **Finale 2:** puntata totale = 4 fiches
1 fiche sui pieni 2,12,22,32
- **Finale 3:** puntata totale = 4 fiches
1 fiche sui pieni 3,13,23,33
- **Finale 4:** puntata totale = 4 fiches
1 fiche sui pieni 4,14,24,34
- **Finale 5:** puntata totale = 4 fiches
1 fiche sui pieni 5,15,25,35
- **Finale 6:** puntata totale = 4 fiches
1 fiche sui pieni 6,16,26,36
- **Finale 7:** puntata totale = 3 fiches
1 fiche sui pieni 7,17,27
- **Finale 8:** puntata totale = 3 fiches
1 fiche sui pieni 8,18,28
- **Finale 9:** puntata totale = 3 fiches
1 fiche sui pieni 9,19,29

Informazioni Al Giocatore

Regolamento: cliccando sul tasto “Regolamento” viene mostrato il presente regolamento

Statistiche: cliccando sul tasto “Statistiche” è possibile esaminare quante volte è uscita ciascun tipo di puntata e la relativa percentuale sul totale delle giocate effettuate.

Gestione Delle Inattività, Disconnessioni E Rientri Nella Sessione In Corso

Eventuali disconnessioni e rientri nella sessione in corso vengono gestiti come segue:

- **Timeout** di inattività con giocatore connesso

Se il giocatore non esegue un'azione di gioco o un versamento entro 20 minuti dall'ultima azione

effettuata, apparirà l>alert di inattività, la sessione verrà chiusa e il credito residuo accreditato sul

conto di gioco

- **Connessioni doppie:** Se un giocatore si connette a una sessione mentre lui stesso è già connesso alla stessa sessione, la prima connessione viene chiusa.

- **Disconnessioni e riconnessioni automatiche:** In caso di disconnessione di un giocatore, il client effettua ripetuti tentativi di riconnessione a delay man mano progressivi da 500 a 1500 ms. Nel caso in cui sussistano gravi errori di rete irrecuperabili allora i tentativi di connessione terminano

- **Chiusura della sessione se utente disconnesso:** Quando un utente si disconnette il sistema non chiude subito la sessione ma attende 3 minuti per dare il tempo all'utente di ricollegarsi; se dopo 3 minuti l'utente non si è ricollegato, il sistema chiude la sessione e accredita il credito residuo sul conto di gioco.

Malfunzionamenti

Al fine del calcolo del credito, fa fede la situazione relativa all'ultima puntata elaborata dal server e

comunicata al client. In caso di malfunzionamento, le puntate comunicate al server non elaborate dal

server vengono annullate e rimborsate. Se il client si disconnette dopo aver comunicato una puntata ma

prima di aver ricevuto la risposta elaborata dal server, è possibile esaminare l'esito della puntata nella Cronologia.

RTP

Il valore dell'RTP è 97,30%.