

# Regolamento CRYSTAL ROULETTE

## Introduzione

**Crystal Roulette** si gioca facendo girare una pallina su un disco rotondo con trentasette caselle numeriche. Quando la pallina si ferma in una di esse, viene annunciato il numero vincente.

**Obiettivo del gioco** è indovinare il numero su cui si fermerà la pallina piazzando una o più puntate che coprano quel particolare numero. Vinci se hai piazzato una puntata che copre quel particolare numero. L'importo della vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

## Come giocare

Piazza le tue puntate durante il tempo di puntata sul layout del tavolo Roulette che mostra tutte le posizioni di puntata standard.

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1	
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2:1
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1	
1st 12			2nd 12				3rd 12						
1 - 18		Even				Odd		19 - 36					

Quando è possibile scommettere, seleziona il valore della fiche e posizionala sulle aree di puntata preferite sul layout dedicato. Le puntate possono essere piazzate durante il tempo di puntata fino alla sua chiusura. Nessuna puntata sarà accettata dopo la chiusura.

La puntata totale nel turno corrente sarà visualizzata nell'area "Puntata totale".

La pallina verrà fatta girare nella roulette secondo la Regola del giro valido descritta nel paragrafo "Regola del giro valido della roulette" di questo testo.

Quando la pallina si ferma in una delle caselle numerate, il numero vincente verrà evidenziato e visualizzato sullo schermo. Se una delle tue puntate copre il numero vincente, riceverai le vincite in base alla tabella dei pagamenti della roulette. L'importo vinto ti verrà mostrato nel messaggio della vincita.

# Puntate

Puoi piazzare molti tipi di puntate sul tavolo della roulette. Ogni puntata può coprire un singolo numero o un determinato intervallo di numeri e ogni tipo di puntata ha le proprie probabilità di vincita.

Le puntate piazzate sugli spazi numerati o sulle linee tra di essi sono chiamate **Puntate interne**, mentre quelle piazzate sulle apposite caselle sottostanti e ai lati del tabellone sono chiamate **Puntate esterne**. I numeri inclusi se scommetti su quel campo di puntata vengono evidenziati.

## Puntate interne

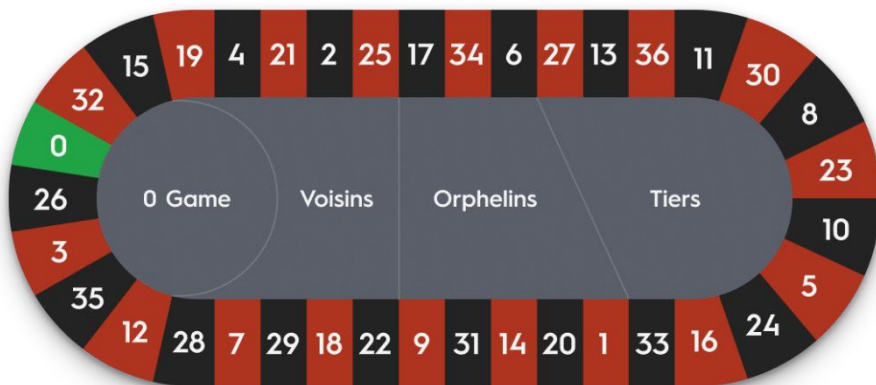
- **Puntata a Pieno:** piazzati le tue fiches direttamente su qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Puntata a Cavallo:** piazzati le tue fiches sulla linea tra due numeri qualsiasi (ad es. 0/2, 16/17).
- **Puntata a Terzina:** piazzati le tue fiches all'estremità inferiore di qualsiasi riga di numeri sul lato delle puntate secondarie. Una Terzina copre tre numeri (ad esempio, Terzina 7, 8, 9). Anche le puntate piazzate all'incrocio di 0, 1 e 2 o 0, 2 e 3 sono accettate come puntate a terzina.
- **Puntata a Carré:** piazzati le tue fiches all'incrocio delle linee in cui si incontrano quattro numeri. Tutti e quattro i numeri sono coperti (ad esempio, angolo 5, 6, 8, 9). Anche una puntata piazzata su 0, 1, 2, 3 (la giunzione inferiore tra 0 e 1) è considerata un Carré.
- **Puntata a Sestina:** posiziona le tue fiches sulle linee di intersezione a forma di T tra due terzine adiacenti. Una puntata a sestina copre tutti i numeri in entrambe le righe, per un totale di sei numeri (ad esempio, sestina 4, 5, 6, 7, 8, 9).

## Puntate esterne

- **Puntata a Colonna:** piazzati le tue fiches in una delle caselle contrassegnate con "2:1" alla fine delle colonne per coprire tutti i dodici numeri in quella colonna. Lo zero non è coperto da nessuna delle colonne.
- **Puntata a Dozzina:** posiziona le tue fiches in una delle tre caselle contrassegnate con "1-12", "13-24" o "25-36" per coprire i dodici numeri nelle sequenze da 1 a 36. Lo zero non è coperto da nessuna delle dozzine.
- **Chances Pari:** posiziona le tue fiches in una di queste sei caselle per coprire i 18 numeri sul tabellone in modo corrispondente: rosso/nero, pari/dispari, numeri bassi (1-18) o numeri alti (19-36). Lo zero non è coperto da nessuna di queste caselle.

# Settori della ruota

Puntare sui **settori della ruota** è un modo conveniente per i giocatori di roulette di piazzare puntate su un ampio settore della ruota contemporaneamente. Ogni puntata copre un diverso set di numeri e offre diverse probabilità di vincita.



Per aprire l'area di puntata a forma di circuito sul cellulare, tocca l'icona del circuito. Tocca di nuovo per chiudere/riaprire.



Il circuito è aperto per impostazione predefinita sul desktop. Usa le frecce per rimpicciolire o ingrandire la pista.



Il circuito della roulette è suddiviso nei seguenti settori:

- Gioco dello 0, incluso in Vicini dello zero
- Serie 5/8
- Orfanelli

**Vicini dello zero** è una puntata da 9 fiches che copre 17 numeri: zero, più sette numeri a destra e nove numeri a sinistra. Contrassegnato come "Vicini" sul circuito, questo è il settore più grande della ruota. Le fiches sono posizionate come segue:

- 2 fiches su terzina 0/2/3
- 1 fiche su ciascuno dei cavalli 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35
- 2 fiches sul carré 25/26/28/29

**Gioco dello 0** è una puntata da 4 fiches che copre lo zero e i numeri più vicini. Le fiches sono posizionate come segue:

- 1 fiche sulla puntata piena: 26
- 1 fiche su ciascuno dei cavalli 0/3, 12/15, e 32/35

**Serie 5/8** è una puntata da 6 fiches che copre 12 numeri che includono 27, 33 e i numeri che si trovano tra di loro, contrassegnati come Serie 5/8 sul circuito. Le fiches vengono piazzate sulle puntate divise dei suoi 12 numeri:

- 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36

**Orfanelli** è una puntata da 5 fiches che copre i numeri sul circuito non coperti dalle puntate Vicini dello zero e serie 5/8. Le fiches sono posizionate come segue:

- 1 fiche sulla puntata piena: 1
- 1 fiche su ciascuno dei cavalli 6/9, 14/17, 17/20 e 31/34

## Puntate sui vicini

Una **Puntata sui vicini** è una puntata da 5 fiches che copre un particolare numero e i due più vicini su ogni lato del circuito.

Per piazzare una puntata sui vicini, fai clic/tocca un numero specifico sulla ruota. Verrà piazzata una fiche su quel numero e sui numeri al suo fianco a destra e a sinistra.

Modifica il numero di vicini da 1 a 9 su ciascun lato.



## Puntate speciali

Con le **puntate speciali**, note come Finale o Finali, puoi scommettere su numeri particolari (puntate piene) che terminano con la stessa cifra. Piazzando una qualsiasi delle puntate speciali coprirai più numeri con fiches del valore selezionato in una singola mossa.

Per aprire le puntate speciali su dispositivo mobile, tocca l'icona Preferiti & puntate speciali e seleziona le puntate speciali. Tocca di nuovo per chiudere.



Per aprire le puntate speciali su desktop, fai click sull'icona Puntate speciali.



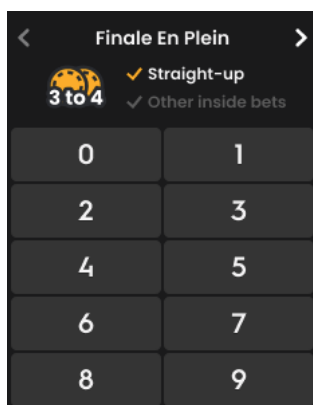
Clicca/Tocca la freccia per chiudere.



## Puntate speciali classiche

Sono disponibili le seguenti puntate speciali: finales en plein, finales a cheval e puntata completa.

Le puntate **Finales en Plein** si riferiscono a fare puntate piene su tutti i numeri che terminano con la cifra selezionata. Pertanto, questa puntata può includere tre o quattro numeri.



Scommettendo su qualsiasi numero nella sezione Finales en Plein, le fiches verranno piazzate come segue:

- Finales en Plein 0: puntata da 4 fiches su 0, 10, 20 e 30
- Finales en Plein 1: puntata da 4 fiches su 1, 11, 21 e 31
- Finales en Plein 2: puntata da 4 fiches su 2, 12, 22 e 32
- Finales en Plein 3: puntata da 4 fiches su 3, 13, 23 e 33
- Finales en Plein 4: puntata da 4 fiches su 4, 14, 24 e 34
- Finales en Plein 5: puntata da 4 fiches su 5, 15, 25 e 35
- Finales en Plein 6: puntata da 4 fiches su 6, 16, 26 e 36
- Finales en Plein 7: puntata da 3 fiches su 7, 17 e 27
- Finales en Plein 8: puntata da 3 fiches su 8, 18 e 28
- Finales en Plein 9: puntata da 3 fiches su 9, 19 e 29

Anche le **Finales a Cheval** sono puntate prese dalla roulette a singolo zero francese, qui puoi scommettere su coppie di cavalli che terminano con la stessa cifra.


Finale A Cheval	
 3 to 4 ✓ Straight-up ✓ Other inside bets	
0 / 3	1 / 4
2 / 5	3 / 6
4 / 7	5 / 8
6 / 9	7 / 10
8 / 11	9 / 12

Scommettendo su qualsiasi numero nella sezione Finales a Cheval, le fiches verranno piazzate come segue:

- Finales a Cheval 0/3: puntata da 4 fiches sulle coppie 0/3, 10/13, 20/23 e 30/33
- Finales a Cheval 1/4: puntata da 4 fiches sulle coppie 1/4, 11/14, 21/24 e 31/34
- Finales a Cheval 2/5: puntata da 4 fiches sulle coppie 2/5, 12/15, 22/25 e 32/35
- Finales a Cheval 3/6: puntata da 4 fiches sulle coppie 3/6, 13/16, 23/26 e 33/36
- Finales a Cheval 4/7: puntata da 4 fiches sulle coppie 4/7, 14/17, 24/27 e 34 pieno
- Finales a Cheval 5/8: puntata da 4 fiches sulle coppie 5/8, 15/18, 25/28 e 35 pieno
- Finales a Cheval 6/9: puntata da 4 fiches sulle coppie 6/9, 16/19, 26/29 e 36 pieno
- Finales a Cheval 7/10: puntata da 3 fiches sulle coppie 7/10, 17/20 e 27/30
- Finales a Cheval 8/11: puntata da 3 fiches sulle coppie 8/11, 18/21 e 28/31
- Finales a Cheval 9/12: puntata da 3 fiches sulle coppie 9/12, 19/22 e 29/32

Una puntata **Completa** è una puntata di massima copertura che piazza tutte le puntate interne su un numero specifico come segue:

- 1 fiche su piena
- 2 fiches su ciascun cavallo
- 3 fiches su terzina
- 4 fiches su ciascun carré
- 6 fiches su ciascuna sestina

Full Complete					
 17 to 40 ✓ Straight-up ✓ Other inside bets					
0					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Puntare su qualsiasi numero nelle sezioni delle puntate complete posizionerà un numero definito di fiches sul layout della roulette:

- Puntata completa su 0: puntata da 17 fiches
- Puntata completa su 1: puntata da 27 fiches
- Puntata completa su 2: puntata da 36 fiches
- Puntata completa su 3: puntata da 27 fiches
- Puntata completa su 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 e 31: puntata da 30 fiches
- Puntata completa su 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 e 32: puntata da 40 fiches
- Puntata completa su 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 e 33: puntata da 30 fiches
- Puntata completa su 34: puntata da 18 fiches
- Puntata completa su 35: puntata da 24 fiches
- Puntata completa su 36: puntata da 18 fiches

## Preferite

La funzione Preferiti ti consente di salvare fino a 10 combinazioni preferite per facilitare il piazzamento delle puntate nei turni futuri su qualsiasi tavolo della roulette.

Per aprire i preferiti su dispositivo mobile, tocca l'icona Preferiti & puntate speciali. Tocca di nuovo per chiudere.



Per aprire i preferiti su desktop, fai click sull'icona Preferiti.



Clicca/Tocca la freccia per chiudere.



Posiziona le fiches sul tavolo e salva la combinazione di puntate facendo clic/toccando.



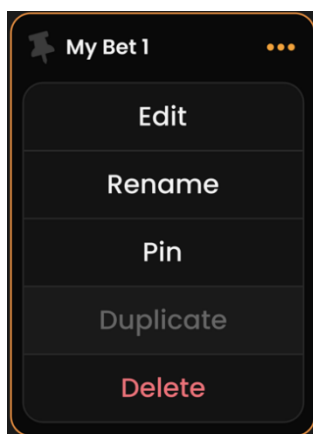
Inoltre, puoi salvare una combinazione vincente facendo clic/toccando l'icona Preferiti visualizzata sul messaggio vincente.



Una volta salvata la tua combinazione di scommessa nell'elenco dei preferiti, puoi utilizzarla durante il tempo di scommessa. Quando clicchi/tocchi la puntata preferita selezionata, le tue fiche verranno disposte di conseguenza sul layout.

Puoi piazzare diverse delle tue puntate preferite salvate nello stesso round di gioco insieme a eventuali fiches aggiuntive.

Puoi anche modificare, rinominare, fissare, duplicare o eliminare qualsiasi delle tue puntate preferite in qualsiasi momento o crearne di nuove.



### Builder delle puntate

La funzione **Builder delle puntate** offre un modo flessibile e conveniente per creare puntate personalizzate che si adattano alle tue preferenze. Con la possibilità di salvare e modificare le puntate salvate in qualsiasi momento durante il turno di gioco, puoi ottimizzare il tuo gameplay. L'uso del Builder ti consente di piazzare puntate sia sul normale tabellone delle puntate che sul circuito e salvare le tue puntate preferite per un uso futuro.

Dopo aver creato e salvato una puntata, questa apparirà nel menu **Preferiti**.

## Ultimi numeri vincenti

Gli **Ultimi numeri vincenti** mostra i numeri vincenti più recenti. Il risultato del turno completato più di recente è indicato a sinistra.



Fai clic/tocca qualsiasi numero durante il tempo di puntata per piazzare una puntata diretta su di esso.

## Statistiche di gioco

La finestra **Statistiche** fornisce una vasta gamma di dettagli sui round di gioco e può aiutarti a decidere su quali numeri scegliere per scommettere nei turni di gioco futuri.

Fai clic/tocca l'icona Statistiche per aprire/chiedere la finestra. Utilizza il cursore per visualizzare i dettagli di un massimo di 500 risultati più recenti.



All'interno della finestra vengono presentate le statistiche di gioco complete, suddivise in tre sezioni:

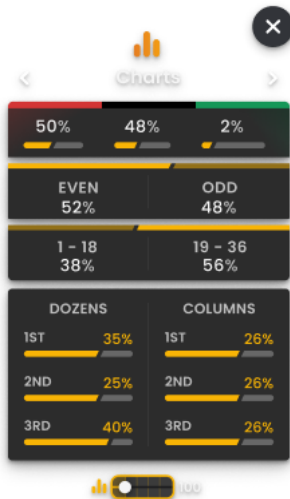
Nella sezione Caldo & Freddo, puoi trovare informazioni sui numeri più o meno frequenti per il numero di giri selezionato.



I **Numeri caldi** sono quelli che hanno vinto più spesso. I **Numeri freddi** sono quelli che hanno vinto il minor numero di volte.

Sposta il cursore sopra il settore di ogni numero nel grafico a torta per vedere quante volte quel numero è uscito durante il numero selezionato di turni di gioco.

Nella sezione **Tabelle** puoi trovare le percentuali di Colonne, Dozzine, Rossi, Neri, Pari, Dispari, Bassi e Alti.



Nella sezione **Ultimi risultati**, puoi trovare gli ultimi numeri vincenti per un numero selezionato di giri. Spostando il mouse su un numero verranno evidenziate tutte le istanze di quel numero.



Puoi piazzare una scommessa cliccando/toccando direttamente qualsiasi valore o numero nella sezione Statistiche. Le scommesse verranno piazzate con il valore della fiche selezionato durante il tempo di puntata. Muovi il mouse per visualizzare un'anteprima del punto di puntata corrispondente evidenziato sul layout e fai clic/tocca per piazzare la fiche del valore selezionato.

## Pagamento

I pagamenti dipendono dal tipo di puntata piazzato.

TIPO DI PUNTATA	COPRE	PAGAMENTO
Pieno	1 numero	35:1

Cavallo	2 numeri	17:1
Terzina	3 numeri	11:1
Carré	4 numeri	8:1
Sestina	6 numeri	5:1
Colonna/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

## Piazzare le puntate

Il **Nome del tavolo** indica il tavolo al quale stai giocando e i Limiti del tavolo mostrano le puntate minime e massime consentite al tavolo.

Quando fai clic o tocchi quest'area si aprirà la sezione **Limiti puntate e pagamenti**, dove vengono indicati i limiti minimo e massimo per ogni tipo di puntata e i corrispettivi pagamenti.

Live Roulette £1 to £75,0000

L'**Indicatore delle informazioni di partita** ti tiene aggiornato sullo stato della stessa.



Mentre il timer è visibile, puoi piazzare e modificare le tue puntate.

Il **Display delle fiches** ti consente di selezionare il valore delle fiches che desideri puntare. Sono disponibili solo i valori delle fiches che coprono il saldo attuale.



Il **pulsante Ripeti** ti consente di ripetere le stesse puntate del round precedente. Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Ripeti, i pulsanti Raddoppia e Annulla verranno abilitati.



Il pulsante **Raddoppia** raddoppia le puntate piazzate. Ogni clic/tocco raddoppia le puntate fino al limite massimo.



Il pulsante **Annulla** rimuove l'ultima puntata piazzata. Questo pulsante è disponibile solo durante il periodo di puntata. Al termine del periodo di puntata non sarà più possibile annullare o modificare le puntate. Fare clic o toccare ripetutamente il pulsante Annulla rimuove le puntate una a una. Le puntate più recenti vengono rimosse per prime.



L'**indicatore Saldo** mostra i fondi disponibili e il tipo di valuta. Il saldo deve essere sufficiente a coprire tutte le puntate piazzate.

Se il tuo saldo non viene aggiornato (dopo aver piazzato le puntate, aver vinto o aver perso), ricarica il gioco.

Il pulsante **Cassa** aprirà la sezione Cassa per effettuare depositi e prelievi. Sui dispositivi mobili, il pulsante Cassa è disponibile all'interno del menu di gioco.



L'**indicatore Puntata totale** mostra il totale attuale di tutte le puntate effettuate per il round di gioco in corso.

Ogni turno di gioco è identificato da un **Numero ID di gioco** unico. L'**indicatore dell'ora** mostra l'ora locale corrente.

ID: 1234567890 12:35:56

Se hai domande e vuoi contattare l'assistenza clienti, usa il numero ID di gioco come riferimento (o scatta uno screenshot del numero del round).

## Gioco automatico

La funzione **Gioco automatico** ti consente di ripetere automaticamente le puntate per il

numero selezionato di round di gioco. Per attivare la funzione Gioco automatico, piazza le puntate che desideri e fai clic o tocca il pulsante **Gioco automatico**.



Poi la finestra di Gioco automatico si apre e da qui puoi selezionare il numero di turni di gioco sui quali desideri ripetere la puntata. In base alla giurisdizione in cui ha sede il casinò, potrebbero essere disponibili impostazioni aggiuntive.

Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Avvio, il Gioco automatico parte. Il numero selezionato di turni di Gioco automatico verrà visualizzato come indicatore sul pulsante Modifica gioco automatico. Il numero di round rimanenti di Gioco automatico verrà aggiornato automaticamente.



Dal momento in cui la funzione di Gioco automatico viene avviata, puoi modificare le tue puntate piazzando delle fiches aggiuntive sul tavolo nel corso del tempo di puntata.

Per interrompere la funzione Gioco automatico, apri la finestra relativa e premi/tocca il pulsante **Stop**.

La funzione Gioco automatico si **disattiva automaticamente** nei seguenti casi:

1. Il numero selezionato di turni con Gioco automatico raggiunge lo 0. In questo caso riceverai un messaggio su schermo.
2. Il tuo saldo è insufficiente per continuare a utilizzare il Gioco automatico.
3. Si verifica una o più condizioni di Stop al Gioco automatico: diminuzione del saldo, aumento del saldo o vincita singola che supera il valore che hai selezionato nelle impostazioni.

## Risultato del gioco

Le combinazioni vincenti del turno di gioco vengono evidenziate sul punto di puntata.

26	27
29	30
32	33

Il numero vincente verrà mostrato anche nella parte superiore del video. L'importo della tua vincita verrà visualizzato sotto di esso.



L'Elenco dei vincitori è mostrato alla fine del turno di gioco e mostra la lista dei nickname dei giocatori che hanno vinto al medesimo tavolo nell'ultima partita di gioco. Gli importi vinti verranno mostrati nella tua valuta.



## Controlli di navigazione

È possibile selezionare il pulsante **Lobby** in qualsiasi momento e in qualsiasi gioco. Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco, selezionare qualsiasi altro gioco live o semplicemente abbandonare il tavolo. Una volta fatto clic su di essa, non verrai escluso dal tavolo attuale fino a quando non selezioni il nuovo tavolo di gioco a cui vuoi unirti. Puoi usare la Lobby per consultare altri giochi pur rimanendo al tavolo corrente. Una volta nella pagina Lobby, premi/tocca il pulsante **Chiudi la Lobby** per uscire da Lobby e tornare al tuo tavolo aperto.



Facendo click/toccando il pulsante **Chat** avvia la funzione di messaggistica. Puoi inviare messaggi al croupier e ad altri giocatori. Il croupier comunicherà con te e risponderanno a qualsiasi tipo di domanda riguardante il gioco.



Se desideri parlare con il team di **Assistenza Live**, seleziona la chat room corrispondente facendo click/toccando il pulsante **Assistenza** per ricevere assistenza in una finestra di chat privata.



I messaggi della chat sono monitorati in ogni momento dal personale dedicato dell'Assistenza Clienti. I giocatori che fanno un cattivo utilizzo della chat abusando del croupier o di altri giocatori, o utilizzando un linguaggio inappropriato e/o offensivo, potrebbero vedersi disabilitare i privilegi di chat.

Facendo click/toccando il pulsante **Volume** si apre il cursore che consente di modificare il volume dell'audio del tavolo. Facendo click/toccando il pulsante Volume puoi mettere il gioco in modalità "Muto". Per disattivare la modalità "Muto", fai click/tocca di nuovo il pulsante.



Facendo click/toccando il pulsante **Cronologia** si apre una finestra che mostra i dettagli della tua attività di gioco. Per impostazione predefinita, la data in cui si aprirà la cronologia sarà oggi. Nella scheda **Precedenti** puoi visualizzare la cronologia dei giorni precedenti.



Seleziona una partita di gioco dalla lista per visualizzarne i dettagli, ordinati per informazioni sul turno di gioco e sulle tue puntate.

Facendo click/toccando il pulsante **Aiuto gioco** si apre la finestra di aiuto in cui ti trovi in questo momento.



Facendo click/toccando il pulsante **Impostazioni** si apre la finestra delle impostazioni che consente di selezionare le seguenti preferenze:



- Streaming video on/off

- Gestisci qualità video
- Gestisci suoni gioco
- Gestisci il Voiceover

La funzione **Voiceover**, disponibile su tavoli selezionati, fornisce annunci di gioco tramite voci preregistrate.

La lingua del voiceover si allinea automaticamente alla lingua che selezioni per l'interfaccia, l'inglese è utilizzato come lingua di default dove la funzione voiceover non è disponibile.

I tavoli che supportano la funzione voiceover sono contrassegnati con un'icona corrispondente nella lobby.

Facendo clic/toccando il pulsante **Visualizzazione classica**, la visualizzazione del gioco passa alla modalità classica, che mostra il video all'interno di una piccola cornice.



L'interfaccia di gioco può anche passare automaticamente alla modalità classica nel caso in cui la connessione a Internet sia lenta o non stabile. In questo caso, il video verrà automaticamente impostato su **Risoluzione video bassa**.

Facendo click/toccando il pulsante **Schermo Intero** si avvia la modalità a Schermo Intero. Per uscire da questa modalità, fai nuovamente clic/tocca di nuovo il pulsante o usa il tasto "Esc" sulla tastiera.



## Sottotitoli

Non tutti i sottotitoli possono essere non accurati. Consulta le informazioni dell'interfaccia utente presente nel gioco come fonte primaria.

## Regola del giro valido della roulette

Un numero vincente è valido solo se il giro viene considerato valido. Un giro valido è definito come di seguito indicato:

**La pallina della roulette deve essere fatta girare nella direzione opposta alla rotazione della ruota e deve completare almeno tre giri completi contati dal punto in cui la pallina è stata lanciata attorno alla pista della ruota prima di cadere per costituire un giro valido.**

Se il giro viene definito non valido, la situazione si definisce come **"Giro nullo"**.

Viene dichiarato "Giro nullo" se:

- La palla ha compiuto meno di 3 giri completi.
- La palla è stata fatta girare nella stessa direzione di rotazione della ruota.
- La ruota ha smesso di girare durante la rotazione.
- Palla bloccata, sul bordo superiore, sul separatore o sull'anello dei numeri.
- La pallina salta fuori dalla roulette.
- Palla lanciata prima che inizi il giro della roulette.
- Un corpo estraneo finisce nella roulette durante il giro.

In caso di "Giro nullo", viene effettuato un nuovo giro in base alle nostre procedure operative standard.

Le puntate rimangono in gioco fino a che non viene effettuato un giro valido.

## Inconvenienti di gioco

Se si verifica un qualsiasi errore nel sistema di gioco, nella procedura di gioco o nelle attività di transazioni, il turno di gioco sarà temporaneamente sospeso e il Manager di turno verrà informato immediatamente. Tu e gli altri giocatori visualizzerete un messaggio sullo schermo, per evidenziare che il problema è oggetto di indagine.

Se l'errore può essere risolto immediatamente, il gioco continuerà come al solito. Se una soluzione immediata non è possibile, la partita sarà annullata e le puntate iniziali saranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato alla partita.

In un giro può essere coperto da puntate un massimo del 95% dei numeri sulla ruota. Se tale limite è superato, tutte le tue puntate saranno rifiutate per quel giro.

Se desideri discutere alcuni problemi legati al gioco, contatta l'Assistenza live del Casinò fornendo il tuo **Numero ID di gioco**.

## Politica per le disconnessioni

I servizi del Casinò dal vivo di Pragmatic Play vengono erogati via Internet e occasionalmente possono verificarsi disconnessioni.

**Dopo essere stato disconnesso**, controlla la tua vincita nella finestra **Cronologia**. Se hai domande sull'esito del gioco, contatta l'Assistenza live all'interno del gioco o l'Assistenza clienti del Casinò fornendo il tuo ID di gioco.

### PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97,30%**.