

Regolamento_Instant Roulette

Regole del gioco

Instant Roulette è la roulette dal vivo più veloce al mondo, con 12 roulette automatiche individuali e sincronizzate e un tempo illimitato per le scommesse, per consentirti di giocare al ritmo che preferisci.

Le 12 roulette numerate girano quasi senza sosta. Le palline cadono una dopo l'altra nelle diverse roulette, con brevi pause tra la caduta di una pallina e l'altra.

Lo scopo della Roulette è quello di indovinare il numero su cui si fermerà la pallina, piazzando una o più puntate sul numero scelto. Ogni roulette comprende i numeri da 1 a 36, più un unico 0 (zero).

Le roulette illuminate rappresentano quelle più vicine a fermarsi. Possono esserci 2 o 3 ruote accese contemporaneamente. Una volta puntato, premi/clicca il pulsante GIOCA per dare inizio al round. La roulette più vicina al risultato sarà selezionata automaticamente come quella su cui punterai in questo round. Una volta accettate le scommesse, la visuale si concentrerà sulla roulette selezionata.

Alla fine, la pallina si fermerà in una delle caselle numerate della roulette. Vince chi ha puntato proprio su quel numero.

Al termine del round, piazza nuove puntate oppure premi il pulsante RIPUNTA per ripetere le tue puntate e giocare ancora!

Tipi di puntata

Puoi piazzare diversi tipi di puntate sul tavolo della Roulette. Le puntate possono coprire un solo numero oppure una serie di numeri e ogni tipo di puntata ha un diverso tasso di vincita.

Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette "Interne"; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette "Esterne".

PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** - si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).

- **Cavallo** - si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- **Terzina** - si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- **Quartina** - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** - si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

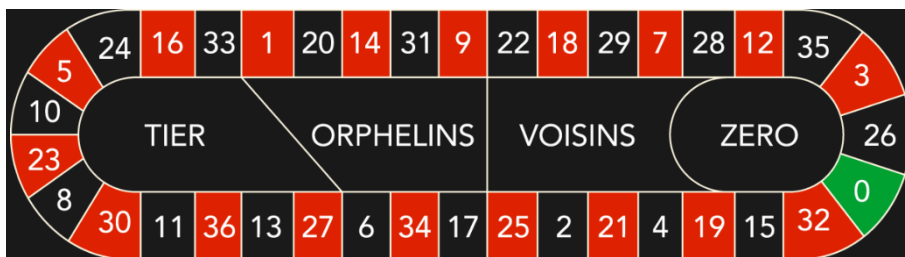
- **Colonna** - si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "2 to 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- **Dozzina** - si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12" per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- **Rosso/nero** - si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **Even/Odd (Pari/dispari)** - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.



Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni di puntata saranno evidenziate.



Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Orphelins a Cheval

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate *Voisins du Zero* e *Tiers du Cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29

- 1 fiche per cavallo 32/35

Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una **puntata sui vicini** copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare "-" o "+" per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

Puntate preferite e speciali

PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale "Puntate Preferite" consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione nei futuri round di Roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.



Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente

riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo “Invio” sulla tastiera.



PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccando il nome più di una volta.

RINOMINARE O ELIMINARE LE PUNTATE PREFERITE

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.



Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccando l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo “Invio” sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccando il rispettivo pulsante ELIMINA.



Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante PUNTATE PREFERITE.

PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate *Finale en plein* e *Finale a cheval*.

Finale en Plein

- **Finale en plein 0** - Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 1** - Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 2** - Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 3** - Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 4** - Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 5** - Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 6** - Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 7** - Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 8** - Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- **Finale en plein 9** - Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

Finale a Cheval

- **Finale a cheval 0/3** - Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 1/4** - Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 2/5** - Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 3/6** - Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 4/7** - Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 5/8** - Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche

- **Finale a cheval 6/9** - Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 7/10** – Puntata da 3 fiche che copre 7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 8/11** – Puntata da 3 fiche che copre 8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- **Finale a cheval 9/12** – Puntata da 3 fiche che copre 9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati i numeri vincenti degli ultimi round di gioco a cui hai partecipato.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 . ▲

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra.

I tuoi recenti risultati

Clicca o tocca il pulsante I TUOI RECENTI RISULTATI per visualizzare un diagramma dei numeri vincenti in un massimo di 500 degli ultimi round giocati. Usa il cursore per modificare il numero dei round da considerare.



Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente toccare / fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATE INTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Pieno	35:1
Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

La percentuale teorica ottimale di vincita del giocatore è pari al 97,30%.

Puntare

Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Instant Roulette € 5 – 1,000

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO
€ 100,000

Il SEMAFORO ti informa sullo stato attuale del round di gioco.

PUNTARE

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.

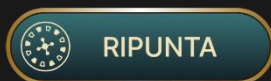


Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

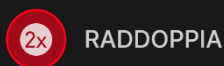
Una volta piazzata una puntata valida, premi il pulsante GIOCA per far girare la roulette.



Il pulsante RIPUNTA ti consente di ripetere le stesse puntate del round precedente. Questo pulsante è disponibile solo al termine del round di gioco. Il pulsante RIPUNTA si trasformerà in GIOCA se piazzerai nuove puntate, o dopo che avrai cliccato o toccato RIPUNTA.



Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.

ANNULLA



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



PUNTATA

€ 500

Politica sulle Disconnessioni

Se la connessione viene persa dopo che una puntata è stata piazzata ma prima che il tasto GIOCA venga cliccato/sfiorato, il gioco verrà ripreso una volta che la connessione è stata ristabilita con successo. Se non è possibile ristabilire con successo la connessione, la tua puntata verrà resa. Se la disconnessione si verifica dopo il piazzamento di una puntata e la pressione/sfioramento del tasto GIOCA, le tue puntate saranno accettate. Una volta riconnesso, potrai visualizzare il risultato della partita nella finestra Cronologia.

Gioco Automatico

Una volta piazzata una puntata, il Gioco Automatico consente di ripetere le puntate selezionate per un certo numero di round di gioco.

Per avviare il Gioco Automatico, piazza le tue puntate sulla consueta griglia di puntata e fai clic sul pulsante corrispondente.



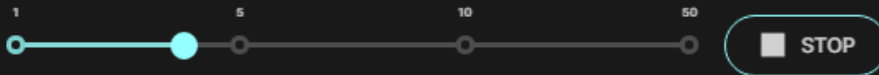
Il pannello del Gioco Automatico si aprirà e potrai selezionare il numero di round di gioco in cui desideri che venga ripetuta la tua puntata. Premi quindi START per il gioco automatico.



Il numero di round di Gioco Automatico che hai selezionato verrà visualizzato in un indicatore sul tasto Gioco Automatico. Il numero di

round di Gioco Automatico residui viene aggiornato non appena comincia il Gioco Automatico.

GIOCO AUTOMATICO: 4 TURNI x € 25



Il tuo importo di Gioco automatico totale può essere calcolato moltiplicando il numero di round di Gioco automatico che hai selezionato per il valore della tua puntata totale. Il tuo limite di Gioco automatico residuo può essere calcolato moltiplicando il numero di round di Gioco automatico rimasti per il valore della tua puntata totale per un round.

I tuoi round di Gioco Automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché non decidi di interromperli premendo STOP.

■ STOP

Mentre il Gioco automatico è in esecuzione, non è possibile cambiare le puntate. Il giocatore deve interrompere il Gioco automatico per cambiare le puntate.

Chat

Puoi chattare con il presentatore del gioco e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

I privilegi di Chat verranno disabilitati per i giocatori che abusano di questa funzionalità per insultare gli altri giocatori oppure usano un linguaggio non appropriato e/o offensivo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

Codice partita

Ogni round è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare l'assistenza clienti relativa a uno specifico round.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Impostazioni

Il pulsante IMPOSTAZIONI apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente.

Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

Puoi modificare le tue impostazioni generali e di gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra IMPOSTAZIONI:

GENERALE

È anche possibile nascondere/visualizzare i messaggi chat degli altri giocatori.

VIDEO

La qualità video viene regolata automaticamente, ma è possibile modificare manualmente la qualità video selezionando uno streaming specifico.

AUDIO

È possibile silenziare/attivare VOCE DEL PRESENTATORE, AUDIO GIOCO e regolare i volumi relativi.

Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Informazioni AAMS

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

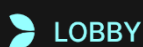
- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

Gestione degli errori

In caso di errore nella ruota, la partita viene messa temporaneamente in pausa per tutti i giocatori che partecipano finché il supervisore non viene notificato. Verrai avvertito tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il giro è valido, il supervisore inserirà manualmente i risultati di gioco e l'importo vinto verrà erogato come da tabella. Nel caso in cui il giro non fosse valido, il supervisore annullerà la partita e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato al round. Se qualcuna delle ruote viene disabilitata a causa di un malfunzionamento, la ruota in questione non parteciperà ai round di gioco.

Altri giochi

Il pulsante LOBBY può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Non sarai rimosso da questo tavolo finché non avrai selezionato il nuovo gioco/tavolo a cui desideri partecipare. Puoi utilizzare la LOBBY per navigare tra i giochi mentre stai giocando l'attuale partita.

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocarci assieme nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato.

+ TAVOLO

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, *passerai* semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, *in aggiunta* al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:

TASTO	FUNZIONE
	• Uscire dalla modalità a schermo intero • Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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