

Regolamento Live Football Roulette

La **Live Football Roulette** appartiene alla famiglia dei Giochi di sorte a quota fissa svolto con live dealer. Si utilizzano le regole standard della roulette europea.

Il gioco della **Live Football Roulette** prevede una pallina che, lanciata in direzione opposta rispetto ad una ruota composta da 37 settori (numerati da 0 a 36), dovrà posizionarsi in uno di essi. Tali settori sono colorati in rosso e nero (alternativamente), tranne lo zero colorato di verde.

Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette.

Per effettuare le sue puntate il giocatore dovrà posizionare i gettoni sul tavolo da gioco. Il tavolo è composto da 37 caselle (numerate da 0 a 36) e da altre caselle rappresentanti le altre possibili modalità di puntata. I colori dei numeri all'interno delle caselle hanno i medesimi colori dei rispettivi settori della ruota.

Dopo l'acquisto del diritto di partecipazione, che costituisce la posta iniziale al tavolo da gioco, il giocatore può puntare selezionando il gettone del valore desiderato e puntandolo sul numero o sull'area relativa alla tipologia di puntata che intende effettuare.

In caso di puntata sotto il minimo previsto, comparirà un messaggio di errore, per permettere al giocatore di individuare immediatamente la criticità e/o prendere e acquisire informazioni sui limiti di puntata, presenti nella parte alta della finestra di gioco con le scritte Min e Max.

Singole fasi del gioco - Opzioni di gioco disponibili al giocatore

Effettuazione delle puntate: il giocatore, avuto accesso al tavolo, visualizzerà oltre alla ruota della roulette e a al tavolo delle puntate, i gettoni, differenziati per importo. Una volta selezionato il gettone del valore desiderato, il giocatore potrà scegliere le puntate normali o le puntate **Annunciate** o **Chiamate**.

*Le puntate **Chiamate** o **Annunciate** sono definite in base ad una codifica internazionale e sono descritte più avanti nel documento. Queste sono effettuabili puntando il gettone all'interno delle sezioni specifiche posizionate su una pista di numeri posta sul lato sinistro del tavolo della roulette rispetto alla schermata di gioco.*

Variazione della puntata: ogni clic col tasto sinistro sulla medesima area o numero aggiunge un ulteriore gettone del valore selezionato; viceversa ogni clic col tasto destro nell'area delle puntate permette di rimuovere un gettone del medesimo valore del gettone selezionato. E' possibile effettuare puntate contemporaneamente per le diverse tipologie previste. Si ricorda che il Cliente ha un limite di tempo per piazzare la puntata a partire dal momento in cui il giro è iniziato e che dovrà cliccare il comando **Confermi la puntata** perché le puntate siano accettate. Dopo aver cliccato il comando **Confermi la puntata**, il giocatore non potrà più ritirare la puntata né aggiungere fondi alla posta iniziale.

- **Avvio del gioco:** non appena il giocatore comincerà a piazzare le fiche sul tavolo, appariranno due comandi: **Eliminare** e **Confermare la puntata**. Il giocatore ha la possibilità di rimuovere tutte le fiche dal tavolo semplicemente cliccando su **Eliminare** e potrà ricominciare il procedimento delle puntate ex novo. Una volta deciso il valore della giocata, il Cliente dovrà selezionare **Confermi la puntata** appunto per confermare la giocata fatta.
- **Esito dell'estrazione:** qualora una o più puntate del giocatore risultino vincenti l'importo della vincita risultante sarà accreditato sulla posta di gioco (saldo attuale).

Terminato il giro, un giocatore potrà avviarne un altro, tramite nuove puntate o cliccando sul tasto **Ripeti** per effettuare le stesse puntate già fatte. In entrambi i casi sarà richiesto al giocatore di

selezionare Confermi la puntata per dare il via a un nuovo giro.

L'entità delle vincite conseguibile dal giocatore è funzione della tipologia di puntata effettuata e del numero di gettoni puntati. Ogni puntata determinerà un livello di copertura del tavolo (definito in base al rapporto tra casi favorevoli e casi possibili) differente al quale, come esposto nella **TABELLA DEI PAGAMENTI**, è associato un diverso moltiplicatore della puntata.

Ogni differente modalità di puntata copre un insieme di numeri differente sul tavolo, con una distribuzione diversa. Sono elencate di seguito tutte le possibilità di puntata disponibili per il giocatore, suddivise tra puntate semplici e puntate annunciate o chiamate.

Puntate Semplici

- **En plein** Una puntata interna su di un numero singolo. I gettoni sono piazzati al centro del riquadro del numero (compreso 0) sul tavolo della roulette. In caso di vincita il giocatore riceverà 36 volte la somma puntata.
- **Cavallo** Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. I gettoni sono piazzati a cavallo della linea che divide i due numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 18 volte la somma puntata.
- **Riga o Terzina** Una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terza). I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente. Una puntata su tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una terza speciale. I gettoni sono piazzati sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 12 volte la somma puntata.
- **Carré** Una puntata interna su quattro numeri. I gettoni sono piazzati all'incrocio dei quattro numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 9 volte la somma puntata.
- **Primi 4 o Basket** Una puntata interna sui numeri 0, 1, 2, e 3. I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo zero dalla prima riga di numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 9 volte la somma puntata.
- **Sestina** Una puntata interna su sei numeri (due terzine adiacenti). I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo della roulette sulla T formata dall'incrocio delle due terzine. In caso di vincita il giocatore riceverà 6 volte la somma puntata.
- **Colonna** Una puntata esterna su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono poste sul lato destro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle etichettate "2 a 1". Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Dozzina** Una puntata esterna sul primo (**1-12**), secondo (**13-24**) o terzo (**25-36**) gruppo di dodici numeri. I gettoni sono posti in una casella etichetta **1-12**, **13-24** o **25-36**. Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrà pagato 2:1. Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Rosso/Nero** Una puntata esterna sull'uscita di un determinato colore, **rosso** o **nero**. I gettoni sono piazzati sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.
- **Pari/dispari** Una puntata esterna sul fatto che il numero che esce è pari o dispari. I gettoni sono piazzati su **Pari** o su **Dispari** sul tavolo della roulette. Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.
- **Puntata Alto/Basso** Una puntata esterna sul fatto che il numero uscito sarà basso (numeri da 1 a 18) o alto (numeri da 19 a 36). I gettoni sono piazzati su "1 a 18" o su "19 a 36". Con lo 0 si perde. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.

Puntate particolari

In aggiunta a queste puntate, è possibile puntare su combinazioni particolari, cliccando sulle voci relative alle puntate particolari presenti in basso a sinistra nella schermata di gioco:

- **Tiers**: gruppo di 12 numeri consecutivi sul cilindro; la puntata si effettua sommando i 6 **Cavalli** 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36

- **Voisins du Zero:** gruppo di 17 numeri consecutivi sul cilindro, con al centro il numero 0; la puntata si effettua con 5 **Cavalli**, una **Terzina** e un **Carré**: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35, 0/2/3, 25/26/28/29
- **Orphelins:** tutti i numeri che non fanno parte delle due combinazioni precedenti; la puntata si effettua con **En Plein** su numero 1 e 4 Cavalli 6/9, 14/17, 17/ 20, 31/34

Il pagamento è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento al giocatore	Profitto reale del giocatore
1	35 fiche (35:1) + 1 fiche	$35 + 1 - 5 = 31$ fiche
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 5 = 13$ fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche	$34 + 2 - 5 = 31$ fiche

- **Adiacenti:** puntata su di un numero e sui due numeri a questo adiacenti a sinistra e a destra. Questa puntata si gioca con cinque fiche. Per esempio, 8 e adiacenti significa che il giocatore piazza una puntata su cinque numeri consecutivi 11-30-8-23-10 (8 sta al centro)
- **Puntata su finale:** puntata su tutti i numeri che terminano per una data cifra (es. 4-14-24-34), sommando gli En Plein necessari; vengono utilizzate 4 fiche tranne nel caso di puntata su finale 7- 8- 9 in cui vengono utilizzate 3 fiche

Tipologia di Puntata	Casi Favorevoli	Moltiplicatore
En Plein	1	35
Cavallo	2	17
Riga o Terzina	3	11
Carré	4	8
Primi 4	4	8
Sestina	6	5
Colonna	12	1
Dozzina	12	1
Rosso/Nero	18	1
Pari/Dispari	18	1
Alto/Basso	18	1

TABELLA DEI PAGAMENTI

Al giocatore, così come chiarito dalle regole di gioco, è attribuita una vincita così calcolata: per ogni gettone, per esempio per una puntata **En Plein**, il giocatore in caso di vincita ne riceverà 36 (35 + 1 quello da lui puntato).

Nel caso in cui il giocatori effettui, per lo stesso colpo, più puntate diverse e che alcune di esse si rivelino vincenti contemporaneamente, riceverà un importo pari alla somma dei premi di ciascuna puntata vincente.

Finali en Plein

Questa puntata piazza quattro fiche quando 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 sono selezionati come ultima cifra - una puntata En Plein su ciascun numero. Se esce uno di questi numeri, il pagamento sarà quello di una normale vincita En Plein su tale numero. Così il tuo profitto sarà $35 + 1 - 4 \text{ fiches} = 32 \text{ fiches}$.

Tuttavia, la scommessa piazza tre fiche quando 7, 8 o 9 è selezionato come l'ultima cifra - una fiche su ogni numero come una scommessa **En Plein**. In questo caso, il tuo profitto sarà $35 + 1 - 3 \text{ fiches} = 33 \text{ fiches}$.

La tabella in basso mostra il numero di fiche piazzate sul tavolo da gioco con ogni puntata speciale e quali posizioni della Roulette vengono coperte dalle puntate.

Puntate Speciali	Numero di Fiche piazzate sul tavolo	Posizioni coperte
Vicini dello Zero	9	Il settore della ruota intorno allo zero (0). Con due fiches: 0/2/3, 25/26/28/29. Con una fiche: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
Tiers du Cylindre	6	Il settore della ruota opposto allo zero (0), con il minor numero di fiches. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
Orfanelli En Plein	8	I numeri orfani (tra i due settori), una fiche per numero. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
Orfanelli a Cavallo	5	I numeri orfani (tra i due settori), con il minor numero di fiche. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
Jeu 0	4	Una serie di numeri intorno allo zero (0), con il minor numero di fiche. 0/3, 12/15, 26, 32/35.
Jeu 7/9	6	Tutti i numeri con finale 7, 8 e 9, con il minor numero di fiches. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.

Finali En Plein 0	4	Tutti i numeri che terminano per 0, una fiche per numero. 0, 10, 20, 30.
Finali En Plein 1	4	Tutti i numeri che terminano per 1, una fiche per numero. 1, 11, 21, 31.
Finali En Plein 2	4	Tutti i numeri che terminano per 2, una fiche per numero. 2, 12, 22, 32.
Finali En Plein 3	4	Tutti i numeri che terminano per 3, una fiche per numero. 3, 13, 23, 33.
Finali En Plein 4	4	Tutti i numeri che terminano per 4, una fiche per numero. 4, 14, 24, 34.
Finali En Plein 5	4	Tutti i numeri che terminano per 5, una fiche per numero. 5, 15, 25, 35.
Finali En Plein 6	4	Tutti i numeri che terminano per 6, una fiche per numero. 6, 16, 26, 36.
Finali En Plein 7	3	Tutti i numeri che terminano per 7, una fiche per numero. 7, 17, 27.
Finali En Plein 8	3	Tutti i numeri che terminano per 8, una fiche per numero. 8, 18, 28.
Finali En Plein 9	3	Tutti i numeri che terminano per 9, una fiche per numero. 9, 19, 29.

Nota: puoi piazzare puntate che coinvolgono due, tre o anche quattro numeri. Per esempio, usando lo zero, puoi piazzare puntate su: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, or 1+2+3+0.

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
4 numeri	Puntata Carré o Basket	8:1
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

Regola de La Partage (Ripartizione)

Nel gioco viene applicata la regola de La Partage. In base a questa regola, quando esce lo zero (0) perdi solo metà delle tue puntate alla pari. La regola viene applicata solo alle puntate **Rosso/Nero**, **Pair/Impair** (Pari/Dispari), **Manque** (1-18) /**Passe** (19-36).

Puntata Goal

Si può piazzare una puntata sulla posizione **Goal** (nella parte superiore della pista numerica), che copre 5 **Vicini** consecutivi. Queste posizioni dei **Vicini** vengono selezionate casualmente in ogni round e indicate da uniformi calcistiche sulla pista numerica durante il tempo a disposizione per puntare. Al termine del periodo di puntata, viene mostrato il moltiplicatore applicato al premio della puntata **Goal**. I moltiplicatori possibili sono: x3, x5, x20, x50 e x100. Se il risultato del round è uno dei 5 **Vicini**, il premio è pari alla puntata **Goal** x il moltiplicatore:

*Ad esempio: se il giocatore punta 2 sulla posizione **Goal** e il risultato è x20, il premio è pari a 40.*

Si ha la possibilità di ottenere la vincita **Goal** solo se si piazza una puntata sulla posizione **Goal**. Piazzare puntate **En Plein** sulle posizioni indicate dall'icona della maglia non permettono di vincere alla vincita della puntata **Goal**.

Piazzare questa puntata non aumenta la copertura del tavolo.

Eventuali tempi prestabiliti di gioco relativi a ciascuna fase e decisione del singolo giocatore

Questo gioco si svolge in modalità multigiocatore, nel qual caso, nella stessa sessione di gioco esiste la compresenza di diversi giocatori per cui è previsto un limite di tempo per la fase di puntate e le decisioni del singolo giocatore. Un timer sarà disponibile in ogni momento per poter visualizzare il tempo a disposizione per piazzare le puntate, al termine del quale, il giocatore vedrà apparire un messaggio che indicherà l'impossibilità di confermarne di nuove poiché esse non saranno accettate. Il giocatore può interrompere la sessione di gioco in qualsiasi momento abbandonando il tavolo senza che lo svolgimento del gioco venga pregiudicato

Percentuale di restituzione (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 97,30% (Base game), e 95,29% (puntata Goal).