

Regolamento Roulette Americana

Significato dei termini usati

I termini sotto elencati 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.

Informazioni sulle puntate – puntata minima e massima

Nella versione desktop, se posizionate il cursore del mouse su un qualsiasi punto dell'Area Puntate, apparirà una piccola finestra che vi darà le seguenti informazioni sulla puntata che potete fare:

- Il tipo di puntata,
- Il pagamento,
- la puntata minima,
- la puntata massima,
- la somma delle puntate in essere su quel tipo di puntata.

Inoltre, verranno evidenziati i numeri che si stanno puntando.

Nella versione mobile, invece, i limiti delle puntate possono essere esaminati cliccando sul tasto "Limiti puntate"

La puntata massima totale

Il totale delle puntate non può superare € 100,00.

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 terza 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 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36;
“col 2”	numeri 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35;
“col 3”	numeri 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34.

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.

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 (escludendo zero e doppio zero);

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 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..

Informazioni Al Giocatore

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

Cronologia: cliccando sul tasto “Cronologia” è possibile esaminare le precedenti sessioni giocate

Ultimi numeri usciti: sono mostrati nella parte alta del tavolo

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: un giocatore entra nella slot mentre è già connesso alla slot**

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 irreversibili 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.

- **Il tasto "Incassa e ed esci"**

Per avere il credito residuo subito accreditato è necessario cliccare sul pulsante "Incassa ed esci".

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 del 94,73% (senza 2,5% jackpot) 97,23% (con 2,5% jackpot).

Jackpot

Quando esce il doppio zero, dopo aver pagato le eventuali vincite, il sistema fa girare la pallina senza che il giocatore possa effettuare puntate.

Se esce nuovamente il doppio zero, il giocatore si aggiudica il Jackpot.

Si precisa che la probabilità che esca nuovamente il doppio zero è proporzionale alla puntata effettuata in quel colpo. Alcuni esempi:

- Il giocatore ha puntato in totale € 5,00

La probabilità che esca nuovamente il doppio zero = $(5/100) * (1/38) = 0,13\%$

- Il giocatore ha puntato in totale € 100,00

La probabilità che esca nuovamente il doppio zero = $(100/100) * (1/38) = 2,63\%$

Il contributo jackpot è pari al 2,5%, il che significa che il valore del jackpot aumenta del 2,5% di ogni puntata effettuata sulla roulette americana del Concessionario.

Quando il jackpot viene vinto, riparte da zero.

Il valore del jackpot viene aggiornato sulla roulette ad ogni giocata o, al massimo, ogni 30 secondi.

E' previsto un tasso di contribuzione di 2,5% (la percentuale viene accantonata nel fondo Jackpot su ciascuna puntata). Gli arrotondamenti vengono effettuati per eccesso alla seconda cifra decimale.