Regolamento Live Football French Roulette

La Live Football French Roulette si gioca con un vero croupier e un vero tavolo da Roulette. Sulla ruota della Live Football French Roulette sono presenti i numeri da 1 a 36, alternativamente colorati in rosso e nero, più lo zero che è verde. Lo scopo della Live Football French Roulette è di predire dove si fermerà la pallina sulla ruota della Roulette.

Si applicano le regole della Roulette Francese.

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.

Gioco e Opzioni di Puntata

- Se quando accedi al tavolo è in corso un round di gioco, attendi il round successivo per piazzare le tue puntate.
- Per effettuare una puntata, seleziona una fiche e piazzala sulla posizione desiderata.
- In un singolo giro, è possibile piazzare più puntate.
- Puoi piazzare fiche su diverse aree di puntata contemporaneamente, utilizzando i pannelli di Vicini, Puntate Collaterali e Puntate Preferite.
- È necessario confermare le puntate. Ciò può essere fatto manualmente, utilizzando il pulsante Conferma dopo ogni puntata, o automaticamente al termine del tempo consentito (La conferma automatica delle puntate deve essere stata attivata dalle Impostazioni). Ricordiamo che quando viene attivata la conferma automatica delle puntate, il pulsante Conferma non compare.
- Annulla consente di rimuovere l'ultima fiche piazzata.
- Eliminare consente di eliminare tutte le puntate dal tavolo e ricominciare.
- Ripeti consente di ripetere le puntate del round precedente.
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

N.B. L'operatore potrebbe richiedere la conferma automatica delle puntate; in tal caso, la conferma manuale viene disattivata e il pulsante Conferma non viene mostrato.

I limiti indicati accanto al nome del tavolo nella Lobby e presenti nell'interfaccia di gioco vengono applicati alla puntata En Plein

Regole della French Roulette

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:

- **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.
- **Cavallo (Cheval)** Una puntata su due numeri vicini, sia in orizzontale che in verticale. Le fiche sono piazzate a cavallo della linea che divide i due numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a 2 x il massimo della puntata En Plein.
- **Riga** o **Terzina (Transversale Pleine)** Una puntata su tre numeri in una singola linea verticale (una terzina). Le fiche sono piazzate sul bordo superiore del tavolo da gioco, alla fine della terzina corrispondente. Una puntata sui tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 viene considerata una terzina speciale. Le fiche sono piazzate sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a 3 x il massimo della puntata En Plein.

- **Carré** Una puntata su quattro numeri. Le fiche sono piazzate all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a 4 x il massimo della puntata En Plein.
- **Primi 4 (Transversale de Quatre)** Una puntata sui numeri 0, 1, 2, e 3. Le fiche sono piazzate sul bordo superiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo zero dalla prima riga di numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a 4 x il massimo della puntata En Plein.
- **Sestina (Transversale Simple)** Una puntata su sei numeri (due terzine adiacenti). Le fiche sono piazzate sul bordo superiore del tavolo della roulette, sull'incrocio formato dalle due terzine. L'importo massimo di questa puntata è pari a 6 x il massimo della puntata En Plein.
- **Colonna (Colonne)** Una puntata su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono piazzate sul lato sinistro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle senza etichetta. Se viene estratto uno dei numeri nella colonna selezionata, vieni pagato 2:1. Se il risultato è 0, perdi la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non sono derivati dalla puntata En Plein e sono indicati sul pannello dei Limiti.
- **Dozzina (Douzaine)** Una puntata sul primo (1-12), secondo (13-24) o terzo (25-36) gruppo di dodici numeri. Le fiche sono piazzate in una delle caselle contrassegnate da "P12", "M12" or "D12". Se viene estratto uno dei 12 numeri selezionati, vieni pagato 2:1. Se il risultato è 0, perdi la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non sono derivati dalla puntata En Plein e sono indicati sul pannello dei Limiti.
- **Rosso (Rouge)/Nero (Noir)** Una puntata su un determinato colore: rosso o nero. Le fiche sono piazzate sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. Se esce il colore selezionato, vieni pagato 1:1. Se esce lo 0, ottieni la restituzione di metà della tua puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non sono derivati dalla puntata En Plein e sono indicati sul pannello dei Limiti (per ulteriori informazioni, consulta la Regola de La Partage).
- **Pari (Pair)/dispari (Impair)** Una puntata sull'estrazione di un numero pari o dispari. Le fiche sono piazzate su "PAIR" (pari) o su "IMPAIR" (dispari) sul tavolo della Roulette. Se esce il risultato selezionato, vieni pagato 1:1. Se esce lo 0, ottieni la restituzione di metà della tua puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non sono derivati dalla puntata En Plein e sono indicati sul pannello dei Limiti (per ulteriori informazioni, consulta la Regola de La Partage).
- **Puntata Alto (Manque)/Basso (Passe)** Una puntata sul fatto che il numero estratto sarà basso (da 1 a 18) o alto (da 19 a 36). Le fiche sono piazzate su “MANQUE (1-18)” o su “PASSE (19-36)”. Se esce il risultato selezionato, vieni pagato 1:1. Se esce lo 0, ottieni la restituzione di metà della tua puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non sono derivati dalla puntata En Plein e sono indicati sul pannello dei Limiti (per ulteriori informazioni, consulta la Regola de La Partage).

Le seguenti puntate possono essere piazzate sul tavolo utilizzando la Pista numerica e i pannelli delle Puntate Speciali:

- **Vicini a zero (Voisins du zero)**: La puntata sui Voisins du zero include tutti i numeri della ruota della roulette compresi tra il 22 e il 25. Copre quasi la metà della ruota e include lo zero. La puntata Voisins du zero si gioca utilizzando 9 fiche: due fiche sulla tripla 0/2/3, due fiches per la puntata carré su 25/26/28/29 e una fiche per ciascuna puntata a cavallo tra 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. L'importo totale di una puntata sui Voisins du zero è pari a 9 volte il valore della fiche selezionata. Il pagamento è il seguente:

Se il numero vincente è uno di questi	**Il giocatore verrà pagato così**	**Profitto effettivo del giocatore**
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche	17 + 1 - 9 = 9 fiche
0, 2, 3	22 fiche (11:1) + 2 fiche	22 + 2 - 9 = 15 fiche
25, 26, 28, 29	16 fiche (8:1) + 2 fiche	16 + 2 - 9 = 9 fiche

- **Terzo del cilindro (Tiers du Cylindre)**: Tiers du cylindre o Tiers è la puntata che più si avvicina alla copertura di 1/3 della roulette. Questa puntata include i dodici numeri disposti sul lato opposto della roulette, ovvero quelli compresi tra 27 e 33, inclusi. La serie è 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33 (sulla roulette con un solo zero). La puntata include 6 fiche, con una 1 fiche piazzata su ognuno dei seguenti cavalli: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.
- **Orfanelli (Orphelins)**: Questi numeri raggruppano le due parti della roulette escluse dai Tiers e dai Vicini. È un gruppo di otto numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9.
    - Orphelins en Plein: Piazza 1 puntata en plein su ognuna delle posizioni degli orfanelli.
    - Orphelins a chaval: Piazza una fiche en plein sul numero 1 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Il numero vincente	**Pagamento al giocatore**	**Profitto effettivo 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

- **Gioco 7/9**: Questa puntata copre tutti i numeri che terminano per 7, 8 o 9. Viene piazzata una fiche en plein sui numeri 19 e 27, e 1 fiche per ognuna delle seguenti puntate a cavallo: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.
- **Gioco 0 (Jeu 0):** Jeu 0 (jeu zero) è una versione ridotta della puntata sui Voisins du zero. Copre i numeri compresi tra 12 e 15 (inclusi) sulla ruota della Roulette. Piazza una fiche en plein sul numero 26 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 0/3; 12/15; 32/35.

Annunciate	**Gettoni**	**Copre**
Vicini a zero	9	Il settore della ruota intorno allo zero. Con 2 gettoni: 0/2/3, 25/26/28/29. Con 1 gettone: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
Terzo del cilindro	6	Il settore della ruota opposto allo zero, con il minor numero di gettone. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
En plein Orfanelli	8	I numeri orfani (quelli tra i due settori), un gettone per numero. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34
Cavallo Orfanelli	5	I numeri orfani (quelli tra i due settori), con il minor numero di gettoni. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34
Gioco 7/9	6	Tutti i numeri che terminano per 7, 8 e 9, con il minor numero di gettoni. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29
Gioco 0	4	Un insieme di numeri intorno allo zero, con il minor numero di gettoni. 0/3, 12/15, 26, 32/35
En plein finale 0	4	Tutti i numeri che terminano per 0, un gettone per numero. 0, 10, 20, 30
En plein finale 1	4	Tutti i numeri che terminano per 1, un gettone per numero. 1, 11, 21, 31
En plein finale 2	4	Tutti i numeri che terminano per 2, un gettone per numero. 2, 12, 22, 32
En plein finale 3	4	Tutti i numeri che terminano per 3, un gettone per numero.

		3, 13, 23, 33
En plein finale 4	4	Tutti i numeri che terminano per 4, un gettone per numero. 4, 14, 24, 34
En plein finale 5	4	Tutti i numeri che terminano per 5, un gettone per numero. 5, 15, 25, 35
En plein finale 6	4	Tutti i numeri che terminano per 6, un gettone per numero. 6, 16, 26, 36
En plein finale 7	3	Tutti i numeri che terminano per 7, un gettone per numero. 7, 17, 27.
En plein finale 8	3	Tutti i numeri che terminano per 8, un gettone per numero. 8, 18, 28.
En plein finale 9	3	Tutti i numeri che terminano per 9, un gettone per numero. 9, 19, 29.

Vincite

Copertura delle fiche	Tipo di puntata	Pagamer
1 numero	En Plein (Plein)	35 a 1
2 numeri	Cavallo (Cheval)	17 a 1
3 numeri	Terzina (Transversale Pleine)	11 a 1
4 numeri	Carré o Primi 4 (Transversale de Quatre)	8 a 1
6 numeri	Sestina (Transversale Simple)	5 a 1
12 numeri	Dozzina (Douzaine) o Colonna (Colonne)	2 a 1
18 numeri	Rosso/Nero (Rouge/Noir) , Pari/dispari (Pair/Impair) o Manque (1-18)/Passe (19-36)	1 a 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).

Vincite per le puntate sui Vicini

Il numero vincente è sempre pagato 35 a 1. Tuttavia il rendimento dipende dal numero delle fiches coinvolte dalla puntata. Per esempio, se la puntata è piazzata su cinque numeri consecutivi 11-30-8-23-10, costa cinque fiches. Se esce uno dei numeri, il rendimento è 35 + 1 - 5 = 31 fiches.

Vincite per le puntate Speciali

Copertura delle fiches	Paga
1 numero	35 a 1
2 numeri	17 a 1
3 numeri	11 a 1
4 numeri	8 a 1
6 numeri	5 a 1
12 numeri	2 a 1
18 numeri	1 a 1

Le vincite dipendono anche dalle fiche utilizzate per la puntata. Ad esempio, per una puntata sui Finali a Cavallo 9/10, vengono piazzate quattro fiche per coprire 9, 10, 19/20 e 29/30: se esce 9 o 10, la vincita è pari a 35 + 1 - 4 = 32 fiche; se esce 19, 20, 29 o 30, la vincita è pari a 17 + 1 - 4 = 14 fiche.

N.B.: È possibile piazzare una puntata che includa due, tre o anche quattro numeri. Per esempio, utilizzando lo zero, è possibile piazzare le seguenti puntate: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, o 1+2+3+0.

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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 97.30% - 98.65% (Base game)

95.29% (Puntata Goal)