

## Regolamento Live Spread Bet Roulette

In questo gioco, l'interfaccia mostra due risultati: uno della Roulette fisica presente sul tavolo e uno di una ruota digitale con numeri compresi tra 0 e 36. Il sistema delle puntate e il funzionamento del gioco sono gli stessi della Roulette a Zero Singolo ma in più è possibile piazzare puntate aggiuntive sulle posizioni **Spread-Bet**. Il risultato **Spread-Bet** è dato dalla somma dei numeri vincenti di entrambe le ruote.

Spread-Bet Roulette segue le regole della Roulette tradizionale, per cui ti preghiamo di ignorare i riferimenti alla Roulette Francese (come la regola de *La Partage* o i nomi francesi delle puntate) contenuti nella sezione del **Regolamento**.



Figura 1 SCHERMATA PRINCIPALE

### ISTRUZIONI DI GIOCO:

Se accedi al tavolo durante un round di gioco, attendi la mano successiva e piazza le tue puntate.

Per piazzare una puntata, seleziona una fiche e quindi piazzala su una posizione di puntata.

Puoi piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.

Il timer della finestra di gioco indica il tempo a tua disposizione per piazzare le puntate.

È necessario confermare la tua puntata. È possibile fare ciò manualmente, utilizzando il pulsante Conferma dopo ogni puntata, o automaticamente al termine del periodo di puntata. Se il fornitore del servizio ha attivato la conferma automatica, il pulsante Conferma non compare. Puoi disattivare la funzione dalle impostazioni del gioco.

Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di Stop alle Puntate.

Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.

Per giocare un round, piazza nuovamente le tue puntate oppure premi il pulsante Ripunta.

Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

### INTERFACCIA

<b>Ripunta</b>	Piazza la stessa puntata del round precedente.
<b>Annulla</b>	Rimuove le tue puntate attualmente sul tavolo.
<b>Raddoppia</b>	Raddoppia la puntata attualmente piazzata.
<b>Conferma</b>	Conferma tutte le puntate che hai piazzato sul tavolo. In caso di mancata conferma, le tue puntate non sono considerate valide.
<b>Giro</b>	Confermi le tue puntate e comunichi agli altri che sei pronto a giocare.
<b>Grafico</b>	Mostra in un grafico la cronologia del tavolo attuale.
<b>Statistiche</b>	Mostra il risultato dei round di gioco recenti e i numeri vincenti più e meno frequenti, indicandone la percentuale e il numero di ripetizioni.
<b>Pista numerica</b>	Ti consente di piazzare le puntate <b>En Plein, Vicini, Vicini dello Zero, Tiers, Orfanelli a Cavallo e Jeu 0 – Zéro</b> .
<b>Puntate Speciali</b>	Ti consente di piazzare le puntate <b>Complete, Semi-complete, Jeu 7/9, Finali En Plain e Orfanelli En Plein</b> .
<b>Le mie puntate</b>	Ti consente di salvare le tue puntate preferite e di piazzarle nuovamente sul tavolo.
<b>Menu</b>	<p>Il pulsante consente di accedere alle <b>Impostazioni</b>.</p> <p><b>Impostazioni del Gioco</b> - Ti consente di attivare o disattivare la conferma automatica delle puntate e i suggerimenti.</p> <p><b>Impostazioni Audio</b> - Ti consente di attivare o disattivare gli effetti sonori e la voce del croupier e di impostare il volume dell'audio.</p> <p><b>Impostazioni Video</b> - Ti consente di modificare la qualità del collegamento video.</p> <p><b>Cronologia di Gioco</b> - Ti consente di consultare le informazioni relative alle tue partite precedenti.</p> <p>Se non sei soddisfatto dei dati mostrati nella <b>Cronologia di Gioco</b>, puoi richiedere maggiori informazioni al tuo operatore del servizio.</p> <p><b>Guida</b> - Apre le pagine di Guida e Regolamento che stai leggendo.</p> <p><b>Assistenza*</b> - Ti consente di contattare il servizio di assistenza.</p> <p>* Questa opzione potrebbe non essere disponibile nella tua regione.</p>
<b>Saldo</b>	Mostra l'attuale saldo di gioco. Questi sono i fondi che puoi utilizzare per giocare.
<b>Cassa</b>	Apre la finestra della <b>Cassa</b> , da cui è possibile effettuare depositi e prelievi, visualizzare la cronologia delle transazioni e altro.
<b>Limiti</b>	Apre il pannello dei <b>Limiti</b> .

<b>Lobby</b>	Carica la <b>Lobby</b> , da cui potrai unirti ad un altro tavolo. Se il round non è finito e hai piazzato delle puntate sul tavolo, devi attendere la fine del giro prima di potere abbandonare l'attuale tavolo.
<b>Fiche Dorate</b>	<p>Le <b>Fiche Dorate</b> sono fiche Bonus che ti vengono assegnate in determinati giochi da tavolo. Ogni <b>Fiche Dorata</b> ha un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche normale. Se è disponibile il menu delle <b>Fiche Dorate</b> sul dashboard, puoi utilizzare le <b>Fiche Dorate</b> disponibili nella partita in corso. Il menu delle <b>Fiche Dorate</b> indica il valore e l'importo delle <b>Fiche Dorate</b> disponibili in una determinata partita. Se hai vinto <b>Fiche Dorate</b> di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore provenienti da Bonus diversi vengono sommate.</p> <p>Il pulsante delle Info apre una finestra con maggiori informazioni sulle <b>Fiche Dorate</b>. Per puntare utilizzando le <b>Fiche Dorate</b>, seleziona la <b>Fiche Dorata</b> dell'importo desiderato e piazzala come una comune puntata. Il numero di <b>Fiche Dorate</b> rimanenti diminuirà di conseguenza.</p> <p>Nota: Le <b>Fiche Dorate</b> sono accettate soltanto come puntate iniziali. Tutte le azioni successive, come il <b>Raddoppio</b>, saranno addebitate sul tuo conto in Denaro Reale.</p> <p>Nei giochi di carte, non è possibile piazzare le <b>Fiche Dorate</b> e le fiche regolari sulla stessa posizione di puntata contemporaneamente. È tuttavia possibile mescolare <b>Fiche Dorate</b> e <b>Denaro Reale</b> in tutti i giochi di Roulette e SicBo.</p> <p>Puoi piazzare solo una <b>Fiche Dorata</b> in ogni round di gioco. Ciò implica che nelle partite con più mani, le <b>Fiche Dorate</b> possono essere piazzate solo su una mano.</p> <p>In caso di <b>Pareggio</b> o <b>Push</b>, la <b>Fiche Dorata</b> che hai puntato ti sarà restituita. <b>Pareggio</b> e <b>Push</b> sono disponibili solo nel Blackjack e nel Poker.</p> <p>Quando le tue puntate piazzate con <b>Fiche Dorate</b> vincono, il valore della <b>Fiche Dorata</b> vincente viene sottratto dall'importo della tua vincita.</p> <p>Tutte le partite giocate con le <b>Fiche Dorate</b> sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona (GC).</p> <p><b>N.B.</b> Questa funzione può essere attivata o disattivata dal tuo fornitore del servizio.</p>

## REGOLE:

### Limiti

I limiti minimi e massimi di ciascuna posizione sono applicati a tutti i tavoli, per cui tutte le puntate sulle posizioni disponibili devono rispettare i limiti indicati sul pannello dei **Limiti del Tavolo**.

I simboli **Min** e **Max** presenti sul tavolo indicano i limiti della puntata **EN Plein**. Alcuni tavoli hanno un limite minimo e massimo, per cui la somma delle tue puntate deve rientrare in tali limiti. I **Limiti** sono indicati anche sul pannello corrispondente.

### Spread-Bet

Le **Spread-Bet** sono indicate come serie di numeri corrispondenti alla somma dei risultati della ruota principale e di quella digitale: 0-1, 2-11, 12-18, 19-33, 34-54, 55-67, 68-72. Se punti sulla serie di numeri in cui rientra la somma dei risultati di entrambe le ruote, vinci. Le **Spread-Bet** dispongono di posizioni a parte sulla mappa delle puntate.

Se hai piazzato le puntate **Spread-Bet**, una volta bloccate la ruota reale e quella digitale, le posizioni **En Plein** vengono evidenziate sulla pista numerica. Il colore dei numeri evidenziati corrisponde a quello delle puntate **Spread-Bet**. Se la pallina della ruota reale si ferma su un numero che è stato evidenziato sulla pista numerica, la puntata **Spread-Bet** corrispondente è vincente. Vengono evidenziate solo le posizioni di puntata **En Plein** rilevanti per le tue puntate **Spread-Bet**. Puoi disattivare questa funzione dalle **Impostazioni** di gioco.

Alle **Spread-Bet** corrispondono dei premi individuali, così come indicato nella tabella in basso.

<b>Spread-Bet</b>	<b>0-1</b>	<b>2-11</b>	<b>12-18</b>	<b>19-33</b>	<b>34-54</b>	<b>55-67</b>	<b>68-72</b>
<b>Pagamento</b>	400:1	15:1	10:1	2:1	1:1	7:1	80:1

### Spread-Bet: Regola della Green Win

Se la pallina si ferma sullo **Zero** verde della ruota principale, viene applicata la regola della **Green Win**: tutte le somme piazzate su una delle posizioni **Spread-Bet** vengono raddoppiate e pagate come vincite,

a prescindere dal fatto che la puntata **Spread-Bet** si sia rivelata vincente o meno.

### **Tipi di Puntata**

Live Roulette offre diverse modalità per piazzare le puntate. Ciascun tipo di scommessa include un diverso gruppo di numeri e ha una determinata distribuzione. I pagamenti relativi a tutte le puntate sono elencati nella **Tabella delle Vincite** posta in basso.

#### **Puntate interne della Roulette**

Si tratta dei numeri posti nell'area interna del tavolo della Roulette, su cui puoi puntare.

#### **Puntate esterne della Roulette**

Queste posizioni di puntata sono poste sul bordo esterno del tavolo e vi fanno parte le puntate **Pari, Dispari, Rosso, Nero** e altre.

#### **En Plein**

È possibile puntare su qualsiasi numero, zero (0) compreso, piazzando le fiche al centro del riquadro del numero. L'importo massimo di questo tipo di puntata è indicato sotto al pannello dei **Limiti**.

#### **A Cavallo**

È possibile puntare su due numeri, piazzando le fiche a cavallo della linea che divide i due numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a due volte quello della puntata **En Plein**.

#### **Terzina**

Per piazzare una puntata su una fila di tre numeri (una *terzina*), piazza una fiche sulla linea posta al termine della fila corrispondente. Una puntata sui tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una **Terzina** speciale. L'importo massimo di questa puntata è pari a tre volte quello della puntata **En Plein**.

#### **Carré**

È possibile puntare su quattro numeri, piazzando una fiche all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata **En Plein**.

#### **Basket**

È possibile puntare sui numeri 0, 1, 2, e 3, piazzando la fiche sulla linea perimetrale del tavolo, nel punto in cui incontra la linea che separa lo zero (0) dalla prima riga di numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata **En Plein**.

#### **Sestina**

Per piazzare una puntata su due terzine (ovvero sei numeri diversi suddivisi in due file da tre numeri), posiziona la fiche sulla linea perimetrale del tavolo, nel punto in cui si incontra con la linea che separa le due terzine. L'importo massimo di questa puntata è pari a sei volte quello della puntata **En Plein**.

#### **Colonna**

Nella Roulette tradizionale, puoi piazzare una puntata su tutti i dodici numeri di una colonna posizionandola in una delle tre caselle "2 a 1"; nella Roulette Francese, invece, basta posizionarla sulle caselle vuote del tavolo. Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, vieni pagato 2:1. Ricorda che lo zero (0) fa perdere la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati nel pannello dei **Limiti del Tavolo**.

#### **Dozzina**

Puoi puntare su un gruppo di dodici numeri piazzando una fiche sulle caselle "1st 12", "2nd 12" e "3rd 12" della Roulette tradizionale e sulle caselle "D12", "M12" e "P12" della Roulette Francese. Se uno dei tuoi 12 numeri viene estratto, vieni pagato 2:1. Ricorda che lo zero (0) fa perdere la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati nel pannello dei **Limiti del Tavolo**.

#### **Rosso/Nero, Pari/Dispari (Pair/Impair) , Bassi (Manque o 1-18) / Alti (Passe o 19-36) e la regola de La Partage**

Puoi piazzare una puntata su una di queste caselle poste sul tavolo: ognuna copre la metà dei numeri del tavolo da Roulette (escluso lo zero). Ciascuna casella copre 18 numeri. Con ciascuna di queste puntate sei pagato alla pari (1 a 1). Nella Roulette tradizionale, se il risultato è zero (0) il giocatore perde la puntata; nella Roulette Francese, invece, ottiene la restituzione di metà della puntata (per maggiori informazioni, consulta la regola de *La Partage*). I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati sotto al pannello dei **Limiti**.

#### **Puntate Speciali**

Le seguenti puntate potranno essere piazzate utilizzando il pannello delle **Puntate Speciali** e la **Pista numerica**.

### Puntate Complete

Si tratta di una puntata su tutte le puntate interne piazzate su un determinato numero.

### Puntate Semi-complete

Si tratta di una puntata che copre le stesse posizioni delle **Puntate Complete** ma esclude **Terzine** e **Sestine**.

### Vicini dello Zero

La puntata sui "Vicini dello zero" (0) 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 (0).

La puntata sui **Vicini dello Zero** consente di piazzare nove fiche sul tavolo: due fiche sulla tripla 0/2/3, due fiche come **Carré** su 25/26/28/29 e una fiche su ogni **Cavallo** di 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. L'importo totale di una puntata sui **Vicini dello Zero** è pari a 9 volte il valore della fiche selezionata.

Il pagamento è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento al giocatore	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

### Tiers du Cylindre

**Tiers du Cylindre** o **Tiers** significa "un terzo della ruota", dal momento che questa è la puntata che più si avvicina alla copertura di 1/3 della ruota. Questa puntata include i dodici numeri presenti sul lato opposto della ruota, da 27 a 33 inclusi. La serie è 27,13,36,11,30,8,23,10,5,24,16,33 (su una ruota a singolo zero).

La puntata include sei fiche, ognuna delle quali è piazzata su una delle seguenti puntate a cavallo: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

### Orfanelli

Questi numeri raggruppano le due parti della roulette escluse da **Tiers** e **Vicini**. È un gruppo di otto numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9.

**Orfanelli en Plein** : Piazza una puntata **En Plein** su ognuna delle posizioni degli orfanelli.

**Orfanelli a Cavallo** : Piazza una fiche sul numero 1 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Il pagamento è il seguente:

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

### Jeu 0 - Zero

Jeu 0 (Jeu Zéro) è una versione ridotta della puntata sui **Vicini dello Zero**. Copre i numeri compresi tra 12 e 15 (inclusi) sulla ruota della Roulette. Piazza una fiche sul numero 26 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 0/3; 12/15; 32/35.

### Jeu 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 una fiche per ognuna delle seguenti puntate a cavallo: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

### Finali en Plein

È una puntata su tutti i numeri della ruota della Roulette che terminano con la medesima cifra. Ad esempio, "Finale 5" significa una puntata sui numeri 5, 15, 25, 35.

Questa puntata piazza quattro fiche quando 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 sono selezionati come ultima cifra - Viene piazzata una fiche **En Plein** su ciascun numero. Se esce uno di questi numeri, il pagamento sarà quello previsto per una vincita **En Plein** su tale numero. Il tuo guadagno sarà quindi di  $35 + 1 - 4$  fiche = 32 fiche. La puntata piazza tre fiche quando 7, 8 o 9 è selezionato come l'ultima cifra - Viene piazzata una fiche **En Plein** su ciascun numero. In questo caso, il tuo profitto sarà  $35 + 1 - 3$  fiche = 33 fiche.

La tabella in basso indica brevemente il numero di fiche piazzate sul tavolo da gioco per ogni puntata speciale e le posizioni della Roulette coperte dalla puntata.

Puntata Speciale	Numero di fiche piazzate sul tavolo	Posizioni coperte
Vicini dello Zero	9	Il settore della ruota intorno allo zero (0). Con due fiche: 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 fiche. 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 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	Un insieme 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 fiche. 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.

**N.B.** 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	Carré o Basket	8:1
6 numeri	Sestina	5:1
12 numeri	Dozzina o Colonna	2:1
18 numeri	Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) / Alti (19-36)	1:1

#### Percentuale teorica di ritorno al giocatore (%RTP)

Il ritorno teorico al giocatore per le puntate della classica Roulette a zero singolo è pari al 97,30%. Il valore minimo di RTP per le **Puntate Spread** è pari al 93,06% mentre il valore massimo è del 96,57%

**Puntate Live - Dichiarazione di non responsabilità:** Viene fatto ogni sforzo per assicurarci che le informazioni che vengono mostrate e quelle presenti sul sito web, in relazione agli eventi, siano accurate. A causa della natura degli eventi live e dei possibili ritardi nelle trasmissioni in tempo reale, il produttore non si assume alcuna responsabilità in merito alla correttezza o meno delle informazioni, inclusi il punteggio e l'ora della partita.

**Collegamenti video in tempo reale:** A causa della natura stessa di Internet, è possibile che si verifichino problemi di latenza. Il gioco è stato creato in modo che qualsiasi potenziale latenza non provochi alcun vantaggio o svantaggio per il giocatore.

**Nota sui malfunzionamenti:** Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

**Nota sugli arrotondamenti:** Le puntate sono sempre approssimate per difetto dalla terza cifra decimale. Quando ricevi un rimborso e il denaro viene trasferito sul saldo del tuo conto, qualsiasi importo inferiore a 0,01 viene arrotondato per difetto.

**Nota sulle azioni incomplete:** Le partite non concluse vengono annullate dopo 90 giorni.

**Nota sulle disconnessioni:** Se perdi la connessione ad Internet durante la partita, mentre giochi con **Denaro Reale**, ti preghiamo di ripristinare la connessione e di ritornare al Casinò. Sarai automaticamente indirizzato alla versione del gioco non dal vivo e potrai quindi completare la mano della partita. Ti preghiamo di notare che solo le carte sul tavolo al momento della disconnessione vengono trasferite in questo round di gioco. In alcuni casi, è possibile che il collegamento video ti permetta di vedere le carte che il banco ha estratto o mostrato dopo la disconnessione. Tali carte non vengono trasferite al round non dal vivo. Se ti unisci nuovamente al tavolo prima della fine della mano, puoi continuare a giocare. In questo caso, disponi del tempo consueto per decidere la tua mossa.