

Regolamento_Busted or Bailed

Lo scopo di Busted or Bailed è quello di predire se l'automobile del fuggitivo riuscirà a sfuggire all'inseguimento della Polizia (Bailed = Scappato), se verrà intercettata (Busted = Beccato) o se i due veicoli si schianteranno (Crash = Schianto).

Ad ognuna delle due automobili, quelle del fuggitivo e quella della Polizia, è assegnato un moltiplicatore di vincita che varia durante l'inseguimento.

Puntare

Per piazzare una puntata, il giocatore deve scegliere la fiche del valore desiderato per selezionarla e quindi piazzarla sulla posizione di puntata desiderata.

Dal momento di inizio del round di gioco, si dispone di un tempo limitato per piazzare una puntata. Il contatore sullo schermo indica il tempo rimanente prima del termine del round di puntata.

Il giocatore può anche saltare un giro, semplicemente non piazzando alcuna puntata sul tavolo.

Regole di Busted or Bailed

Il giocatore può puntare su uno od entrambi i seguenti risultati:

- Bailed: se l'auto si allontana dalla polizia e, in alcuni casi, riesce a fuggire del tutto.
- Busted: la polizia si avvicina all'auto e, in alcuni casi, la prende.

Moltiplicatori auto

Durante la corsa, i moltiplicatori assegnati a ciascuna auto (Busted e Bailed) sono mostrati sulla schermata.

Questi moltiplicatori vengono scelti in maniera casuale, sono definiti come un numero arrotondato alle centinaia e dipendono dall' distanza tra i veicoli:

- Se l'auto Busted si avvicina all'auto Bailed, il moltiplicatore Busted aumenta e il moltiplicatore Bailed diminuisce.
- Se l'auto Bailed si allontana, accrescendo la distanza tra sé e l'auto Busted, il moltiplicatore Bailed aumenta e il moltiplicatore Busted diminuisce.

Il valore dei moltiplicatori va da 0,01x a 5x. Se il valore dei moltiplicatori per entrambe le auto è inferiore a 2x, le puntate Busted e Bailed sono moltiplicate per il valore finale del moltiplicatore corrispondente. Se il valore del moltiplicatore per una delle auto è pari a 2x o superiore, il moltiplicatore dell'altra auto diventa 0x.

Una volta terminato l'inseguimento, i valori dei moltiplicatori sono fissati e il risultato del gioco che deciderà il vincitore verrà definito come indicato di seguito:

- Busted: se il moltiplicatore Busted è superiore al moltiplicatore Bailed
- Bailed: se il moltiplicatore Bailed è superiore al moltiplicatore Busted

Il risultato del gioco è determinato dai valori dei moltiplicatori che sono mostrati sullo schermo al termine della corsa.

I giocatori ricevono la loro puntata moltiplicata per il moltiplicatore corrispondente ed ha inizio un nuovo round di gioco.

Puntata Crash

I giocatori possono anche scegliere di scommettere sulla posizione di puntata Crash. Questa puntata può essere fatta da sola o insieme alle posizioni di puntata Busted o Bailed.

Se si verifica il Crash, tutti i giocatori con le puntate Crash attive ricevono la loro puntata moltiplicata per 10x. I giocatori che hanno puntato sulle posizioni Busted o Bailed perdono le loro puntate.

Se il risultato è Busted o Bailed, i giocatori perdono la loro puntata Crash.

Esempi:

- Esempio 1: Il giocatore piazza una puntata da 10 su Bailed. Il moltiplicatore termina a 0,18x per Bailed. La vincita del giocatore è pari a $10 \times 0,18 = 1,80$.
- Esempio 2: Il giocatore piazza una puntata da 10 su Crash. Il moltiplicatore termina con una puntata da 1,43x per Bailed. Il giocatore perde la puntata.
- Esempio 3: Il giocatore piazza una puntata da 10 su Crash. Le auto si schiantano e viene assegnato il moltiplicatore da 10x. La vincita del giocatore è pari a $10 \times 10 = 100$.

Limiti di Puntata

Limite massimo di vincita: il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consultare i Termini e Condizioni sul sito di gioco.

Ritorno al giocatore (RTP)

La percentuale massima teorica di RTP (ritorno al giocatore) è pari al 99,00% per le puntate Busted e Bailed.

La percentuale teorica RTP per la puntata Crash è pari al 95%.

Tabella dei pagamenti

In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **99,00%**.