Regolamento_Roulette Francese

I termini sottoelencati avranno il significato che segue:

- Roulette: oggetto grafico posto in alto al centro nel quale gira la pallina;
- Ruota: la parte interna, rotante della roulette;
- Area puntate: l0area dedicata alle puntate con i numeri dallo zero al trentasei e le altre puntate ammesse.

Regole e informazioni preliminari

Portare o aggiungere fondi sul credito a vostra disposizione:
Quando si apre la finestra con la roulette verrà chiesto di portare fondi dal conto di gioco al credito a disposizione per effettuare giocate alla roulette.
E' possibile versare l'importo desiderato fino al massimo disponibile sul conto di gioco ma senza superare l'importo massimo consentito di € 1.000,00. Una volta effettuato il versamento e, se andato a buon fine, l'importo verrà mostrato nella casella "CREDITO".
In qualsiasi momento è possibile aggiungere fondi al credito a disposizione sulla roulette cliccando sull'apposito pulsante. L'importo complessivo 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;
- 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 giocate.

Selezione dell'importo della puntata

Prima di piazzare una puntata bisogna selezionare la fiche corrispondente all'importo desiderato nell'area apposita.

Come piazzare le puntate

Per piazzare una puntata bisogna:

- Versione desktop: posizionare il cursore del mouse sulla zona che determina la puntata desiderata e poi cliccare con il tasto sinistro del mouse;
- Versione mobile: fare tap sulla zona che determina la puntata desiderata.

Nella casella denominata "PUNTATA" viene aggiornato in tempo reale l'importo totale puntato. E' possibile modificare l'importo della fiche tra una puntata e l'altra, ed è anche possibile piazzare due o più fiches di uguale importo su una stessa puntata.

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: Pagat 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 terzina 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 puntatori.
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. 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.

Puntate semplici

Le puntate che seguono sono dette "puntate semplici" e hanno tutte le seguenti proprietà: pagano 1:1, ovvero pagano 2 volte la somma puntata.
Piazzare una puntata semplice significa puntare i diciotto numeri che la compongono e il pagamento previsto verrà effettuato se uscirà uno dei diciotto numeri puntati.
Se esce lo zero viene restituita la metà della puntata effettuata.
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;
- 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;
- 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 "GIOCA".

Quando si clicca sul pulsante "GIOCA", 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;
- Nella casella "VINCITA" apparirà il pagamento al quale si ha diritto;

- Il credito verrà aumentato del pagamento al quale si ha diritto;
- Verranno eliminate le fiches dall'area puntate e verrà tolto il segnalino;
- La casella "PUNTATA" si azzererà.

Se, in precedenza, era stata confermata almeno una puntata, il tasto "RIPETI" sarà attivo e, cliccando sul pulsante, verrà piazzata e confermata la puntata precedente.

Altri modi per piazzare le puntate

Ripetere la puntata precedente: cliccare sul pulsante "RIPETI E GIOCA" per piazzare la stessa puntata precedentemente giocata, a patto che ci sia abbastanza credito disponibile.

Una volta cliccato, il pulsante si trasforma in "RIPETI x2"; cliccando il pulsante la puntata precedente verrà raddoppiata.

Dopo aver cliccato "RIPETI x2", il pulsante si trasformerà in "RIPETI x4" e la puntata precedente verrà quadruplicata.

Numeri fortunati

In qualsiasi momento è possibile memorizzare l'insieme delle puntate presenti sull'area puntate. Se è stato memorizzato un insieme di puntate, è possibile piazzarle, sostituendole alle eventuali puntate in corso, cliccando prima sull'apposito pulsante e poi su CONFERMA.

Puntate speciali

Cliccando sul tasto "PUNTATE SPECIALI" si aprirà un panello dal quale è possibile piazzare alcune puntate predefinite. Ogni puntata speciale è un insieme di puntate tipiche del gioco della roulette.

Nassa (puntata totale: 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 0-1, 12-15, 32-35
- 1 fiche sui pieni 19 e 26

Vicini dello zero (puntata totale: 9 fiches)

- 2 fiches sulla terzina 0-2-3
- 2 fiches sulla quartina 25-26-28-29
- 1 fiche sui cavalli 4-7, 12-15, 18-21, 19-22, 32-35

Serie 5-8 (puntata totale: 6 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36

Orfanelli (puntata totale; 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 6-9, 14-17, 17-20, 31-34
- 1 fiche sul pieno 1

Serie 8-11-23-30 (puntata totale: 10 fiches)

- Oltre alle puntate previste per la Serie 5-8, vengono puntati i pieni sui numeri 8, 11, 23, 30.

Orfanelli pieni (puntata totale: 8 fiches)

- 1 fiche sui pieni 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34

Gioco 7-9 (puntata totale: 6 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 7-8, 8-9, 17-18, 28-29
- 1 fiche sui pieni 19 e 27

Cavalli 0-1 (puntata totale: 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 0-1, 10-11, 20-21
- 1 fiche sui pieni 30 e 31

Cavalli 1-2 (puntata totale: 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 1-2, 11-12, 31-32
- 1 fiche sui pieni 21 e 22

Cavalli 2-3 (puntata totale: 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 2-3, 22-23, 32-33
- 1 fiche sui pieni 12 e 13

Cavalli 3-4 (puntata totale: 6 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 13-14, 23-24
- 1 fiche sui pieni 3, 4, 33, 34

Cavalli 4-5 (puntata totale: 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 4-5, 14-15, 34-35
- 1 fiche sui pieni 24 e 25

Cavalli 5-6 (puntata totale: 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 5-6, 25-26, 35-36
- 1 fiche sui pieni 15 e 16

Cavalli 6-7 (puntata totale: 5 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 16-17,26-27
- 1 fiche sui pieni 6, 7,36

Cavalli 7-8 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 7-8, 17-18
- 1 fiche sui pieni 27 e 28

Cavalli 8-9 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui cavalli 8-9, 28-29
- 1 fiche sui pieni 18 e 19

Finali

Finale 0 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui pieni 0, 10, 20,30

Finale 1 (puntata totale: 4 fiches)

- 2 fiche sui pieni d, 21, 21, 31

Finale 2 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui pieni 2, 12, 22, 32

Finale 3 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui pieni 3, 13, 23,33

Finale 4 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui pieni 4, 14, 24, 34

Finale 5 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui pieni 5, 15, 25, 35

Finale 6 (puntata totale: 4 fiches)

- 1 fiche sui pieni 6, 16, 26, 36

Finale 7 (puntata totale: 3 fiches)

- 1 fiche sui pieni 7, 17,27

Finale 8 (puntata totale: 3 fiches)

- 1 fiche sui pieni 8, 18,28

Finale 9 (puntata totale: 3 fiches)

- 1 fiche sui pieni 9,19,29

Informazioni per il giocatore

Regolamento: cliccando sul tasto "INFO" viene mostrato il presente regolamento

Statistiche: cliccando sul tasto "STATISTICHE" è possibile esaminare quante volte è uscito ciascun tipo di puntata e la relativa percentuale sul totale delle giocate effettuate.

Gioco Automatico: cliccando sul tasto "GIOCO AUTOMATICO" é possibile scegliere un determinato numero di partite da giocare in automatico. Quando la modalità è attiva non è possibile modificare la puntata scelta.

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: Se un giocatore si connette a una sessione mentre lui stesso è già connesso alla stessa sessione, la prima connessione verrà 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 irrecuperabili, 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.

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 **97,30%.**

Per tutte le puntate semplici (rosso, nero, pari, dispari, basso, alto) si applica la regola della Partage, che consiste nella restituzione di metà dell'importo giocato se esce il numero 0. Questa regola fa sì che l'RTP per le puntate semplici sia 98,65%.

Limitazioni

Non è possibile piazzare puntate per un totale (sull'intero tavolo di gioco) superiore a € 1.000. Inoltre, l'importo minimo e massimo per ciascun tipo puntata e specificato nella tabella che si trova nella seconda slide della pagina PUNTATE In nessun caso è possibile piazzare contemporaneamente puntate che mettano in gioco più di 25 numeri.