

Regolamento_Mini Roulette

La **Mini Roulette** appartiene alla famiglia dei Giochi di sorte a quota fissa.

Il gioco della **Mini Roulette** prevede una pallina che, lanciata in direzione opposta rispetto ad una ruota composta da 13 settori (numerati da 0 a 12), dovrà posizionarsi in uno di essi. Tali settori sono colorati in rosso e nero (alternativamente), tranne lo zero che è colorato di blu petrolio.

Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette.

Per effettuare le sue puntate il giocatore dovrà posizionare i gettoni sul tavolo da gioco. Il tavolo è composto da 13 caselle (numerate da 0 a 12) e da altre caselle rappresentanti le altre possibili modalità di puntata. I colori dei numeri all'interno delle caselle hanno i medesimi colori dei rispettivi settori della ruota.

Dopo l'acquisto del diritto di partecipazione, che costituisce la posta iniziale al tavolo da gioco, il giocatore può puntare selezionando il gettone del valore desiderato e puntandolo sul numero o sull'area relativa alla tipologia di puntata che intende effettuare.

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.

Nella parte bassa della finestra di gioco, è presente una sezione cronologia dove sarà possibile visualizzare gli esiti delle ultime estrazioni.

Singole fasi del gioco - Opzioni di gioco disponibili al giocatore

Effettuazione dell' puntate: il giocatore, avuto accesso al tavolo, visualizzerà oltre alla ruota della roulette e a al tavolo delle puntate, i gettoni, differenziati per importo. Una volta selezionato il gettone del valore desiderato, il giocatore potrà piazzare le sue puntate.

Variazione della puntata: ogni clic col tasto sinistro sulla medesima area o numero aggiunge un ulteriore gettone del valore selezionato; viceversa ogni clic col tasto destro nell'area delle puntate permette di rimuovere un gettone del medesimo valore del gettone selezionato. E' possibile effettuare puntate contemporaneamente per le diverse tipologie previste. Comando **Eliminare:** il giocatore ha la possibilità di rimuovere tutti i gettoni dal tavolo semplicemente cliccando su **Eliminare** e potrà ricominciare il procedimento delle puntate ex novo.

- **Avvio del gioco:** per avviare il gioco occorrerà che il giocatore clicchi sul bottone **Girare**; tale azione determinerà l'avvio della ruota, che una volta fermatasi indicherà il numero estratto. Al termine di ciascun giro il giocatore potrà scegliere se ripetere immediatamente la puntata già effettuata cliccando sul pulsante **Ripetere**.
- **Esito dell'estrazione:** qualora una o più puntate del giocatore risultino vincenti l'importo della vincita risultante sarà accreditato sulla posta di gioco (saldo attuale).

Terminato il giro, un giocatore potrà avviarne un altro, tramite nuove puntate o cliccando sul tasto **Ripetere** per effettuare le stesse puntate già fatte.

L'entità delle vincite conseguibile dal giocatore è funzione della tipologia di puntata effettuata e del numero di gettoni puntati. Ogni puntata determinerà un livello di copertura del tavolo (definito in base al rapporto tra casi favorevoli e casi possibili) differente al quale, come esposto nella **TABELLA DEI PAGAMENTI**, è associato un diverso moltiplicatore della puntata.

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, suddivise tra puntate semplici e puntate annunciate o chiamate.

Puntate Semplici

- **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. In caso di vincita il giocatore riceverà 12 volte la somma puntata.
- **Cavallo** Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. I gettoni sono piazzati a cavallo della linea che divide i due numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 6 volte la somma puntata.
- **Terzina** Una è una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terza). I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente. Una puntata sui tre numeri iniziali (0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3) è una terza speciale denominata **Puntata del 3** e, per selezionarla, il giocatore dovrà piazzare i gettoni sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri. Se esce il risultato selezionato il pagamento per tale puntata è pari a 4 volte la posta.
- **Carré** Una puntata interna su quattro numeri. I gettoni sono piazzati all'incrocio dei quattro numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Primi 4** Una puntata interna sui numeri 0, 1, 2, e 3. I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo 0 dalla prima riga di numeri. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Colonna** Una puntata esterna su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono poste sul lato destro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle etichettate **2 a 1**. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Mezza Dozzina** Una puntata esterna sul primo (1-6), secondo (7-12) o terzo (13-18) gruppo di sei numeri. I gettoni sono posti in una casella etichettata **1-6**, **7-12** o **13-18**. Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrà pagato 2:1. In caso di vincita il giocatore riceverà 3 volte la somma puntata.
- **Rosso/Nero** Una puntata esterna sull'uscita di un determinato colore, **rosso** o **nero**. I gettoni sono piazzati sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.
- **Pari/dispari** Una puntata esterna sul fatto che il numero che esce è pari o dispari. I gettoni sono piazzati su **Pari** o su **Dispari** sul tavolo della roulette. In caso di vincita il giocatore riceverà 2 volte la somma puntata.

È importante notare che nella **Mini Roulette**, se la pallina cade sullo 0, il giocatore riceverà un rimborso pari alla metà delle puntate effettuate sugli altri numeri.

L'entità delle vincite conseguibile dal giocatore è funzione della tipologia di puntata effettuata e del numero di gettoni puntati. Ogni puntata determinerà un livello di copertura del tavolo (definito in base al rapporto tra casi favorevoli e casi possibili) differente al quale, come esposto nello schema seguente, è associato un diverso moltiplicatore della puntata.

Tipologia di Puntata	Casi Favorevoli	Moltiplicatore
En Plein	1	12
Cavallo	2	6
Terzina	3	4
Puntata del 3	3	4
Puntata del 4	4	3
Carré	4	3
Colonna	4	3
Mezza Dozzina	6	2
Rosso/Nero	6	2
Pari/Dispari	6	2

TABELLA DEI PAGAMENTI

Al giocatore, così come chiarito dalle regole di gioco, è attribuita una vincita così calcolata: per ogni gettone, per esempio per una puntata **En Plein**, il giocatore in caso di vincita ne riceverà 12 (11 + 1 quello da lui puntato).

Nel caso in cui il giocatori effettui, per lo stesso colpo, più puntate diverse e che alcune di esse si rivelino vincenti contemporaneamente, riceverà un importo pari alla somma dei premi di ciascuna puntata vincente.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 96.15 %.