

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

FAIR ROULETTE

La Roulette Francese regina del gioco nei Casinò Europei, mantiene un fascino che resiste negli anni: per i giocatori non vi è nulla di più piacevole che ascoltare il magico rumore della boule che gira nel cilindro o sfidare la sorte indovinando il numero vincente.

Nei Casinò moderni per mantenere queste prerogative, rendendo però il gioco più dinamico e incalzante, è stata introdotta la Fair Roulette, una variante di quella francese dalla quale eredita le principali regole di gioco.

Tra le differenze più significative osserviamo la dimensione del tavolo e la forma del tracciato (tableau), il cilindro (le cylindre) con i numeri disposti in maniera analoga ma privo delle quattro impugnature utilizzate per invertirne la rotazione, la presenza del Capo Tavolo (Chef de Table) e di un solo croupier, la dotazione della banca formata da gettoni di valore ma soprattutto di colore e infine le procedure per i pagamenti che vengono effettuati per colore in modo cumulativo.

Ogni tavolo presenta una dotazione di gettoni dello stesso valore nominale, se non diversamente indicato, che si differenziano tra loro per il colore; a ciascun giocatore ne viene attribuito uno personale: questo accorgimento agevola il cliente nell'individuazione delle proprie giocate ed elimina le possibili contestazioni relative alle puntate e vincite. È importante ricordare che i gettoni di colore portano impresso il numero del tavolo di appartenenza pertanto possono essere giocati soltanto su quello indicato.

Il giocatore effettua personalmente le proprie puntate, però, se lo desidera, ha la possibilità di consegnare al croupier gli annunci riguardanti la Serie 5-8, i Vicini dello 0, gli Orfanelli e il numero con i suoi laterali sul cilindro due a destra e due a sinistra.

La "partita" inizia con il tradizionale invito rivolto dall'impiegato: "Messieurs faites vos jeux" e termina dopo il lancio della boule con il consueto "Rien ne va plus". Da questo momento in poi non sono più permesse le puntate, solamente il Capo Tavolo, in alcuni casi, può concedere una deroga.

La pallina determina il numero vincente quando si ferma in una delle trentasette caselle del cilindro, il croupier lo annuncia in francese elencando le relative combinazioni, contemporaneamente evidenzia con il dolly il numero corrispondente riportato sul tracciato (tableau); dopo aver atteso uno o due secondi inizia a "liberare" il tappeto ritirando i gettoni perdenti.

Conclusa questa fase predispone i pagamenti seguendo un ordine prestabilito: colonne, dozzine, chances semplici, infine, dopo aver individuato i proprietari delle vincite sulle chances multiple, paga i relativi importi, facendo sempre riferimento alla posizione dei gettoni sul tappeto, iniziando sempre da quelli di colore e terminando con quelli di valore.

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

Con l'uscita dello 0 vincono le puntate sul numero e sulle sue "combinazioni multiple", perdono colonne e dozzine, mentre le puntate sulle "combinazioni semplici", dimezzando il proprio valore, vengono subito divise fra il giocatore e il banco. Nel caso in cui sulle chances vi sia un numero dispari di gettoni quello indivisibile rimarrà "in prigione" (en prison) vincolato nell'apposita linea. Se vincente il colpo successivo verrà liberato, mentre sarà incamerato se perdente.

PAGAMENTI

In caso di vincita il valore della puntata viene pagato rispettando la seguente tabella:

CHANCES MULTIPLE

- PIENO 35 volte
- CAVALLO 17 volte
- CARRÉ 8 volte
- QUATTRO PRIMI 8 volte
- TERZINA 11 volte
- SESTINA 5 volte
- DOZZINA 2 volte
- COLONNA 2 volte

CHANCES SEMPLICI

- PARI alla pari
- DISPARI alla pari
- MANQUE (1-18) alla pari
- PASSE (19-36) alla pari
- ROSSO alla pari
- NERO alla pari

COMBINAZIONI E VINCITE

Numero pieno (Plein): è formato da un numero singolo (dallo 0 al 36) si punta posizionando il gettone sulla casella del numero prescelto.

Cavallo (Cheval): è formato da due numeri attigui, lo si individua pronunciando entrambi i numeri (dal minore al maggiore), può essere orizzontale e verticale. La puntata si effettua posizionando il gettone sulla riga che separa i due numeri.

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

Terzina o Trasversale Piena (Transversale Pleine): è formata da tre numeri progressivi situati sulla stessa linea orizzontale. Fanno eccezione le terzine 0-1-2 e 0-2-3 (trasversali dello zero), i numeri delle quali sono posizionati diversamente. La Terzina è individuata pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal minore al maggiore) si gioca puntando il gettone sulla linea esterna del tracciato. È tradizione chiamare la prima terzina "Tre Primi" (Trois Premiers) e l'ultima "Tre Ultimi" (Trois Derniers).

Carré (Carré): è formato da quattro numeri, due sopra e due sotto, che compongono un quadrato, si individua pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal minore al maggiore), si punta posizionando il gettone al centro dei quattro numeri. La sequenza numerica 0-1-2-3 viene individuata con il nome "Quattro Primi" (Quatre Premiers), si punta posizionando il gettone sulla linea esterna del tracciato tra lo 0, l'1 e la prima dozzina.

Sestina (Sixaine – Transversle Simple): è formata da sei numeri progressivi che compongono due terzine consecutive, una sopra e l'altra sotto, la si individua pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal minore al maggiore). È tradizione chiamare la prima sestina "Sei Primi" (Six Premiers) e l'ultima "Sei Ultimi" (Six Derniers). Si punta posizionando il gettone sulla linea esterna del tracciato tra le due terzine.

Dozzina (Douzaine): sono tre, ognuna delle quali è formata da dodici numeri progressivi (prima: dall'1 al 12 – douze premier, seconda: dal 13 al 24 – douze milieu, terza: dal 25 al 36 – douze dernier) è individuata pronunciando "prima dozzina, dozzina di mezzo, ultima dozzina". Si punta posizionando il gettone sugli appositi settori situati sul tracciato.

Colonna (Colonne): sono tre, ognuna delle quali è formata da dodici numeri situati sul tracciato l'uno sotto l'altro, la si individua considerando tutti i numeri posti in colonna che partono dal 34, 35 o 36.

Rosso e Nero (Rouge et Noir): Sono formati ciascuno da diciotto numeri: Rossi: 1-3-5-7-9-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36 Neri: 2-4-6-8-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35 Si punta giocando il gettone negli appositi spazi (Rosso e Nero) del tracciato.

Pari e Dispari (Impair e Pair): comprendono ciascuno diciotto numeri: Impair i numeri dispari, Pair quelli pari. Si punta giocando il gettone negli appositi spazi (Impair e Pair) del tracciato.

Manque e Passe: Sono formati ciascuno da diciotto numeri: Manque dall'1 al 18, Passe dal 19 al 36. Si punta giocando il gettone negli appositi spazi (Manque o Passe) del tracciato.

ANNUNCI

Serie 5-8	6 gettoni
Vicini dello zero	9 gettoni
Orfanelli	5 gettoni

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

Nassa			5 gettoni
Zero Spiel			4 gettoni
Settore di 5 numeri			5 gettoni
Finali in Pieno	0-1-2-3-4-5-6		4 gettoni
	7-8-9		3 gettoni
Finali a cavallo	Orizzontali	0-1, 1-2, 2-3, 4-5, 5-6	5 gettoni
		7-8, 8-9	4 gettoni
Finali a cavallo	Verticali	0-3, 1-4, 2-5, 3-6	4 gettoni
		4-7, 5-8, 6-9, 7-10,	
		8-11, 9-12	3 gettoni

SETTORI FINALI

La Serie 5-8, i Vicini dello Zero e gli Orfanelli sono tradizionalmente tenuti dall'impiegato "pagati a piazzare", i gettoni corrispondenti all'ammontare della giocata vengono collocati in appositi spazi riportati sul tracciato.

A numero uscito il o i relativi gettoni verranno piazzati solo se risulterà vincente un numero della combinazione giocata mentre saranno annullati se perdenti.

La Serie 5-8 (Le tiers du cylindre): si giocano dodici numeri con sei gettoni comprende i seguenti cavalli: 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36.

I Vicini dello Zero (Les voisins du zéro): si giocano 17 numeri con 9 gettoni e sono formati dalle seguenti combinazioni: due gettoni sulla terzina 0/2/3 e il carré 25/29, un gettone per ognuno dei seguenti cavalli 4/7-12/15-18/21-19/22-32/35.

Gli Orfanelli (Les Orphelins): sono formati da due settori del cilindro distanti tra loro, per la loro posizione separano i numeri della Serie da quelli dei Vicini dello Zero: 17-34-6 da una parte: 1-20-14-31-9 dall'altra. Gli orfanelli si accettano giocati "a cavallo" con cinque gettoni così ripartiti: un pieno al numero 1 e un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli: 6-9, 14-17, 17-20, 31-34.

La Nassa: si gioca con 5 pezzi puntando un gettone per ognuno delle seguenti combinazioni: 0/3-12/15- 19-26-32/35.

Una variante, nota come 0-SPIEL, non comprende il 19 e quindi si gioca con quattro gettoni: 0/3-12/15- 26-32/35.

Settore di 5 numeri (Un numéro et deux voisins): è formato da un numero e dai suoi laterali sul cilindro, due a destra e due a sinistra. Si punta con cinque gettoni giocati in pieno.

Le finali (Les finales): si individuano osservando il tracciato dei numeri sul tappeto, sono formate dai numeri che hanno in comune la stessa cifra finale (le unità). Un esempio di finali in pieno sono la "3" formata dai seguenti numeri: 3-13-23-33.

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

Oltre alle finali in pieno esistono quelle composte da due numeri, denominate "a cavallo", che a loro volta si dividono in orizzontali e verticali.

Le finali orizzontali comprendono una sequenza di numeri giocati sia a cavallo che in pieno determinati dalla loro collocazione sul tracciato, si puntano con quattro o cinque gettoni. Molto richiesta è la finale 8/9: 8/9, 18, 19, 28/29 (quattro pezzi).

Le finali verticali sono composte da due numeri posti uno sopra l'altro, si giocano a cavallo con quattro o tre gettoni a seconda sempre della loro posizione. Es.: Finale 3/6 quattro gettoni: 3/6, 13/16, 23/26, 33/36.

Gli annunci, una volta vincenti, si possono far rigiocare dall'impiegato utilizzando l'importo del pagamento:

- A rifare: stesso numero di pezzi.
- A completare: stesso numero di pezzi, meno la puntata.
- Per il tutto: (Serie e Vicini) tutta la vincita e la puntata (la Serie triplica, i Vicini raddoppiano).

REGOLE GENERALI

Per una miglior conoscenza del gioco vengono riportate alcune tra le principali regole che disciplinano lo svolgimento della partita.

Il valore base del gettone di colore è determinato dal minimo del tavolo.

La puntata minima con il colore per ognuna delle combinazioni semplici colonne e dozzine è di almeno cinque gettoni giocati assieme, sempre di almeno cinque pezzi, giocabili anche uno per ogni combinazione, se effettuata su quelle dei numeri.

Durante la partita, il giocatore, deve tenere esposti i gettoni di colore collocandoli negli appositi spazi a bordo tavolo.

I gettoni di colore devono essere convertiti in gettoni di valuta alla chiusura del tavolo o quando il cliente smette di giocare o si allontana, anche se ciò avviene per un breve intervallo di tempo. Ogni altro uso dei gettoni di colore è vietato.

I gettoni di colore puntati per errore su tavoli diversi saranno pagati, se vincenti, in base al loro reale valore se è determinabile, altrimenti secondo il minimo di apertura del tavolo di provenienza, mentre saranno ritirati se perdenti.

Possono partecipare al gioco anche i clienti in possesso di gettoni di valuta, negoziabili in tutti i tavoli e per i quali, nelle combinazioni multiple, non vi è un limite minimo di pezzi da puntare.

Ogni spostamento, correzione o errore anche dell'impiegato di gioco dovrà essere segnalato al Capo Tavolo prima dell'annuncio del "Rien ne va plus".

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

La vincita è determinata unicamente dalla posizione del gettone all'uscita del numero, quindi il cliente è invitato a seguire attentamente lo svolgimento della partita e la posizione dei propri gettoni sul tavolo da gioco, anche se piazzati dall'impiegato.

La Direzione declina ogni responsabilità sulle puntate effettuate dall'impiegato in modo non conforme alle richieste del giocatore.

Non è consentito puntare a cavallo sulle combinazioni semplici, sulle dozzine e sulle colonne.

Il giocatore che vince conserva la sua puntata iniziale e può lasciarla nella stessa combinazione oppure, al termine del pagamento, ritirarla o spostarla.

I giocatori non possono toccare i gettoni vincenti prima che siano completati tutti i pagamenti.

Per poter nuovamente puntare i giocatori devono attendere che l'impiegato abbia liberato il numero e ritirato tutte le giocate perdenti (sulle combinazioni vincenti è possibile farlo solo dopo la fine di tutti i pagamenti).

Le vincite non riscosse sulle "chances multiple" vengono subito accantonate assieme alle puntate, quelle sulle "chances semplici", colonne e dozzine, dopo il terzo colpo.

Le puntate minime e massime sono evidenziate sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli, gli importi sono strettamente vincolanti per il giocatore che non può mai superarli, neppure con l'intervento di terzi, la vincita eccedente realizzata superando il massimo consentito non sarà pagata e la differenza della puntata verrà restituita al cliente.

La Direzione si riserva il diritto di modificare i minimi e i massimi anche nel corso della stessa giornata, il Capo Tavolo avviserà verbalmente i giocatori e disporrà il cambio del relativo cartello.

È facoltà della Direzione sospendere la partita in qualsiasi momento della giornata.

La risoluzione di eventuali controversie in materia di gioco è demandata alla decisione inappellabile della Direzione Giochi.