

Casino Municipale S.p.A.  
Campione d'Italia  
Direzione Giochi



Comune di  
Campione d'Italia  
Servizio Speciale Controllo Casinò



# Regolamento Gioco dei dadi ("Craps" - "Seven eleven")

Campione d'Italia  
Ottobre 2008

ALLEGATO ALLA DELIBERA  
DI.....C.C.....  
N° 43..... DEL 21.10.08.....

## SOMMARIO

Art. 1 – Oggetto.....	pag. 3
Art. 2 – Varianti.....	pag. 3
Art. 3 – Regole comuni.....	pag. 4
Art. 4 – Caratteristiche dei dadi.....	pag. 5
Art. 5 – Scommesse.....	pag. 6

ALLEGATO ALLA DELIBERA  
DI..... C.C. ....  
N° 43 DEL 27.10.98

Art. 1

*Oggetto*

1. Il presente regolamento disciplina il gioco dei dadi presso il Casinò Municipale di Campione d'Italia.
2. Ulteriori modalità tecnico-operative per la disciplina di dettaglio del gioco dei dadi e/o di sue varianti possono essere fissate con appositi protocolli operativi approvati dalla Giunta Comunale, previa concertazione tra la Direzione Giochi del Casinò di Campione d'Italia ed il Servizio Speciale Controllo Casinò, purché nel pieno rispetto delle norme generali fissate dal presente regolamento.

Art. 2

*Varianti*

1. Presso il Casinò Municipale di Campione d'Italia è possibile praticare il gioco dei dadi "CRAPS" e la sua versione semplificata "SEVEN ELEVEN".
2. Le modalità tecnico-operative di entrambe le varianti sono definite con i protocolli operativi di cui all'articolo precedente.



**ALLEGATO ALLA DELIBERA**  
**DI.....C.C.....**  
**N°.....43..... DEL.....21.10.08.....**

Art. 3

*Regole comuni*

1. Gli impiegati addetti al tavolo ("dealers") rappresentano la Casa da Gioco e conducono la partita secondo le disposizioni contenute nel presente regolamento e nei relativi protocolli operativi.
2. I giocatori sfidano il banco scommettendo sull'esito del lancio di una coppia di dadi.
3. Il tavolo da gioco, circoscritto da un bordo, è il piano destinato al lancio; il tappeto che lo riveste raffigura i settori riservati alle puntate.
4. All'apertura ed alla chiusura del tavolo i dadi utilizzati per il gioco sono controllati dal Capo Tavolo o da un rappresentante della Direzione Giochi assieme ad un Ispettore del Servizio Speciale Controllo Casinò.
5. E' sufficiente la partecipazione di un solo giocatore affinché la partita abbia inizio.
6. Il primo giocatore presente al tavolo viene designato dal "dealer" quale lanciatore o "shooter".
7. Tutte le puntate devono essere piazzate prima del lancio dei dadi, ad eccezione degli annunci consentiti e regolamentati dai rispettivi protocolli operativi.
8. Lo "shooter" compie una serie di lanci al cui termine i dadi verranno proposti dal "dealer" al giocatore posizionato a sinistra del precedente; si procederà, così seguitando, a turno, in senso orario, in modo che ciascun partecipante al gioco avrà diritto di lanciare.
9. Se nessun giocatore accettasse di essere "shooter", il "dealer" porrà termine alla partita dichiarando "no shooter, no game".

**ALLEGATO ALLA DELIBERA**  
DI..... C. C. ....  
N°..... 43 ..... DEL 21.10.98

Art. 4

*Caratteristiche dei dadi*

1. I dadi per il gioco devono presentare le seguenti caratteristiche:
  - a. contrassegno di numero di serie ed accorgimenti tecnici contro la manipolazione;
  - b. forma cubica a sei facce;
  - c. facce numerate in modo convenzionale mediante puntini da uno a sei;
  - d. marcatura dei puntini a livello, né prominenti né concavi;
  - e. somma dei punti di lati opposti ammontante sempre a sette;
  - f. bordi a rasoio non arrotondati;
  - g. colore trasparente.

Art. 5

*Scommesse*

1. Le scommesse possibili, per ciascuna versione del gioco dei dadi, sono definite dal relativo protocollo operativo e sono tutte raffigurate sul tappeto del tavolo da gioco.
2. I minimi ed i massimi di puntata sono stabiliti dalla Direzione Giochi del Casinò, la quale ha facoltà di modificarli qualora lo ritenga opportuno, anche durante lo svolgimento della partita, previa intesa con l'organo comunale di controllo (S.S.C.C.).
3. Fermo restando quanto disposto al comma precedente, la singola puntata su qualsiasi scommessa non può essere inferiore a CHF. 5.- e non può essere superiore a CHF. 1.000.-, eccezion fatta in caso di raddoppio sulla combinazione "double odd" nel gioco del "Craps".
4. I gettoni in uso per il gioco nei tavoli di dadi sono quelli di tipo americano.

**ALLEGATO ALLA DELIBERA**  
DI.....C.C.....  
N°.....13..... DEL.....21.12.98.....