

# **COMUNE DI CAMPIONE D'ITALIA**

**\*\*\*\*\***

## **REGOLAMENTO**

### **DELLA FAIR ROULETTE**

**Adottato con deliberazione del C.C. n. 14 in data 5.6.1996  
approvata dal Co.Re.Co. nella seduta del 1.7.1996, con atto n. 35517.  
Ripubblicato all'Albo Pretorio per 15 giorni consecutivi dal 4 al 19 luglio 1996.  
E' entrato in vigore il 20.7.1996.  
Modificato con deliberazione C.C. n. 5 del 29.3.2003**

## Art.1

Le combinazioni al gioco della fair roulette si distinguono in Semplici e Multiple ( Chances semplici e chances multiple).

Le chances Semplici sono : **ROSSO, NERO, PARI, DISPARI, MANQUE** e **PASSE** ( **manque** sono i numeri dall'1 al 18; **passee** sono i numeri dal 19 al 36); tutte vengono pagate una volta la posta.

## Art. 2

Le chances Multiple sono, in ordine decrescente, le seguenti :

- **Numero in pieno**, che viene pagato 35 volte la posta;
- **Due numeri a cavallo**, che vengono pagati 17 volte la posta;
- **Terzina o trasversale piena**, che viene pagata 11 volte la posta;
- **Quadrato di quattro numeri**, che viene pagato 8 volte la posta;
- **Quattro primi (zero-uno-due-tre)** che viene pagato 8 volte la posta;
- **Sestina o trasversale semplice**, che viene pagata 5 volte la posta;
- **Dozzine e Colonne** che vengono pagate 2 volte la posta.

## Art. 3

Quando esce lo **ZERO** le puntate sulle combinazioni semplici perdono immediatamente la metà del loro valore e pertanto l'impiegato incamererà subito il 50%. Eccezionalmente in caso di pezzi dispari, un solo gettone resterà in "prigione"; più combinazioni semplici dello stesso colore, vengono raggruppate e poi divise.

Facendo richiesta all'impiegato il gettone in prigione può essere fatto spostare su un'altra combinazione semplice.

All'ultimo colpo il gettone di valore non divisibile giocato sulle combinazioni semplici, verrà attribuito al giocatore.

## Art. 4

E' vietato puntare a cavallo sulle combinazioni semplici, sulle dozzine e colonne.

## **Art. 5**

Le puntate minime per ogni tavolo sono fissate dalla Direzione Giochi ed esposte mediante appositi cartelli. La Direzione stessa si riserva il diritto di modificare tali minimi anche nel corso della stessa giornata dandone avviso ai giocatori e cambiando il cartello.

Le puntate massime iniziali sono fissate nella misura di :

- |                            |       |     |
|----------------------------|-------|-----|
| - 1) numero pieno          | frsv. | 100 |
| - 2) cavallo               | frsv. | 100 |
| - 3) trasversale - terzina | frsv. | 100 |
| - 4) carré                 | frsv. | 100 |
| - 5) trasversale semplice  | frsv. | 100 |
| - 6) colonna o dozzina     | frsv. | 250 |

Per determinate particolari situazioni la Direzione Giochi, di concerto con la Direzione del Servizio Speciale di Controllo Comunale, può aumentare la puntata massima di cui ai numeri da 1 a 5, sino a frsv. 200, dando comunicazione, di volta in volta, all'Amministrazione Comunale.

Futuri adeguamenti dei massimi potranno comunque superare quelli consentiti alla roulette francese, previa autorizzazione della Giunta comunale.

I clienti titolari di un colore devono, ogni volta che giocano sulle combinazioni multiple (escluse colonne e dozzine), puntare complessivamente almeno 4 pezzi.

Sulle combinazioni semplici : pari, dispari, manque, passe, rosso, nero, minima puntata quattro volte il valore del minimo del tavolo, massima fr. 500.

I gettoni di tipo francese possono essere puntati: sulle combinazioni semplici, il massimo resterà invariato (fr. 500) mentre il minimo sarà di fr. 100 e sulle colonne e dozzine massimo invariato (fr. 250) minimo anche in questo caso fr. 100.

## **Art. 6**

Il giocatore non potrà puntare né far puntare per sé più del massimo sulla stessa combinazione al medesimo tavolo.

#### **Art. 7**

Per nessuna ragione, dopo il “rien ne va plus”, il giocatore potrà modificare le puntate effettuate.

#### **Art. 8**

Chi avesse eseguito una puntata superiore ai massimi ha diritto, in caso di vincita, al pagamento corrispondente alla massima cifra stabilita per quel tavolo e per le combinazioni giocate. La cifra eccedente verrà restituita al giocatore.

#### **Art. 9**

Non si accettano annunci né si fanno anticipazioni.

#### **Art. 10**

La pallina deve girare in senso inverso alla rotazione del cilindro della roulette e deve compiere un percorso di almeno tre giri completi.

#### **Art. 11**

Il Capo tavolo dichiarerà nullo il colpo (giro di boules) nei seguenti casi :

- Quando la pallina gira nello stesso senso del cilindro.
- Quando, per errore dell'impiegato, la pallina viene lanciata prima di aver espletato tutte le operazioni riferite al colpo precedente.

- Quando la pallina non riceve la spinta necessaria per compiere la sua regolare rotazione.
- Quando il cilindro si arresta mentre la pallina gira o prima che la stessa cada in un numero. Nel secondo dei casi, o più precisamente, quando la pallina si ferma su ostacoli, in attesa che si fermo il cilindro, nessuna puntata può essere aggiunta o tolta.
- Quando un qualsiasi corpo estraneo (monete, gettoni ecc.) cade nel cilindro prima che esca il numero.

In tutti questi casi il Capo annuncerà il rituale “rien va” o “nulla vale” preoccupandosi di bloccare la pallina prima che entri in un numero.

In ogni caso la pallina deve essere ricollocata nella casella del numero precedentemente uscito. Ripristinando la partita l’impiegato annuncerà “tout va” o “tutto vale” seguito dal “rien va plus”.

### **Art. 12**

E’ vietato puntare biglietti di banca sulle combinazioni multiple.

### **Art. 13**

Prima di cessare la partita ad un tavolo di roulette l’impiegato dovrà annunciare l’**ULTIMO COLPO** (la dernière).

### **Art. 14**

Per esigenze di servizio, per avarie al meccanismo della roulette e per casi di forza maggiore, é facoltà della Direzione dei Giochi di sospendere o far cessare la corrispondente partita in qualsiasi momento della giornata informando la Direzione del Servizio Controllo o chi ne fa le veci.

### **Art. 15**

L'impiegato aiuta nei piazzamenti solo per le combinazioni distanti dal giocatore.

#### **Art. 16**

Le puntate ritenute dal Capo tavolo abbandonate o le vincite non reclamate, saranno successivamente, se non richieste, versate nella dotazione del tavolo dopo essere state registrate sia dal capo tavolo che dall'Isp. del Serv. Speciale di Controllo.

#### **Art. 17**

La Direzione Giochi si riserva il diritto di cambiare la serie di gettoni in circolazione.

#### **Art. 18**

La pallina deve essere lanciata appena effettuati i pagamenti.

#### **Art. 19**

Sul tavolo verrà posto un supporto in plastica per inserire uno o più gettoni di colore indicanti che il giocatore in possesso di gettoni di quel colore, svolge gioco con gettoni di tipo "speciale".

Va tolto quando il colore si libera.

Il supporto (vetrinetta) in futuro, potrà essere usato per indicare il valore che il giocatore desidera dare al gettone di colore, come in uso nel sistema americano.

#### **Art. 20**

Viene adottato il sistema americano nel maneggio dei gettoni di colore e nel pagamento delle vincite (pagamento globale per colore).

#### **Art. 21**

I pagamenti devono essere effettuati nel seguente ordine: colonna, passe, dispari, nero, rosso, pari, manque, dozzina, trasversale, carré, cavallo e pieno con gettoni di colore corrispondenti.

La successione dei pagamenti segue il principio di iniziare dai gettoni piazzati sulle combinazioni vincenti situate più lontano sul tappeto, in riferimento alla posizione dell'impiegato ed in presenza di più gettoni partendo dall'alto verso il basso.

#### **Art. 22**

Prima di far girare la pallina occorre estrarre dal selezionatore i gettoni.

#### **Art. 23**

I gettoni di colore devono essere, da parte del giocatore, sempre esposti sul tavolo.

#### **Art. 24**

Quando il giocatore lascia il tavolo, ha l'obbligo di convertire i gettoni di colore in gettoni di valore. Gettoni di colore consegnati nei giorni successivi, conservano il loro valore minimo.

#### **Art. 25**

La casa da gioco non é responsabile di eventuali spostamenti delle puntate o di gettoni mancanti e all'uscita del numero il pagamento é in riferimento alla posizione dei gettoni sul tappeto.

#### **Art. 26**

I gettoni di colore ricevuti come mancia, vanno posti sopra il bordo della roulette e al massimo ogni 10 pezzi cambiati in gettoni di valore per essere introdotti nell'apposita cassetta, (l'operazione sopra descritta deve sempre essere svolta richiamando l'attenzione del Capo tavolo e dell'Isp. del Serv. Speciale di Controllo).

#### **Art. 27**

I cambi dei biglietti di banca, dei gettoni o placche di valore, avvengono secondo il sistema adottato agli altri tavoli da gioco.

#### **Art. 28**

I gettoni di colore possono essere giocati al tavolo che li ha emessi e non sono cambiabili alle casse, inoltre sono strettamente personali e non possono essere ceduti a terzi.

Gettoni di colore usati per errore su altri tavoli (i gettoni di colore, differiscono da un tavolo all'altro per il logo centrale che ha caratteristiche diverse) danno diritto al pagamento con gettoni di valore e ritirati se perdenti.

In caso di abuso, la giocata sarà dichiarata nulla ed il cliente inibito.

#### **Art. 29**

Il Capo tavolo può accettare prenotazione dai clienti che desiderano partecipare al gioco, in tal caso quando un posto si rende disponibile, il prenotato deve essere facilmente reperibile, altrimenti perde il diritto.



Il cliente per poter partecipare al gioco deve acquistare, inizialmente, almeno venti gettoni di un colore.

### **Art. 30**

Per quanto non contemplato negli articoli descritti, si applicano, ove compatibili, le disposizioni generali del regolamento della roulette francese.