

# **COMUNE DI CAMPIONE D'ITALIA**

## **REGOLAMENTO DI GIOCO DELLA ROULETTE**

**(al Casino' Municipale di Campione d'Italia)**

## REGOLAMENTO DELLA ROULETTE

### Art. 1

Le combinazioni al gioco della 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, passe 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** (plein) che viene pagato 35 volte la posta;
- **Due numeri a cavallo** (cheval) che vengono pagati 17 volte la posta;
- **Terzina o trasversale piena** che viene pagata 11 volte la posta;
- **Quadrato di quattro numeri** (carré) 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 tutte le puntate sulle combinazioni multiple perdono e quelle sulle combinazioni semplici vanno "in prigione" e perdono metà del loro valore; infatti il giocatore ha il diritto di dividere la posta a metà con il banco e di non lasciarla in prigione.

Se il colpo successivo é vincente la puntata in prigione viene liberata (ma non pagata), viceversa se il colpo é perdente viene ritirata.

Facendo richiesta all'impiegato, le puntate "in prigione" , possono essere fatte spostare, dal giocatore, su altre combinazioni semplici.

### Art. 4

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

## **Art. 5**

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

In materia di puntate massime, ogni decisione deve essere presa di concerto con l'Amministrazione Comunale.

Attualmente le puntate massime sono fissate nella misura di :

- Pieno = Frs. 500.- (consentito il raddoppio a Frs. 1.000);
- Cavallo = Frs. 1.000.-;
- Carré = Frs. 2.000.-;
- Trasversale piena o terzina = Frs. 1.500.-;
- Trasversale semplice o sestina = Frs. 3.000.-;
- Colonne e Dozzine = Frs. 5.000.-;
- Combinazioni Semplici = frs. 10.000.-

In deroga a quanto sopra, per determinate particolari situazioni, la Direzione Giochi, di concerto con la Direzione del Servizio Speciale di Controllo Comunale, può aumentare la puntata massima del pieno sino a frsv. 1.500 e la puntata massima del cavallo sino a frsv. 2.000, dando comunicazione, di volta in volta, all'Amministrazione Comunale.

## **Art. 6**

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

## **Art. 7**

Quando due o più giocatori formano società o hanno svolto il gioco in società durante il corso della partita, essi non potranno puntare tra tutti più del massimo stabilito sulla stessa combinazione per quel tavolo.

## **Art. 8**

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

### **Art. 9**

Durante la corsa della pallina il Capo tavolo ha facoltà assoluta di rifiutare o accettare qualsiasi puntata o annuncio. Le puntate intempestive contestualmente accompagnate dall'importo corrispondente per essere ritenute valide devono essere ripetute ad alta voce dall'impiegato e dal Capo tavolo.

### **Art. 10**

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

### **Art. 11**

Il Capo tavolo dichiarerà nullo il colpo (giro di boule) 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 a compiere il minimo dei giri consentiti;
- 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 fermi 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 pronuncerà 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**

Per nessuna ragione, dopo che la pallina é stata lanciata e dopo il “rien ne va plus” annunciato ad alta voce dall’impiegato, il giocatore potrà ritirare le puntate effettuate anche se queste sono in biglietti di banca.

### **Art. 13**

Per consuetudine la pallina va girata dall’impiegato per 30 minuti; se pero’ il Capo tavolo lo ritiene opportuno, per esigenze di servizio, può far passare la boule prima o dopo il tempo stabilito dandone preavviso all’Ispettore giochi.

### **Art. 14**

Prima di cessare la partita ad un tavolo di roulette gli impiegati dovranno annunciare l’ULTIMO COLPO (la derniere).

### **Art. 15**

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

### **Art. 16**

E’ fatto divieto assoluto agli impiegati e ai Capi tavolo di concedere autonomamente prestiti o anticipi di gettoni senza essersi preventivamente consultati con l’Ispettore dei giochi.

### **Art. 17**

E’ proibito accettare il seguente annuncio: “Le jeu de Monsieur ou de Madame” (il gioco del Signore o della Signora).

Si possono invece accettare gli annunci successivi, se fatti in tempo debito e con chiarezza, in modo da non dare luogo ad errate interpretazioni, consegnando il relativo importo, fatto salvo quanto disposto dall’art. 16 :

1) “La serie 5/8 o tiers du cylindre” che si gioca con sei unità.

Per serie 5/8 si intendono le seguenti combinazioni giocate a cavallo:

- 5/8 10/11 13/16 23/24 27/30 33/36.
- 2) “I vicini dello zero” che si giocano con nove unità.  
Per vicini dello zero si intendono le seguenti combinazioni :  
trasversale 0-2-3; cavalli 4/7 12/15 18/21 19/22 32/35 carré 25/29.
- 3) “Gli orfanelli” giocati con cinque pezzi piazzati nel seguente modo :  
un pezzo sul numero 1 e, gli altri quattro, uno per ogni seguente cavallo: 6/9 14/17 17/20 31/34.
- 4) Le finali dei numeri in pieno e a cavallo.  
Esempio : finale 1 (4 pezzi); finale 3/6 (4 pezzi)  
finale 4/7 (3 pezzi); finale 1/2 (5 pezzi).

### **Art. 18**

Quando un giocatore ha l'abitudine di ripetere lo stesso gioco é necessario che le combinazioni giocate vengano ogni volta ripetute ad alta voce dal giocatore e dall'impiegato che riceve l'annuncia con il relativo importo.

### **Art. 19**

Le puntate ritenute dal Capo tavolo abbandonate o le vincite non reclamate, saranno ritirate e successivamente, se non richieste, versate nella dotazione del tavolo dopo essere state registrate sia dal capo che dal Controllore comunale.

### **Art. 20**

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

### **Art. 21**

Coloro che cambiano biglietti di banca o gettoni, alla Cassa o ai tavoli da gioco, devono controllare l'esattezza dell'operazione. Non sono ammessi reclami una volta allontanatisi dalla Cassa o dai tavoli da gioco.