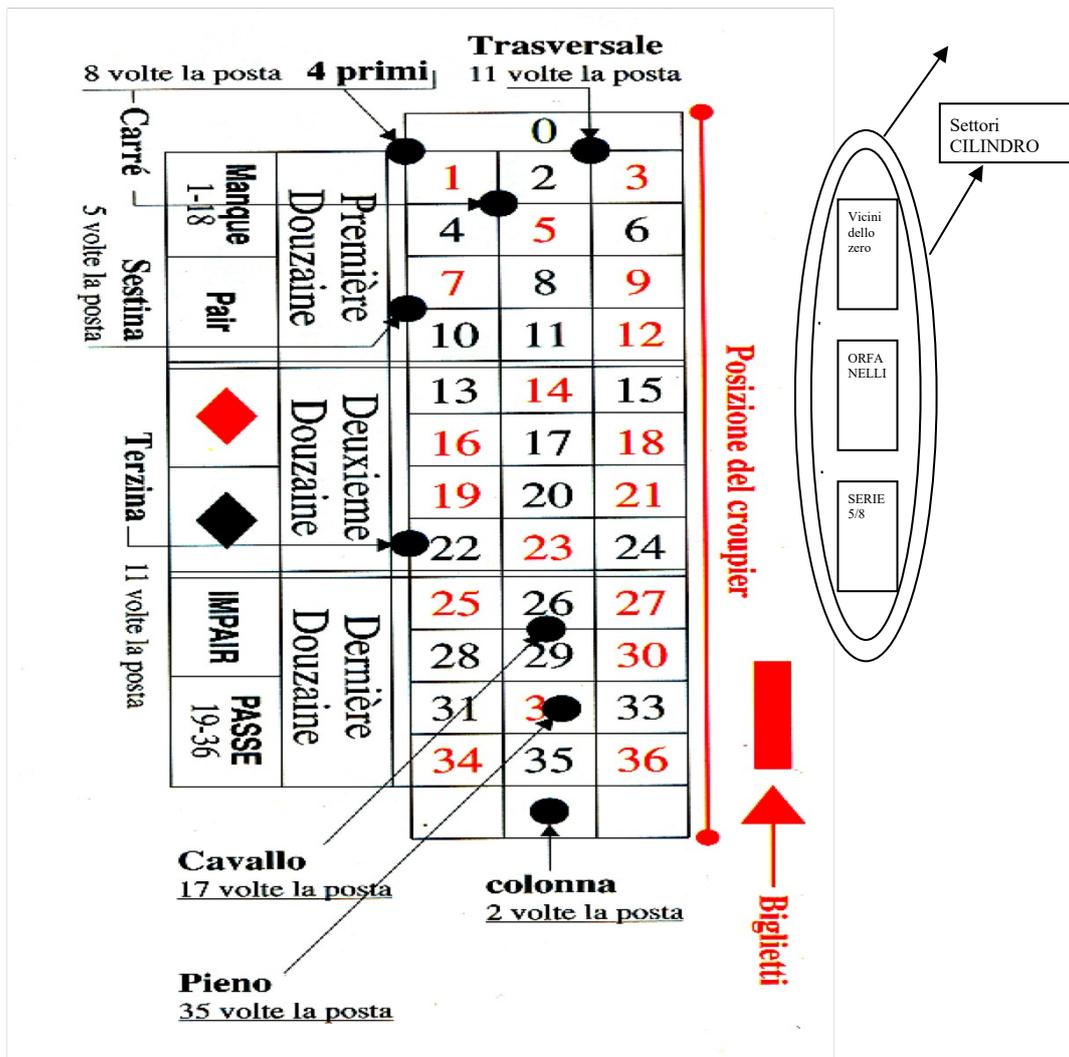


Fair Roulette

INDICE

1. TAVOLO DI FAIR ROULETTE	pag. 2
1.1. Cilindro	pag. 2
1.2. Tappeto	pag. 2
1.3. Materiale in dotazione	pag. 3
2. SVOLGIMENTO DELLA PARTITA	pag. 4
3. MANSIONI DELL'IMPIEGATO	pag. 6
3.1. Cambio gettoni	pag. 8
3.2. Cambio biglietti	pag. 8
3.3. Massa al cambio	pag. 9
3.4. Cambio alla banca	pag. 9
3.5. Credit e Fill	pag. 10
3.6. Cambio alla boite	pag. 10
3.7. Lancio della boule	pag. 10
4. PAGAMENTI	pag. 11
4.1. Puntate e vincite corrispondenti	pag. 11
4.2. Tabella dei pagamenti	pag. 14



1.3 Materiale in dotazione

- Un cilindro di tipo francese con 37 caselle per i numeri che vanno dallo zero al 36 (18 numeri rossi, 18 neri più lo 0);
- Una pallina d'avorio o di materiale sintetico (18-22mm), più una di riserva;
- Un cartello per segnalare la puntata minima e massima sulle varie combinazioni;
- I gettoni di colore sistemati in pile, a gruppi (stecche) di venti unità, per un massimo di 8 colori, posizionati attorno al cilindro dalla parte del tracciato e divisi fra loro per colore. Le "stecche" di colore a budino devono essere tenute tutte nell'unità di 20 pezzi
- I gettoni di valore sono posizionati negli appositi contenitori della Banca ("Budino") e durante lo svolgimento della partita anche nei casiers;
- Ogni tavolo ha in dotazione:

1. Una cassetta, con relativa "paletta", nella quale vengono introdotte le banconote cambiate ai clienti.
2. Una cassetta per raccogliere le mance.
3. Un apparecchio elettronico ("chipper champ" – "selezionatore") che raccoglie e seleziona i gettoni di colore o di valore (10 settori di raccolta);
4. Un Dolly da posizionare sul numero vincente;
5. Un display nel quale appaiano, uno di seguito all'altro, gli ultimi numeri usciti rilevati da un lettore ottico, posto sul cilindro.
6. I valori minimi e massimi delle puntate sono evidenziati sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli
7. Una tastierina usata dal Capotavolo per i cambi alla banca e per il conteggio dei gettoni nelle operazioni di chiusura;
8. Una cassettiera nella quale vengono depositate le dotazioni di riserva di colore.

2 – Svolgimento della partita

I gettoni appartenenti alla dotazione del tavolo, sono di colori diversi ed a ciascun giocatore spettano gettoni di un solo colore.

Il gettone di colore ha il valore determinato dal minimo del tavolo.

La puntata minima consentita con i gettoni colorati è di 5 “fiches”.

I gettoni di colore devono essere convertiti in gettoni di valuta alla chiusura del tavolo o, quando il cliente smette di giocare o intende allontanarsi dal tavolo per un motivo qualsiasi, anche se ciò avviene per un breve intervallo di tempo.

Durante la partita, il giocatore, deve tenere esposti i gettoni di colore collocandoli nell'apposito spazio a bordo tavolo.

Ad ogni tavolo corrisponde un numero. Tutti i gettoni di colore dello stesso tavolo riportano il numero del tavolo a cui appartengono. I gettoni di colore di altri tavoli daranno, se vincenti, ugualmente il diritto al pagamento secondo il minimo di apertura-del tavolo di provenienza, mentre saranno ritirati se perdenti.

Ogni altro uso dei gettoni di colore è vietato.

Tali valori sono strettamente vincolanti per il giocatore che non può superarli neppure con l'intervento di terzi (i valori puntati non sono cumulabili). La vincita eccedente il valore massimo consentito non sarà pagata e la puntata restituita al cliente.

Eccezionalmente e solo su richiesta del cliente il Capo Tavolo ha la facoltà di personalizzare il valore minimo di uno o più colori al tavolo. Questa operazione, va evidenziata ponendo una “carta rossa” con un “marker del nuovo valore del colore” sopra il colore in questione.

La Direzione si riserva il diritto di modificare i minimi e i massimi anche nel corso della stessa giornata, dandone avviso verbale tramite il Capo Tavolo ai giocatori e cambiando il relativo cartello.

Si annuncerà in quel caso prima del colpo: “ultimo colpo a minimo X, la partita proseguirà col minimo di Y”

Dopo l'annuncio del “*Rien ne va plus*” da parte dell'impiegato di gioco, nessuna puntata sarà ritenuta valida. Solo il Capo Tavolo, eccezionalmente, potrà derogare questa regola.

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

L'impiegato può aiutare i clienti nel piazzamento dei gettoni. Tutti i piazzamenti vanno fatti ripetendo ad alta voce ogni singolo gettone puntato, per permettere un immediato “controllo” da parte del Capo Tavolo e del cliente che ha dato l'annuncio.

Ogni spostamento, correzione o errore anche da parte dell'impiegato di gioco, dovrà essere segnalato prima dell'uscita del numero e comunque con il tempo necessario per apporre la dovuta correzione.

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

Il giocatore che vince conserva la sua puntata iniziale e può, a pagamento completamente avvenuto, ritirarla o spostarla.

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

E' fatto divieto per i clienti fare qualsiasi puntata prima che l'impiegato abbia concluso le operazioni di "pulizia del tappeto".

Si definiscono "Chance semplici" le combinazioni pagate alla pari (Manque, pari, rosso, nero, dispari e passe). Sono "Chance Multiple" le colonne e le dozzine (pagate due volte) e chiamiamo "Combinazioni" tutte le puntate dalla sestina al pieno, che possono essere vincenti o perdenti.

Le vincite non riscosse sulle "Chance semplici" e sulle "Chance multiple" vengono ritirate dopo il terzo colpo (l'uscita dello zero è considerato un colpo).

Nel caso in cui vincita e puntata sulle Chance (multiple e semplici) non vengano riscosse e superino i massimi prima del "terzo colpo", verranno entrambe ritirate nel momento in cui superano i massimi.

Es a "Manque":

- primo colpo: 600 euro vincenti e non riscossi, verrà ritirata la cifra di 1.200 euro
- primo colpo: 400 euro vincenti e non riscossi, per il secondo colpo giocheranno 800 euro. Nuovamente vincenti verranno pagati e verrà ritirata la cifra di 1.600 euro.

VALE IL PRINCIPIO DI NON SOSTITUIRCI MAI AL GIOCATORE

Le vincite non riscosse nelle "Combinazioni" vincenti vengono ritirate subito. La relativa puntata va lasciata giocare solo se impiegato e/o Capo Tavolo hanno la massima certezza del cliente a cui appartiene. In caso contrario va ritirata anche la puntata.

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 dell'Ispettore di gioco.

3 – Mansioni dell'impiegato

La Fair Roulette prevede la presenza, al tavolo, di un solo impiegato, il quale è tenuto ad **annunciare a voce alta e chiara** ogni operazione di cambio, piazzamento e pagamento.

Cambia i gettoni o le banconote ai giocatori, introduce quest'ultimi nell'apposita cassetta, gira il cilindro, dichiara il numero e le combinazioni vincenti, raccoglie i gettoni perdenti, paga le combinazioni vincenti, effettua inoltre le aggiunte o i credit alla banca, e partecipa alle operazioni di chiusura. Mantiene la "banca" in ordine.

È proibito prendere biglietti o gettoni direttamente dalle mani dei clienti, questi devono essere sempre appoggiati sul tappeto.

È fatto obbligo di annunciare la partita, di tenere un ritmo adeguatamente sostenuto e controllare che il cilindro mantenga una velocità adeguata evitandone così l'arresto.

Lanciata la pallina, l'impiegato annuncia il "*Rien ne va plus*", da quel momento non può più essere eseguita alcuna puntata se non autorizzata dal Capo Tavolo.

Appena la pallina cade in una delle 37 caselle, l'impiegato dichiara in francese il numero e le relative combinazioni vincenti, quindi lo evidenzia ponendo su di esso un apposito segnale (dolly) usando la mano esterna, con il palmo rivolto verso l'alto.

- PULIZIA DEL TAPPETO:

L'impiegato libera il numero vincente, togliendo con le mani i gettoni perdenti vicino a questo (liberando almeno lo spazio di una sestina) e successivamente, passa a liberare dai gettoni perdenti le colonne.

Poi libera il passe, il dispari, l'ultima dozzina ed i gettoni perdenti nei numeri dell'ultima dozzina.

Il nero ed il rosso, la seconda dozzina ed i relativi gettoni perdenti nei numeri.

Il dispari ed il manque, la prima dozzina e relativi gettoni perdenti nei numeri della prima dozzina (zero compreso).

Procedendo così "a dozzine" (dall'esterno verso l'interno) verranno raccolti i gettoni perdenti ed introdotti nel "chipper".

I clienti non possono puntare fintanto che l'impiegato non ha completato questa suddetta operazione di "pulizia del tappeto".

Una volta posizionato il dolly sul numero vincente, l'impiegato, in caso ci siano combinazioni con più puntate, provvederà ad "aprire" i gettoni di tutte le combinazioni vincenti (seguendo l'ordine stabilito dai pagamenti). Deve sempre aprire i gettoni usando una diagonale che

permetta al capo di vedere chiaramente tutti i gettoni. I gettoni del pieno vanno sempre aperti , rispettando la diagonale, verso l'esterno del tavolo così da evitare le "pussette".

Per facilitare le operazioni di pagamento è vivamente consigliabile "affastellare" (ordinare i gettoni per colore o valore) i gettoni vincenti (avendo cura di "sfalsare" i gettoni del medesimo colore a frazioni di 5), tranne in caso di ripetizione.

Prima di allontanarsi dal tavolo per fruire di un turno di riposo o per qualsiasi altro motivo, l'impiegato deve esaurire "il colpo", ovvero devono essere effettuati tutti i pagamenti, inoltre non deve accettare o lasciare sul tappeto cambi, banconote, annunci o giocate per il colpo successivo. La "Banca", i gettoni e il "Chipper" vanno lasciati in ordine per il collega "entrante".

Se richiesto dal cliente e/o su indicazione del Capo Tavolo, l'impiegato lancerà nuovamente la pallina prima di allontanarsi e lasciare posto al collega entrante annunciando "après le coup les boules passent".

Allontanandosi dal tavolo, l'impiegato è tenuto a battere le mani e scuotere le braccia tenute tese in basso verso il tappeto. Deve inoltre informare il collega "entrante" di eventuali variazioni dei minimi del tavolo, di colori con minimi "personalizzati", di eventuali annunci pagati a piazzare posizionati sul race track o di inusuali comportamenti dei clienti presenti.

L'impiegato non deve assolutamente parlare in dialetto, conversare con la clientela con la quale deve tenere rapporti di semplice cortesia, far trasparire segni di impazienza, di intolleranza o proferire parole scorrette verso chicchessia; Per qualsiasi problema nei confronti di un cliente dovrà tempestivamente avvisare il Capo Tavolo, mai intervenire in prima persona. Mantiene una posizione centrale rispetto al tavolo, sempre rivolto verso di esso (MAI di spalle). Non ci si rivolge mai ad un cliente e/o ad un collega dandosi del tu, e tanto meno chiamandolo per nome. (Si usa: "collega", "capo", "ispettore", etc...). Altresì non deve sollecitare con petulanza la concessione di mance.

È fatto divieto agli impiegati di sostituirsi al cliente, sia questi presente o meno al tavolo, nella richiesta di eventuali vincite, dare suggerimenti per effettuare successive giocate, esprimere disappunto o gioia nei casi di perdite o vincite.

In caso di contestazioni gli impiegati devono assolutamente astenersi dall'intervenire direttamente e, se interpellati dal Capo Tavolo o dall'Ispettore di Gioco, devono rispondere in maniera molto discreta, in modo da non essere uditi dai giocatori presenti.

Sarà compito dell'impiegato avvisare tempestivamente il Capo Tavolo qualora ravvisi qualsiasi "anomalia" durante lo svolgimento della partita.

Qualora non vi siano clienti al tavolo, è vietato maneggiare gettoni di colore e di valore tranne che per oggettive necessità tecniche delle quali si dovrà dare preventivo avviso al Capo Tavolo, è vietato "giocare" con il dolly e dare le spalle al tavolo e/o alla "banca".

3.1 Cambio gettoni

L'impiegato dispone davanti a sé I "gettoni al cambio" contandoli annuncia l'importo (Es. "Cento al cambio...").

Provvede poi a stendere dei gettoni pari all'ammontare dell'importo da cambiare e li posiziona tra il cambio dato dal cliente e la banca.

Qualora si usino stecche di gettoni, queste devono essere composte sempre da 20 gettoni controllati pareggiandole a quelle del budino. Eventuali frazioni di numero inferiore vanno posizionate verso la banca in modo che il capo le possa vedere.

SOPRA UNA STECCA DI 20 GETTONI SI POSSONO AL MASSIMO METTERE ALTRI 5 GETTONI MENTRE SOPRA 2 O PIÙ STECCHES IL MASSIMO DI GETTONI CHE SI POSSONO METTERE SOPRA È 12.

Dopo averli contati, raccoglie "il cambio" dato dal cliente spostandolo dalla parte esterna a quella interna, quindi raccoglie i gettoni cambiati e li spinge verso il cliente.

A questo punto l'impiegato posiziona a budino i gettoni cambiati.

VIGE SEMPRE IL PRINCIPIO CHE CIO' CHE SI TROVA ALL'INTERNO DELLA LINEA IMMAGINARIA DI CAMBIO, È DELLA BANCA, MENTRE CIO CHE È ALL'ESTERNO È DEL CLIENTE.

3.2 Cambio biglietti

L'impiegato ricevendo dai clienti delle banconote per il cambio, annuncia: "*Biglietti al cambio*", li stende sul tappeto di fronte a sé in modo che sia ben distinguibile il valore delle pezzature anche per il Capo Tavolo (è preferibile qualora possibile mettere tutte le banconote nello stesso verso ovvero quello dove l'importo è più grande e visibile)

I biglietti vengono divisi per importo dal più grande al più piccolo, in frazioni sfalsate di 5 unità, fino ad un massimo di 20 banconote (da 1 a 4 biglietti si stendono divisi). Raggiunto il numero di 20, dopo averne dichiarato l'importo con la dicitura "biglietti conosciuti", sono raccolti dall'impiegato, sempre ben visibili; seguendo questa procedura conta tutti i biglietti consegnati dal cliente dichiarando alla fine l'importo totale da cambiare.

Dopo averne annunciato il valore totale, l'impiegato provvede al cambio degli stessi con gettoni di colore o valuta uniformandosi alla stesura adottata per il cambio dei gettoni.

Per confermare l'operazione in corso i biglietti saranno spostati dalla parte esterna a quella interna vicino al budino.

Al termine del cambio, l'impiegato passa i gettoni al cliente quindi introduce le banconote nell'apposita cassetta aiutandosi con la paletta in dotazione.

NOTA BENE: In generale quando passiamo dei gettoni ad un cliente (cambio-vincita- "resto"- etc.), questi vanno sempre posizionati all'esterno del tappeto, di fronte al relativo cliente, evitando di passare sul tracciato.

3.3 Massa al cambio

L'impiegato annuncia "*Massa al cambio*", posiziona i gettoni davanti a sé ordinando la pezzatura in stecche da 20 unità ciascuna, pareggiandone una per verifica, (pareggiandole con un colore diverso da quello che si sta cambiando) mettendo all'interno le frazioni inferiori.

Contati i gettoni ed annunciato ad alta voce l'importo totale, l'impiegato provvede a stendere i gettoni di valore totale pari a quello del cambio, posizionandoli all'esterno dello stesso, li conta e dichiara l'ammontare del cambio, conclude con la frase "*La massa è cambiata*".

Dopo aver passato l'importo corrispondente al cliente, posiziona a budino i relativi gettoni cambiati.

3.4 Cambio alla banca

Il Cambio alla banca è una procedura è volta al passaggio di gettoni di valore tra la "Banca del tavolo" e la "Cassa di Sala" in modo da reintegrare gettoni di varie pezzature però di pari valore totale, mancanti al tavolo.

Il cambio alla banca è richiesto dal Capo Tavolo ed effettuato sempre alla presenza del Servizio Ispettivo Comunale.

L'operazione è svolta nel seguente modo:

- Il Capo Tavolo annuncia "cambio alla banca ", riceve dall'Operatore di Sala le pezzature richieste che sono state controllate dall'Ispettore Comunale e le passa all'impiegato.
- L'impiegato stende e conta i gettoni "in entrata" in ordine crescente, salvo diversa indicazione del Capo Tavolo, motivata da ragioni di praticità (in particolare in presenza di frazioni) per agevolare la lettura dei gettoni. I gettoni vanno contati con la mano esterna e con il palmo rivolto verso l'alto.
- Posiziona quindi i gettoni "in uscita" all'esterno di quelli in entrata depositandoli nei "Casiers", evidenzia le frazioni stendendole sul tappeto;

- Conta i gettoni in uscita. Annuncia l'importo totale *"Cambiato alla Banca"*.
- Passa i gettoni cambiati e depositati nei casiers al Capo Tavolo, che li consegna all'operatore di Sala il quale a sua volta li fa controllare dall'Ispettore Comunale;
- Posiziona a budino i gettoni cambiati e successivamente passa al Capo Tavolo gli eventuali casiers rimasti vuoti evidenziandoli (si annuncia: *"Vuoti"*).
- Durante le operazioni di cambio alla banca nessuna massa di gettoni inerente ad annunci della clientela può essere posizionata in prossimità della porzione di tappeto nella quale si effettuano le operazioni di cambio.
- Il *"Cambio alla Banca"* può essere eseguito anche tra due tavoli. In questo caso all'operazione di cambio si affianca l'operazione di *"far uscire"* dei soldi dal budino giustificandoli con gettoni di pari importo da posizionare sulla *"couverte"*. Sempre alla presenza dell'ispettore Comunale.

3.5 Credit e Fill

Credit e Fill sono richiesti dal Capo Tavolo e vengono effettuati in presenza dell'Ispettore Comunale e dell'Ispettore della Casa da gioco.

Il *"TABLE CREDIT"* è una procedura volta al passaggio di gettoni di valore *"in esubero"* dalla Banca del tavolo alla Cassa di Sala. L'impiegato procede alla stesura e lettura dei gettoni dichiarando il valore ed il numero di pezzi corrispondenti (*"per pezzatura"*).

Dichiaro l'importo totale *"giustificato"* dal *"Documento di Credit"*.

Passa i gettoni *"in uscita"* al Capo Tavolo all'interno dei casiers.

Il *"TABLE FILL"* (REINTEGRO), è una procedura volta all'aggiunta di gettoni di valore dalla Cassa di Sala alla Banca del tavolo. L'impiegato procede alla stesura e lettura dei gettoni dichiarando il totale dell'aggiunta giustificandola con il Documento di Fill. In questo caso non ci saranno i gettoni *"in uscita"*.

Introduce i gettoni alla banca e passa gli eventuali casiers vuoti al Capo tavolo.

Al termine delle suddette operazioni l'impiegato introduce i Documenti di Credit o di Fill, firmati dal Capo Tavolo e da entrambi gli Ispettori, nella cassetta delle banconote.

3.6 Cambio alla boite

I gettoni di manca dati dai clienti, siano essi di colore o di valuta, vengono messi sulla *"couverte"*, posizionando quelli di colore nella parte esterna e quelli di valuta nella parte interna (più vicino all'impiegato). Dal valore di 20 euro in su vengono direttamente introdotti nella Boite.

I gettoni posizionati sulla *"couverte"* vanno impilati prima in una pila da 5, poi accanto fino ad ulteriori 5. A quel punto sormontati ai primi formando una pila da 10. I successivi accanto ed al raggiungimento di ulteriori 10 e possibilmente cambiarle.

Quando si effettua il cambio alla Boite si utilizzano prima tutti i gettoni di valuta ed a seguire quelli di colore.

La stesura dei gettoni di valuta deve essere fatta, possibilmente, componendo frazioni da 25 o 50 euro.

Quella dei gettoni di colore in base al minimo del tavolo (frazioni da 4 a minimo 2,5; frazioni da 5 a minimo 5 o superiore).

L'operazione deve essere avvallata e verificata dal Capo Tavolo.

NOTA BENE: La regola "generale" (derivante dalla Roulette Francese) di stesura e lettura dei gettoni per tutti i "Cambì" (Credit e Fill) prevede l'ordine CRESCENTE (al contrario dei pagamenti che vengono stesi e letti in ordine decrescente), salvo diverse indicazioni del Capo Tavolo motivate da ragioni di praticità.

3.7 Lancio della boule

All'apertura del tavolo la boule viene posizionata dall'impiegato sul numero corrispondente a quello del giorno, questi poi aziona il cilindro facendolo girare in senso orario (annunciando la "banca è aperta"). Annuncia in francese "Madame e Monsieur voicì la première", prende la boule con le dita inverte la rotazione del cilindro e lancia la pallina in corrispondenza del numero del giorno il primo colpo, per i successivi, quello del numero uscito il colpo precedente.

Quando la pallina sta per cadere nessuna puntata può essere aggiunta o tolta.

Il Capo Tavolo dichiara nullo il colpo nei seguenti casi:

- Quando la pallina gira nello stesso senso del cilindro;
- Quando la pallina è lanciata prima di aver espletato tutte le operazioni riferite al colpo precedente;
- Quando la pallina non effettua almeno sette giri completi di cilindro;
- Quando il cilindro si arresta.
- La pallina non cade in una delle caselle.
- Quando un qualsiasi corpo estraneo cade nel cilindro mentre gira la pallina;
- In ogni altro caso in cui il Capo Tavolo lo ritenga necessario dandone immediata notizia all'Ispettore di Gioco.

In questi casi il Capo Tavolo e/o l'impiegato annuncia "*Rien va*". Si dovrà recuperare immediatamente la pallina e ricollocarla nella casella corrispondente al numero precedentemente uscito, invertire la rotazione del cilindro e attendere che effettui almeno un giro (nel frattempo l'impiegato potrà anche accettare nuovi annunci e i clienti puntare).

L'impiegato rilanciando la boule annuncerà "*Tout va*", attenderà qualche giro e ripeterà il consueto "*Rien ne va plus*"

Alla chiusura del tavolo di roulette, prima di far lanciare la boule dall'impiegato, il Capo Tavolo dovrà annunciare **ULTIMO COLPO al tavolo** ("*la Dernière*").

4 - PAGAMENTI

4.1 Puntate e vincite corrispondenti

● PIENO	35 volte
● CAVALLO	17volte
● CARRE'	8 volte
● QUATTRO PRIMI	8 volte
● TERZINA	11 volte
● TRASVERSALE DELLO ZERO	11 volte
● SESTINA	5 volte
● DOZZINA	2 volte
● COLONNA	2 volte
● PARI E DISPARI	alla pari
● MANQUE (1-18)	alla pari
● PASSE (19-36)	alla pari
● ROSSO	alla pari
● NERO	alla pari

Numero pieno (combinazione): è formata da un numero singolo (dallo zero al 36) e si punta poggiando il gettone sulla casella del numero prescelto.

Se esce questo numero si vince 35 volte la posta.

Cavallo (combinazione): è formata da due numeri attigui e la si individua pronunciando entrambi i numeri.

La puntata si effettua poggiando il gettone sulla riga che separa i due numeri. Si vince se esce uno dei due numeri del cavallo ed il pagamento è di 17 volte la posta.

Carrè o quadrato (combinazione): è formato da quattro numeri, due sopra e due sotto, che compongono un quadrato e la si individua pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal più basso al più alto).

Fà eccezione il primo carrè formato da 0/1/2/3 (non è quadrato) e individuato con il nome di "quattro primi".

Si punta poggiando il gettone al centro dei quattro numeri, mentre per i "quattro primi" la si poggia sulla doppia linea esterna del tracciato tra lo zero, l'1 (o il 3) e la prima dozzina.

Si vince se esce uno dei quattro numeri del carrè puntato ed il pagamento è 8 volte la posta.

Terzina o trasversale piena (combinazione): è formata da 3 numeri progressivi situati sulla stessa linea orizzontale. Fanno eccezione le terzine 0/1/2 e 0/2/3 i cui numeri non sono situati sulla stessa linea orizzontale, dette trasversali dello zero.

La terzina è individuata pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal più basso al più alto) e, per puntare, si poggia il gettone sulla doppia linea esterna del tracciato.

Si vince se esce uno dei tre numeri che fanno parte della terzina puntata ed il premio è 11 volte la posta.

Sestina o trasversale semplice (combinazione): è formata da sei numeri progressivi che compongono due terzine consecutive, una sopra e l'altra sotto, e la si individua pronunciando il primo e l'ultimo numero (il più basso ed il più alto).

Si punta poggiando il gettone sulla doppia linea esterna del tracciato e tra le due terzine.

Si vince se esce uno dei sei numeri della sestina puntata ed il pagamento è 5 volte la posta.

Dozzina ("Douzaine", chance multipla): è formata da tre gruppi di dodici numeri progressivi (prima [Première]: dall'1 al 12, seconda [Deuxième]: dal 13 al 24, terza [Dernière]: dal 25 al 36) e la si individua pronunciando "la prima", quella di mezzo" e "l'ultima".

Si punta poggiando il gettone sugli appositi settori situati sul lato del tracciato, in corrispondenza della dozzina desiderata.

Si vince se esce uno dei dodici numeri della dozzina ed il pagamento è 2 volte la posta.

Colonna (chance multipla): è formata da tre gruppi di dodici numeri situati sul tracciato l'uno sotto l'altro e la si individua considerando la colonna del 34, del 35 del 36.

Si punta poggiando il gettone sulle apposite caselle in fondo al tavolo verde e si vince se esce uno dei dodici numeri della colonna puntata, con un pagamento di 2 volte la posta.

Rosso e nero (chance semplice): è formata da due gruppi di diciotto numeri ciascuno.

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 poggiando il gettone sugli appositi spazi (Rosso e Nero) del tavolo verde e si vince se esce uno dei diciotto numeri del colore puntato, con un premio alla pari, cioè 1 volta la posta.

Impair e Pair ("Dispari e Pari", chance semplice): è formata da due gruppi di diciotto numeri ciascuno: l'impair comprende i numeri dispari ed il pair quelli pari.

Si punta giocando il gettone sugli appositi spazi (impair e pair) del tavolo verde e si vince se esce uno dei diciotto numeri della combinazione puntata.

La vincita è alla pari, cioè 1 volta la posta.

Se esce lo zero il gettone perde la metà del valore.

Manque e Passe (chance semplice): è formata da due gruppi di diciotto numeri ciascuno (il primo Manque dall'1 al 18, il secondo Passe dal 19 al 36).

Si punta poggiando il gettone sugli appositi spazi (manque o passe) del tavolo verde e si vince se esce uno dei diciotto numeri che fanno parte della combinazione puntata. Il premio è alla pari, cioè 1 volta la posta.

La puntata minima su tutte le "Chance" è data dalla tabella dei minimi dei tavoli.

Se esce lo zero le puntate sulle Chanche Multiple perdono. Le puntate sulle Chanche Semplici perdono la metà del loro valore (l'impiegato annuncia "A' partager" - dividere).

La rimanente (metà) puntata sulla Chance in questione potrà, a scelta del giocatore, rimanere in gioco per il colpo successivo oppure essere spostata su altre combinazioni o ritirata.

Nel caso esca lo zero e vi siano puntate vincenti ed indivisibili alle Chance Semplici, l'impiegato provvederà prima all "A' partager", poi ad "imprigionare" il gettone indivisibile (posizionandolo sulla riga esterna della Chance) annunciando "Enfermè". Il cliente può decidere di spostare (giocare) il gettone in "Enfermè" su un'altra combinazione, ma NON può ritirarlo. In caso di vincita l'impiegato procederà a "liberare" il gettone in prigione, riposizionandolo al centro della Chance in questione (NON pagandolo).

È vietato puntare a cavallo sulle combinazioni semplici e multiple.

Quando esce lo ZERO, le colonne e le dozzine perdono immediatamente, mentre le combinazioni semplici perdono la metà del loro valore e pertanto l'impiegato incamererà subito il 50%.

Il 50% del cliente può rimanere puntato per il colpo successivo o essere ritirato.

Più combinazioni semplici dello stesso colore possono essere raggruppate e poi divise.

Il cliente può far spostare dall'impiegato su un'altra combinazione semplice i gettoni "in prigione" (Enfermè).

Nel caso vi siano puntate di colore con un numero dispari di gettoni uno solo resterà in "prigione".

Con la/e ripetizione/i dello ZERO, si procederà nuovamente con l'A' partager ed eventualmente l'Enfermè.

Nel caso ci siano già presenti gettoni in "prigione" e questi siano indivisibili (sotto €2,5), si procederà con il solo A' partager e il gettone "in prigione", verrà incamerato alla banca.

All'ultimo colpo se esce lo zero le puntate giocate sulle combinazioni semplici perdono la metà, il gettone indivisibile verrà restituito (unico Casinò al mondo).

4.2 Tabella dei pagamenti

<i>SESTINA</i>	<i>TERZINA</i>	<i>CARRE'</i>	<i>CAVALLO</i>	<i>PIENO</i>
				15

1 – 5	1 – 11	1 – 8	1 – 17	1 - 35
2 – 10	2 – 22	2 – 16	2 – 34	2 - 70
3 – 15	3 – 33	3 – 24	3 – 51	3 - 105
4 – 20	4 – 44	4 – 32	4 – 68	4 - 140
5 – 25	5 – 55	5 – 40	5 – 85	5 - 175
6 – 30	6 – 66	6 – 48	6 – 102	6 - 210
7 – 35	7 – 77	7 – 56	7 – 119	7 - 245
8 – 40	8 – 88	8 – 64	8 – 136	8 - 280
9 – 45	9 – 99	9 – 72	9 – 153	9 - 315
10 – 50	10 – 110	10 – 80	10 – 170	10-350

4.3 Ordine dei pagamenti

- **PAGAMENTO CHANCE**

Una volta “pulito il Tappeto” dai gettoni perdenti e prima di iniziare con il “pagamento del numero”, l’impiegato procederà con il pagamento di eventuali Chance (semplici e Multiple) vincenti seguendo questo ordine:

1. Colonne
All’interno della colonna vincente si paga con la mano esterna iniziando dai gettoni di valore più grande.
2. Passe – Impair – Dernière Douzaine
3. Noir – Rouge – Deuxième Douzaine
4. Pair – Manque – Première Douzaine
All’interno di queste Chance si inizia a pagare con la mano esterna dai gettoni più lontani dal cilindro.

Seguendo il suddetto ordine si paga prima la valuta e poi il colore. Il pagamento di ogni Chance va effettuato in un'unica soluzione.

E' vietato ritirare puntate e vincite prima dell'avvenuto pagamento di tutta la Chance.

Occasionalmente nelle Chance si possono accettare puntate effettuate con banconote.

In questo caso sarà premura dell'impiegato e/o Capo Tavolo annunciare dove giocano i "biglietti". Questi, se vincenti, andranno ritirati, cambiati (con fiches di pari importo), rimpiazzati nella Chance vincente ed infine pagati.

Se, oltre ai biglietti, ci sono delle fiches, l'impiegato dovrà prima pagare le fiches (eventualmente scostando leggermente le banconote e dichiarando "Biglietti per ultimi") e poi procedere a pagare i biglietti come descritto sopra.

Durante questa operazione il cliente dovrà attendere che l'impiegato abbia concluso tutti i pagamenti prima di ritirare la propria vincita.

Nel caso in cui Impiegato e/o Capo Tavolo abbiano un dubbio sull'ammontare dei biglietti che giocano nelle Chanche verrà annunciato "Bigliettigiocano a (Chance corrispondente) fino alla concorrenza dei massimi".

A questo punto, una volta terminata la pulizia del tappeto, i biglietti in questione verranno "accantonati" nella zona del tappeto antistante la banca.

L'impiegato, prima di procedere ai pagamenti (Chance e numero), conterà i biglietti per verificare che rispettino i massimi consentiti della rispettiva Chance.

Nel caso l'ammontare dei biglietti superi i massimi, l'impiegato provvederà a restituire al cliente l'eccedenza per poi procedere all'eventuale pagamento come descritto sopra.

• PAGAMENTO COMBINAZIONI

Una volta pagate la Colonna e le Chanche (Semplici e Multiple) si procederà a pagare il numero

L'ordine dei pagamenti si effettua seguendo l'ordine di servizio attualmente in vigore che prevede:

- Si pagano prima i gettoni di valuta e poi quelli di colore
- L'ordine di pagamento è in base alla **combinazione**:
SESTINA – TERZINA – CARRE' – CAVALLO – PIENO.
- Della medesima combinazione si dà la precedenza alla **posizione**:
Da quella più distante dal cilindro e poi dall'impiegato
(ES: esce il numero 8: si paga prima la sestina 7-12 e poi la 4-9. Prima il cavallo 8-11- Poi, con cilindro a sx: 8-9, 7-8 e 5-8. Con cilindro a dx: 7-8, 8-9 e 5-8).
- Individuata la combinazione e posizione da pagare per prima, in caso vi siano più valute, si darà allora la precedenza al **valore**: quindi dai gettoni di importo più alto.
- Una volta definita combinazione, posizione e valore si procede a pagare tutta la valuta del medesimo importo (se si inizia da una sestina da 20, si paga tutta la valuta da 20).

- Completati tutti i pagamenti della prima valuta individuata, si ricomincia la procedura fino ad esaurimento di tutte le valute.
- Fatto questo si passa al colore con la medesima procedura (combinazione-posizione). A parità di combinazione e posizione la precedenza sarà data al colore con la **collocazione** più in "alto". I gettoni dello stesso colore vanno pagati assieme.

Riassumendo:

- Per il pagamento della valuta si dà la priorità a:
Combinazione – Posizione – Valore.
- Per il pagamento del colore si dà la priorità a:
Combinazione – Posizione - Collocazione

1. Sarà cura dell'impiegato informarsi se più combinazioni di valuta vincenti, aventi il medesimo valore, siano state giocate dallo stesso cliente; in tal caso, effettuerà un pagamento cumulativo.
2. Se un giocatore, avrà realizzato più combinazioni vincenti giocate con gettoni di diverso valore è consigliabile, dove non ci sia una differente richiesta da parte del cliente, mantenere i pagamenti separati.
3. Alla fine di ogni pagamento di gettoni, siano essi di colore o di valuta, è **obbligatorio** posizionare il "marker". Nel caso di pagamenti di particolare complessità sia di valore sia di colore, gli unici annunci accettati, durante il pagamento, saranno la serie 5/8, i vicini dello zero, gli orfanelli e i settori che saranno posizionati sul "race track".
4. Nei pagamenti come nei cambi, i gettoni di valore più grande vanno sempre posizionati sopra le "stecche" sia per il colore che per la valuta. Il preciso compito del Capo Tavolo è far applicare scrupolosamente le procedure di pagamento precedentemente esposte e, prima del passaggio delle vincite realizzate, dovrà opportunamente verificarne l'esattezza. L'impiegato effettua il conteggio delle vincite e dei cambi utilizzando sempre la mano esterna, aperta e con il palmo rivolto verso l'alto.

È discrezione del Capo Tavolo, in via eccezionale, modificare l'ordine dei pagamenti.

Si sottolinea ancora che tutte le operazioni di pagamento devono essere annunciate chiaramente ad alta voce e sempre ben visibili dal Capo Tavolo.

I pagamenti delle chances devono sempre essere effettuati con la mano esterna.

NON SI PAGA MAI COI GETTONI PERDENTI

Se durante lo svolgimento della partita l'impiegato si accorge di un gettone posizionato male, dovrà chiedere al cliente come intendeva giocarlo.

All'uscita del numero i gettoni giocano dove si trovano.

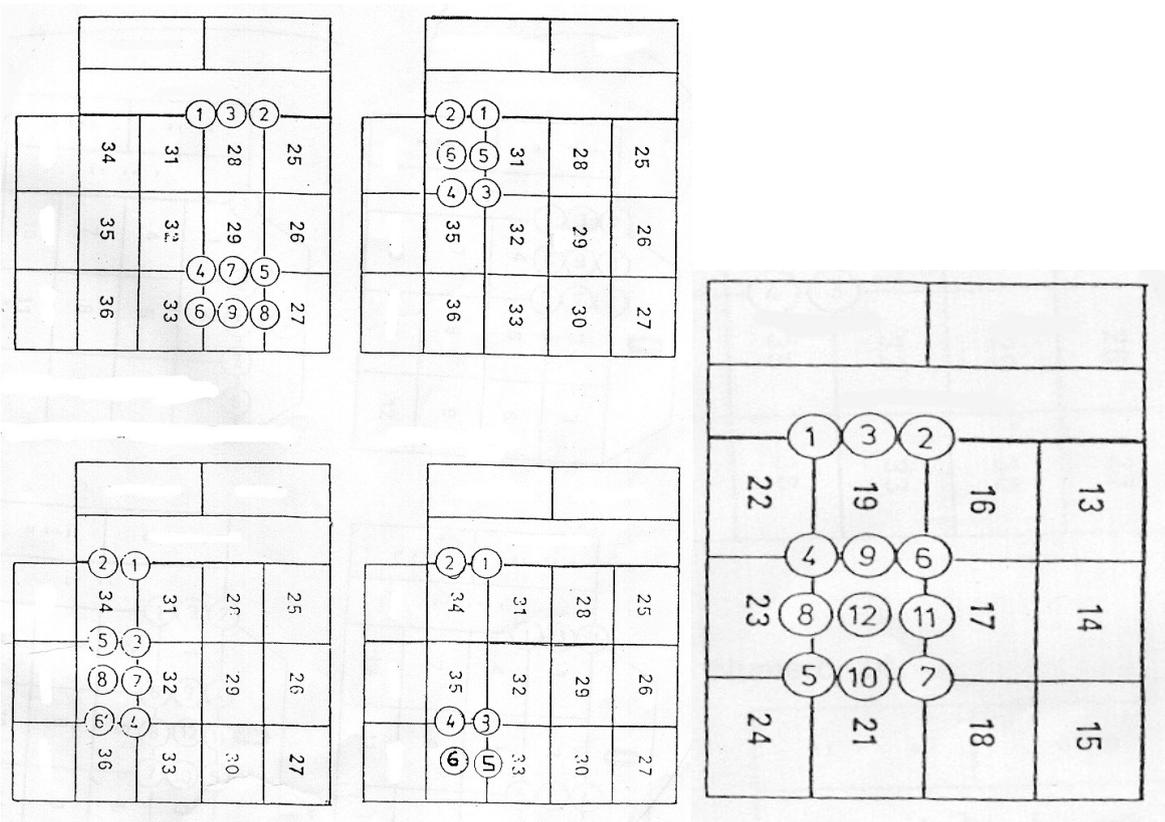
Se all'uscita del numero un gettone è posizionato male ma si capisce chiaramente la sua posizione, l'impiegato, avvisato il Capo Tavolo, provvederà a pagarlo e poi, al termine di tutti i pagamenti, a posizionarlo nell'esatta combinazione.

Se viceversa il gettone posizionato male è soggetto ad interpretazione, l'impiegato provvederà ad avvisare il Capo Tavolo, che a sua volta chiamerà l'ispettore.

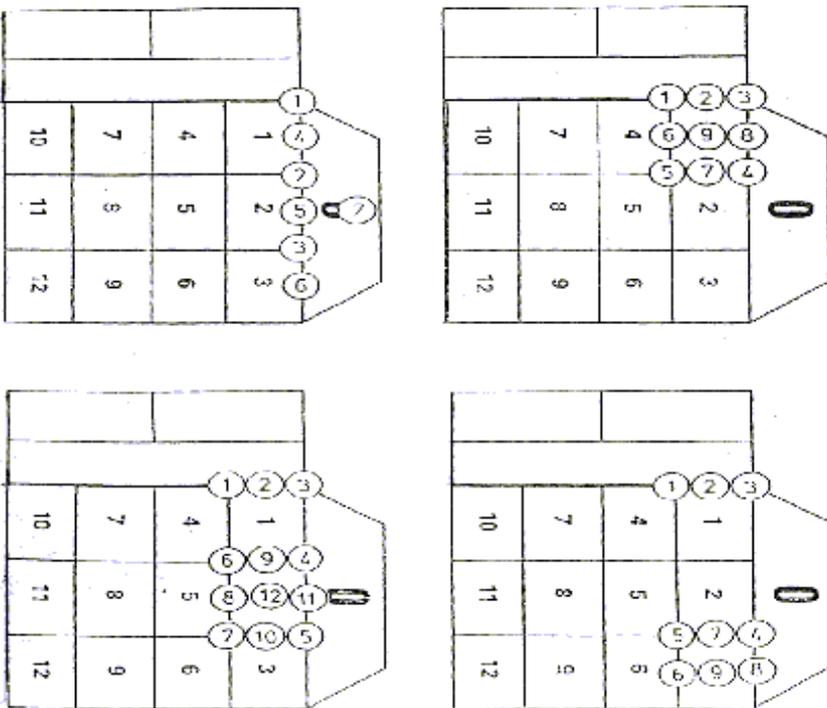
I pagamenti devono essere effettuati nel seguente ordine:

- *Colonne*
- *Passe*
- *Dispari*
- *Terza dozzina (ultimi dodici)*
- *Rosso o Nero*
- *Seconda dozzina (dodici di mezzo)*
- *Pari*
- *Manque*
- *Prima dozzina (primi dodici)*
- *Sestina*
- *Trasversale (terzina)*
- *Carré*
- *Cavallo*
- *Pieno*

Ordine di pagamento dei gettoni nelle combinazioni



Eccezione dell'ordine di pagamento all'uscita dei numeri: 0,1,2,3.



4.4 Stesura dei pagamenti

I gettoni (cambio o pagamento) vanno stesi con la mano interna con il seguente metodo:

- “Taglio FAIR ROULETTE” (Internazionale). Fino a 5 gettoni si usa la “stesura”. Sopra i 5 gettoni si tagliano e si aggiunge l’eventuale frazione. (Es. per 8 gettoni: taglio 4+4. Es. per 9 gettoni: taglio 4+4+ 1 gettoni). Il “frazione taglio” massima consentita è di 5 gettoni. (Es. per 12 gettoni: taglio 5+5 + 2 gettoni)

Alla Fair Roulette Casinò di Venezia è consentita la “stesura alla francese” solo per un massimo di 9 gettoni.

Esiste poi un secondo modo per ottenere un numero di gettoni da 15 a 19, lo “strisciare” (togliere gettoni dal basso della stecca strisciandola sul tappeto).

Quando servono 15 o più gettoni è preferibile non tagliare, bensì “*strisciare*”. Questo metodo si usa sempre con la mano interna e si esegue sempre con una stecca intera da 20 gettoni (pareggiata se necessario).

Quando la frazione richiede che si tolgano da 1 a 5 gettoni dalla stecca tali gettoni si presenteranno in un’unica unità aperta, strisciati internamento rispetto al pagamento.

(Es, pagamento di un pieno, 35 pezzi, una stecca intera + una stecca a cui “strisceremo” 5 gettoni).

Da una stecca si possono strisciare al massimo 5 gettoni. L’unica eccezione ammessa per strisciare 6 gettoni da una singola stecca è nel pagamento di due cavalli. In questo caso si strisceremo due frazioni da 3, una di seguito all’altra.

Nel pagamento di una singola combinazione di valuta possiamo “strisciare” da una stecca (pareggiata) per ottenere i pezzi necessari al pagamento.

Nel pagamento di più combinazioni vincenti della stessa valuta, si utilizzerà sempre il taglio.

- **PAGAMENTI**

Tutti i pagamenti (colore e valuta) vanno eseguiti con la mano interna, cercando di posizionare i gettoni in una posizione ben visibili dal capo tavolo, **QUINDI IN VERTICALE**

Per tutti i pagamenti va utilizzato il “marker”.

Le “stecche” prese dal “chipper”, dal “budino” o dai “casiers” vanno sempre pareggiate affiancandole alle stecche dei colori.

Per pagamenti di colore possiamo distinguere:

- Pagamenti effettuati con solo gettoni di colore: Il pagamento del colore va fatto rispettando la frazione di 100, 200, 300, etc.. pezzi, poi le varie frazioni come descritto in precedenza. Contiamo in pezzi.
- Pagamenti di colore utilizzando anche la valuta: Spesso, anche su richiesta del cliente utilizziamo uno o più gettone di valuta per effettuare i pagamenti di colore. In questo caso, sempre contando in pezzi utilizzeremo il gettone di valuta come un “valore cumulativo” di pezzi, come fosse una o più stecche di gettoni. Stendiamo prima tutti i pezzi di colore e aggiungiamo il/i pezzo/i di valuta alla fine del pagamento.

In questo caso anche il gettone di valuta va contato in pezzi. (Es. se siamo a min € 2.5 utilizzeremo un pezzo di valuta da € 50 contando 20 pezzi. La stessa cosa se siamo a min. € 5 con il gettone di valuta da € 100). Nel caso la valuta sia utilizzata per più di 100 pezzi va sempre rispettata la frazione (es: 120 pezzi a minimo 2,5 è preferibile metter assieme i 250 euro e staccato l’ulteriore 50 euro). Contiamo in pezzi.

Per il pagamento dei gettoni di valore va fatta una prima distinzione:

- Per i pagamenti effettuati solo con gettoni di valuta dello stesso importo utilizzeremo la valuta come fosse un vero e proprio colore.
Conteremo prima in pezzi e poi annunceremo il loro valore totale. (Es. 52 pezzi in valuta da €20, pari a €1.040).
- Pagamenti di valuta effettuati con gettoni di valuta diversa.

Per i pagamenti di valuta che prevedono gettoni di altra valuta si adotta la frazione da €500, €1000, €1500, etc.. (Es. 1 cavallo ed 1 pieno da €20, paghiamo: 1 stecca €20 + 1 gettone €100 + 1 gettone €500 + 2 pezzi €20 → €500 + €500 + €40). Nei pagamenti i gettoni di importo maggiore vanno stesi per ultimi.

In questo caso contiamo in valore.

E' possibile utilizzare anche la frazione da €250, ma alla Fair Roulette viene utilizzata raramente ed è poco funzionale.

Le placche da 500 e 1.000, se in numero inferiore a 5, non vanno mai sormontate ma sempre staccate!

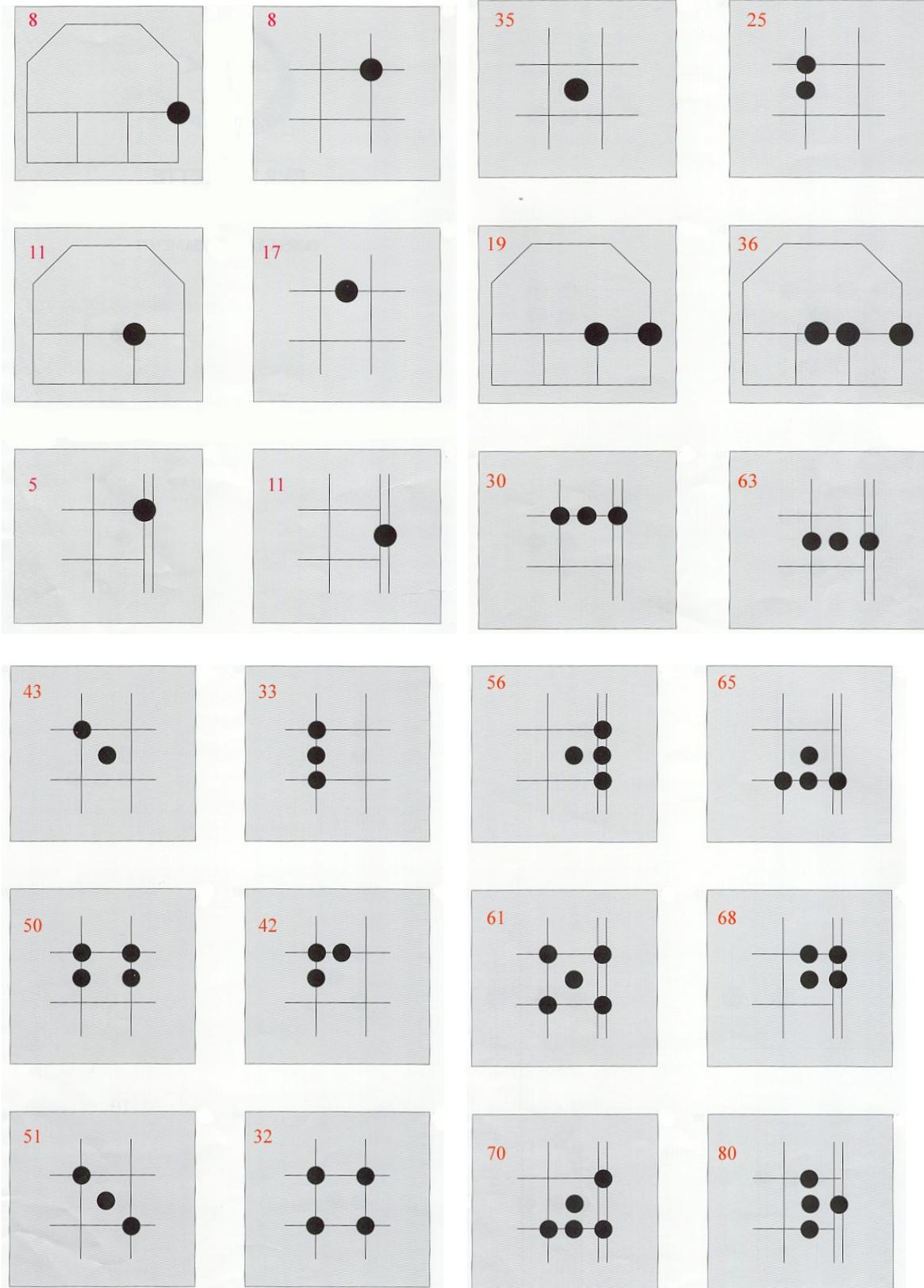
Spinto il pagamento davanti al cliente titolare della vincita, l'impiegato ripete cosa e quanto sta pagando.

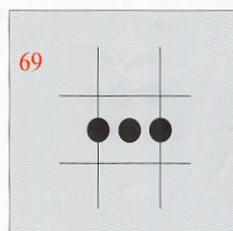
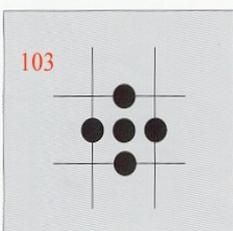
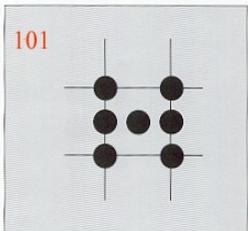
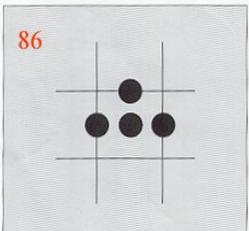
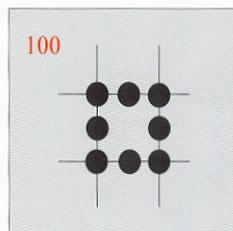
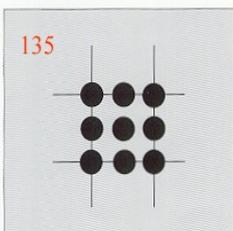
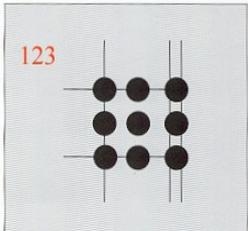
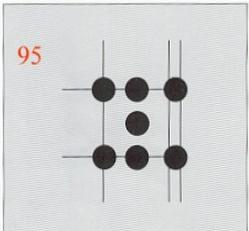
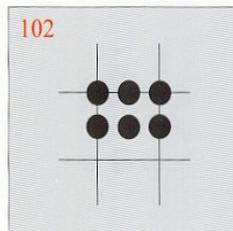
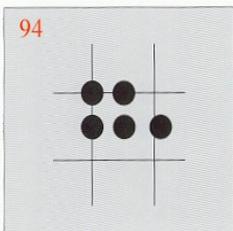
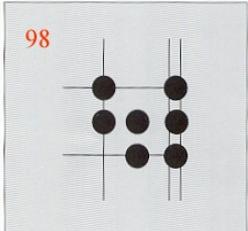
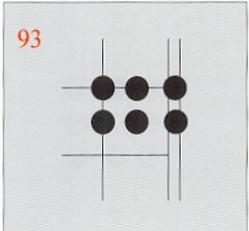
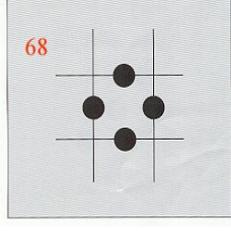
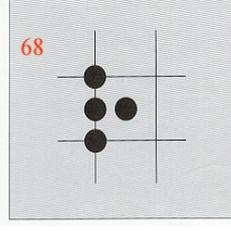
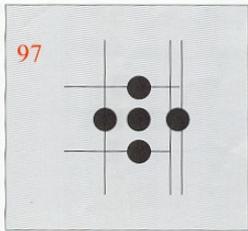
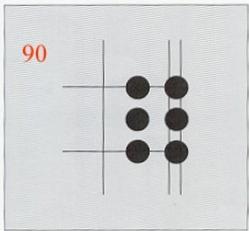
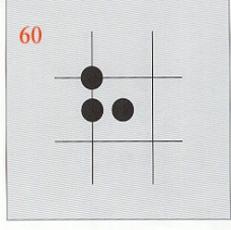
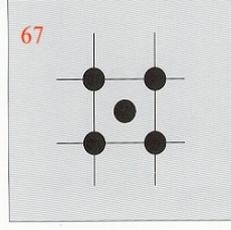
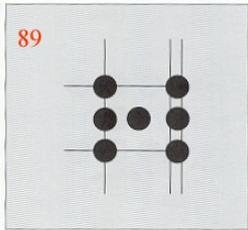
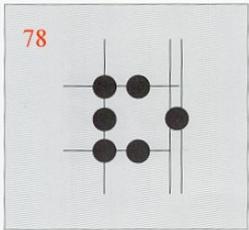
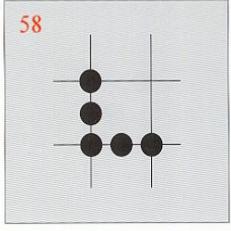
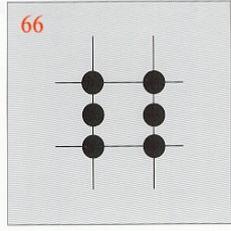
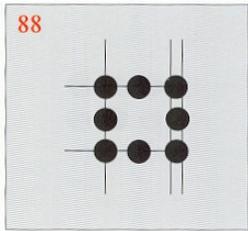
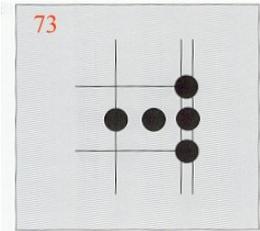
Queste operazioni di stesura devono essere sempre effettuate con la mano interna (quella più vicina al cilindro) ed essere chiare e ben visibili dal Capo Tavolo.

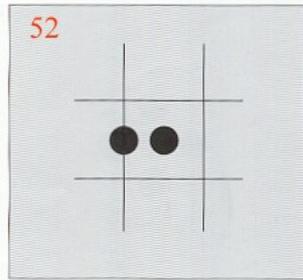
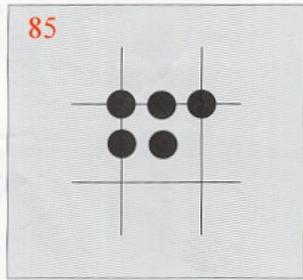
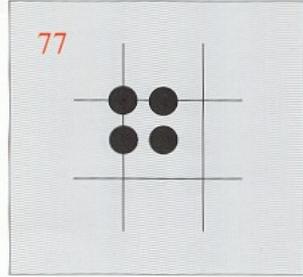
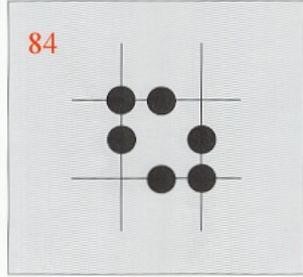
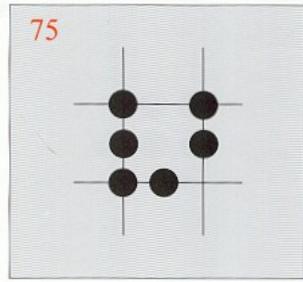
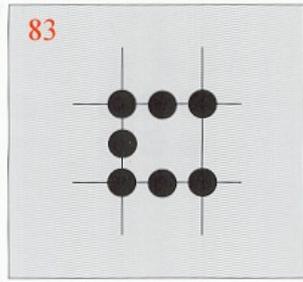
Nel passaggio della vincita al cliente il numero massimo di gettoni consentito da posizionare sopra una "stecca" è di 5. L'unica eccezione è il passaggio di 12 gettoni sopra 2 stecche. I gettoni di valore maggiore vanno posizionati sopra le "stecche", sia che esse siano di colore o di valuta.

Non si pagano mai combinazioni e/o Chance con gettoni perdenti.

4.5 Figure dei pagamenti







5 - Annunci

Il nuovo tappeto della Fair Roulette ha in dotazione il "race track", una figura ovale con tutti i numeri della ruota posta orizzontalmente sotto il tracciato dei numeri e diviso al suo interno in tre grandi settori della ruota: i vicini dello zero, gli orfanelli e la serie 5/8, tenuti pagati a piazzare.

I numeri del "race track" sono all'interno di quadrati dove l'impiegato posizionerà gli annunci pagati a piazzare dei "lateral" dei numeri del cilindro ("i laterali del...": annuncio formato da un numero e dai suoi due numeri laterali sul cilindro a destra e a sinistra, tot. 5 pezzi)

Gli annunci dati dal cliente devono essere sempre ripetuti dall'impiegato in maniera chiara, annunciando, se dati in valuta, prima il valore e poi l'annuncio (Es. "Da 20, serie, 8, 11, 23 e 30"). Dopo aver lanciato la pallina l'impiegato annuncia "*Rien ne va plus*".

A "boule ferma" l'impiegato ha la facoltà di piazzare o lasciare pagati a piazzare negli appositi spazi i seguenti annunci:

Vicini dello zero – Orfanelli - Serie 5/8 - Lateral di un numero.

Tutti gli altri annunci (giochi) vanno obbligatoriamente piazzati prima di lanciare la pallina. Possono essere eccezionalmente tenuti pagati a piazzare, mentre la "boule" gira, solo se l'impiegato ritiene di non avere il tempo necessario per piazzarli.

In questo caso l'impiegato ripeterà l'annuncio e, se in valuta, dichiarerà prima il valore, poi l'annuncio stesso ed infine il totale dell'importo dell'annuncio, in particolare quando c'è un resto da dare al cliente. Con questa modalità l'impiegato continuerà a ripetere l'annuncio in maniera chiara ed inequivocabile finché il capo non ripeterà l'annuncio, accettandolo.

Sarà discrezione del capo tavolo accettare tale annuncio ripetendolo.

Se l'annuncio non è chiaro, l'importo è insufficiente o fuori tempo massimo va rifiutato.

E' vietato accettare annunci sulla parola (senza soldi).

Esistono dei "gettoni omaggio d'ingresso" (o gettoni "barrati"). Tali gettoni non possono essere cambiati e non possono giocare sulle combinazioni semplici e multiple. Se vincenti vengono pagati con gettoni "comuni". Quando perdono vanno introdotti nella cassetta delle banconote. Possono essere accettati come annuncio solo se i suddetti gettoni compongono la totalità dei "pezzi" necessari all'annuncio stesso.

Non si possono tenere annunci pagati a piazzare che siano parzialmente composti da "gettoni omaggio d'ingresso". In questo caso vanno piazzati chiedendo al cliente dove intende giocare i "gettoni omaggio".

Non essendo "divisibili" i "gettoni omaggio d'ingresso" non possono essere usati per annunci di importi inferiore al loro valore.

È comunque e sempre a discrezione del Capo Tavolo accettare o meno annunci dati dopo il "*Rien ne va plus*".

5.1 Tipologia di annunci accettati

- *Vicini dello zero* (9 gettoni) "Posizionati sul "race track"
- *Serie 5/8* (6 gettoni); "Posizionati sul "race track"
- *Orfanelli* (5 gettoni); "Posizionati sul "race track"
- *Nassa* (5 gettoni);
- *La Contronassa* (5 gettoni)
- *Zero Spiel* (4 gettoni); (la Nassa senza il 19)
- *Un numero e le sue figure* (4 gettoni)
- *Finali in Pieno:*
 - 0-1-2-3-4-5-6 si giocano con 4 gettoni;
 - 7-8-9 si giocano con 3 gettoni.
- *Finali a Cavallo:*
 - 0/1 1/2 2/3 4/5 5/6 si giocano con 5 pezzi;
 - 0/3 1/4 2/5 3/6 7/8 8/9 si giocano con 4 pezzi;
 - 4/7 5/8 6/9 7/10 8/11 9/12 si giocano con 3 pezzi;

Fnale 8-9 "ridotta" (Finale Primavera) si gioca con 5 gettoni:
 terzina 7/9
 cavallo 17/18
 pieno 19
 pieno 27
 cavallo 28/29

Al fine di poter avere dimestichezza con i contenuti di questo paragrafo, è indispensabile la perfetta conoscenza della disposizione dei numeri sul cilindro, pertanto si rende obbligatorio lo studio della tabella dei numeri e dei loro laterali.

5.2 Settori e annunci

I vicini dello zero: si giocano con 9 pezzi. Si mettono due pezzi sulla terzina 0/2/3, un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 e inoltre ancora due pezzi sul carré 25/26/28/29 (25/29).

Se posizionati sul Race Track, pagati a piazzare, si scrivono con una pila di 5 gettoni + 4 gettoni stesi a fianco.

Conosciuta anche come la "grande serie".

ATTENZIONE: Con i vicini pagati a piazzare, la trasversale ed il carré dei vicini è l'unico caso in cui è consentito il superamento dei massimi con i soli gettoni che si andranno a piazzare.

La serie 5/8: Si gioca con sei pezzi ed è formata dai seguenti sei cavalli. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.

Se posizionati sul Race Track, pagati a piazzare, si scrivono con una pila di 5 gettoni + 1 gettone steso a fianco.

Conosciuta anche come la "piccola serie".

Gli orfanelli: Sono formati da due settori: 17 – 34 - 6 da una parte e 1 – 20 – 14 – 31 - 9 dall'altra. Gli orfanelli vengono giocati con 5 pezzi così ripartiti: un pezzo pieno al numero 1 ed un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli: 6/9, 14/17, 17/20, e 31/34.

Se posizionati sul Race Track, pagati a piazzare, si scrivono stendendo 5 gettoni.

La Nassa si gioca con 5 pezzi così piazzati: uno allo 0/3, uno al 12/15, uno al 19, uno al 26 e uno al 32/35.

Una variante, nota come 0-SPIEL NON comprende il 19 e quindi si gioca con 4 pezzi così piazzati: uno allo 0/3, uno al 12/15, uno al 26 e uno al 32/35.

La Contronassa si gioca con 5 pezzi, rispettivamente: pieno al 2, cavallo al 4/7, al 18/21, al 22/25 e al 28/29.

Laterali di un numero: Settore di 5 numeri (posizionato sul numero in questione del race track) è formato da un numero e dai suoi due laterali sul cilindro a destra e a sinistra.

Al contrario dei settori che si individuano osservando i numeri posizionati sul cilindro, le finali si evidenziano guardando il tracciato dei numeri sul tappeto verde. Le finali sono un annuncio ufficiale in tutte le case da gioco.

Un numero e le sue figure: gioco composto da 4 pezzi in pieno. I numeri a cui si possono associare le figure sono i numeri dal 1 al 9 (NON esistono le figure dello zero).

Questo gioco individua 4 numeri in cui la somma delle singole cifre che compongono il numero dà lo stesso risultato unitario. (ES. 2 e le sue figure: 2 – 11 (1+1=2) – 20 (2+0=2) – 29 (2+9=11 e ancora 1+1=2)

Le finali sono numeri che hanno in comune le unità. Per esempio la finale 3 è formata dai seguenti numeri: 3, 13, 23, 33, e sono necessari 4 pezzi per giocarla.

Oltre alle finali formate di soli pieni, ci sono quelle formate da due numeri a cavallo; che a loro volta si dividono in finali orizzontali e verticali.

Le finali orizzontali, composte da cavalli e due pieni giocabili con 5 o quattro pezzi a seconda della loro collocazione; la finale 8/9, forse la più popolare, è composta dai seguenti numeri, giocati con 4 pezzi: un pezzo al cavallo 8/9, un pezzo al 18, un pezzo al 19 e uno al cavallo 28/29.

N.B. La finale 0/2 non esiste, la finale 0/1 inizia verticale poi si sviluppa in orizzontale.

Le finali verticali sono composte da due numeri messi a cavallo giocabili con quattro o tre pezzi facendo sempre riferimento alla loro collocazione sul tappeto. Es. Finale tre-sei (quattro pezzi: 3/6 – 13/16 – 23/26 – 33/36).

Tutti questi annunci, una volta vincenti, si possono giocare con l'importo del pagamento:

- *A Rifare*: tenendo lo stesso numero di pezzi.
- *A Completare*: tenendo lo stesso numero di pezzi meno la puntata.
- *Per il tutto*: (solo Vicini e Serie) tenendo tutta la vincita e la puntata (la serie triplica, i vicini raddoppiano).
ATTENZIONE alla trasversale dei vicini. E' l'unica eccezione in cui NON si usa tutta la "vincita" per mandarli per il tutto, si restituisce il triplo della puntata in trasversale.

5.3 Stesure comuni annunci in valuta

- VICINI DELLO ZERO
Dando per scontato che possono essere sempre stesi con 9 gettoni di pari valore (5 impilati + 4 stesi), altre scritture possono essere

Vicini da €5 4 gettoni da €10 + 1 gettone da €5
TOT. €45

Vicini da €10 4 gettoni da €20 + 1 gettone da €10 o
1 gettone da €50 + 4 gettoni da €10
TOT. €90

Vicini €20 1 gettone da €100 + 4 gettoni da €20
TOT €180

Vicini da €30 1 gettoni da €200 + 3 gettoni da €20 + 1 gettone da €10
TOT €270

Vicini da €40 1 gettone da €200 + 8 gettoni da €20
TOT €360

Vicini da €50	4 gettoni da €100 + 1 gettone da €50 TOT €450
Vicini da €60	4 gettoni da €100 + 7 gettoni da €20 TOT €540
Vicini da €70	5 gettoni da €100 + 1 gettone da €50 + 4 gettoni da €20 TOT €630
Vicini da €80	1 gettone da €500 + 1 gettone da €100 + 6 gettoni da €20 TOT €720

- SERIE

Dando per scontato che possono essere sempre stesi con 6 gettoni di pari valore (5 impilati + 1 steso), altre scritture possono essere

Serie da €5	2 gettoni da €10 + 2 gettone da €5 o 1 gettone da €20 + 2 gettone da €5 TOT. €30
Serie da €10	2 gettoni da €20 + 2 gettoni da €10 o 1 gettone da €50 + 1 gettoni da €10 TOT. €60
Serie €20	1 gettone da €100 + 1 gettone da €20 TOT €120
Serie da €30	1 gettoni da €100 + 1 gettone da €50 + 3 gettoni da €10 Oppure 3 gettoni da €50 + 3 gettoni da €10 TOT €180
Serie da €40	2 gettoni da €100 + 2 gettoni da €20 o 1 gettone da €200 + 2 gettoni da €20 TOT €240
Serie da €50	2 gettoni da €100 + 2 gettoni da €50 o 1 gettone da €200 + 2 gettoni da €50 TOT €300
Serie da €60	3 gettoni da €100 + 3 gettoni da €20 TOT €360
Serie da €70	3 gettoni da €100 + 2 gettoni da €50 + 1 gettone da €20

TOT €420

Serie da €80 4 gettoni da €100 + 4 gettoni da €20 o
 2 gettoni da €200 + 4 gettoni da €20
 TOT €480

ATTENZIONE ALLA SERIE DA 120 CHE VA SCRITTA:

Serie da €120 1 gettoni da €500 + 2 gettoni da €100 + 1 gettoni da €20

PER NON ESSERE CONFUSA COI VICINI DA 80

5.4 Settori del cilindro



Vicini dello zero (9 gettoni)

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Orfanelli (5 gettoni)

0			
●	2	3	
4	5	6	
7	8	●	
10	11	12	
13	14	15	
16	●	18	
19	●	21	
22	23	24	
25	26	27	
28	29	30	
●	32	33	
●	34	35	36

Serie 5/8 (6 gettoni)

0		
1	2	3
4	5	6
7	●	9
10	●	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	●
25	26	27
28	29	●
31	32	●
34	35	●

Nassa (5 gettoni)

	0	●
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
●	20	21
22	23	24
25	●	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

5.5 Numero con i due laterali

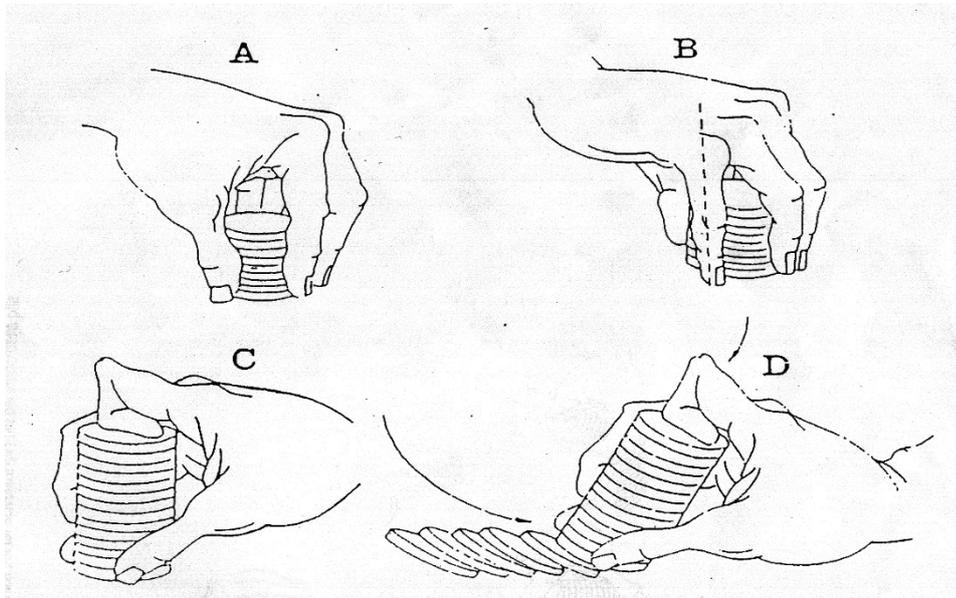
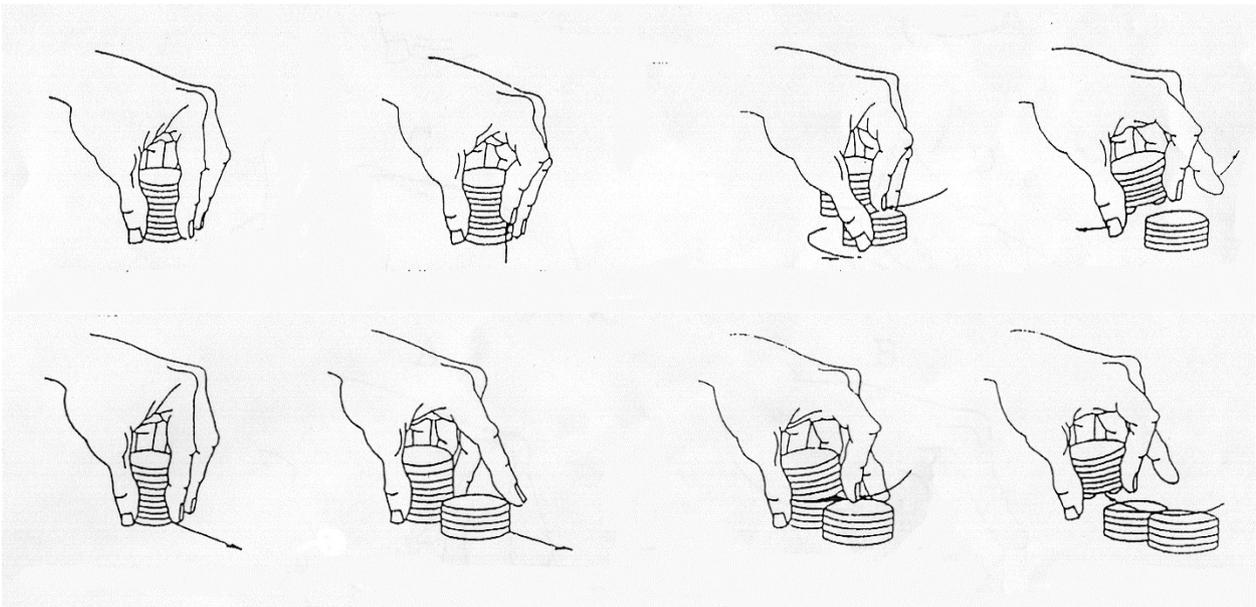
L'annuncio è formato da un numero con i suoi due laterali a destra ed a sinistra sul cilindro.

Si giocano con 5 gettoni:

0	3	15	26	32
1	14	16	20	33
2	4	17	21	25
0	3	12	26	35
2	4	15	19	21
5	10	16	23	24
6	13	17	27	34
7	12	18	28	29
8	10	11	23	30
9	14	18	22	31
5	8	10	23	24
8	11	13	30	36
3	7	12	28	35
6	11	13	27	36
1	9	14	20	31
0	4	15	19	32
1	5	16	24	33
2	6	17	25	34
7	9	18	22	29
4	15	19	21	32
1	14	20	31	33
2	4	19	21	25
9	18	22	29	31
5	8	10	23	30
5	10	16	24	33
2	17	21	25	34
0	3	26	32	35
6	13	27	34	36
7	12	28	29	35
7	18	22	28	29
8	11	23	30	36
9	14	20	22	31
0	15	19	26	32
1	16	20	24	33
6	17	25	27	34
3	12	26	28	35
11	13	27	30	36

6 – Maneggio gettoni

6.1 Tagliare e strisciare i gettoni



6.2 Spinta dei gettoni

Questa operazione è volta al passaggio dei gettoni, sia di colore sia di valore, ai clienti.

I gettoni vanno sempre passati fuori dal tracciato e lasciati, davanti al cliente, fuori da tappeto.

I gettoni di valuta valore maggiore vanno sempre posizionati sopra le stecche.

I gettoni vengono spinti sempre con la mano esterna in modo da rendere chiara l'operazione al Capo Tavolo.

1 Stecca



2 Stecche



3 Stecche



4 Stecche



5 Stecche



6 Stecche



7 Stecche



7 – GLOSSARIO IN LINGUA FRANCESE

7.1 Frasi in uso

LA BANCHE EST OUVERTE

La banca è aperta

MESSIEURS E DAMES, LA PARTIE COMMENCE VOICI LA PREMIERE

Signori la partita inizia. La prima boule

MESSIEURS E DAMES, Á LA DERNIERE

Signori, l'ultima boule

RIEN NE VA PLUS

Nulla va più

MERCI POUR LES EMPLOYES

Grazie per gli impiegati

TOUT EST PAYE' AU NUMERO

Tutto è pagato al numero

MESSIEURS, LES BOULES PASSENT

Preannuncio di passaggio delle palline

MESSIEURS, LES BOULES SONT PASSE'S

Le palline sono passate

APRES LE COUP (CE COUP) LES BOULES PASSENT

Dopo il colpo (questo colpo) le palline passano

LES VOISINS DU ZÈRO

I vicini dello zero

LA TIER DU CINQ-HUIT

La serie cinque-otto

LES ORPHELINS

Gli orfanelli

RIEN VA

Pallina lanciata irregolarmente.

TOUT VA

Lancio successivo regolare

PARTAGER LA MASSE

Dividere la massa

DÉRANGER LA MASSE

Massa spostata

ARRANGER LA MASSE

Massa sistemata

TOMBÉ Á LA BANQUE

Caduto al tavolo

TOMBÉ Á LA BOITE

Caduto alle mance

TOMBÉ Á MONSIEUR (O MADAME)

Caduto al Signore (o Signora)

ENFERMÈ

Mettere in prigione

ARRANGE'

Accomodato, sistemato

BOULE

Pallina

BORDEREAU, CASIER

Distinta, contenitore gettoni,

POUSSETTE

Piazzamento irregolare

FICHE, SIMPLE, VIS A VIS

Gettone, semplice, di fronte

SIXAINE – TRANSVERSALE SIMPLE

Sestina – Trasversale Semplice

TRANSVERSALE PLEINE

Terzina – Trasversale Piena

CHEVAL

Cavallo

PLEIN

Pieno

7.2 Annuncio numero

0	Zéro			
1	Premiere	Rouge	Impair	Manque
2	Deux	Noir	Pair	Manque
3	Trois	Rouge	Impair	Manque
4	Quatre	Noir	Pair	Manque
5	Cinq	Rouge	Impair	Manque
6	Six	Noir	Pair	Manque
7	Sept	Rouge	Impair	Manque
8	Huit	Noir	Pair	Manque
9	Neuf	Rouge	Impair	Manque
10	Dix	Noir	Pair	Manque
11	Onze	Noir	Impair	Manque
12	Douze	Rouge	Pair	Manque
13	Treize	Noir	Impair	Manque
14	Quatorze	Rouge	Pair	Manque
15	Quinze	Noir	Impair	Manque
16	Seize	Rouge	Pair	Manque
17	Dix-sept	Noir	Impair	Manque
18	Dix-huit	Rouge	Pair	Manque
19	Dix-neuf	Rouge	Impair	Passe
20	Vingt	Noir	Pair	Passe
21	Vingt et un	Rouge	Impair	Passe
22	Vingt-deux	Noir	Pair	Passe
23	Vingt-trois	Rouge	Impair	Passe
24	Vingt-quatre	Noir	Pair	Passe
25	Vingt-cinq	Rouge	Impair	Passe
26	Vingt-six	Noir	Pair	Passe
27	Vingt-sept	Rouge	Impair	Passe
28	Vingt-huit	Noir	Pair	Passe
29	Vingt-neuf	Noir	Impair	Passe
30	Trente	Rouge	Pair	Passe
31	Trente et un	Noir	Impair	Passe

32	Trente-deux	Rouge	Pair	Passe
33	Trente-trois	Noir	Impair	Passe
34	Trente-quatre	Rouge	Pair	Passe
35	Trente-cinq	Noir	Impair	Passe
36	Trente-six	Rouge	Pair	Passe