

La Roulette Francese *Casinò di Venezia*



Tecnica e Svolgimento



SOMMARIO:

1.	<u>CENNI STORICI, ORIGINI DEL GIOCO</u>	pagina 3
2.	<u>L'IMPIEGATO TECNICO DI GIOCO - CROUPIER</u>	pagina 3
3.	<u>TAVOLO da GIOCO (APERTURA E CHIUSURA)</u>	pagina 4
4.	<u>SVOLGIMENTO DEL GIOCO:</u>	pagina 5

- Operazioni di cambio pagina 6
- Annunci consentiti al tavolo pagina 6
- Pagamenti (modalità) pagina 7
- Contestazioni pagina 8
- Comportamento al tavolo pagina 8
- Il rastrello pagina 8
- Situazione di "nulla al numero" pagina 9
- " Il Bout de Table" pagina 9
- Poussette pagina 9
- Tombe' pagina 9
- Lo zero pagina 9
- Cambio della squadra pagina 9



5.	<u>RIEPILOGO TABELLA PAGAMENTI</u>	pagina 13
6.	<u>DOTAZIONE DEL TAVOLO</u>	pagina 14/15
7.	<u>GIOCHI "PAGATI A PIAZZARE"</u>	pagina 16
8.	<u>VISUALIZZAZIONE DEI SETTORI SUL TAVOLO DI ROULETTE</u>	pagina 17/18/19/20
9.	<u>MISURE DEL TAVOLO DI ROULETTE</u>	pagina 21

1. CENNI STORICI ORIGINI DEL GIOCO:

IL GIOCO, COME SI SA, E' SEMPRE STATO NELL'ANIMA DELL'ESSERE UMANO ED E' SEMPRE ESISTITO; UN TEMPO VIETATO, PIÙ TARDI E' STATO ACCETTATO. NOTIZIE ANTICHE SUI GIOCHI LE ABBIAMO DAL LONTANO 1172 QUANDO IL DOGE ZIANI SEBASTIANO CONSENTÌ A TALE NICOLÒ BARETIERI, (QUALE RICOMPENSA PER AVER CON INGEGNO FATTO ISSARE VERTICALMENTE LE DUE COLONNE DELLA PIAZZA SAN MARCO, SOPRA LE QUALI VENNERO COLLOCATE LE STATUE DEL LEONE ALATO E DI SAN TEODORO) DI POTER TENERE NELLO SPAZIO TRA ESSE QUALSIASI TIPO DI GIOCO. E' DEL 1255 UNA LEGGE CON LA QUALE SI CHIEDEVA, CON LO SCOPO DI FRENARE IL GIOCO, CHE ALMENO LE RIUNIONI DEL GRAN CONSIGLIO NON SI TRASFORMASSERO IN BISCHIE. NEL 1638 NASCE LA PRIMA CASA DA GIOCO APERTA A TUTTI, IL RIDOTTO A SAN MOISÈ. I GIOCHI COINVOLSERO CON TANTA PASSIONE E ASSIDUITA' I CITTADINI, CHE NEL 1744 SI CONTAVANO IN VENEZIA BEN 118 CASINI DI CUI 114 SI TROVAVANO NEI PRESSI DI P.ZA SAN MARCO.

TRA I MOLTEPLICI GIOCHI C'ERA IL "BIRIBISS" O "BIRIBISSO" CHE GIÀ IN QUEI TEMPI ERA PROIBITO, PERCHÉ AVEVA LE STESSIE CARATTERISTICHE DELLA ROULETTE, INVENTATA IN ITALIA, TANTO È VERO CHE PER LE SUE CURIOSITÀ SI PRESUME CHE L'INVENTORE DEL GIOCO SIA STATO UN FRATE. UNA DELLE TANTE CURIOSITÀ È CHE SOMMANDO I NUMERI DI QUALSIASI TERZINA, OPPURE TRE NUMERI IN DIAGONALE DEL TRACCIATO IL TOTALE SARÀ SEMPRE SEI, ESEMPI: $1+2+3=6$; $16+17+18=51=5+1=6$; $34+35+36=105=1+0+5=6$, PER DI PIÙ LA SOMMA DEI NUMERI DELLE COLONNE, OPPURE DELLE DOZZINE, DARA SEMPRE IL TOTALE DEL FATIDICO NUMERO DELLA APOCALISSE E VALE A DIRE 666.

2. QUALITÀ PER ESSERE IMPIEGATI DI GIOCO

PER DIVENTARE UN IMPIEGATO TECNICO DI GIOCO, OLTRE AD UNA RETTITUDINE MORALE E LE NECESSARIE DOTI PSICOFISICHE, È BASILARE ACQUISIRE ELASTICITÀ, PADRONANZA E SICUREZZA NEL MANEGGIO DEI GETTONI E DEL RASTRELLO E SOPRATTUTTO SAPER ESEGUIRE OGNI OPERAZIONE AL TAVOLO DA GIOCO CON LA MASSIMA CHIAREZZA E NATURALITÀ.



A. M.

ALLA ROULETTE FRANCESE L' IMPIEGATO SI PUÒ CONSIDERARE "FINITO" (BRAVO) QUANDO LA TECNICA INDIVIDUALE SARÀ UN INSIEME DI FLUIDITÀ NEI MOVIMENTI , MANEGGIO, BUONA VISIONE DELLA PARTITA E ABILITÀ NEL SAPER GESTIRE IL GIOCO SECONDO I TEMPI E I MODI OPPORTUNI.

UNA DELLE DOTI PER ESSERE UN BUON CROUPIER È LA MEMORIA CHE SARÀ UTILE ALLENARE PER EFFETTUARE OGNI TIPO DI ANNUNCIO DATO DAI CLIENTI AI TAVOLI E SAPER PREDISPORRE I PAGAMENTIDELLE COMBINAZIONIVINCENTI IN BASE ALLE RICHIESTE RICORDANDO A CHI APPARTENGONO.

FONDAMENTALE È IL RAPPORTO CON LA CLIENTELA; LA DISCREZIONE E LA BUONA EDUCAZIONE ACCOMPAGNATA DA UNA CORTESE FERMEZZA NEL GESTIRE LE SITUAZIONI PIU' COMPLESSE DI GIOCO , DETERMINERANNO, COL TEMPO, LA PROFESSIONALITÀ E COMPLETERANNO IL SUO. BAGAGLIO TECNICO.

"A TAL FINE, RACCOMANDIAMO DI STUDIARE IL MANUALE "NORME DI COMPORTAMENTO".

3. TAVOLO DA GIOCO(APERTURA E CHIUSURA):

IL TAVOLO

IL TAVOLO (TABLE DE JEU) HA FORMA RETTANGOLARE , IL PIANO È RICOPERTO QUASI INTERAMENTE DA UN TAPPETO VERDE (TAPIS VERTE) SUL QUALE È DISEGNATO IL TRACCIATO (TABLEAU) FORMATO DA COLONNE, DOZZINE, COMBINAZIONI SEMPLICI E DAI NUMERI. IN UNO DEI DUE LATI PIÙ CORTI È POSIZIONATA LA "ROULETTE", UN CILINDRO DI LEGNO (LE CYLINDRE) AL CUI INTERNO RUOTA, APPOGIATO SU UN MECCANISMO DI PRECISIONE, UN PIATTO METALLICO SUDDIVISO IN TRENTASETTE CASELLE (CASES): QUESTE COMPRENDONO LO 0, DIOCIOTTO NUMERI ROSSI E DICIOTTO NUMERI NERI ALTERNATI TRALORO DALL'1 AL 36. VICINO ALLA ROULETTE È SISTEMATA LA DOTAZIONE DELLA " BANCA" COMPOSTA DA GETTONI (JETON ET PLAQUES) DI FORMA E VALORI DIVERSI

RESPONSABILE DEL TAVOLO È IL CAPO TAVOLO (CHEF DE TABLE) INCARICATO DI SOVRINTENDERE LE ATTIVITÀ DI GIOCO E IL RISPETTO DEL REGOLAMENTO MENTRE I TRE IMPIEGATI (CROUPIERS) SEDUTI, RISPETTIVAMENTE, A DESTRA (DROITE) A SINISTRA (GAUCHE) E DI FRONTE (BOUT DE TABLE) ALLO CHEF HANNO L'INCARICO DI CONDURRE LA PARTITA ESEGUENDO TUTTE LE OPERAZIONI NECESSARIE AL SUO SVOLGIMENTO.

APERTURA E CHIUSURA DEL TAVOLODA GIOCO

APERTURA

ESAMINEREMO ORA IN MODO DETTAGLIATO LE OPERAZIONI D'APERTURA D'UN TAVOLO DI ROULETTE FRANCESE:

IL TAVOLO ,DOTATO DI UNA GRIPS D'APERTURA CON MEMORIZZATA LA DOTAZIONE (€ 550.000,00) SARÀ RESO OPERATIVO DALL'ISPETTORE DELLA CASA E DALL' ISPETTORE COMUNALE, DIGITANDO LE PASSWORD D'ENTRATA .

TERMINATA QUESTA OPERAZIONE ,L ' ISPETTORE DELA CASA CONTROLLERA I MINIMI DEL TAVOLO, CHE ATTRAVERSO LA GRIPS , COMPARIRANNO SUL DISPLAY E TUTTE LE ATTREZZATURE DI SUPPORTO .



A. M.

LA SQUADRA ENTRERÀ IN SALA SEGUENDO IL CAPOTAVOLO (**CHEF DE TABLE**) IN MANIERA SILENZIOSA E ORDINATA RAGGIUNGENDO IL TAVOLO ASSEGNATO: LE OPERAZIONI DI APERTURA INIZIANO CON IL CONTROLLO DELLA DOTAZIONE, COSTITUITA IN UNA APPOSITA CASSETTA IN LEGNO, DA PARTE DEL CAPO TAVOLO, DELL'ISPETTORE DELLA CASA E DEL COMUNE. ALLA FINE DELLA VERIFICA GLI IMPIEGATI SEDUTI " A CILINDRO" COLLOCHERANNO NEI RISPETTIVI BUDINI I GETTONI DIVISI PER VALORE, FINO ALLA PEZZATURA MASSIMA DI EURO 1000,00, I GETTONI CHE SUPERANO TALE VALORE SARANNO RIPOSTI IN UN CONTENITORE TRASPARENTE POSTO TRA IL CILINDRO E IL CAPO TAVOLO. TERMINATA QUESTA OPERAZIONE E DOPO CHE IL VALLETTO AVRÀ RIPOSTO I RASTRELLI SUL TAVOLO, IL CAPO TAVOLO, POSIZIONERÀ LA BOULE SUL NUMERO CORRISPONDENTE ALLA DATA DEL MESE E GIRANDO IL CILINDRO DICHIARERÀ: " LA BANQUE C'EST OUVERTE" (AVVISERÀ I GIOCATORI CHE IL TAVOLO È APERTO E GLI IMPIEGATI SONO PRONTI A OPERARE).

CHIUSURA

LA FASE DI CHIUSURA SARA'ALTRETTANTO IMPORTANTE. ESSA E'ANNUNCIATA COME SEGUE:" MESSIEURS-DAMES Á LA DERNIÈRE" IN QUESTA CIRCOSTANZA TUTTA LA SQUADRA DEVE PRESTARE LA MASSIMA ATTENZIONE A QUELLO CHE ACCADE AL TAVOLO PERCHÉ, STATISTICAMENTE, CON L'ULTIMO LANCIO DI BOULE, LE CONTESTAZIONI SONO PIÙ FREQUENTI. OGGI PER FORTUNA I SISTEMI AUDIOVISIVI DI CONTROLLO COSTITUISCONO UN OTTIMO DETERRENTE SIA PER LE CONTESTAZIONI CHE PER I TENTATIVI DI POUSSETTE FATI DA MALINTENZIONATI.

ALLA CHIUSURA DEL TAVOLO IL CAPO TAVOLO AUTORIZZATO DELL'ISPETTORE DELLA CASA DA GIOCO E DALL'ISPETTORE DEL COMUNE DARÀ DISPOSIZIONE PER FAR INTRODURRE NEI CASIERS, DAGLI IMPIEGATI A CILINDRO, I GETTONI PER IL LORO CONTEGGIO; LE FRAZIONI SARANNO STESE ACCANTO ALLE PEZZATURE DEL VALORE CORRISPONDENTE, MENTRE LE PLACCHE CON IL VALORE DI EURO 50.000,00; EURO 20.000,00; EURO 10.000,00; EURO 5.000,00; SARANNO SCRITTE CON LA " MISE EN BANQUE" (NON SARANNO INTRODOTTE NEI CASIERS, MA STESE IN MANIERA TRADIZIONALE).

CONCLUSE QUESTE OPERAZIONI IL CAPO TAVOLO AVRÀ IL COMPITO DI DIGITARE SULLA " GRIPS" IN DOTAZIONE TUTTE LE PEZZATURE ELENCAE DAL SOTTOCAPO TAVOLO, IN MANCANZA DI QUESTI, DA UN IMPIEGATO.

UNA VOLTA EFFETTUATA UNA SECONDA LETTURA PER LA VERIFICA DELLE PEZZATURE RIPORTATE SULLA GRIPS, IL CAPO TAVOLO INVIERÀ, CON IL SISTEMA ELETTRONICO, I DATI ALLA CASSA DI SALA RIMANENDO IN ATTESA DI DUE **BORDEREAU**.

AL LORO ARRIVO AL TAVOLO, PORTATI DA UN VALLETTO, SARANNO FIRMATI, SUBITO DOPO VERRÀ EFFETTUATA L'ULTIMA LETTURA PER IL CONTROLLO DEFINITIVO DEI DATI E IL REINTEGRO DEI GETTONI: IL CASSIERE PRENDERÀ IN CARICO DA UN IMPIEGATO L'ECCEDEZZA DELLA PEZZATURA E PROVVEDERÀ ALLA CONSEGNA DI QUELLA MANCANTE. IN QUESTO MODO SARÀ RIPRISTINATA LA DOTAZIONE DEL TAVOLO(EURO 550.000,00).

LE OPERAZIONI DI CHIUSURA (CAPO TAVOLO, ISPETTORE DELLA CASA E ISPETTORE COMUNALE) SARANNO COMPLETATE CON LA VERIFICA FINALE DELLA DOTAZIONE E LA CHIUSURA DELLA CASSETTA IN LEGNO CHE LA CONTIENE.

4. SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

TERMINATA L'APERTURA AVRÀ INIZIO LA PARTITA CHE, COME ABBIAMO GIÀ VISTO, SARÀ ANNUNCIATA DAL CAPO TAVOLO. CONCLUSI I PIAZZAMENTI, LA FRASE RITUALE "LA PARTIE COMMENCE" E LA SUCCESSIVA, "VOICI LA PREMIÈRE", DOVRANNO ESSERE SCANDITE AD ALTA



A. M.

VOCE DALL'IMPIEGATO AL QUALE È STATA ASSEGNATA LA "boule"(GLI IMPIEGATI A CILINDRO LANCERANNO LA "boule" PER CIRCA MEZZ'ORA A TESTA).

QUANDO AL TAVOLO DA GIOCO SI AVVICENDANO PIÙ GIOCATORI DI VARIO LIVELLO, TUTTI I COMPONENTI DELLA SQUADRA DOVRANNO CONTROLLARE COSTANTEMENTE CHE LE LORO PUNTATE SIANO PERFETTAMENTE POSIZIONATE E CHE NON SUPERINO I MASSIMI CONSENTITI

DOPO CHE I GIOCATORI AVRANNO COMPLETATO IL LORO GIOCO , LA FRASE " **RIEN NE VA PLUS**" NON CONSENTIRA' ALTRI PIAZZAMENTI,SALVO DIVERSA ED ECCEZIONALE DISPOSIZIONE DEL Ct.

NEL CASO IN CUI A " **BOULE**" PARTITA UN GIOCATORE PUNTI UNA MASSA DI GETTONI IL CUI VALORE NON SIA QUANTIFICABILE ,L'IMPIEGATO, RICHIAMANDO L'ATTENZIONE DEL CAPO, DICHIARERÀ A VOCE ALTA:" **LA MASSE JEU JUSQU'À LA CONCURRENCE DU MAXIMUM**" (LA MASSA GIOCA FINO ALLA CONCORRENZA DEI MASSIMI)

NEL CASO IN CUI, A " **BOULE**" PARTITA, UN GIOCATORE EFFETUASSE IL PIAZZAMENTO UNA MASSA DI GETTONI A CAVALLO TRA DUE COLONNE O DUE DOZZINE,E NON CI FOSSE IL TEMPO MATERIALE DI DIVIDERE, LA PUNTATA, LA GIOCATO SARÀ CONSENTITA IN VIA DEL TUTTO ECCEZIONALE SEMPRE PREVIA AUTORIZZAZIONE DEL CAPO TAVOLO

L'IMPIEGATO A " **BOUT DE TABLE**" ANNUNCERÀ A VOCE ALTA:"LA MASSA GIOCA AI 24 PRIMI" SE SI TROVERÀ A CAVALLO TRA LA PRIMA E LA SECONDA DOZZINA , "AI 24 ULTIMI" SE SI TROVERÀ A CAVALLO TRA LA SECONDA E LA TERZA DOZZINA.

SE SI TROVERÀ A CAVALLO TRA LA PRIMA E LA SECONDA COLONNA ,DOVRÀ ANNUNCIARE:" LA MASSA GIOCA ALLE COLONNE 34 E 35" , OPPURE , " ALLE COLONNE 35 E 36" SE SI TROVERÀ A CAVALLO TRA LA SECONDA E LA TERZA

ALL'USCITA DEL NUMERO L'IMPIEGATO PROVVEDERÀ, CON MOLTA ATTENZIONE, AL PAGAMENTO DELLE RELATIVE VINCITE RIGUARDANTI GETTONI PIAZZATI ,PRECEDENTEMENTE ALL'USCITA DEL NUMERO ,DAGLI IMPIEGATI STESSI E NATURALMENTE ANCHE QUELLI PIAZZATI DAI GIOCATORI.

È MOLTO IMPORTANTE CONTROLLARE L'ESATTO POSIZIONAMENTO DI TUTTI I GETTONI PRESENTI SUL TAPPETO DI GIOCO

LA " **PALLINA**" DETERMINA IL NUMERO VINCENTE QUANDO SI FERMA IN UNA DELLE 37 CASELLE DEL CILINDRO.

"LE BOULER" ANNUNCIA IN FRANCESE IL NUMERO E LE RELATIVE COMBINAZIONI SEMPLICI (ROSSO O NERO, PARI O DISPARI, MANQUE O PASSE). SUBITO DOPO GLI IMPIEGATI DI DESTRA E SINISTRA SVOLGONO I SEGUENTI COMPITI: UNO ELENCA, SEMPRE IN FRANCESE, EVIDENZIANDO IL NUMERO CON IL RASTRELLO , LE COMBINAZIONI MULTIPLE VINCENTI E RITIRA CON IL RASTRELLO (RATEAU) I GETTONI PERDENTI, L'ALTRO PAGA LE VINCITE, COMPLETANDO UNA COMBINAZIONE ALLA VOLTA, RISPETTANDO IL SEGUENTE ORDINE:

- COLONNE
- DOZZINE
- CHANCE SEMPLICI
- CHANCE MULTIPLE: SESTINA E TERZINA, CARRÉ, CAVALLO E PIENO

SE IL NUMERO È PARI, RASTRELLA L'IMPIEGATO DI DESTRA, MENTRE QUELLO DI SINISTRA PAGA, SE È DISPARI AVVIENE IL CONTRARIO.

TUTTI GLI ANNUNCI E LE DICHIARAZIONI DELLE COMBINAZIONI VINCENTI DEVONO ESSERE PRONUNCIATI IN LINGUA FRANCESE.



A. M.

OPERAZIONI DI CAMBIO

QUANDO SI CAMBIANO I GETTONI, CHE VANNO SEMPRE POSIZIONATI ACCANTO ALLA LINEA ESTERNA CHE DELIMITA IL "PASSE O IL "MANQUE" (EURO 100,00 IN CAMBIO DI FICHES DA EURO 5,00) CI SI DEVE COMPORTARE NEL SEGUENTE MODO: PRONUNCIARE AD ALTA VOCE **"CENTO(EURO) AL CAMBIO"**, IMPUGNARE IL RASTRELLO TENENDOLO CON LA MANO SINISTRA SE SI È SEDUTI ALLA DESTRA DEL TAVOLO (VICEVERSA SE SI È SEDUTI DALLA PARTE OPPOSTA), QUINDI CON LA MANO ESTERNA PRENDERE I GETTONI OCCORRENTI DAL **"BUDINO"(PREFERIBILMENTE QUELLI NECESSARI)** STENDERNE **20 IN GRUPPI DA CINQUE** (A FIANCO DEL GETTONE DA CAMBIARE), RIPORRE L'EVENTUALE ECCEDENZA DIRETTAMENTE A BUDINO E **"NON"** LASCIARLI A LATO DEL CAMBIO ,, INDICARE CONTANDO DAL BASSO OGNI SINGOLO GRUPPO DI CINQUE GETTONI E PRONUNCIARE: **"25,50,75,100,00 PER 100,00 AL CAMBIO,** QUINDI SPOSTARE IL GETTONE CAMBIATO VICINO AL **"BUDINO"**, MONTARE I 20 GETTONI E PASSARLI AL CLIENTE. **IMMEDIATAMENTE DOPO QUESTA OPERAZIONE, IL GETTONE DA €100,00 VA MESSO A BUDINO.**

LE BANCONOTE GIOCATE AL TAVOLO DOVRANNO ESSERE SEMPRE CAMBIATE, LE MODALITÀ DI CAMBIO DOVRANNO ESSERE **PIÙ CHIARE POSSIBILI:** I BIGLIETTI FINO AL VALORE DI 50 EURO VERRANNO STESI IN FRAZIONE DI CINQUE STACCANDO LE EVENTUALI ECCEDENZE CHE VERRANNO EVIDENZIATE UNA A UNA.. I TAGLI INFERIORI DOVRANNO ESSERE CAMBIATI DAI CLIENTI DIRETTAMENTE ALLE CASSE ESTERNE, CHE SI TROVANO NELLE SALE DA GIOCO, IN OGNI CASO SE PUNTATI O CONSEGNATI PER IL CAMBIO SEGUIRANNO LE STESSE PROCEDURE ADOTTATE PER QUELLI DI TAGLIO MAGGIORE. I BIGLIETTI UNA VOLTA CAMBIATI SARANNO INTRODOTTI DALL'IMPIEGATO IN UNA APPOSITA CASSETTA PER IL CONTANTE. IL PASSAGGIO DEI BIGLIETTI AL COLLEGA DA PARTE DELL'IMPIEGATO POSTO DI FRONTE ALLA CASSETTA È DICHIARATO SEMPRE CON LA FRASE "Á LA BANQUE, S'IL VOUS PLAÎT" (IL PASSAGGIO NON SI EFFETTUA MAI SE GIRA LA BOULE, IN QUESTO CASO SARANNO MOMENTANEAMENTE POSIZIONATI NELLA BANCA VICINO AI GETTONI DA 1.000,00 E 500,00). LE BANCONOTE PIAZZATE DOVRANNO ESSERE CELERMENTE CAMBIATE IN GETTONI O, SE NON CI FOSSE IL TEMPO MATERIALE DI CAMBIARLE, MANTENUTE SULLE COMBINAZIONI, L'IMPIEGATO ANNUNCERÀ AD ALTA VOCE **" I BIGLIETTI GIOCANO (COMBINAZIONE)..."** , NEL CONTEMPO CERCHERÀ DI CONTROLLARE CHE FRA DI ESSI NON CI SIANO PUNTATI ASSEGNI BANCARI DI QUALSIASI TIPO O VALUTA STRANIERA(TALI VALORI NON SONO ACCETTATI COME PUNTATE)..

ACCERTANDONE LA PRESENZA, L'IMPIEGATO PROVVEDERÀ, PREVIO CONSENSO DEL CAPO TAVOLO, A RITORNARLI AI RISPETTIVI GIOCATORI.

IN OGNI CASO L'IMPIEGATO DOVRÀ RICHIAMARE L'ATTENZIONE DEL CAPO TAVOLO E NEL LIMITE DEL POSSIBILE, VERIFICARE L'AUTENTICITÀ DELLE BANCONOTE PIAZZATE.

ANNUNCI CONSENTITI AL TAVOLO

I PRINCIPALI ANNUNCI CHE VENGONO DATI AGLI IMPIEGATI DAI CLIENTI SONO I NUMERI VICINI FRA LORO DI DETERMINATI SETTORI DELLA RUOTA. E LE **"FINALI DEI NUMERI IN PIENO E A CAVALLO SIA VERTICALI CHE ORIZZONTALI"** CHE SONO SPIEGATI DETTAGLIATAMENTE IN SEGUITO..

NEL CILINDRO, COMPOSTO DA 37 NUMERI, TROVIAMO TRE GRANDI SETTORI, COSÌ DENOMINATI:



A. M.

“ I VICINI DELLO ZERO ” (17 NUMERI) “LES VOISINS DU ZERO”

“ LA SERIE 5/8” (12 NUMERI) “LA SERIE DU CINQU -HUIT”

“GLI ORFANELLI” (8 NUMERI) “LES ORPHELINS”

ESISTE UN ULTERIORE SETTORE FACENTE PARTE DEI VICINI DELLO ZERO, CHE PERMETTE DI GIOCARE I SETTE NUMERI LATERALI DELLO ZERO E CHE VIENE DENOMINATO:

“NASSA” (8 NUMERI) 0/3,-12/15-19-26-32/35 , tre Cavalli e due Pieni- Settore dei Vicini dello Zero

MODALITÀ DI PAGAMENTO

L'USCITA DEL NUMERO VINCENTE È IL MOMENTO PIÙ DELICATO DELLA PARTITA, PERTANTO, TUTTI GLI IMPIEGATI DOVRANNO PRESTARE LA MASSIMA ATTENZIONE PER EVITARE ERRORI DI VARIA NATURA, ILLECITI COMPRESI.

QUANDO INIZIA UN PAGAMENTO, L IMPIEGATO DOVRÀ AVERE LO SPAZIO TRA IL BUDINO E LE STESURE LIBERO DA QUALSIASI GETTONE CHE NON APPARTENGA ALLE VINCITE, **OGNI ECCEDEXZA DEVE ESSERE RIPOSTA A BUDINO.**

NEI PAGAMENTI E, PREFERIBILMENTE, ANCHE NEI CAMBI E MASSE AL CAMBIO, LA STESURA DEI GETTONI NELLE VARIE PEZZATURE DEVE SEGUIRE LA SEGUENTE PROCEDURA: VENGONO SCRITTI PER PRIMI I GETTONI DI VALORE MINORE E SOLO SUCCESSIVAMENTE, DOPO AVER PORTATO A TERMINE TUTTE LE STESURE (NEL CASO VI SIANO PIÙ GETTONI VINCENTI SULLA STESSA COMBINAZIONE ANCHE DI VALORE DIVERSO), SI AGGIUNGONO I GETTONI DI VALORE MAGGIORE. (ES: 10,00 IN PIENO, SI STENDONO PER PRIMI 15 GETTONI DA 10,00 E POI I DUE DA 100,00 PER COMPLETARE IL PAGAMENTO). IN PRESENZA DI PIÙ GETTONI CON VALORI DIVERSI, GIOCATI SULLA STESSA COMBINAZIONE, SI DEVE INIZIARE LA SCRITTURA CON LE PEZZATURE DI IMPORTO INFERIORE, POSIZIONADO I GETTONI NELLA PARTE ESTERNA VERSO IL “MANQUE O IL PASSE”. I SUCCESSIVI SARANNO STESI PARALLELI AI PRIMI, DALL'ESTERNO VERSO L'INTERNO, RISPETTANDO L'ORDINE DAL MINORE AL MAGGIORE.

IL LANCIO DEI GETTONI NEI CAMBI O PAGAMENTI PUÒ ESSERE EFFETTUATO ESCLUSIVAMENTE CON PEZZATURE DELLO STESSO VALORE E NON DEVE SUPERARE IL NUMERO MASSIMO DI 5 UNITÀ. L'IMPORTO MAGGIORE DEL GETTONE CHE SARÀ POSSIBILE LANCIARE SARÀ DI EURO 50,00.

È AMESSA UNA DEROGA A QUESTA DISPOSIZIONE PER I PAGAMENTI DI COLONNE, DOZZINE E CHANCE SEMPLICI PER I QUALI SI POTRÀ ARRIVARE A VALORI PIÙ ALTI FINO A EURO 1.000,00 LANCIATI PERÒ NEL NUMERO MASSIMO DI DUE PEZZI PER VOLTA; SE SUPERANO TALE NUMERO SARANNO COME CONSUEVUDINE PASSATI CON IL RASTRELLO.

SE NELLA STESSA COMBINAZIONE SI DOVESSERO PAGARE PIÙ VALORI ASSIEME, PER IL “LANCIO” DEI GETTONI SI DOVRÀ SEGUIRE LA SEGUENTE PROCEDURA: FINO AL VALORE DI EURO 50,00 SI POTRANNO PRENDERE DAL BUDINO FINO AD UN MASSIMO DI DUE PEZZATURE DI VALORE DIVERSO, QUESTE SARANNO EVIDENZIATE STENDENDOLE LUNGO LA LINEA CHE SEPARA IL MANQUE O IL PASSE, VERRANNO QUINDI RACCOLTE E LANCIATE (IL LIMITE DI GETTONI LANCIATI IN QUESTO CASO SARÀ DI 4 UNITÀ) MENTRE PER VALORI SUPERIORI(DA EURO 100,00 FINO A EURO 1.000,00) SI DOVRÀ “ ANDARE A BUDINO” PRELEVANDO UNA PEZZATURA ALLA VOLTA RISPETTANDO LA NORMATIVA SPIEGATA IN PRECEDENZA.



A. M.

LE VINCITE VENGONO PASSATE AI GIOCATORI NELLA STESSA SEQUENZA CON CUI SONO STATE ANNUNCIATE.

L'IMPIEGATO DOVRÀ STENDERE I PAGAMENTI ED ESEGUIRLI, COMPLETANDO UNA COMBINAZIONE ALLA VOLTA, IN BASE ALLA SEGUENTE SEQUENZA: SESTINE, TERZINE, CARRÉ, CAVALLI, PIENI, RISPETTANDO SEMPRE L'ORDINE DAL PIÙ LONTANO AL PIÙ VICINO. SONO AMMESSI PAGAMENTI COMULATIVI SOLO DI VINCITE DELLO STESSO TIPO (ES. PIENI O CAVALLI O SESTINE ECC.) APPARTENENTI ALLO STESSO GIOCATORE, ANCHE SE DI VALORE DIVERSO.

COMPLETATI TUTTI I PAGAMENTI L'IMPIEGATO DOVRÀ ANNUNCIARE A VOCE ALTA **"TOUT EST PAYÉ,AU NUMERO"** (TUTTO È STATO PAGATO AL NUMERO)

PER I PAGAMENTI DELLE COLONNE E DELLE DOZZINE (EFFETTUATI SEMPRE PRIMA DI QUELLI SUI NUMERI) SI SEGUIRÀ QUESTO ORDINE: L'IMPIEGATO A **"BOUT DE TABLE"** APRIRÀ LE MASSE VINCENTI E DICHIARERÀ ALL'IMPIEGATO AL CILINDRO ,CHE SI ACCINGE A PAGARE, IL VALORE DELLE STESSE ,QUESTI PROCEDERÀ DALLE VINCITE MINIME VIA VIA FINO AI VALORI PIÙ ALTI. SULLE COMBINAZIONI SEMPLICI I PAGAMENTI SI EFFETTUANO DALLE PUNTATE PIÙ LONTANE DAL CILINDRO, CON GETTONI DELLO STESSO VALORE ANNUNCIANDO OGNI PAGAMENTO. IL **"BOUT DE TABLE"** AGGIUSTERÀ DETTI PAGAMENTI CON IL RASTRELLINO POSIZIONANDOLI A LATO O SOVRAPPONENDOLI.

NON È CONSENTITO AI GIOCATORI RITIRARE VINCITE E PAGAMENTI DELLE **"CHANCES"** FINO A CHE NON SIANO COMPLETATI I PAGAMENTI RELATIVI AD OGNI COMBINAZIONE.

,PRIMA DI INIZIARE LA STESURA DEI GETTONI ,L'IMPIEGATO CHE EFFETTUA I PAGAMENTI **DOVRÀ** ASSICURARSI CHE LE RICHIESTE NON SUPERINO LE PUNTATE E **MEMORIZZERÀ** SE CI SONO GIOcate CON PIÙ VINCITE (ES. UN CAVALLO 5/8 E DUE 2/5) IN MODO DA POTER PREDISPORRE STESURE CONSONE ALLE RICHIESTE. IL PASSAGGIO DELLE VINCITE AVVERRÀ INIZIANDO DA QUELLE D'IMPORTO MINORE E TERMINERÀ CON QUELLE D'IMPORTO MAGGIORE.

SE LE VINCITE SONO NUMEROSE SARÀ BENE EFFETTUARE UNA ULTERIORE VERIFICA DELLE RICHIESTE PRIMA D'INIZIARE A PASSARE LE VINCITE.

NELL'EFFETTUARE I PAGAMENTI L 'IMPIEGATO DOVRÀ DI VOLTA IN VOLTA SEGNARE A CUI SI RIFERISCONO LE VINCITE (ES.: NEL CASO DI UN CAVALLO DA 20,00 ANNUNCERÀ, DOPO AVER CONTATO I GETTONI, **" TRECENTOQUARANTA PER VENTI AL 5/8 TOCCANDO CON IL RASTRELLO LA PUNTATA PIAZZATA IN QUELLA POSIZIONE "**).

PER CAMBI E PAGAMENTI SI UTILIZZERANNO SEMPRE E SOLAMENTE GETTONI DELLA BANCA PRESI DAL **"BUDINO"**, MAI QUELLI DELL'INSALATA O DI MASSE PERDENTI.

PROVENTI ALEATORI (MANCIA)

CONSIDERANDO CHE I PROVENTI ALEATORI SONO MOLTO IMPORTANTI NEL NOSTRO LAVORO, È NECESSARIO TENER PRESENTE CHE ESSI DEVONO ESSERE PRODOTTI CON GARBO SENZA VENIR MENO ALLA PROPRIA PROFESSIONALITÀ



A. M.

CONTESTAZIONI:

NEL CASO DI UNA CONTESTAZIONE AL TAVOLO O DI RICHIESTE IN MALAFEDE DI VINCITE, LE INDAGINI SARANNO SVOLTE DAGLI ISPETTORI DI GIOCO.

LE INFORMAZIONI DOVRANNO ESSERE CERTE E DISCRETE E L' IMPIEGATO INTERPELLATO SI ESPRIMERÀ CON VOCE SOMMESSA. È FATTO ASSOLUTO DIVIETO AGLI IMPIEGATI DI RIVOLGERSI DIRETTAMENTE ALLA CLIENTELA ANCHE SE INTERPELLATI.

COMPORAMENTO AL TAVOLO

IL COMPORAMENTO AL TAVOLO DEVE SEMPRE ESSERE IRREPENSIBILE NON MANIFESTANDO MAI SODDISFAZIONE IN CASO DI VINCITE O RAMMARICO IN CASO DI PERDITA, DIMOSTRANDO SEMPRE LA MASSIMA CORTESIA NEI CONFRONTI DELLA CLIENTELA, IL TUTTO PERÒ CON QUELLA DOSE DI FERMEZZA E DECISIONE CHE RISULTANO UTILI IN OGNI MOMENTO DELLA PARTITA.

IL RASTRELLO

NEL RIBADIRE CHE IL RASTRELLO VA SEMPRE IMPUGNATO PRIMA DI UTILIZZARE I GETTONI DELLA BANCA, ESSO DEVE ESSERE TENUTO COME SEGUE:

A) - IN POSIZIONE DI RIPOSO VA POSTO CON LA PALETTA APPOGGIATA SULLA BARRA A TRIANGOLO CHE SEPARA LE PUNTATE SULLO ZERO DALLE PLACCHE DELLA BANCA.

B) -QUANDO L'IMPIEGATO SI DEVE ALZARE, IL RASTRELLO VA POSTO ORIZZONTALMENTE LUNGO IL BORDO DEL TAVOLO.

C)-PER INDICARE I NUMERI VINCENTI,FINO AL 12 IL RASTRELLO VERRÀ TENUTO PERPENDICOLARE RISPETTO AL TRACCIATO , CON LA PALETTA IN VERTICALE RIVOLTA VERSO IL CILINDRO.

DAL NUMERO 13 IN POI DOVRÀ ESSERE TENUTO CON IL MANICO PARALLELO AL TRACCIATO CON LA PALETTA IN VERTICALE RIVOLTA DALLA PARTE OPPOSTA ALL'IMPIEGATO.

D)-NEL TOCCARE I GETTONI VINCENTI, VUOI PER IDENTIFICARE IL POSSESSORE, VUOI PER GIUSTIFICARE IL PAGAMENTO, LA PALETTA SARÀ TENUTA PERPENDICOLARMENTE RISPETTO AL TRACCIATO ED IL GETTONE SEMPLICEMENTE TOCCATO CON LE ALETTE.

E)-ALL'USCITA DEL NUMERO L' IMPIEGATO ADDETTO APPOGGERÀ IL RASTRELLO , NEL MODO INDICATO , SOPRA IL NUMERO VINCENTE PER TUTTO IL TEMPO NECESSARIO AD ANNUNCIARE A VOCE ALTA LE COMBINAZIONI VINCENTI (OPPURE NULLA AL NUMERO) E SE VI SONO O MENO PUNTATE A"PASSE"O A"MANQUE",ANNUNCIANDONE EVENTUALMENTE L'AMMONTARE; DOPO AVER ATTESO UNO O DUE SECONDI LIBERERÀ IL NUMERO VINCENTE DAI GETTONI PERDENTI , PRIMA PORTANDOLI NELLA PARTE SUPERIORE (VERSO IL CILINDRO) SPOSTANDOLI, PER QUANTO SIA POSSIBILE, DI ALMENO 6(SEI)NUMERI ,POI SPINGENDOLI NELLA PARTE INFERIORE SEMPRE DI ALMENO 6 (SEI) NUMERI ,DI SEGUITO ,TOGLIERÀ LE COLONNE PERDENTI ,POI LE DOZZINE ED INFINE LE COMBINAZIONI SEMPLICI PERDENTI.

A QUESTO PUNTO RIPRENDERÀ A RASTRELLARE I GETTONI PERDENTI INIZIANDO DAL BASSO.



A. M.

È FATTO ASSOLUTO DIVIETO FAR PASSARE GETTONI PERDENTI ATTRAVERSO LE COMBINAZIONI VINCENTI. PASSANDO PER IL "MANQUE" O IL "PASSE", L'IMPIEGATO AVRÀ CURA DI RIPETERE OGNI DUE RASTRELLATE L'AMMONTARE DEI GETTONI POSTI IN QUESTE COMBINAZIONI, O "NULLA A.." SE NON CI SONO. SE NON È CHIARO IL VALORE DELLE PUNTATE RIPETERÀ "MASSA A ...". NEL CASO "AGGANCI" QUESTE PUNTATE, DOVRÀ DICHIARARE L'IMPORTO DICENDO "... (IMPORTO IN EURO) ANNUNCIATI A.. (PASSE O MANQUE). DOPO AVER RITIRATO TUTTI I GETTONI PERDENTI, RIMPIAZZERÀ QUELLI VINCENTI ASPORTATI, DICHIARANDO: CHEF, RIMPIAZZO I... (IMPORTO) ASPORTATI DA ... (MANQUE O PASSE)".

F) -IL RASTRELLO VERRÀ FATTO SCORRERE COME AMPIAMENTE SPIEGATO E DIMOSTRATO DALL'ISTRUTTORE, FINO A PORTARE I GETTONI PERDENTI OLTRE IL "PASSE" O IL "MANQUE". I GETTONI NON DEVONO ESSERE AGGANCIATI CON IL RASTRELLO E "STRAPPATI" FACENDOLI SCIVOLARE SUL TAPPETO, FERMANDOLI CON L'ALTRA MANO VICINO AL BUDINO

G) -TERMINATO DI RASTRELLARE, L'IMPIEGATO PAGERÀ LE PROPRIE DOZZINE E LE COMBINAZIONI SEMPLICI VINCENTI E COMINCERÀ A FARE L' "INSALATA", TERMINE CHE DESIGNA LA RACCOLTA DEI GETTONI PERDENTI RASTRELLATI; QUESTA SI INIZIA SELEZIONANDO PRIMA LE PLACCHE, POI I GETTONI PIÙ GRANDI E VIA FINO AI GETTONI DI IMPORTO INFERIORE. LA RACCOLTA DEI GETTONI È UN'OPERAZIONE CHE SI PORTA A TERMINE IL PIÙ VELOCEMENTE POSSIBILE.

SITUAZIONE DI "NULLA AL NUMERO"

NEL CASO DI "**NULLA AL NUMERO**" (**RIEN AU NUMERO**) NON SARA' NECESSARIO LIBERARE IL NUMERO USCITO, I GETTONI SARANNO RASTRELLATI PARTENDO DAL BASSO. NEL PASSARE DAL "**PASSE**" O DAL "**MANQUE**", L'IMPIEGATO, A SECONDA DI CHI COMPETE IL RASTRELLAMENTO DEI GETTONI PERDENTI, DOVRÀ COMUNQUE ANNUNCIARE "**RIEN A PASSE**" OPPURE "**RIEN A MANQUE**". NEL CASO NON CI SIANO GETTONI SU DETTE COMBINAZIONI, OPPURE DICHIARARE L'IMPORTO DEI GETTONI PUNTATI OGNI DUE PASSAGGI.

NON È CONSENTITO POSIZIONARE I GETTONI SUL TAPPETO MENTRE GLI IMPIEGATI RASTRELLANO QUELLI PERDENTI, PER POTERLO FARE SI DOVRÀ ATTENDERE IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

"IL BOUT DE TABLE"

L'IMPORTANZA DELL'IMPIEGATO A "**BOUT DE TABLE**" NON È SOLO DI CARATTERE STRETTAMENTE TECNICO, MA ANCHE ORGANIZZATIVO IN QUANTO RIVESTE UN RUOLO ESSENZIALE NELL'AFFIANCARE IL CAPOTAVOLO NELLA CONDUZIONE DELLA PARTITA. IL "**BUOT DE TABLE**" DEVE AVERE UNA BUONA VISIONE DEL GIOCO, SEGUIRE I PIAZZAMENTI O COMPLETARE LE PUNTATE DEI COLLEGHI A CILINDRO, AIUTARE NEI PAGAMENTI NELLE "**CHANCHES**", PUÒ DARE INOLTRE INDICAZIONI IMPORTANTI AL CAPO O AI COLLEGHI SULLO SVOLGIMENTO O SUL RITMO DELLA PARTITA.

L'IMPIEGATO A "BOUT DE TABLE", ALL'USCITA DEL NUMERO DOVRÀ CONTROLLARE CON IMMEDIATEZZA LE PUNTATE VINCENTI, SIA SULLE COLONNE SIA SULLE DOZZINE E NEL CASO D'UNA "POUSSETTE" TOGLIERÀ TEMPESTIVAMENTE QUANTO ILLECITAMENTE PIAZZATO, AVVISANDO A VOCE ALTA IL CAPO TAVOLO.

LO ZERO



A. M.

L'USCITA DELLO ZERO DETERMINA PER I GIOCATORI LA PERDITA DI TUTTI I GETTONI PUNTATI SULLE COMBINAZIONI DEI NUMERI CHE CON QUESTO NUMERO.

L'IMPIEGATO ALLA DESTRA DEL CAPO TAVOLO ANNUNCERÀ (COME PER GLI ALTRI NUMERI) LE VARIE COMBINAZIONI VINCENTI, COMPRESO QUANTO EVENTUALMENTE PIAZZATO A "PASSE".

TERMINANDO DI RASTRELLARE DICHIARERÀ, SE VI SONO PUNTATE SULLE COMBINAZIONI SEMPLICI CHE LO RIGUARDANO ("NOIR, PAIR E PASSE") "EN FERME"A... E AIUTATO DAL COLLEGA A "BOUT DE TABLE", METTERÀ IN PRIGIONE LE RELATIVE PUNTATE.

IL COLLEGA DI SINISTRA, PRIMA DI PAGARE, AIUTATO SEMPRE DAL "BOUTE DE TABLE", METTERÀ A SUA VOLTA IN PRIGIONE I GETTONI SULLE COMBINAZIONI "ROUGE, IMPAIR E MANQUE".

I GETTONI MESSI IN PRIGIONE VENGONO ALLINEATI SULLE APPOSITE LINEE TRACCIATE SU OGNI COMBINAZIONE SEMPLICE E PERDONO LA METÀ DEL LORO VALORE. RIACQUISTERANNO LA METÀ PERDUTA SE L'USCITA DEL NUMERO SUCCESSIVO È FAVOREVOLE ALLA COMBINAZIONE E POSSONO ESSERE RITIRATI.

QUALORA IL GIOCATORE LO RICHIEDESSE, PUÒ FAR SPOSTARE LA PROPRIA PUNTATA SU UN'ALTRA COMBINAZIONE SEMPLICE SEMPRE IN "ENFERMÉ" O POTRÀ RITIRARE LA METÀ DELLA POSTA; L'OPERAZIONE DEVE ESSERE EFFETTUATA DALL'IMPIEGATO SU ORDINE DEL CAPO TAVOLO.

L'USCITA DI "QUATTRO ZERI CONSECUTIVI" CONSENTE AL BANCO LA DIVISIONE DELLE PUNTATE SULLE COMBINAZIONI SEMPLICI NELLE MISURE CONSUETE.

Poussette

PER "POUSSETTE" SI INTENDE UN PIAZZAMENTO AVVENUTO DOPO L'USCITA DEL NUMERO in qualsiasi COMBINAZIONE VINCENTE. OGNI ILLECITO DOVRÀ ESSERE IMPEDITO RICHIAMANDO A VOCE ALTA IL CAPO TAVOLO

Tombe'

PER I GETTONI CADUTI AL TAVOLO, SI ANNUNCERÀ "TOMBÈ Á LA BANQUE". MENTRE PER I GETTONI CADUTI AI GIOCATORI SI ANNUNCERÀ "TOMBÈ Á MONSIEUR" (O MADAME).

CAMBIO DELLA SQUADRA

LA SOSTITUZIONE DELLA SQUADRA AVVIENE NELLE SEGUENTI MODALITÀ; OGNI COMPONENTE DELLA SQUADRA MONTANTE SI PORTERÀ ALLE SPALLE DELL'IMPIEGATO SEDUTO AL POSTO ASSEGNATO, LO AVVISERÀ CON UN LEGGERO TOCCO SULLA SPALLA, LO AIUTERÀ A SPOSTARE LA SEDIA E PRENDERÀ POSTO A SUA VOLTA.

L'IMPIEGATO SMONTANTE SI ASSICURERÀ CHE IL COLLEGA CHE LO SOSTITUISCE ABBAIA CAPITO DI CHI SONO E IN QUALI COMBINAZIONI GIOCANO GLI EVENTUALI ANNUNCI PAGATI A PIAZZARE "PAYÈS A PLACER".

L'IMPIEGATO NON POTRÀ ALZARSI PER IL CAMBIO SE PRIMA NON AVRÀ TERMINATO TUTTE LE OPERAZIONI CHE LO RIGUARDANO (PAGAMENTI, PIAZZAMENTI ECC.) NEL CASO AVESSE PIAZZATO DEI GETTONI PER I GIOCATORI, DOVRÀ ATTENDERE L'ESAURIMENTO DEL COLPO, COMPRESSE LE RELATIVE ASSEGNAZIONI DELLE VINCITE, PRIMA DI ALLONTANARSI DAL TAVOLO.



A. M.

SE LANCIA LA BOULE DOVRÀ ANNUNCIARE "APRÈS LE COUP LES BOULES PASSENT", ANCHE IN QUESTO CASO POTRÀ ALZARSI DAL TAVOLO SOLAMENTE DOPO AVER ESAURITO IL COLPO (AVER TERMINATO TUTTE LE OPERAZIONI: RASTRELLAMENTO DI GETTONI O PAGAMENTI)..

L'IMPIEGATO CHE LASCIA PER QUALSIASI MOTIVO IL PROPRIO POSTO AL TAVOLO, UNA VOLTA IN PIEDI, BATTERÀ LEGERMENTE LE MANI, RIVOLGENDOLE VERSO IL BASSO PER AGEVOLARE L'USCITA DALLE MANICHE DI QUALCHE GETTONE, INFILATOSI INAVVERTITAMENTE..

SARÀ BENE CONTROLLARE LA SEDIA, SULLA QUALE ALLE VOLTE POTREBBERO ESSERE CADUTI DEI GETTONI.

5. DATI TECNICI DI GIOCO, FINALI, FIGURE, PORTIERI SETTORI

1) -CHANCES, VENGONO PAGATE ALLA PARI (UNA VOLTA)

MANQUE- COMPRENDE I NUMERI DA 1 A 18

PASSE - " " DA 19 A 36

PAIR - " " PARI (18)

IMPAIR - " " DISPARI(18)

ROSSO - " " ROSSI

NERO - " " NERI

LE PUNTATE EFFETTUATE SU QUESTE COMBINAZIONI, ALL' USCITA DELLO ZERO VENGONO TUTTE IMPRIGIONATE, MESSE CIOÈ A CAVALLO DELL'APPOSITA LINEA E PERDONO LA METÀ DEL LORO VALORE. ALLA **QUARTA USCITA CONSECUTIVA DELLO ZERO** VERRANNO RITIRATE E DIVISE IN RAGIONE DEL LORO VALORE, ARROTONDATE PER ECCESSO.

NUMERI ROSSI

SONO I NUMERI DISPARI E QUELLI CHE ADDIZIONATI FRA DI LORO DANNO COME RISULTATO UN NUMERO DISPARI (ESEMPIO: IL $23, 2+3=5$), FA ECCEZIONE IL 19 CHE È ROSSO.



A. M.

NUMERI NERI

SONO NUMERI NERI I NUMERI PARI E QUELLI CHE ADDIZIONATI FRA LORO DANNO COME RISULTATO UN NUMERO PARI (ESEMPIO:IL 26 ,2+6=8),FANNO ECCEZIONE IL 29,2+9=11(1+1=2,NUMERO PARI) E IL NUMERO 11 PERCHÉ 1+1=2.

2) - LE COLONNE: (Colonnes)

COMPREDONO CIASCUNA 12 NUMERI,SI PAGANO DUE VOLTE LA POSTA E PERDONO ALL'USCITA DELLO ZERO

Colonna del 34 – 35 -36

3) -LE DOZZINE:(Douzaine)

PRIMA DOZZINA (premièr douzaine) I NUMERI DA 1 A 12

SECONDA DOZZINA (moyenne douzaine) I NUMERI DA 13 A 24

TERZA DOZZINA (dernière douzaine) I NUMERI DA 25 A 36

La Roulette francese è sta regina dei giochi dei Casinò d'Europa fin dall'ottocento. Nessuno degli elementi che la compongono è casuale. Persino i segni tracciati sul tappeto verde hanno una loro interpretazione.

In particolare i giocatori leggono le iniziali delle tre dozzine disposte sul tavolo verde come un ammonimento.

Le dozzine su cui è possibile puntare sono: Première (tutti i numeri da 1 a 12), Moyenne(i numeri da 13 a 24) e Dernière (i numeri da 25 a 36) e sono disposte sul tableau in questo modo P M D D M P.

La sequenza viene interpretata così: " Potevo Mangiare Dolci, Devo Mendicare Pane".

Fra gli impiegati si tramanda anche questo detto: " Prima Me Li Dai, Dopo Me li Prendi".

4) -LA SESTINA (Sixaine – Transversal simple)

(TRASVERSALE SEMPLICE), GIOCA SEI NUMERI E SI PAGA 5 VOLTE LA POSTA (DUE FILE ORRIZZONTALI DI 3NUMERI).

5) -LA TERZINA (Transversal pleine)

(TRASVERSALE PIENA), GIOCA TRE NUMERI E SI PAGA 11 VOLTE LA PUNTATA, (UNA FILA ORIZZONTALE DI 3 NUMERI), OPPURE LE TRASVERSALI DELLO ZERO: 0/2/3 - 0/1/2.

LA PRIMA TERZINA " TRE PRIMI" (TROIS PREMIERS) E L'ULTIMA "TRE ULTIMI" (TROIS DERNIERS)

6)-CARRÈ

GIOCA QUATTRO NUMERI IN QUADRATO(ADIACENTI) OPPURE LA COMBINAZIONE 0/1/2/3 ,QUATTRO PRIMI (QUATRE PREMIERS) SI PAGA 8 VOLTE LA PUNTATA.

7)-CAVALLO (CHEVAL)



A. M.

GIOCA DUE NUMERI COLLEGATI LATERALMENTE FRA LORO, SI PAGA 17 VOLTE LA PUNTATA.

8)- PIENO (PLEIN)

GIOCA UN SOLO NUMERO, SI PAGA 35 VOLTE LA PUNTATA.

GIOVA RICORDARE ANCORA UNA VOLTA CHE GLI ANNUNCI RICEVUTI DEVONO ESSERE RIPETUTI A VOCE ALTA E CHIARA, ALLO SCOPO D'UNA MAGGIORE MEMORIZZAZIONE PERSONALE E D'UN ULTERIORE VERIFICA ANCHE DA PARTE DEI COLLEGHI, IL TUTTO PER UNA MIGLIORE COLLABORAZIONE.

LE PUNTATE MINIME E MASSIME CONSENTITE SONO INDICATE AD OGNI TAVOLO DA GIOCO.

FINALI

IN PIENO: SI INDIVIDUANO GUARDANDO IL TRACCIATO DEI NUMERI SUL TAPPETO. SONO FORMATE DAI NUMERI CHE HANNO IN COMUNE LA STESSA CIFRA FINALE (UNITÀ) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. ES.: LA FINALE 3 COMPRENDE IL TRE E TUTTI I NUMERI CONTENENTI IL TRE (3, 13, 23, 33).

A CAVALLO VERTICALI : COMPRENDONO DUE NUMERI POSTI UNO SOTTO L'ALTRO: 1/ 4 , 2/ 5, 3/ 6, 4/ 7, 5/ 8, 7/ 10, 8/ 11, 9/ 12.

LA FINALE 1/ 4 COMPRENDE IL CAVALLO 1/ 4 E TUTTI CAVALLI CON 1/ 4 (1/4, 11/14, 21/24, 31/34).

A CAVALLO ORIZZONTALI: COMPRENDONO SIA I CAVALLI SIA I PIENI.

LE FINALI 0/1, 1/ 2, 2/3, 4/5, 5/6, SI GIOCANO CON **5 GETTONI** (DUE PIENI E TRE A CAVALLO), ES.: 0/1, 10/11, 20/21, 30, 31. ; 2/3, 12, 13, 22/23, 32/33 ECC...

LE FINALI 7/8 E 8/9 SI GIOCANO CON 4 GETTONI DI CUI DUE A CAVALLO E DUE IN PIENO, IL 27 E IL 28, MENTRE PER LA FINALE 8/9 I PIENI SARANNO IL 18 E IL 19.

FINALE DI UN NUMERO E CAVALLI

REGOLA: 13 PEZZI + PIENO E CAVALLI DELL'ULTIMO NUMERO CHE COMPONE LA FINALE

FINALE 1 CON I CAVALLI 17 PEZZI [13+4(31 E CAVALLI)]

FINALE 2 CON I CAVALLI 18 PEZZI [13+5(32 E CAVALLI)]

FINALE 3 CON I CAVALLI 17 PEZZI [13+4(33 E CAVALLI)]

FINALE 4 CON I CAVALLI 16 PEZZI [13+3(34 E CAVALLI)]

FINALE 5 CON I CAVALLI 17 PEZZI [13+4(35 E CAVALLI)]

FINALE 6 CON I CAVALLI 16 PEZZI [13+3(36 E CAVALLI)]



A. M.

FINALE 7 CON I CAVALLI 13 PEZZI [SONO COMPOSTE DA TRE NUMERI]

FINALE 8 CON I CAVALLI 13 PEZZI [SONO COMPOSTE DA TRE NUMERI]

FINALE 9 CON I CAVALLI 13 PEZZI [SONO COMPOSTE DA TRE NUMERI]

FIGURA ,PORTIERE, SETTORE

FIGURA: LA FIGURA È LA SOMMA DELL'UNITA CON LA DECINA: $10=1+0=1$; $19=1+9=10=1+0=1$;
 $28=2+8=10=1+0=1$.

1 E LE SUE FIGURE 10,19,28.

2 E LE SUE FIGURE 11,20,29;

3 E LE SUE FIGURE 12,21,27;

4 E LE SUE FIGURE 13,22,31;

5 E LE SUE FIGURE 14,23,32;

6 E LE SUE FIGURE 15,24,33;

7 E LE SUE FIGURE 16,25,34;

8 E LE SUE FIGURE 17,26,35;

9 E LE SUE FIGURE 18,27,36;

PORTIERE: È IL NUMERO CHE INIZIA O FINISCE UN SETTORE DELLA RUOTA _____

PORTIERE DELLA SERIE: 1 E 6.

PORTIERE DEI VICINI: 9 E 17.

PER GLI ORFANELLI: RISPETTO ALLA SERIE SONO 27 E 33.

RISPETTO AI VICINI DELLO ZERO 22 E 25.

SETTORE: IL SETTORE È UNA SERIE DI NUMERI DELLA RUOTA CHE HA COME PUNTO DI RIFERIMENTO UN NUMERO CON I DUE LATERALI A DESTRA E A SINISTRA.

TABELLA DEI SETTORI PIÙ GIOCATI

<u>SETTORI DEI VICINI DELLO ZERO</u>			
0	E I DUE LATERALI	0,3,15,26,32	VICINI DELLO ZERO
26	E I DUE LATERALI	0,3,26,32,35	VICINI DELLO ZERO
7	E I DUE LATERALI	7,12,18,28,29	VICINI DELLO ZERO
29	E I DUE LATERALI	7,18,22,28,29	VICINI DELLO ZERO



A. M.

4	E I DUE LATERALI	2,4,15,19,21	VICINI DELLO ZERO
12	E I DUE LATERALI	3,7,12,28,35	VICINI DELLO ZERO
28	E I DUE LATERALI	7,12,28,29,35	VICINI DELLO ZERO
3	E I DUE LATERALI	0,3,12,26,35	VICINI DELLO ZERO
15	E I DUE LATERALI	0,4,15,19,32	VICINI DELLO ZERO
19	E I DUE LATERALI	4,15,19,21,32	VICINI DELLO ZERO
21	E I DUE LATERALI	2,4,19,21,25	VICINI DELLO ZERO
0	E I TRE LATERALI	0,3,15,19,26,32,35	VICINI DELLO ZERO
<u>MISTO CON GLI ORFANELLI</u>			
34	E I DUE LATERALI	6,17,25,27,34	VICINI + ORFANI
2	E I DUE LATERALI	2,4,17,21,25	VICINI + ORFANI
25	E I DUE LATERALI	2,17,21,25,34	VICINI + ORFANI
17	E I DUE LATERALI	2,6,17,25,34	VICINI + ORFANI
18	E I DUE LATERALI	7,9,18,22,29	VICINI + ORFANI
22	E I DUE LATERALI	9,18,22,29,31	VICINI + ORFANI
9	E I DUE LATERALI	9,14,18,22,31	VICINI + ORFANI
31	E I DUE LATERALI	9,14,20,22,31	VICINI + ORFANI
14	E I DUE LATERALI	1,9,14,20,31	ORFANELLI
1	E I DUE LATERALI	1,14,16,20,33	SERIE+ORFANI
20	E I DUE LATERALI	1,14,20,31,33	SERIE+ORFANI
6	E I DUE LATERALI	6,13,17,27,34	SERIE+ORFANI
27	E I DUE LATERALI	6,13,27,34,36	SERIE+ORFANI
33	E I DUE LATERALI	1,16,20,24,33	SERIE+ORFANI
13	E I DUE LATERALI	6,11,13,27,36	SERIE+ORFANI
<u>SETTORI CON LA SERIE</u>			
8	E I DUE LATERALI	8,10,11,23,30	SERIE
30	E I DUE LATERALI	8,11,23,30,36	SERIE
11	E I DUE LATERALI	8,11,13,30,36	SERIE
23	E I DUE LATERALI	5,8,10,23,30	SERIE
5	E I DUE LATERALI	5,8,16,23,24	SERIE
10	E I DUE LATERALI	5,8,10,23,24	SERIE
24	E I DUE LATERALI	5,10,16,24,33	SERIE
36	E I DUE LATERALI	11,13,27,30,36	SERIE
16	E I DUE LATERALI	1,5,16,24,33	SERIE



COMBINAZIONI DI GIOCO E RELATIVI PAGAMENTI		
PLEIN (PIENO)	PUNTATA SU UN SOLO NUMERO AD ESEMPIO SE SI PUNTA SUL N° 6	35 volte LA POSTA
CHEVAL (CAVALLO)	DUE NUMERI COLLEGATI ESEMPIO N°11/12 O 12/15	17 volte LA POSTA
TRANSVERSAL PLEINE (TERZINA)	FILA ORIZZONTALE DI TRE NUMERI ESEMPIO 13-14-15 e le trasversali dello Zero 0/1/2-0/2/3	11 volte LA POSTA
CARRÈ (QUADRATO)	QUATTRO NUMERI IN QUADRATO ESEMPIO 17-18-20-21	8 volte LA POSTA
Sixaine – Transversal simple (SESTINA)	DUE FILE ORIZZONTALI DI TRE NUMERI ESEMPIO 25-26-27-28-29-30	5 Volte La POSTA
Colonne – Douzaines Colonna - Dozzine	1°2°3°DOZZINA –COLONNA DEL 34-35-36	2 volte LA POSTA
COMBINAZIONI SEMPLICI	PAIR(<i>pari</i>),IMPAIR(<i>dispari</i>);ROUGE(<i>rosso</i>) NOIR(<i>nero</i>);MANQUE(<i>da 1°al</i> <i>18</i>),PASSE(<i>dal19al 36</i>)	1 volta LA POSTA

LA PUNTATA RIMANE SEMPRE A DISPOSIZIONE DEL GIOCATORE VINCENTE, CHE PUÒ RITIRARLA.



TABELLA PAGAMENTI relative alla pezzatura					
€*	Pieno (35) *	Cavallo(17) *	Terzina(11) *	Carrè(8) *	Sestina(5) *
5	175	85	55	40	25
10	350	170	110	80	50
15	525	255	165	120	75
20	700	340	220	160	100
25	875	425	275	200	125
30	1.050	510	330	240	150
35	1.225	595	385	280	175
40	1.400	680	440	320	200
45	1.575	765	495	360	225
50	1.750	850	550	400	250
55	1.925	935	615	440	275
60	2.100	1.020	660	480	300
65	2.275	1.105	715	520	325
70	2.450	1.190	770	560	350
75	2.625	1.275	825	600	375
80	2.800	1.360	880	640	400
85	2.975	1.445	935	680	425
90	3.150	1.530	990	720	450
95	3.325	1.615	1.045	760	475
100	3.500	1.700	1.100	800	500



A. M.

**in euro*



7. DOTAZIONE DEL TAVOLO

LA DOTAZIONE D'UN TAVOLO DI ROULETTE è di € 550.000,00 DI GETTONI.

<u>Valuta in €</u>	<u>N° Pezzi</u>	<u>Totale Valuta</u>
<u>50.000,00</u>	<u>1</u>	<u>50.000,00</u>
<u>20.000,00</u>	<u>6</u>	<u>120.000,00</u>
<u>10.000,00</u>	<u>20</u>	<u>200.000,00</u>
<u>5.000,00</u>	<u>15</u>	<u>75.000,00</u>
<u>1.000,00</u>	<u>46</u>	<u>46.000,00</u>
<u>500,00</u>	<u>50</u>	<u>25.000,00</u>
<u>200,00</u>	<u>50</u>	<u>10.000,00</u>
<u>100,00</u>	<u>100</u>	<u>10.000,00</u>
<u>50,00</u>	<u>100</u>	<u>5.000,00</u>
<u>20,00</u>	<u>200</u>	<u>4.000,00</u>
<u>10,00</u>	<u>350</u>	<u>3500,00</u>
<u>5,00</u>	<u>290</u>	<u>1450,00</u>
<u>2,00</u>	<u>15</u>	<u>30,00</u>
<u>1,00</u>	<u>15</u>	<u>15,00</u>
<u>0,5</u>	<u>10</u>	<u>5,00</u>
<u>TOTALE</u>	<u>1268</u>	<u>550.000,00</u>

I GETTONI SONO CUSTODITI SU UNA CASSETTA,

QUESTA VIENE PRELEVATA E PORTATA AL TAVOLO DI COMPETENZA DOVE VIENE APERTA E CONTROLLATA DAL SERVIZIO ISPETTIVO ASSIEME AL CAPOTAVOLO.

LA DOTAZIONE VIENE PRESA IN CARICO DAL CAPO, CHE DÁ L'ORDINE AGLI IMPIEGATI DI SVUOTARE I CASIERS PER DISPORRE LE FICHES SUI BUDINI.

LE PLACCHE DI VALORE DA € 50.000,00 - € 20.000,00 - € 10.000,00 - € 5.000,00 SARANNO INSERITE IN UN APPOSITA VASCHETTA TRASPARENTE(ACQUARIO) , POSTO DAVANTI AL CILINDRO VICINO CAPO TAVOLO.

LE PLACCHE SARANNO PASSATE AL CAPOTAVOLO DALL'IMPIEGATO A PASSE ; L'OPERAZIONE SARÀ POSSIBILE SOLO QUANDO TUTTE LE ALTRE PEZZATURE DI VALORE INFERIORE SARANNO POSIZINATE NEI BUDINI POSTI DAVANTI AI CROUPIERS DI DESTRA E SINISTRA .

TERMINATA L'OPERAZIONE DI PASSAGGIO DELLE PLACCHE, IL CROUPIER POSIZIONATO A PASSE MOSTRERÀ LA CASSETTA VUOTA AL CAPOTAVOLO E DI SEGUITO ALL'ISPETTORE DI GIOCO.

IL CAPOTAVOLO AVRÀ A DISPOSIZIONE NELLA VASCHETTA TRASPARENTE UNA PALLINA (BOULE) DI RISERVA E LE CHIAVI PER CHIUDERE LA CASSETTA DELLE MANCE.



8. GIOCO "PAGATO A PIAZZARE"

Nella [Roulette Francese](#) è consentito tenere dei giochi "pagati a piazzare"; gli annunci accettati dalla Casa da Gioco che riguardano i grandi settori della ruota, la Serie 5/8 ed I Vicini dello Zero, sono posti sulle linee che demarca il passe o il manque dallo spazio utilizzato dal [CROUPIER](#) per tutte le altre operazioni.

[La Serie 5/8](#) è composta da sei pezzi; il croupier, che avrà davanti a sé il gioco, all'uscita di un numero della ruota di questo settore sottolineando a voce alta l'operazione, preleverà un gettone, lo stenderà sul tappeto per farlo vederle e successivamente lo piazzerà a Cavallo (CHEVAL).

[La Serie 5/8](#) comprende i seguenti cavalli: 5/8-10/11-13/16-23/24-27/30-33/36.

Ad esempio: la Serie 5/8 da euro 100,00 sarà composta da 6 pezzi per un totale di euro 60,00.

[I Vicini dello Zero](#) sono composti da 9 pezzi. Comprendono le seguenti combinazioni: Trasversale dello zero 0/2/3-4/7-12/15-18/21-19/22- Carré 25/29 – 32/35. il croupier, all'uscita di un numero della ruota che comprende questo grande settore, sottolineando a voce alta tutti i movimenti, preleverà uno o due gettoni, li stenderà sul tappeto per evidenziarli e li piazzerà nella combinazione vincente

Quando la pallina cadrà nel cilindro su uno dei seguenti numeri: 25-26-28-29, il croupier preleverà dal gioco dei Vicini dello Zero, che ha davanti a sé, 2 gettoni che piazzerà al CARRE'25/29. Allo stesso modo, quando la pallina cadrà nel cilindro su uno dei seguenti numeri: 0-2-3, il croupier preleverà 2 gettoni piazzandoli sulla trasversale dello Zero (TRANSVERSAL DU ZÈRO): 0/2/3

Ad esempio: [i Vicini dello Zero](#) da €10,00 sono composti da 9 pezzi per un totale di € 90,00;

Assieme a questi due grandi settori sono accettati come annunci anche gli [Orfanelli](#) e la [Nassa](#).

Gli [Orfanelli a Cavallo](#) comprendono le seguenti combinazioni: 1-6/9-14/17-17/20-31/34.

Ad esempio: Gli Orfanelli da €10,00 sono composti da 5 pezzi per un totale di €50,00

[La Nassa](#) comprende le seguenti combinazioni: 0/3-12/15-19-26-32/35.

Ad esempio: La Nassa da €10,00 è composta da 5 pezzi per un totale di €50,00

Questi due annunci possono essere tenuti "pagati a piazzare" solo in casi eccezionali e con il consenso del Capo Tavolo: in questo caso sarà opportuno ripetere ad alta voce tutti i numeri che li compongono.

I croupiers, come regola, per evitare errori, facilitando così il controllo del Capo Tavolo, dovranno avere davanti combinazioni di un solo gioco: o la Serie 5/8 o i Vicini dello Zero. Per rispettare questa disposizione è consentito il passaggio (se non gira la "boule"), dei gettoni relativi agli annunci, dall'impiegato di destra a quello di sinistra e viceversa.

Quando gira la boule gli impiegati dovranno ripetere a voce alta gli annunci che hanno davanti "pagati a piazzare", dichiarando anche gli importi di ogni singola giocata.

Il Capo Tavolo (a sua volta) dovrà confermare a voce alta tutti gli annunci specificando il totale degli importi per ogni singolo gioco



9 VISUALIZZAZIONE DEI SETTORI

LA SERIE 5/8

Rifare: Sul cavallo vincente della serie, 17 pezzi, il Croupier trattiene 6 fiches per rigiocare il settore dando un resto di 11 fiches. Nel caso si ripettesse la stessa combinazione il giocatore avrà 2 cavalli

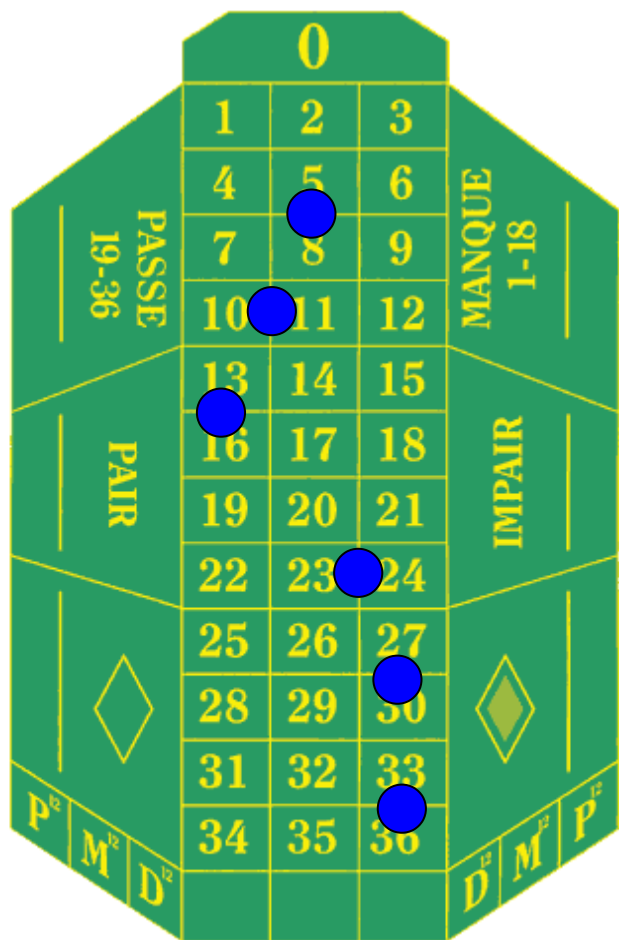
Completare: Sul cavallo vincente della serie il Croupier trattiene 5 fiches, consegna il resto di 12 fiches e ritira la puntata vincente; in questo modo riforma di nuovo 6 fiches per il gioco. Nel caso si ripettesse la stessa combinazione il giocatore avrà solo un cavallo.

Per il Tutto: la puntata del cavallo vincente viene utilizzata per mandare "per il Tutto la Serie": il giocatore utilizzerà tutta la vincita triplicando la giocata. Se dovesse uscire un numero della serie l'impiegato dovrà piazzare 3 pezzi sul cavallo vincente, esempio: La Serie iniziale con puntata da euro 10,00 (totale euro 60,00) diventerà, da euro 30,00 (totale euro 180,00).

Serie 5/8- €	Per il tutto €	Stesura serie per il tutto
5,00	15,00 = totale 90,00	1 pezzo da 50,00 3 pezzi da 10,00 2 pezzi da 5,00
10,00	30,00 = Totale 180,00	3 pezzi da 50,00 3 pezzi da 10,00
15,00	45,00 = Totale 270,00	2 pezzi da 100,00 3 pezzi da 20,00 2 pezzi da 10,00
20,00	60,00 = totale 360,00	3 pezzi da 100,00 3 pezzi da 20,00
30,00	90,00 = Totale 540,00	4 pezzi da 100,00 2 pezzi da 50,00 2 pezzi da 20,00
40,00	120,00 = Totale 720,00	1 pezzo 500,00 2 pezzi 100,00 1 pezzo 20,00
50,00	150,00 = Totale 900,00	1 pezzo da 500,00 3 pezzi da 50,00 2 pezzi da 5,00
100,00	300,00 = Totale 1.800,00	1 pezzo da 1.000,00 1 pezzo da 500,00 3 pezzi da 100,00
200,00	600,00 = Totale 3.600,00	3 pezzi da 1.000,00 3 pezzi da 200,00

Corso Roulette Francese Casinò di Venezia S.p.A. 07/04/23 ²³





I VICINI DELLO ZERO

Rifare: Sul cavallo (Cheval) vincente dei vicini, il Croupier trattiene 9 fiches per rigiocare il settore consegnando un resto di 8 fiches. Nel caso di ripetizione il giocatore avrà 2 cavalli

Per il Carrè 25/29, il croupier trattiene 9 fiches dando un resto di 7. Nel caso di ripetizione il giocatore avrà 4 fiches

Per la Transversal du zèro, il croupier trattiene 9 fiches dando un resto di 13. nel caso di ripetizione il giocatore avrà 4 fiches vincenti.

Completare: Sul cavallo vincente dei vicini dello zero, il Croupier trattiene 8 fiches, dà il resto di 9 fiches al giocatore e ritira la puntata vincente. Nel caso si ripetesse la stessa combinazione il giocatore avrà solo un cavallo.

Per il Carrè 25/29 il Croupier trattiene 7 fiches passando un resto di 9 fiches e ritira tutte le fiches puntate sul Carrè.

Per la Transversal du zèro 0/2/3 il croupier trattiene 7 fiches consegnando il resto di 15 fiches, ritira poi le puntate sullo 0/2/3.

Per il Tutto: la puntata del cavallo vincente viene utilizzata per mandare "per il Tutto i Vicini"; in questo modo il giocatore utilizzerà tutta la vincita per raddoppiare la puntata. Se dovessero uscire i vicini dello Zero l'impiegato dovrà piazzare due o quattro gettoni in base alla combinazione vincente. Esempio: I Vicini dello Zero da € 10,00 (totale € 90,00) diventeranno, utilizzando la puntata vincente, da € 20,00 (totale € 180,00)

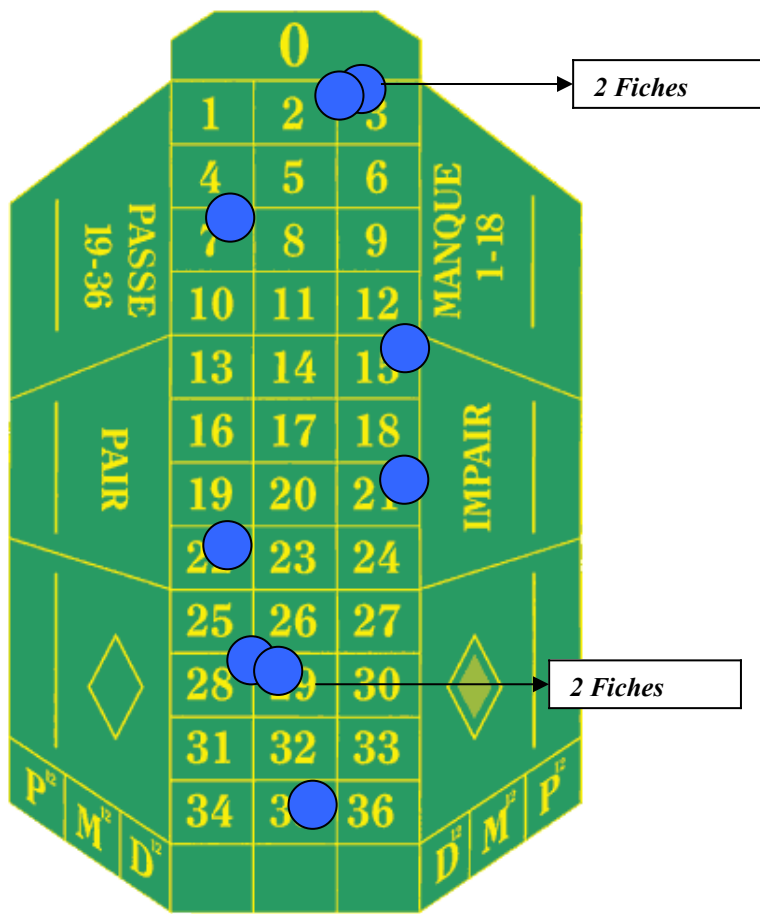
Per il Carrè 25/29 il Croupier utilizzerà tutta la vincita (16 fiches) per mandare per " il tutto i Vicini". Anche qui ritirerà la puntata.

Per la Transversal du zèro il Croupier utilizzerà 16 fiches, però, essendo l'importo superiore al pagamento di un cavallo, darà un resto di 6 fiches al giocatore e ritirerà la puntata sullo 0/2/3 (la regola vuole che l'impiegato consegni di resto al cliente un importo pari a tre volte la puntata).

Solo per i vicini dello zero è consentito il superamento dei massimi sulla trasversale dello zero .



A. M.



Vicini dello Zero	Per il tutto €	Stesura Vicini per il tutto
5,00	10,00 = Totale 90,00	1 pezzo da 50 4 pezzi da 10 oppure 4 da 20,00 + 1 da 10,00
10,00	20,00 = Totale 180,00	1 pezzi da 100,00 4 pezzi da 20,00
15,00	30,00 = Totale 270,00	1 pezzo da 200,00 3 pezzi da 20,00 1 pezzo da 10,00
20,00	40,00 = totale 360,00	1 pezzo da 200,00 8 pezzi da 20,00
30,00	60,00 = Totale 540,00	4 pezzi da 100,00 7 pezzi da 20,00
40,00	80,00 = Totale 720,00	1 pezzo 500,00 1 pezzo 100,00 6 pezzi 20,00
50,00	100,00 = Totale 900,00	1 pezzo da 500,00 4 pezzi da 100,00 op. 4 da 200,00+ 1 da 100,00
100,00	200,00 = Totale 1.800,00	1 pezzo da 1.000,00 4 pezzi da 200,00
200,00	400,00 = Totale 3.600,00	2 pezzi da 1.000,00 8 pezzi da 200,00

GLI ORFANELLI

Gli orfanelli generalmente vengono giocati a cavallo e la loro disposizione sul tappeto è la seguente: 1-6/9-14/17-17/20-31/34



A. M.

	0		
	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

LA NASSA

La nassa è un una giocata regolarmente accettata al Casinò di Venezia , con 5 fiches è possibile coprire un vasto settore dei vicini dello zero; la disposizione sul tappeto è la seguente: 0/3-12/15-19-26-32/35

Una variante è lo 0-spil. Con questo annuncio non viene giocato il 19



A. M.

The diagram shows a 3D perspective of a roulette table layout. The table is green with yellow numbers and text. The numbers 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, and 36 are arranged in a grid. The number 0 is at the top. The numbers 1-18 are on the left side, and 19-36 are on the right side. The betting areas are labeled: PASSE (19-36), PAIR, MANQUE (1-18), and IMPAIR. There are also diamond symbols on the sides. The bottom edge of the table has the letters P, M, and D repeated. There are five blue circles on the table, one on each of the numbers 3, 12, 20, 26, and 35.

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

Roulette Francese – Il Tavolo



