

TORNEO DI ROULETTE AMERICANA SU 2 LIVELLI

AUTUNNO 2023

NORME GENERALI:

- A. L'iscrizione è aperta a tutti i clienti della Casa da Gioco
- B. È facoltà di Casinò Lugano squalificare dal Torneo un giocatore, nel caso in cui non rispetti le regole del gioco o le norme comportamentali in vigore all'interno di Casinò Lugano SA
- C. Il giocatore dovrà essere presente nelle date e negli orari prestabiliti dal Torneo
- D. Il giocatore, ove necessario, dovrà mostrare un documento di identità
- E. Sono previsti dei tempi massimi di gioco durante i vari livelli del torneo. Nel caso in cui il gioco risultasse troppo lento, sarà facoltà del responsabile del Torneo chiamare il "tempo" comunicando gli ultimi 60 secondi prima del "nulla va' più".
- F. Il "nulla va più", che decreta il termine delle puntate, sarà annunciato prima del lancio della pallina. Dopo l'annuncio del "nulla va più" non sarà possibile modificare le puntate.
- G. Ogni gettone avrà un valore unitario di 5. Di seguito i massimi consentiti
Massimi:
 - Pieno 200 (40 gettoni)
 - Cavallo 400
 - Carrè 800
 - Terzina 600
 - Sestina 1200(Puntate su Chance esterne, Colonne/Dozzine non sono consentite)
Minimi: 5 su ogni chance sopraccitata
La minima scommessa complessiva per uno spin è di 20 gettoni
- H. In caso di "NO SPIN" i giocatori al tavolo non potranno modificare le loro puntate
- I. I gettoni non sono cedibili e devono sempre essere visibili a tutti pena l'estromissione dal Torneo
- J. In caso di disputa, la decisione presa dal Responsabile del Torneo o dal suo sostituto è inappellabile

1. SEMIFINALI

- 1.1. Il Buy-in del Torneo è CHF 50+CHF 10 di tassa.
- 1.2. È possibile fare il RE-BUY durante la semifinale se non si è presenti nelle prime 3 posizioni della classifica provvisoria).
- 1.3. La prima e la seconda semifinale si svolgeranno rispettivamente martedì e mercoledì dalle ore 21 alle ore 23. La chiusura delle iscrizioni e di RE_BUY è fissata alle ore 22.45.
- 1.4. Starting Chips: 500 (100 gettoni di colore con valore unitario di 5).
- 1.5. Il livello è in modalità freeze-out (non è possibile riacquistare gettoni durante la partita).
- 1.6. Ogni manche è composta da 5 spin.
- 1.7. In numero di giocatori per ogni manche è fissato tra un minimo di 3 ed un massimo di 7 seguendo l'ordine di iscrizione. In caso di non raggiungimento del numero minimo prefissato di giocatori l'iscrizione verrà interamente rimborsata.
- 1.8. In ogni spin ciascun giocatore deve scommettere un minimo di 20 gettoni. Nel caso in cui il giocatore abbia meno di 20 gettoni dovrà puntarli tutti. Se il giocatore non ha puntato il numero minimo di gettoni il Croupier, dopo il "nulla va più" ma prima di effettuare il lancio della pallina, decurerà la differenza fino al raggiungimento di 20 gettoni. Se il giocatore non fosse presente al

- tavolo, il Croupier, sempre dopo il “nulla va più” e prima di effettuare il lancio della pallina, decurerà 20 gettoni come penalità.
- 1.9. Le puntate devono essere effettuate prima del “nulla va più” che sarà dato dal Croupier prima del lancio della pallina. È possibile puntare esclusivamente su: sestine, terzine, carré, cavalli e pieni. **Non è consentito l’uso del “Race-Track” e non è possibile per il giocatore effettuare una scommessa sotto forma di annuncio.**
- 1.10. Ogni giocatore è responsabile dei propri gettoni che devono sempre rimanere sul tavolo ed essere sempre visibili a tutti.
- 1.11. **PUNTATA SEGRETA ULTIMO SPIN:** Prima dell’ultimo spin, ogni giocatore ha diritto a puntare in maniera segreta una puntata per un valore massimo uguale o inferiore alla sua dotazione prima dell’inizio dell’ultimo spin (rispettando sempre la regola dei 20 gettoni minimi per spin). Tale puntata verrà scritta dal giocatore su un apposito foglio e consegnata all’Ispettore del Torneo. Una volta raccolti tutti i fogli, le puntate verranno piazzate dal Croupier prima del lancio dell’ultima manche.
- 1.12. A sessione conclusa, si procederà al conteggio dei gettoni di ogni giocatore e si determinerà la classifica provvisoria. Si qualificheranno per la FINALE i primi 3 giocatori delle varie manche giornaliere che avranno totalizzato più punti. Nella semifinale, nel caso in cui un giocatore rimanesse senza gettoni prima della fine della manche, entrerà in classifica con 0 crediti indipendentemente dallo spin in cui è uscito.
Durante le semifinali, anche in presenza di un solo giocatore, quest’ultimo è tenuto a giocare l’intera manche, rispettando il numero minimo di scommessa di 20 gettoni a spin.
- 1.13. In caso di parità di punteggio tra giocatori, si procederà con uno spareggio alla fine della manche in questione. **Lo spareggio si effettuerà con uno spin unico aggiuntivo, IN MODALITA’ PUNTATA SEGRETA, dove ogni giocatore riceverà una nuova dotazione di 20 gettoni da giocare interamente. Il procedimento descritto sarà ripetuto fino a che non verrà determinato un vincitore.**
- 1.14. I giocatori qualificati alla finale non possono partecipare alla seconda semifinale.
- 1.15. La qualificazione alla FINALE non è cedibile e non ha valore monetario.

2. FINALE

- 2.1. Si svolgerà il sabato successivo alle semifinali, dalle ore 22.
- 2.2. Parteciperanno esclusivamente i vincitori delle due semifinali (per un totale di 6 persone).
- 2.3. Starting Chips: 700 (140 gettoni di colore con valore unitario di 5).
- 2.4. La finale é composta da 7 spin.
- 2.5. I giocatori finalisti sono invitati ad essere presenti dalle 21.45. In caso di assenza di un giocatore, la Finale inizierà ugualmente all’orario stabilito e verranno decurtati per ogni spin 20 gettoni al giocatore assente.
- 2.6. Per ogni spin ciascun giocatore deve eseguire una puntata minima di 20 gettoni. Nel caso in cui il giocatore abbia meno di 20 gettoni, quest’ultimo dovrà puntarli tutti. Se il giocatore non ha effettuato la puntata il numero minimo di 20 gettoni, il Croupier decurerà la differenza fino al raggiungimento di 20 gettoni, dopo il “nulla va più” ma prima di effettuare il lancio della pallina. Se il giocatore non fosse presente al tavolo il Croupier decurerà 20 gettoni come penalità, sempre dopo il “nulla va più” e prima di effettuare il lancio della pallina.
- 2.7. Le puntate devono essere effettuate prima del “nulla va più” che sarà dato dal Croupier prima del lancio della pallina. È possibile puntare esclusivamente su: sestine, terzine, carré, cavalli e pieni. **Non è consentito l’uso del “Race-Track” e non è possibile per il giocatore effettuare una scommessa sotto forma di annuncio.**

- 2.8. Ogni giocatore è responsabile dei propri gettoni che devono sempre rimanere sul tavolo ed essere sempre visibili a tutti.
- 2.9. **PUNTATA SEGRETA ULTIMO SPIN:** Prima dell'ultimo spin, ogni giocatore ha diritto a puntare in maniera segreta una puntata per un valore massimo uguale o inferiore alla sua dotazione rimasta (rispettando sempre la regola dei 20 gettoni minimi per spin, se disponibili). Tale puntata verrà scritta dal giocatore su un apposito foglio e consegnata all'Ispettore del Torneo. Una volta raccolti tutti i fogli, le puntate verranno piazzate del Croupier prima del lancio della pallina.
- 2.10. Alla conclusione della manche, si procederà al conteggio dei gettoni di ogni giocatore e si determinerà la classifica finale in base al numero dei gettoni. In caso di uscita anticipata dal gioco, verrà tenuto conto dell'ordine di uscita dal gioco. (es. 2 giocatori usciti nello stesso spin saranno classificati come ex-aequo per un eventuale spareggio)
- 2.11. In caso di parità per l'assegnazione di una delle prime tre posizioni si effettuerà uno spareggio. **Lo spareggio si effettuerà con uno spin uncico aggiuntivo, IN MODALITA' PUNTATA SEGRETA, dove ogni giocatore riceverà una nuova dotazione di 20 gettoni da giocare interamente. Il procedimento descritto sarà ripetuto fino a che non verrà determinato un vincitore.**
- 2.12. Al termine degli eventuali spareggi, verrà redatta e annunciata la classifica finale.
- 2.13. Suddivisione montepremi:
1mo premio: Crociera MSC x 2 persone (non convertibile in denaro)
2do premio: 65% montepremi
3zo premio: 35% montepremi