

Especificaciones del juego
European Roulette

El propósito de este documento es proporcionar una descripción detallada específica del juego según lo requerido por la Comisión de Apuestas Nacional.

Apartado 1



Reglas específicas del juego

Especificaciones técnicas: 3.1.1

Archivos de ayuda del juego:

Se basa en el estilo europeo estándar de ruleta.

Jugar una partida:

- Haga clic en la ficha que desee en el área **Selección de ficha** para seleccionar el valor de ficha que desee apostar.
- Haga su apuesta.
- Haga clic en **Spin** (Girar).
- La bola se lanza a la ruleta y se realiza la cuenta atrás de la apuesta. La bola se detiene en una casilla de la ruleta.
 - Si tiene un número ganador, la cantidad que ha ganado se muestra en el cuadro **Win** (Ganancia).
 - Si no tiene un número ganador, se termina la partida y puede volver a jugar.

Apuestas anunciadas

- Seleccione la apuesta anunciada que desee utilizar. Las apuestas se ponen automáticamente en la mesa de la ruleta.
- Los nombres y las posiciones de las apuestas anunciadas son:

Nombre de la apuesta	Posición de la apuesta	Apuesta de fichas totales
Rojo a caballo	9 y 12 16 y 19 18 y 21 27 y 30	4
Negro a caballo	8 y 11 10 y 11 10 y 13 17 y 20 26 y 29 28 y 29 28 y 31	7
Vecinos del cero	0, 2 y 3 (2 fichas) 4 y 7 12 y 15 18 y 21 19 y 22 25 y 28 26 y 29 32 y 35	9
Tercio del cilindro	5 y 8 10 y 11 13 y 16 23 y 24 27 y 30 33 y 36	6
Huérfanos (a caballo)	1 6 y 9 14 y 17 17 y 20 31 y 34	5
Huérfanos (pleno)	1 6 9 14 17 20 31 34	8
Jeu 0	0 y 3 12 y 15 26	4

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

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

Final a caballo 8 y 11	8 y 11 18 y 21 28 y 31	3
Final a caballo 9 y 12	9 y 12 19 y 22 29 y 32	3

Apuestas a los vecinos:

- Se trata de apostar a un número seleccionado y a los dos números adyacentes en la ruleta. De este modo, el jugador apuesta a cinco números.
 - El número predeterminado de apuestas a vecinos es dos. Puede cambiarlo en la función Game Options (Opciones de juego).
 - Las apuestas a los vecinos tienen el mismo valor de crédito que las apuestas normales. Se pone una ficha en el número seleccionado de la apuesta y otra en cada uno de los números adyacentes. Esto da como resultado una apuesta de cinco fichas.
 - To place a Neighbour bet using the Bets Track:
1. Haga clic en el número de la cinta de apuestas en el que desee realizar las apuestas a los vecinos. Las apuestas se ponen automáticamente en los números adyacentes del número seleccionado en la mesa de la ruleta.

Si utiliza el número predeterminado de las apuestas a los vecinos, las posiciones son:

Número de apuesta a los vecinos	Posición de la apuesta
0	0, 3, 15, 26 y 32
1	1, 14, 16, 20 y 33
2	2, 4, 17, 21 y 25
3	0, 3, 12, 26 y 35
4	2, 4, 15, 19 y 21
5	5, 10, 16, 23 y 24
6	6, 13, 17, 27 y 34
7	7, 12, 18, 28 y 29
8	8, 10, 11, 23 y 30
9	9, 14, 18, 22 y 31
10	5, 8, 10, 23 y 24
11	8, 11, 13, 30 y 36

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

Cinta de apuestas:

- La cinta de apuestas le permite colocar grupos de apuestas en la mesa de la ruleta. Puede apostar a Neighbour Bets y a todas las apuestas

Límites de apuesta personalizables:

- Las plantillas de apuestas se utilizan para personalizar una plantilla de apuestas en la mesa de la ruleta. La función Bet Layouts (Plantillas de apuestas) le permite aplicar sus apuestas a una sola partida o durante el juego automático.
- Puede personalizar hasta ocho plantillas diferentes, y añadir una o varias

plantillas de apuestas a la mesa de la ruleta durante una partida.

Porcentaje de retorno al jugador (PRJ)

Especificaciones técnicas: 3.1.2

Porcentaje de retorno:

97,20%

Dónde consultarlo:

En el sitio web del casino del operador, se especificarán todos los juegos de casino disponibles. Cuando un jugador selecciona un juego, se mostrarán el nombre del juego, el gráfico de marketing y una breve descripción. Al seleccionar Reglas del juego, se abrirá el contenido de ayuda. El PRJ se mostrará al final.

Cálculo:

El porcentaje teórico de retorno se calcula evaluando cada posible ruta del juego y determinando la probabilidad de cada resultado de forma programada, suponiendo que se utiliza la estrategia óptima. La probabilidad de obtener cada resultado se multiplica posteriormente por el pago esperado de dicho resultado; el total obtenido corresponde al porcentaje de retorno del juego.

Unidad mínima de participación

Especificaciones técnicas: 3.1.5

Apuesta mínima: 100 céntimos

Unidad máxima de participación

Especificaciones técnicas: 3.12.4

Apuesta máxima: 1.000 céntimos

Premio máximo

Especificaciones técnicas: 3.4.21

Pago máximo: 516.000 céntimos

Tabla de premios

Especificaciones técnicas: 3.1.3

Archivos de ayuda del juego:

Puede poner distintos tipos de apuestas normales en la mesa. Estas pueden ser internas y externas.

Las apuestas ganadoras se pagan del siguiente modo:

- Apuestas internas

Nombre de la apuesta

Proporción

<u>Número entero o pleno</u> Se apuesta a un solo número. La ficha se coloca en el centro del número.	35:1
<u>A caballo</u> Apuesta interna a dos números adyacentes. La ficha se coloca sobre la línea que los separa.	17:1
<u>Transversal</u> Apuesta interna a tres números en fila. La ficha se coloca en la línea externa al principio de la fila.	11:1
<u>Cuadro, cuadrado o esquina</u> Apuesta interna a un bloque de cuatro números. La ficha se coloca en el centro del cuadrado que forman los cuatro números seleccionados.	8:1
<u>Seisena</u> Apuesta interna a seis números que ocupan dos filas contiguas. La ficha se coloca en la línea situada sobre las apuestas de docena, de modo que quede entre las dos líneas que quiere cubrir.	5:1
- Apuestas externas	
Nombre de la apuesta	Proporción
<u>Columna</u> Apuesta externa a una de las tres columnas verticales. La ficha se coloca en la parte de abajo de la columna.	2:1
<u>Docena</u> Apuesta externa a doce números (primera, segunda o tercera docena). La ficha se coloca en una de las siguientes áreas: primeros 12, segundos 12 o terceros 12 .	2:1
<u>Suerte sencilla</u> Apuesta externa a dieciocho números. La ficha se coloca en uno de los siguientes cuadrados: par, impar, rojo, negro, falta (1-18) o pasa (19-36) .	1:1

Error de funcionamiento, suspensión/aplazamiento o cancelación de partidas

En caso de que se interrumpa la partida debido a un error de funcionamiento provocado por cualquier motivo, se reembolsarán todas las apuestas en juego si el jugador (por el motivo que sea) sigue en la partida en el momento en que se produce la interrupción imprevista.

Los errores de funcionamiento anularán todas las jugadas y todos los pagos. Así, ni el operador ni el jugador saldrán perjudicados en este contexto.

Si se produce una desconexión y la partida se queda incompleta, se le devolverá al jugador la partida en el estado en el que estaba para que la complete cuando vuelva a iniciar sesión.

Grado de cumplimiento

De acuerdo con la normativa vigente, consideramos que actualmente no hay ninguna función en nuestro desarrollo que tenga que declararse no conforme.

Apartado 2

Roulette – Aplicable sólo a los documentos de especificaciones de la ruleta

Controles de la ruleta

Especificaciones técnicas: 3.10.1

Controles del juego

Stop (Detener)

El botón **Spin** (Girar) inicia una partida a European Roulette. El botón **Spin** (Girar) sólo está disponible si el jugador ha puesto al menos una apuesta en la mesa.

El botón **Stop** (Detener) detiene automáticamente la sesión actual de **AutoPlay** (Juego automático). Si la partida está a mitad de un giro, este se completará y, a continuación, se detendrá la sesión.

Nota:

Este es un botón de doble función:

Si se muestra el botón **Spin** (Girar), la función **AutoPlay** (Juego automático) está deshabilitada.

Si se muestra el botón **Stop** (Detener), la función **AutoPlay** (Juego automático) está habilitada.

Botón **Repeat** (Repetir)

Se utiliza para restaurar el estado que tenía la apuesta de la mesa antes del giro anterior.

Botón **Clear Bets** (Despejar apuestas)

Se utiliza para quitar todas las apuestas de la mesa.

Botón **Redo** (Rehacer)

Se utiliza para revocar la última acción **Undo** (Deshacer).

Botón **Undo** (Deshacer)

Se utiliza para quitar todos los cambios realizados en la mesa desde la última apuesta.

Botones **Aumentar (+)** y **Reducir (-)** del selector de fichas

Se utilizan para cambiar el valor de la ficha que desea apostar.

Controles comunes

Botón **Games** (Juegos)

Cierra el juego al que está jugando en ese momento y abre el vestíbulo del **casino**.

Botón **Help** (Ayuda)

Abre el archivo de ayuda para el juego al que está jugando en ese momento.

Nota:

El archivo de ayuda puede abrirse durante una partida, pero no se abre si hay un cuadro de diálogo abierto. Puede abrir el archivo de ayuda primero y, a continuación, el cuadro de diálogo.

Botón **Options** (Opciones)

Abre el cuadro de diálogo **Opciones** del juego. Para obtener más información, consulte el apartado Opciones de juego.

Botón **Stats** (Estadísticas)

Abre el cuadro de diálogo de estadísticas del juego al que está jugando en ese momento. Las estadísticas se ponen a cero cuando sale del juego. Para obtener más información, consulte el apartado Estadísticas de juego.

Botón **Bank** (Banca)

Abre el **sistema de banca**.

Botón Modo **Expert** (Experto)

Cambia al Modo Experto cuando el juego está en Modo Normal.

Botón **Regular** (Normal)

Cambia al Modo Normal cuando el juego está en Modo Experto.



Rotación de la ruleta

Especificaciones técnicas: 3.10.3

Implementaciones estéticas:

- Diseño de rueda grande que aloja la parte central del producto.
- Diseño realista del movimiento de la bola y del plato.
- Movimiento realista de la caída de la bola.

Mesas con varios participantes

Especificaciones técnicas: 3.10.4

N/A

No es un juego para varios jugadores.

Ruleta “en vivo”

Especificaciones técnicas: 3.10.5

N/A