

REGLAS PARTICULARES DE LA RULETA

Se entiende por juego de la Ruleta aquel juego de azar en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en el que la posibilidad de ganar depende de la coincidencia de la apuesta del participante con el número, color o ubicación de la casilla en la que se detenga la representación de una bola que se pone en movimiento dentro de la representación de un disco horizontal giratorio sostenido por un eje y dividido en casillas radiales numeradas.

COMUNICACIONES INFORMATIVAS

SPORTIUM emitirá una comunicación al final de cada sesión de juego, que facilitará a cada participante por el mismo medio por el que participó en la sesión, con el resumen de las cantidades apostadas y de los resultados obtenidos.

SUSPENSIÓN, ANULACIÓN O APLAZAMIENTO

En el caso de una interrupción de las actividades de juego en progreso y por la razón que causa problemas de funcionamiento, todas las apuestas en juego son reembolsadas si el jugador (por la razón que sea) se encuentra todavía en el juego en el momento de la interrupción imprevista.

Los errores de funcionamiento anulan todas las jugadas y premios. Por lo tanto, ni el operador ni el jugador se ven perjudicados en este contexto.

En ningún caso la calidad de la conexión repercute en el desenlace de un juego. En el caso que la calidad de la conexión sea lo suficientemente deficiente para no poder jugar normalmente se informará al jugador de este hecho. Se informará al jugador sobre la calidad de su conexión, y en caso de no disponer de una conexión adecuada, se le impedirá iniciar el juego. Si la calidad de la conexión desciende a lo largo del juego, en ningún caso afectará a las apuestas que haya realizado previamente.

Si ocurre una desconexión y hay un juego incompleto, el jugador vuelve al estado de la partida en su siguiente conexión.

En todo caso SPORTIUM garantiza el derecho a los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes en una sesión o en una tirada con anterioridad a que se produjese su eventual suspensión o anulación.

Igualmente, en los supuestos en los que se produzca la desconexión de un participante durante el transcurso de una tirada, CIRSA DIGITAL garantiza que, si el participante ya ha realizado su o sus apuestas, la tirada de Ruleta se desarrollará automáticamente hasta la detención de la bola, y el participante tendrá derecho a que le sea abonado el importe correspondiente a aquella o aquellas que hayan resultado ganadoras.

El importe íntegro correspondiente a la participación en una sesión del juego que, una vez formalizada, sea anulada por el operador en aplicación de sus reglas particulares, será devuelto o puesto a disposición de los participantes en la forma establecida en las condiciones generales de contratación de los servicios de juego de CIRSA DIGITAL, siempre sin ningún coste ni obligación adicional para los participantes.

PAGO DE PREMIOS

SPORTIUM queda obligado al pago de los premios obtenidos en el juego desde que termine cada tirada de la ruleta que los originó y procederá al pago de los premios a los participantes acreedores en los términos y condiciones fijados en las condiciones generales de contratación de los servicios de juego de CIRSA DIGITAL.

El derecho al cobro de premios caducará en el plazo de tres meses contados desde el día siguiente a la finalización de la partida en que se originaron los premios.

UNIDAD MINIMA DE PARTICIPACIÓN

La apuesta mínima es de 0,1€.

VARIANTES DE RULETA OFRECIDAS POR SPORTIUM DIGITAL

- Ruleta francesa o europea

El material de este juego se compone de un disco giratorio, con la apariencia de estar sostenido por un eje metálico, del que aparentemente sobresaldrá un dispositivo consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro de la ruleta. Este disco, cuya parte superior tendrá apariencia de superficie ligeramente cóncava, estará dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques de apariencia metálica. Cada una de estas casillas tendrá la misma probabilidad teórica de ser aquella donde se detenga la bola al final de su giro. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que puede ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos serán vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par, a excepción del 19, son siempre negros, además del 10 y el 29.

La Ruleta francesa o europea se jugará en una mesa larga y rectangular, en cuyo extremo está la rueda. A un lado se encuentra el tablero, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en columnas de doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán incluidos, al menos en castellano, los diversos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

- Ruleta americana

El disco de la ruleta americana estará dividido en 38 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques de apariencia metálica. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero y el doble cero, que pueden ser blancos o verdes, pero que no podrán ser ni rojos ni negros. Cada una de estos compartimentos tendrá la misma probabilidad teórica de ser aquel donde se detenga la bola al final de su giro.

Las apuestas se colocan sobre uno de los lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

REGLAS

Ruleta Europea

Para jugar:

- Pulse en la ficha requerida en la zona de **Selección de Fichas** para seleccionar el tamaño de la ficha que quiere apostar.
- Haga su apuesta.
- Pulse **girar**
- La bola se deja caer en la rueda de la ruleta mientras gira y la se completa la cuenta atrás de la apuesta. La bola para en una casilla de la rueda de la ruleta.

Si tiene un número ganador, el importe del premio se muestra en el cuadro **Gana**.

Si no tiene un número ganador, el juego ha terminado y puede jugar de nuevo.

Tiene apuestas de llamada:

- Seleccione la Apuesta de llamada que quiera utilizar. Las apuestas se colocan automáticamente en la mesa de la ruleta.
- Las apuestas de llamada y la colocación son:

Nombre de la apuesta	Colocación Apuesta	Total fichas apostadas
Zonas Rojas	9 y 12	4
	16 y 19	
	18 y 21	
	27 y 30	
Zonas Negras	8 y 11	7
	10 y 11	
	10 y 13	
	17 y 20	
	26 y 29	
	28 y 29	
	28 y 31	
Les Voisins Du Zero	0, 2 y 3 (2 fichas)	9
	4 y 7	
	12 y 15	
	18 y 21	
	19 y 22	
	25 y 28	
	26 y 29	
	32 y 35	
Tiers Du Cylindre	5 y 8	6
	10 y 11	
	13 y 16	
	23 y 24	
	27 y 30	
	33 y 36	
Les Orphelins	1	5
	6 y 9	
	14 y 17	
	17 y 20	
	31 y 34	
Orphelin Plein	1	8
	6	
	9	
	14	
	17	
	20	
	31	
	34	
Zero Game	0 y 3	4
	12 y 15	

	2 6	
	3 2 y 35	
Finales en Plein 0	0	4
	10	
	2 0	
	3 0	
Finales en Plein 1	1	4
	11	
	2 1	
	3 1	
Finales en Plein 2	2	4
	12	
	2 2	
	3 2	
Finales en Plein 3	3	4
	13	
	2 3	
	3 3	
Finales en Plein 4	4	4
	14	
	2 4	
	3 4	
Finales en Plein 5	5	4
	15	
	2 5	
	3 5	
Finales en Plein 6	6	4
	16	
	2 6	
	3 6	
Finales en Plein 7	7	3
	17	
	2 7	
Finales en Plein 8	8	3
	18	
	2 8	
Finales en Plein 9	9	3
	19	
	2 9	
Finales A Cheval 0 y 1	0 y 1	5
	10 y 11	
	2 0 y 21	
	3 0	
	3 1	
Finales A Cheval 1 y 2	1 y 2	5
	11 y 12	
	2 1	
	2 2	

	3 1 y 32	
Finales A Cheval 2 y 3	2 y 3	5
	12	
	13	
	2 2 y 23	
	3 2 y 33	
Finales A Cheval 4 y 5	4 y 5	5
	14 y 15	
	2 4	
	2 5	
	3 4 y 35	
Finales A Cheval 5 y 6	5 y 6	5
	15	
	16	
	2 5 y 26	
	3 5 y 36	
Finales A Cheval 7 y 8	7 y 8	4
	17 y 18	
	2 7	
	2 8	
Finales A Cheval 8 y 9	8 y 9	4
	18	
	19	
	2 8 y 29	
Finales A Cheval 0 y 3	0 y 3	4
	10 y 13	
	2 0 y 23	
	3 0 y 33	
Finales A Cheval 1 y 4	1 y 4	4
	11 y 14	
	2 1 y 24	
	3 1 y 34	
Finales A Cheval 2 y 5	2 y 5	4
	12 y 15	
	2 2 y 25	
	3 2 y 35	
Finales A Cheval 3 y 6	3 y 6	4
	13 y 16	
	2 3 y 26	
	3 3 y 36	
Finales A Cheval 4 y 7	4 y 7	3
	14 y 17	
	2 4 y 27	
Finales A Cheval 5 y 8	5 y 8	3
	15 y 18	
	2 5 y 28	
Finales A Cheval 6 y 9	6 y 9	3
	16 y 19	

	2 6 y 29	
Finales A Cheval 7 y 10	7 y 10	3
	17 y 20	
	2 7 y 30	
Finales A Cheval 8 y 11	8 y 11	3
	18 y 21	
	2 8 y 31	
Finales A Cheval 9 y 12	9 y 12	3
	19 y 22	
	2 9 y 32	

Tiene apuestas vecinas:

- Las apuestas vecinas consisten en colocar un número en una apuesta directa, y los dos números al lado de la apuesta directa y dos al pie de la ruleta. Por lo tanto, usted apuesta a un total de cinco números.
- El número predeterminado de apuestas vecinas que se colocan son dos. Puede cambiar el número predeterminado de las apuestas vecinas en la función de opciones de juego.
- Las apuestas vecinas tienen el mismo valor que el crédito en una apuesta regular. La ficha se coloca en el número de la apuesta directa y en cada uno de los números vecinos. Esto equivale a apostar cinco fichas
- Para colocar una apuesta vecina con la pista de apuestas:

Si utiliza el número predeterminado de las apuestas vecinas, los emplazamientos de las apuestas vecinas son:

Numero de apuestas vecinas	Colocación de las apuestas
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

Tiene pistas de apuestas:

- Las pistas de apuestas permiten colocar grupos de apuestas en la mesa de la ruleta. Puede colocar apuestas vecinas y/o todas las apuestas.

Tiene límites personalizables de apuestas:

- Los diseños de las apuestas se utilizan para personalizar un diseño de apuestas en la mesa de la ruleta. La función de diseño de las apuestas permite aplicar sus apuestas para un solo juego o durante la reproducción automática.

Se puede personalizar hasta ocho diseños de apuestas diferentes y se puede agregar uno o más diseños de apuesta a la mesa de la ruleta durante un juego.

Ruleta Francesa

Se aplican las mismas reglas que en la Ruleta Europea.

Ruleta Americana

La Ruleta es un juego de suerte y consiste en una rueda de ruleta y una mesa. Este juego de Ruleta está basado en el estilo de ruleta Americana. La rueda de la Ruleta tiene unas casillas numeradas que van desde el 00 al 36.

El resultado del juego se determina por el lugar donde la bola se detiene en la rueda de la ruleta. Una vez que las apuestas se colocan sobre la mesa, una bola pequeña se lanza a la rueda de la ruleta mientras esta gira, en dirección opuesta a la rotación. La bola se detiene en una de las casillas numeradas de la ruleta.

El objetivo es predecir el número donde caerá la bola. Ponga la apuesta en su predicción.

Reglas Generales

Para jugar a la Ruleta Americana, haga lo siguiente:

1. Pulse en las teclas de flechas para **Incrementar (+)** o **Disminuir** para seleccionar el tamaño de la ficha que se quiere apostar.
2. Pulse el número o posición de la apuestas en la mesa para colocar su apuesta. Una ficha se coloca en el número. Para más información sobre los diferentes tipos de apuestas consulte la sección tipos de Apuestas.

Nota:

Para incrementar tu apuesta, haz lo siguiente:

Pulse el botón izquierdo del mouse y escoja un número en la mesa. Las fichas incrementarán una a una.

Para reducir o eliminar una apuesta, haz lo siguiente:

Pulse el botón de la derecha del mouse en la apuesta que quiera reducir o eliminar. Las fichas disminuirán una a una.

3. Pulsa la tecla de giro. La bola se deja caer en la rueda de la Ruleta.
4. La bola para en una casilla en la rueda de la ruleta.
5. El **Marcador** se coloca sobre el número ganador en la mesa, y el número ganador se mostrará en la **Pantalla de Número Ganador**

Nota:

- Si tiene un número ganador, la cantidad ganada se muestra en la casilla de **GANANCIAS**.
- Si no tiene un número ganador, el juego se termina y puede jugar otra vez.

Tipos de Apuestas

Puede realizar diferentes tipos de apuestas en la mesa durante el juego de la ruleta

Americana. Hay dos tipos de apuestas en la ruleta Americana. Estas son:

Apuestas

internas

Estas son las que realiza apostando en cualquier número de la mesa del 00 hasta el 36.

Apuestas

externas

Estas son las que realiza apostando fuera de la mesa, tales como a Rojo o los Primeros 12.

Nota:

Cada tipo de apuesta tiene un número máximo de apuestas. Para más información sobre el

número máximo de apuestas, contacte con el servicio de atención al cliente de Casinos.

Las diferentes apuestas son las siguientes:

Apuestas Internas

Nombre de la Apuesta	Descripción de la Apuesta
Único número o Apuesta directa	Apuesta en un único número. La ficha se coloca en el centro del número.
Apuesta hacia arriba y de lado doblando o dividiendo	Apuesta en dos números adyacentes, también conocido como apuesta de dos-números . La ficha se coloca en la línea que separa los números.
Tres en una fila o una apuesta de la calle	Una apuesta en tres números de una fila, también conocido como apuesta de tres números . La ficha se coloca fuera de la fila al principio de la fila.
Apuesta de cuatro o cuadrada	Apuesta a un bloque de cuatro números, también conocido como apuesta de cuatro números . Las fichas se colocan en el centro de los cuatro números.
Caja de Cinco o de Cinco Números en línea	Apuesta de cinco números, comprendidos entre 00, 0, 1, 2 y 3. La ficha se coloca en la intersección de las líneas que divisorias entre 0 y 1.
Caja de Seis o Seis Números en línea	Apuesta de seis números, comprendidos en dos filas adyacentes. La ficha se coloca en la línea encima de las apuestas de Docenas para que se queden entre las dos filas que se quieren cubrir.

Apuestas Exteriores

Bet Name	Descripción of Bet
Columnas de apuestas	Apuesta en una de las tres columnas verticales. La ficha se coloca al final de la columna.
Apostar Docenas	Apuesta a doce números – tanto Altos, Medios o Bajos . La ficha se coloca en una de las siguientes áreas: Primeros 12, Segundos 12 o Terceros 12 .
Apuesta Par-Money	Apuesta en 18 números. La ficha se coloca en uno de los siguientes cuadros, Par, Impar, Rojo, Negro, 1-18 o 19-36.

Pagos:

Apuestas ganadoras en la Ruleta Americana se pagan de la siguiente manera:

Nombre de la Apuesta	Probabilidades
Apuesta Directa	35:1
Apuesta Dividida	17:1
Apuesta de calle	11:1

Apuesta cuadrada	8:1
Apuesta de cinco números en línea	6:1
Apuesta de seis números en línea	5:1
Apuesta en columna	2:1
Apuesta docena	2:1
Apuesta Par-money	1:1

Ejemplos:

1. Si apuesta una moneda en una **apuesta directa**, y su número gana, le pagan 36 monedas. Las probabilidades de una apuesta directa son 35:1. Por lo tanto, 1 moneda apostada + 35 monedas ganadas = 36 monedas pagadas

Fórmula ganadora	
Apuesta	1 crédito
Gana	Treinta y cinco veces el monto de tu apuesta inicial, mas tu apuesta inicial.
Calculo	$35 / 1 = 35 \times 1$ Crédito de la apuesta original = 35 céntimos + 1 crédito de la apuesta original = 36 céntimos

Nota:

Treinta y cinco está calculado dividiendo 35 por 1.

2. Si apuesta 10 céntimos a una **Docena**, y su número gana, le pagan 30 céntimos. Las probabilidades en una Docena son 2:1. Así, el monto total ganado es 20 céntimos ganados + 10 céntimos = 30 céntimos.

Fórmula ganadora	
Apuesta	10 céntimos
Gana	Dos veces tu monto de la apuesta original, mas tu apuesta original.
Calculo	$2 / 1 = 2 \times 10$ céntimos apuesta original = 20 céntimos + 10 céntimos apuesta original = 30 céntimos

Note:

Dos se calcula dividiendo 2 por 1.

El operador notificará a la CNJ la fecha de publicación de las reglas particulares. Asimismo,

cualquier modificación sobre las mismas también será notificada.