

### Roleta americana

1 - A roleta americana é um jogo de fortuna ou de azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

2 - São permitidas apenas bancas com 37 números, de 0 a 36, com uma das seguintes numerações, no sentido dos ponteiros do relógio:

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

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

3 - A roleta será constituída por um cilindro com diâmetro variável entre 50 cm e 60 cm e com interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um pivot ou rolamento de esferas.

4 - Na parte inclinada serão fixados obstáculos - «azares» - para interferirem no curso da bola desde a ranhura de rotação até ao prato.

5 - O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, será dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6 - A cada compartimento corresponderá um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número 0 nenhuma destas cores.

7 - As fichas não têm valor facial e são identificadas com um símbolo diferente para cada banca. As fichas com o símbolo de determinada banca só nela podem ser jogadas.

8 - As mesas podem comportar tantos jogadores quantas as cores de fichas existentes. A cada jogador corresponde apenas uma cor.

9 - Faz parte do equipamento um mostrador, no qual se colocam marcadores de cores diferentes que indicam o valor dado às fichas, valor esse que poderá ser o mínimo permitido na banca ou outro, seleccionado pelo jogador, desde que disponível na mesa e devidamente afixado, tendo como limite o máximo permitido para uma aposta em pleno nessa mesa. Os referidos marcadores indicam também o símbolo das fichas em jogo na respectiva mesa.

10 - O mostrador pode ser substituído por um número de caixas correspondente aos das cores das fichas sem valor facial, colocadas no arco exterior do cilindro de madeira, de forma que a base fique à altura do seu rebordo.

11 - Compete ao pagador colocar as fichas apresentadas para troco pelos jogadores no local para tal designado, que poderá ser o cepo da roleta ou um bloco composto de dois degraus, distanciados 5 cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, reservando-se o degrau superior às fichas apresentadas para troco pelos jogadores e o degrau inferior para a ficha cujo troco está a ser executado.

12 - Considera-se que o jogador está em jogo desde o momento em que lhe são atribuídas fichas com o símbolo da banca até àquele em que trocar todas essas fichas em seu poder. Porém, se o jogador não apostar durante três golpes consecutivos e houver outros jogadores a aguardar cor disponível, perde o direito à cor, sendo obrigado a trocar todas as fichas em seu poder. Caso o não faça, aplica-se a parte final do n.º 15.

13 - Antes de iniciar o jogo, o jogador deverá pedir uma cor livre e atribuir-lhe um valor, que será registado pelo pagador no mostrador a que alude o n.º 9.

14 - O jogador, ao receber as fichas sem valor, deve certificar-se de que o valor para elas indicado no mostrador corresponde àquele que lhes atribuiu.

15 - Ao abandonar a mesa de jogo, o jogador deverá trocar a totalidade das fichas sem valor que tenha em seu poder por fichas com valor facial, certificando-se que o montante corresponde ao das fichas que tinha em seu poder. Às fichas sem valor facial que tardiamente sejam apresentadas será dado o valor mínimo da banca.

16 - O jogo pode ser praticado com utilização de fichas com valor facial nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos. Adicionalmente, poderá a concessionária disponibilizar, em cada mesa, conjuntos de fichas de modelo idêntico às restantes, mas com valor assinalado, caso em que os detentores dessas fichas poderão apostar em qualquer das chances do n.º 24, respeitando em qualquer caso os máximos e mínimos previstos no n.º 32. Estas fichas apenas podem ser usadas na mesa de jogo respectiva, devendo o detentor das mesmas, ao abandonar a mesa, seguir procedimento idêntico ao da primeira parte do número

17 - A cada mesa de jogo serão distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicitar a mudança.

18 - No caso de defeito, fractura ou desaparecimento da bola em acção, proceder-se-á à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

19 - O pagador lança a bola depois de ter efectuado os pagamentos e respectivos trocos.

20 - Logo que a bola perder velocidade, o pagador anunciará em voz audível «Jogo feito. Nada mais.», após o que não são permitidas mais marcações nem alteração das realizadas.

21 - O lançamento da bola far-se-á alternadamente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

22 - Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, cair ficha, outra bola ou objecto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocará a bola no número do golpe anterior e procederá a novo lançamento.

23 - Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador anunciará, em voz audível, o número e a cor da chance correspondente e assinalará claramente com o marcador esse número no pano.

24 - As apostas podem fazer-se:

a) Nas chances múltiplas, em:

Pleno - 1 número;

Cavalo - 2 números adjacentes;

Rua - 3 números adjacentes;

Quadro - 4 números;

Linha - 6 números;

Dúzia - 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);

Coluna - 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;

Cavalo de dúzia - 24 números;

Cavalo de coluna - 24 números;

b) Nas chances simples, em:

Par - os 18 números pares;

Ímpar - os 18 números ímpares;

Menor - os números 1 a 18;

Maior - os números 19 a 36;

Encarnado - os números encarnados;

Preto - os números pretos.

25 - Desde que o prato da roleta americana tenha a numeração referida na alínea a) do n.º 2, o jogo pode ainda praticar-se com as seguintes apostas:

a) Em séries de números:

Série grande ou série 0-2-3 - aposta constituída por nove fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 17 números, com as seguintes combinações: rua 0-2-3; cavalos 4-7, 12-15, 18-21 e 19-22; quadro 25-26-28-29, e cavalo 32-35. Nas combinações 0-2-3 e 25-26-28-29 são apostadas duas fichas e, nas restantes, uma;

Série pequena ou série 5-8 - aposta constituída por seis fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 12 números, representados pelos cavalos 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;

Série «vadios» ou «órfãos» - aposta constituída por cinco fichas sem valor facial, abarcando oito números, com as seguintes combinações: pleno 1 e cavalos 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34;

b) Num número e vizinhos - aposta num determinado número e nos que se lhe situam imediatamente à esquerda e à direita no prato da roleta. Esta aposta pode ser constituída por:

Três fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e dois vizinhos;

Cinco fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e quatro vizinhos;

Sete fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e seis vizinhos.

26 - Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

27 - As apostas que acertem nos números e chances anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

a) Chances múltiplas:

35 vezes o seu valor no pleno;

17 vezes o seu valor no cavalo;

11 vezes o seu valor na rua;

8 vezes o seu valor no quadro;

5 vezes o seu valor na linha;

2 vezes o seu valor na dúzia;

2 vezes o seu valor na coluna;

Metade do seu valor no cavalo de dúzia;

Metade do seu valor no cavalo de coluna;

b) Chances simples - par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto - valor igual ao da aposta;

c) Séries de números - a aposta vencedora, compreendida na série, é paga de forma igual à da chance múltipla correspondente. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta na série;

d) Número e vizinhos - das fichas apostadas, a correspondente ao número vencedor é paga de forma igual à do pleno. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta.

28 - A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

29 - Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas das apostas que perderam e pagará, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, chances simples, dúzias, números e vizinhos, séries, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos.

30 - Os pagamentos são feitos «em monte», com o menor dos quebrados estendido em «fita», sendo cada pagamento anunciado em voz audível e identificado pelo seu valor. São feitos conjuntamente os pagamentos que pertençam ao mesmo jogador.

31 - Quando, por qualquer motivo imputável aos profissionais de banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituir-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível àqueles profissionais, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

32 - Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas chances devem obedecer às seguintes proporções:

a) Chances múltiplas - em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor mínimo; em cavalo, até 60 vezes; em rua, até 90 vezes; em quadro, até 120 vezes; em linha, até 180 vezes; em dúzia e coluna, até 360 vezes, e em cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes;

b) Chances simples - o valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo;

c) Séries de números:

i) Série grande - de 9 a 135 fichas, em múltiplos inteiros de 9;

ii) Série pequena - de 6 a 120 fichas, em múltiplos inteiros de 6;

iii) Série «vadios» - de 5 a 50 fichas, em múltiplos inteiros de 5;

d) Aposta num número e vizinhos - do valor destas apostas, considerado por si ou conjuntamente com as marcações feitas em pleno, não poderá resultar, para cada jogador, ultrapassado o valor máximo definido para a mesa em pleno.

33 - A substituição do pagador que dá à bola é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.