

Roleta francesa

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

2 - São apenas permitidas bancas com 37 números, de 0 a 36, com a seguinte numeração, no sentido dos ponteiros do relógio: 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.

3 - A roleta será constituída por um cilindro de madeira, 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 - O prato da roleta será dotado de dispositivo manual que permita accionar o seu movimento rotativo.

8 - 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.

9 - 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.

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

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

12 - 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.

13 - 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.

14 - 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.

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

16 - 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.

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

18 - 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.

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

20 - 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, dúzias, chances simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos, sem prejuízo do disposto no n.º 21.

21 - Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos serão simultâneos, mas claramente diferenciados, de forma que cada prémio corresponda à sua aposta.

22 - Cada pagamento será anunciado, em voz audível, e identificado pela aposta, seu valor, cor e prémio, segundo a sequência «pleno de (euro) ..., verde, total de (euro) ...».

23 - 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.

24 - 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.

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