

Mauro Rossi



Guida ai giochi da Casino



Appunti e materiale
per un corso sui giochi da Casino
per controllori comunali

Regole, operazioni, matematica
e tecniche di controllo

Quarta edizione
Settembre 2019



CORPO CONTROLLORI COMUNALI
presso il Casino Municipale di Sanremo



SOMMARIO

| | |
|--|-----|
| Introduzione | 3 |
| Roulette francese | 4 |
| Gioco ed operazioni | 9 |
| Parti della roulette | 13 |
| Aree ed accessori del tavolo | 25 |
| Operazioni al tavolo | 27 |
| Bari e furti | 30 |
| Fair Roulette | 32 |
| Roulette americana | 35 |
| Minimi e massimi dei tavoli | 36 |
| Storia roulette | 41 |
| Trente et Quarante | 43 |
| Chemin de fer | 46 |
| Punto e banco tradizionale | 53 |
| Mini punto e banco | 56 |
| Stud poker o caraibico | 58 |
| Texas Hold'em Poker Cash game | 62 |
| Texas Hold'em Poker Ultimate | 65 |
| Texas Hold'em Poker Torneo | 69 |
| Black Jack | 70 |
| Craps o dadi | 74 |
| Sic Bo | 82 |
| Varianti dei giochi | 84 |
| Slot Machines | 89 |
| Leggi e gioco d'azzardo | 123 |
| Storia legislazione giochi d'azzardo | 130 |
| Casino Italiani - Leggi e decreti | 133 |
| Tecniche di controllo | 135 |
| Matematica e gioco d'azzardo | 141 |
| Vantaggio della casa | 144 |
| Perdita teorica del giocatore | 147 |
| Calcolo delle probabilità ai vari giochi | 149 |
| La malattia del gioco | 160 |
| Breve storia del Casino di Sanremo | 163 |
| Il gioco d'azzardo nei secoli | 164 |
| Controllori Comunali | 168 |
| Compiti e mansioni | 170 |
| Appendice | 176 |

INTRODUZIONE

Questo scritto non ha la pretesa di essere un manuale sui giochi d'azzardo da Casino, ma solo una guida, una traccia base per una più approfondita analisi di tutti gli aspetti del gioco.

E' stato redatto ai fini di un corso sui giochi per addetti ai lavori e quindi analizzando sia le regole dei giochi che tutti i vari aspetti che lo stesso implica: dal controllo alla matematica, dalla storia alla legislazione in materia.

I Casino hanno rappresentato per decenni il luogo deputato, nonché autorizzato e legale, dove praticare uno dei più antichi vizi dell'uomo: il gioco d'azzardo.

In genere nel corso dei secoli, il gioco d'azzardo è sempre stato in gran parte bandito dalla legislazione e i casino hanno rappresentato l'eccezione a questa regola generale. Nell'immaginario collettivo sono sempre stati associati a luogo per potenti o benestanti, luoghi di lusso raffinato ed elegante.

Negli ultimi decenni, vuoi per un cambiamento della società, vuoi per il forte avanzare del progresso tecnologico, il gioco d'azzardo è diventato sempre più diffuso e, come accade soprattutto nel nostro paese, gestito direttamente dallo stato, sotto forma di lotterie, lotto, e decine di altri modi per raccogliere fondi, sfruttando un vizio antico.

Oggi quindi i Casino, non solo in Italia, si trovano a dover affrontare grosse concorrenze, specie dai giochi meccanici, sparsi ovunque. Molto spesso si aprono discussioni sul futuro delle case da gioco, sulla necessità delle stesse di adeguarsi alle nuove tecnologie presenti sul mercato e quindi si parla, in qualche misura, di riconversione della tradizionale attività.

A mio avviso le case da gioco, in questo panorama, hanno una particolarità ed unicità che non trovano riscontri in qualsiasi altra forma di gioco che si trova in rete o sul mercato: il contatto diretto con la clientela. Il Casino è il luogo adibito al gioco e pensato per esso, dove il giocatore vede fisicamente girare la pallina o scoprire le carte. E' il luogo la cui magia dovrebbe far vivere emozioni che raramente si possono avere di fronte ad un computer.

Con un paragone azzardato si potrebbe paragonare al fascino di un libro e delle sue pagine a fronte di un documento elettronico.

Rilanciare le tradizionali case da gioco significa dunque anche valorizzarne tali peculiarità, promovendone la ricettività, coltivando la cura del cliente, fornendo un ambiente che si avvicini il più possibile a quello che è nell'immaginario: luogo elegante dove regnano il divertimento, il brivido del gioco, spettacoli, ristoranti. Il modello, insomma, che da anni, e con successo, hanno perseguito i casino di Las Vegas, per citare solo i più famosi.

In questo quadro, e seguendo quegli illustri esempi, il personale addetto ai giochi, deve quindi avere una forte professionalità che non si limiti alla mera conoscenza delle regole dei giochi, ma di tutti gli aspetti ad esso legati. Questo per poter offrire un servizio il più completo possibile e, nel caso degli organi di controllo, la massima garanzia alla clientela sulla regolarità del gioco e sul rispetto delle regole.

Una presenza invisibile ma rassicurante. Garantire il rispetto delle regole tutela non solo la clientela, ma lo stesso personale della casa da gioco. Conoscere a fondo tutti gli aspetti del gioco e della sala in cui lo stesso si svolge è anche garanzia per il gestore, o l'intestatario della licenza, sull'integrità degli introiti e sulla qualità del prodotto offerto ai propri clienti.

Mauro Rossi



ROULETTE



Il principio del gioco della roulette è rimasto invariato nel corso degli anni. Il cilindro, il tavolo e alcune metodologie di gioco però sono cambiate, adattandosi di volta in volta alle mode del periodo e soprattutto alle esigenze dei gestori dei casinò.

Le roulette che troviamo oggi nei casinò di tutto il mondo sono di tre tipi, ognuno dei quali presenta delle caratteristiche differenti che non devono assolutamente essere trascurate: Roulette francese, Fair Roulette (o inglese) e Roulette Americana.

ROULETTE FRANCESE



REGOLE

Le puntate alla roulette si effettuano posizionando uno o più gettoni (fiches) sul tavolo verde. A seconda del tipo di combinazione da mettere in gioco le puntate si suddividono in:

CHANCES SEMPLICI O COMBINAZIONI SEMPLICI

| Combinazione | Descrizione | Area di puntata | Vince | Probabilità | Numeri in gioco |
|------------------|---|-----------------|-------|-------------|---|
| ROSSO (rouge) | Tutti i numeri contrassegnati con il colore rosso | | 1 a 1 | 48.6 % | 1,3,5,7,9,12,15,18,19,21,23,25,27,30,32,34,36 |
| NERO (noire) | Tutti i numeri contrassegnati dal colore nero | | 1 a 1 | 48.6 % | 2,4,6,8,10,11,13,15,17,20,22,24,26,28,29,31,33,35 |
| DISPARI (impair) | Tutti i numeri dispari | | 1 a 1 | 48.6 % | 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,33,35 |
| PARI (pair) | tutti i numeri pari | | 1 a 1 | 48.6 % | 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32,34,36 |
| MANQUE | tutti i numeri compresi tra 1 e 18 | | 1 a 1 | 48.6 % | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18 |
| PASSE | tutti i numeri compresi tra 19 e 36 | | 1 a 1 | 48.6 % | 19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36 |

CHANCES DOPPIE (SESTINE E DOZZINE)

| Combinazione | Descrizione | Area di puntata | Vince | Probabilità | Numeri in gioco |
|--------------------------|--|-----------------|---------|-------------|-------------------------------------|
| PRIMA DOZZINA (Premiere) | Tutti i numeri compresi tra 1 e 12 | | 2 volte | 32,4 % | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 |
| SECONDA DOZZINA (Milieu) | Tutti i numeri compresi tra 13 e 24 | | 2 volte | 32,4 % | 13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24 |
| TERZA DOZZINA (Dernier) | Tutti i numeri compresi tra 25 e 36 | | 2 volte | 32,4 % | 25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36 |
| PRIMA COLONNA | La prima verticale | | 2 volte | 32,4 % | 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34 |
| SECONDA COLONNA | La seconda verticale | | 2 volte | 32,4 % | 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35 |
| TERZA COLONNA | La terza verticale (tutti i multipli di 3) | | 2 volte | 32,4 % | 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36 |

CHANCES MULTIPLE

| Combinazione | Descrizione | Area di puntata | Vince | Probabilità |
|-------------------------------|--|-----------------|----------|-------------|
| PIENO (en plein) | Un numero singolo | | 35 volte | 2.7 % |
| CAVALLO (cheval) | Due numeri adiacenti in verticale o in orizzontale | | 17 volte | 5.4 % |
| TERZINA (transversale plain) | Tre numeri adiacenti in orizzontale oppure i numeri 0-1-2 o 0-2-3 | | 11 volte | 8.1 % |
| CARRE' | Quattro numeri adiacenti che formano un quadrato, oppure i primi 4 (premiere quatre) | | 8 volte | 10.8 % |
| SESTINA (transversale simple) | Sei numeri adiacenti in orizzontale disposti su due file | | 5 volte | 16.2 % |

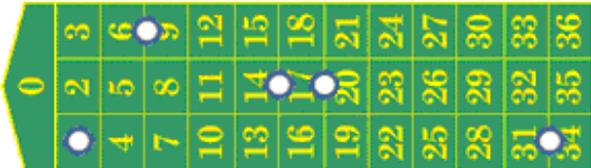
ALTRE PUNTATE:
SERIE 5/8

| Descrizione | Puntate | Vince | Probabilità | Numeri in gioco |
|--|---|----------|-------------|--|
| Un gruppo di 12 numeri consecutivi sul cilindro. Occorrono 6 pezzi | I Cavalli 5/8 10/11 13/16 23/24 27/30 33/36 | 17 pezzi | 31.6 % |  5,8,10,11,13,16, 23,24,27,30,33,36 |
|  | | | | |

VICINI DELLO ZERO

| Descrizione | Puntate | Vince | Probabilità | Numeri in gioco |
|--|--|--|-------------|---|
| Un gruppo di 17 numeri consecutivi sul cilindro. Occorrono 9 pezzi (2 su carrè e terzina, 1 sui cavalli) | I Cavalli 4/7 12/15 18/21 19/22 32/35 La terzina 0-2-3 Il carrè 25/29 | 17 pezzi (cavalli) 22 pezzi (terzina) 16 pezzi (carrè) | 45.9 % |  0,2,3,4,7,12,15,18,19, 21,22,25,26,28,29,32,35 |
|  | | | | |

ORFANELLI

| Descrizione | Puntate | Vincita | Probabilità | Numeri in gioco |
|---|---|--|-------------|---|
| Le otto caselle rimaste sulla ruota che non fanno parte della serie e dei vicini Occorrono 5 pezzi | I pieni 1 I Cavalli 6/9 14/17 17/20 31/34 | 35 pezzi (pieno) 17 pezzi (cavallo) | 21.6 % |  1,6,9,14,17,20,31,34 |
|  | | | | |

FINALI

| Descrizione | Puntate | Vincita | Probabilità |
|---|--------------|----------|-------------|
| Tutti i numeri che terminano con la stessa cifra | Numeri pieni | 35 pezzi | 10,8 % |
| Occorrono 4 pezzi (0,1,2,3,4,5,6) 3 pezzi (7,8,9) | | | 8,1 % |
| <p>Finale 5</p> | | | |

Le finali si possono giocare anche a cavallo con solo quattro pezzi (vedi esempio qui sotto), soltanto però le finali 0/3, 1/4, 2/5, 3/6.

In questo caso la vincita netta è di 16 pezzi e la probabilità di 21,6%.

Finale 0/3

NASSA

| Descrizione | Puntate | Vince | Probabilità | Numeri in gioco |
|---|------------------------------------|-----------------------|-------------|------------------------------|
| E' un gioco sullo zero più ristretto rispetto ai vicini | I pieni 19 26 | 35 pezzi (pieno) | 21,6 % | <p>0,3,12,15,19,26,32,35</p> |
| Occorrono 5 pezzi | I Cavalli 0/3 12/15 32/35 | 17 pezzi (cavalli) | | |
| | | | | |

CONTRONASSA

Un particolare gioco, accettato solo a Sanremo, formato anch'esso da 5 pezzi di giocata: 2, 4/7, 18/21, 22/25, 28/29.

ALTRE COMBINAZIONI

Oltre alle puntate descritte sopra, la fantasia dei giocatori, si sbizzarrisce in svariate altre combinazioni. Tutte orientate comunque a coprire un settore della ruota, come ad esempio un numero e i suoi 2 laterali (intendendo, di solito, i due numeri a destra e i due a sinistra del numero dichiarato, come disposti sul cilindro). Ad esempio per 7 e i due laterali si intende 7 – 12 – 18 – 28 – 29. Cinque pezzi di giocata.

COME SI PUNTA

Le combinazioni semplici e le doppie vanno posizionate sul tavolo dal giocatore.

Le combinazioni multiple possono essere consegnate al croupier. In questo caso vanno annunciate indicando il numero più basso ed il numero più alto di quelli messi in gioco. (es. 7/11 significa il carrè formato dai numeri 7,8,10,11; 25/30 è la sestina dal 25 al 30).

Le altre puntate vengono effettuate "annunciando" la combinazione al croupier (es. finale 7; orfanelli)

PIAZZAMENTO

Tutte le giocate dichiarate vanno piazzate dagli impiegati sul tappeto. Si fa eccezione per i vicini dello zero e la serie 5/8. I primi hanno un'apposita casella ove stenderli alla sinistra del cilindro (guardandolo dalla parte del tappeto), mentre sul lato opposto un'analogo casella è predisposta per la serie 5/8. A volte, se la partita è abbastanza grossa, viene tollerato che si trattengano i cinque pezzi della nassa. In ogni caso tali annunci debbono essere dichiarati ad alta voce dall'impiegato e ripetuti dal capo prima che cada la pallina nel numero vincente. In caso di vincita da parte di un annuncio, i pezzi corrispondenti verranno piazzati sul tappeto a numero uscito. Oltre ai casi citati non è consentito trattenere nessun altro annuncio da parte degli impiegati. Tali annunci, trattenuti, si dicono "pagati a piazzare".



GIOCO E OPERAZIONI

Vediamo di analizzare come si svolge il lavoro ad un tavolo di roulette francese, enucleando i componenti e le operazioni usuali prima, durante e dopo lo svolgimento della partita.

SQUADRA

La squadra di impiegati di una roulette francese è composta da 5 croupiers: un capo tavolo, un sotto capo tavolo e tre impiegati.



Il tavolo di tipo francese prevede l'utilizzo di quattro croupier: due posizionati ai lati tra il tappeto di gioco e la roulette (detti numero 1 quello alla destra del cilindro e numero due quello alla sinistra, guardando il tavolo da dietro il cilindro), un croupier in fondo al tavolo, davanti alla zona delle colonne (detto "bout de table") ed un "tournant" che dà il cambio ai colleghi. A questi si aggiunge il capotavolo che controlla il regolare andamento delle giocate e supervisiona i pagamenti delle vincite, seduto su uno sgabello alto dietro alla roulette.

Il compito dei croupier è quello di posizionare sul tappeto le puntate dei giocatori e controllare che i giocatori che puntano autonomamente lo facciano negli spazi giusti, cambiare i soldi in fiches e monitorare il regolare svolgimento del gioco. Inoltre i croupier a fianco della ruota hanno il compito di girare, lanciare la pallina, annunciare il numero uscito, raccogliere con il rastrello le puntate che hanno perso (insalata) e pagare le vincite.

Il capo tavolo (chef) scruta il tavolo, memorizza il comportamento dei giocatori, autorizza le puntate con annuncio e redime con insindacabile giudizio le eventuali contestazioni che dovessero sorgere, decide se alzare i minimi del tavolo e se passare di mano la boule (cambiare il lanciatore della pallina).

I croupier ruotano periodicamente secondo turni di tempo prestabiliti che variano a seconda del casinò, solitamente ogni quarto d'ora.

Non esiste una regola fissa che obblighi il giocatore a dare uno o più pezzi di mancia al croupier qualora si verifichi una vincita sul numero pieno. Sebbene i croupier facciano velate pressioni psicologiche resta al giocatore la decisione finale su come comportarsi in merito.

Mentre gli ispettori di sala devono rispondere dell'andamento del tavolo (spetta a loro la decisione di aprire, chiudere e o cambiare i minimi), così come i capi tavolo, i croupier sono solo dei dipendenti svincolati dall'andamento del tavolo. Paradossalmente i croupier "sperano" nelle vittorie dei giocatori, perché così vedono aumentare le mance (ad uso esclusivo dei croupier).

CILINDRO:



Il cilindro è composto da una parte fissa ed una parte mobile che poggia su cuscinetti a sfera. Nella parte fissa (concava) sono posizionate delle losanghe (piccoli rombi) alternate in verticale ed orizzontale per interrompere la rotazione della pallina e rendere più casuale la sua corsa.

La parte centrale ruota intorno ad un perno, sulla cui estremità sono fissati quattro bracci disposti a croce, che permettono al croupier di imprimere forza e direzione alla ruota stessa.

La parte mobile è divisa in 37 settori numerati non progressivamente in corrispondenza dei quali c'è una scanalatura che raccoglierà la pallina al termine della sua corsa. Tra il perno centrale e la scanalatura la ruota assume una forma leggermente convessa; in questo modo se la pallina è troppo veloce per fermarsi nella scanalatura, continua la sua corsa in maniera imprevedibile.

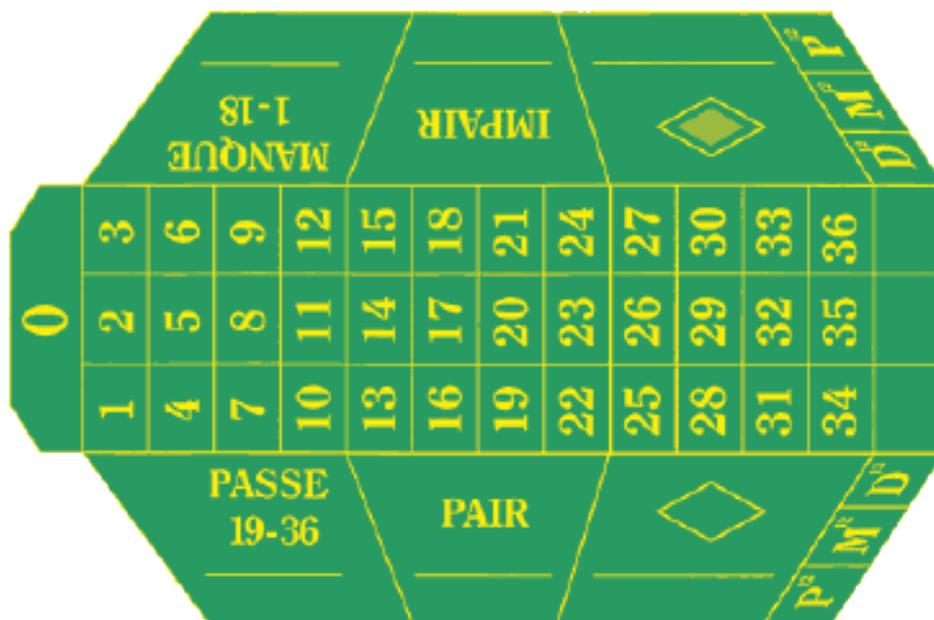
La logica con cui originariamente sono stati posizionati i numeri sulla ruota non si è mai conosciuta. E' fondamentale sapere che non corrisponde assolutamente al tavolo dove si puntano le combinazioni e pertanto non sarà mai possibile puntare un cavallo (due numeri adiacenti) che corrisponda a due numeri consecutivi sulla ruota.

Le puntate sulla ruota ed i relativi sistemi di tipo geometrico, permettono al giocatore di puntare sulla roulette vera e propria.

Osservando la ruota si può stabilire quanto segue:

- I numeri rossi e neri sono alternati
- Se dividiamo la ruota in due (dallo 0 al 10) abbiamo una metà in cui si alternano le combinazioni rosso-passe e l'opposta nero-manque e nell'altra metà le combinazioni rosso-manque e nero-passe.
- I numeri pari e dispari non sono disposti in maniera regolare
- Lo zero, di colore verde, si trova tra due numeri pari e passe.

TAVOLO



Sul tavolo (tappeto verde) il giocatore decide il proprio destino posizionando le fiches e dichiarando così la propria puntata. Il tavolo funziona come una schedina del lotto, si possono scegliere tutte le combinazioni possibili, finché non viene chiamato il "rien va plus" che "fissa" le puntate sul tavolo.

E' suddiviso in aree da righe, solitamente gialle, e presenta scritte (in francese), numeri e simboli. I numeri sono disposti al centro del tavolo, sequenzialmente, su tredici righe di tre caselle, fatta eccezione per la casella dello zero che occupa tutta la prima riga.

All'esterno dell'area dei numeri sui due lati del tavolo c'è l'area dedicata alle chance semplici, suddivisa in tre settori per lato: Passe, Pair, Nero e Manque, Impair, rosso. Ad ognuno di questi settori di puntate corrisponde la puntata contraria sul lato opposto: es. di fronte al settore del rosso c'è il settore del nero.

In coda al tavolo c'è l'area dedicata alle dozzine ed alle colonne. L'area delle colonne è indicata da tre caselle vuote sotto l'ultima riga di numeri, mentre le dozzine sono indicate da tre caselle per lato nella zona delle chance semplici, in corrispondenza della riga delle colonne. Le dozzine sono contrassegnate dalle lettere D (Dernier = Ultima), M (Moyen = Mediana) e P (Premiere = Prima) con un piccolo numero 12.

Un tavolo della roulette francese può accomodare da 8 a 12 giocatori seduti e altre decine di giocatori in piedi. Le puntate vengono effettuate con gettoni di valore (uguali per tutti i tavoli) rispettando i limiti minimi e massimi indicati sulle apposite placche.

IL GIOCO

FAITES VOS JEUX: Il gioco viene aperto con questo annuncio da parte del croupier. Lo stesso viene ripetuto per sollecitare i giocatori a puntare e non aspettare l'ultimo momento. Il giocatore può scegliere di puntare le proprie fiches (obbligatorio per le puntate semplici) o di consegnarle al croupier. In questo caso bisogna posizionarle sul tavolo nei pressi del croupier (mai consegnarle in mano) ed annunciargli la combinazione. Lui ripeterà ad alta voce la combinazione da voi richiesta mentre la effettua sul tavolo. Controllate che abbia capito il gioco e che le fiches vengano posizionate correttamente.

Per le puntate semplici fate attenzione alla loro posizione, le fiches non si possono lanciare da un lato all'altro del tavolo se per esempio giocate rosso e pari che sono sui due lati opposti dovete correre da un lato all'altro del tavolo o, se siete seduti, utilizzare il rastrello a disposizione dei giocatori (operazione non facile)

Fare molta attenzione che siano rispettati i limiti di puntata del tavolo se non vengono consegnate le fiches al croupier.

LE JEUX SONT FAIT: Il croupier addetto alla boule raccoglie la pallina, afferra il braccio della roulette, ferma la parte mobile e la fa ripartire in direzione opposta. Subito dopo posiziona la pallina sotto il bordo superiore del cilindro fisso e la lancia in direzione contraria al senso di rotazione della roulette e annuncia "le jeux il soint fait". I giocatori possono ancora puntare, anzi in questi attimi frenetici si concentrano moltissime puntate di coloro che per motivi scaramantici, perché giocano sistemi sul croupier o perché sono in ritardo giocano all'ultimo momento.

RIEN VA PLUS: L'annuncio "Rien va plus" mette fine alle puntate e congela la situazione sul tavolo. Le puntate non possono più venire modificate ed ai giocatori non resta che attendere la fine della corsa della pallina. Uscito il numero il croupier annuncia il numero uscito e le relative combinazioni semplici (es. 27 rouge, impair, passe). Eventuali annunci vincenti accettati all'ultimo e non piazzati, vengono posizionati nei settori corrispondenti per poi essere pagati. Il croupier addetto alla raccolta delle fiches porta via dal tavolo con il rastrello tutte le puntate perdenti, mentre l'altro croupier accanto al cilindro comincia a pagare le vincite.

PAGAMENTO VINCITE: Il pagamento avviene in ordine partendo dalle combinazioni semplici, seguito da quelle doppie e poi le combinazioni multiple dalla sestina fino al pieno. Per le combinazioni semplici e doppie, il pagamento avviene posizionando la vincita a fianco della puntata, il giocatore deve vigilare sul corretto pagamento e su eventuali "mani lunghe" che si appropriano indebitamente della vincita. Il pagamento delle chance multiple avviene per chiamata. Il croupier batte con l'angolo del rastrello sul gettone vincente per chiedere al proprietario di identificarsi e procedere al pagamento.

Se esce un numero dispari il croupier numero due paga le vincite, mentre il numero uno rastrella i gettoni perdenti, viceversa se esce un numero pari. Entrambi pagano le dozzine e le chances semplici vincenti puntati dalla loro parte del tavolo. Unica eccezione è lo zero che viene trattato come fosse un numero dispari.

Finito il pagamento dell'ultima puntata ha inizio una nuova giocata.

LE FICHES:

Le fiches utilizzate sui tavoli della roulette francese sono di diverse dimensioni e colori a seconda del loro valore. Si suddividono principalmente in due forme, circolari (gettoni) o rettangolari (placche), queste ultime rappresentano controvalori in denaro elevati.

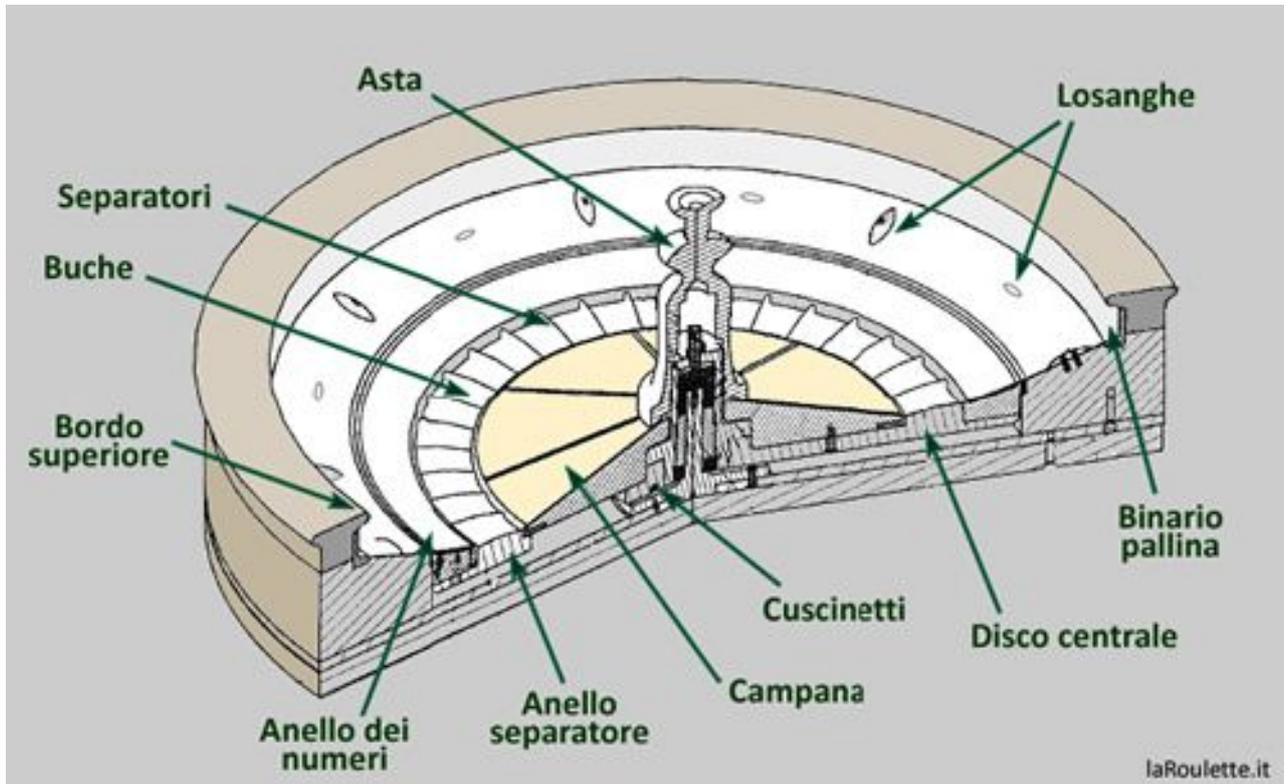
I gettoni hanno il bordo smussato da entrambi i lati per permettere ai croupier di posizionarle al meglio utilizzando il rastrello.

Alcune fiches cambiate alla casse a particolari condizioni (differenti valute, etc) vengono definite "speciali" o "barrate" e sono contraddistinte da una banda colorata che le attraversa longitudinalmente. Eventuali vincite con fiches speciali vengono pagate con fiches dello stesso tipo.

Le parti che compongono la roulette

Le roulette moderne sono dei prodotti di tecnologia avanzata. Impiegano materiali molto robusti ed affidabili per poter resistere il più a lungo possibile all'usura e per ridurre al minimo le operazioni di manutenzione.

Per il casinò la roulette è una macchina che più lavora e più produce soldi, ormai in tutto il mondo ci sono casinò con tavoli aperti 24 ore ed ogni minuto perso per sostituire o controllare la roulette è un costo per la casa da gioco.



E' lei la "macchina" che decide i nostri destini e qui la trovate nuda, senza segreti, per capire che quel rimbalzo malefico che sembra dettato dalla sfortuna in realtà è frutto di profondi studi e decenni di esperienze.

Anello numerato



Il disco dei numeri è il più esterno, cioè quello che confina con la parte fissa della roulette.

La sua inclinazione deve essere esattamente uguale a quella della parte concava, dalla quale è separato da una frazione di millimetro.

La pallina deve poter scendere dalla parete della fissa della roulette e scivolare sull'anello dei numeri senza che ne venga alterato il suo movimento.

fissato sopra al piatto.

L'anello dei numeri un tempo faceva parte dello stesso blocco del disco centrale, oggi è un elemento che viene

L'anello mobile permette agli operatori del casinò sia di sostituire facilmente il pezzo qualora si dovessero usurare le scritte dei numeri che (soprattutto nelle roulette con anello separatore fisso) di modificare la posizione della roulette spostando il disco dei numeri in modo da farli corrispondere con diverse caselle.

Questo accorgimento oggi viene utilizzato come alternativa più rapida e meno complessa al cambio della roulette tra un tavolo e l'altro.

Anello separatore

Senza dubbio l'elemento che più di ogni altro determina la "casualità" della roulette e ne influenza pesantemente le sue caratteristiche di gioco.



L'anello separatore è formato da un cerchio suddiviso in 37 o 38 settori.

Il diametro dell'anello è variabile e non ci sono delle misure prestabilite, ne consegue che a parità di diametro dell'anello numerato, più largo sarà l'anello separatore, più lunghe risulteranno le caselle e di conseguenza più piccolo sarà il diametro della campana.

Le caselle non hanno delle misure e forme standard se non la larghezza minima che è ovviamente determinata dalla larghezza della pallina più un 50% di media e cioè dai 27 ai 35mm. Tutte le altre caratteristiche sono variabili, lasciati alla libera fantasia dei costruttori che hanno degli studi di progettazione per calcolare nuove forme atte ad aumentare la "casualità" della roulette.

E' indubbio che una casellina corta, stretta, profonda e con i bordi alti, difficilmente farà rimbalzare fuori la pallina. Il contrario succede per le caselline larghe, basse e poco profonde, nelle quali la pallina che scende dalla conca non si fermerà quasi mai (soluzione tipica delle roulette americane).

Di regola una buca ha una profondità che varia dagli 8 ai 14mm.

Gli anelli separatori un tempo erano delle basi in metallo in cui venivano avvitate ad uno ad uno i bordini che delimitano i lati delle caselle.

Questo poteva comportare una minima differenza di larghezza tra le buche, di altezza e durezza dei separatori. Sono avvenuti in passato i casi di manomissione dei separatori per poter poi puntare su quei numeri con le buche più larghe o con rimbalzi addomesticati.



Sulla base della casella viene incollato un panno micrometrico di feltro per determinare i colori delle caselle. Anche questi elementi erano soggetti ad usura e tendevano a scollarsi, attutendo il rimbalzo della pallina.



Oggi le nuove tecnologie hanno portato allo sviluppo di anelli già comprensivi di separatori costruiti un unico blocco fuso di alluminio o di ottone. Questa pratica ha portato anche alla creazione di nuove e più svariate forme di separatori che contribuiscono a rendere sempre più imprevedibile il rimbalzo della pallina. Anello separatore

Nei casinò ora si trovano separatori convessi, con gradino, smussati, fino ad arrivare alle nuove forme a stella in cui non esiste più la casellina rettangolare ma un alloggiamento concavo per raccogliere la pallina.

Asta centrale



Chiamata anche "perno" o "ballerina", è fatta di acciaio e serve per garantire stabilità e precisione di rotazione a tutto il blocco centrale. Al suo interno c'è lo spazio per far scorrere l'olio di manutenzione (dove previsto).

In cima all'asta c'è una piccola buca per alloggiare eventualmente la pallina di scorta. La parte interna dell'asta si avvita sul blocco che contiene i cuscinetti e fissa così tutti gli elementi tra loro.

L'asta contiene al suo interno il meccanismo per alzare ed abbassare il disco centrale in modo da allinearla perfettamente alla parte fissa.

Anche l'asta si presta a personalizzazioni da parte dei clienti, i quali possono decidere di mettere in cima il logo del casinò o prestigiose sculture (anche in oro).

I bracci

I bracci si trovano in tutte le roulette francesi, a seconda dei produttori e delle richieste dei casinò per le fair roulette e non esistono nelle roulette americane.



Servono per rendere più agevole le fasi di lancio in cui si ferma la ruota, e poi la si spinge in direzione opposta. Nelle roulette senza bracci questo movimento viene fatto fermando la roulette facendo attrito con i polpastrelli sull'anello numerato o sui separatori, lo stesso vale per il lancio, anche se (in alcuni casi) i croupier mentre raccolgono la pallina fanno forza con la pallina stessa sul separatore per dare la spinta all'anello.

Anche per i bracci non esistono delle specifiche costruttive universali. In comune hanno che sono sempre quattro, disposti a croce ortodossa perpendicolari tra loro e hanno tutti una larghezza minima superiore ai cinque centimetri per rendere più agevole il movimento del croupier. Variano però in forma e lunghezza massima.

Spesso si cade nell'errore di pensare che tutte le croci sono posizionate in maniera identica. Non è così, perché la loro posizione è indipendente dall'anello numerato e dal cilindro e se viene smontato il perno per una manutenzione accurata, non verrà sicuramente rimesso nella medesima posizione.

L'osservazione della posizione dei bracci, in relazione ai numeri sull'anello, e dello stato di usura sono il metodo più rapido ed efficace per riconoscere una determinata roulette o individuarla se questa viene spostata su un altro tavolo. Unita all'osservazione di alcuni elementi riconoscibili del cilindro si può anche stabilire se è stata modificata la posizione in seguito ad una manutenzione.

Cilindro

E' la parte fissa della roulette. E' in legno massiccio (tra i più usati, il mogano e il ciliegio) e deve essere in grado di sostenere la ruota e reggere tutte le sollecitazioni sia interne (di gioco) che esterne (colpi accidentali).

Il cilindro deve essere piano e poggiare su dei piedistalli regolabili. La sua planarità viene misurata con le livelle a bolla o elettroniche.

Una base non perfettamente in piano può dar luogo a permanenze "irregolari".

La forma esterna della base può variare e può essere più o meno spessa, e non è soggetta ad accorgimenti particolari se non quelli di dare robustezza e grazia estetica.

Le roulette professionali hanno un diametro esterno di 80 cm (32"). Ruote da 60cm si trovano in casinò più piccoli o per uso nei club privati.

L'altezza della parte fissa varia dai 15cm ("basso profilo") ai 30cm ("alto profilo").

Le roulette a basso profilo hanno cominciato a fare la loro comparsa verso la fine degli anni 90 ed oggi rappresentano la quasi totalità del mercato. Il motivo è sempre lo stesso: la ricerca della massima casualità. A parità di diametro, le roulette più alte avevano la parte concava interna (conca) più ripida e pendente e di conseguenza la pallina cadeva più velocemente, evitando molte volte le losanghe. Con la pendenza più bassa invece la pallina ha una spirale discendente più lenta e finisce quasi sempre per colpire una losanga.

Il bordo superiore

Ha una circonferenza più stretta all'interno per impedire la fuoriuscita della pallina durante la sua corsa e la sua forma convessa all'interno forma una specie di tunnel dentro cui la pallina può scorrere senza troppe vibrazioni e sussulti, raddrizzando così un eventuale lancio "sporco" del croupier.

Il binario di scorrimento della pallina

Il bordo esterno poggia sul legno della superficie interna convessa il cui anello superiore è rinforzato con del materiale indurente per impedire all'attrito della pallina di rovinare il legno prima del tempo.

Questo è un altro accorgimento avvenuto negli anni, quando si è notato che l'usura irregolare del bordo (oltre a depositare micro particelle di legno all'interno del cilindro) faceva sì che la pallina rallentasse sempre in determinati punti.

Questa parte chiamata "binario" in origine era formata proprio da una specie di scalino su cui la pallina girava finché non perdeva accelerazione e la forza di gravità la spingeva verso il basso.

A quel punto la pallina ormai senza più forza scendeva dritta verso il basso.

Oggi la maggior parte delle roulette non hanno più lo scalino ma una superficie continua, in questo modo quando la pallina comincia a perdere velocità mantiene sempre una residua forza centrifuga che la fa scendere più lentamente (a spirale)



Campana

Detto anche "tappo" o "coperchio" è la parte centrale che nasconde l'alloggiamento dei cuscinetti ed offre una via di fuga per la pallina quando rimbalza o scivola oltre l'anello separatore uscendo dalla base delle caselline.



Si tratta di un cono al centro del quale c'è un foro dove si fissa l'asta. La sua inclinazione (angolo di pendenza) è stata modificata negli anni per impedire che la pallina ritornasse indietro nella stessa casella da cui era salita.

Praticamente si è passati dalla forma di una montagna ad una piccola collina e più il pendio è dolce più si vedono palline attraversare tutto il tetto e finire nelle caselline dalla parte opposta a quelle di discesa dalla conca.

Ne esistono di diverse forme tutte però o perfettamente coniche o delle porzioni di sfera (tipo panettone).

La campana si presta a sofisticate elaborazioni grafiche mediante l'utilizzo di diversi rivestimenti.

Queste customizzazioni vengono spesso ordinate per occasioni importanti, per festeggiare e rendere omaggio a determinati artisti o per personalizzare le roulette di un casinò.

Le nuove roulette automatiche che stanno rapidamente diffondendosi nei kursaal e nelle sale giochi, sono costruite in modo che la campana si sollevi prima dell'inizio di un nuovo lancio per far scendere la pallina all'interno della roulette dove un getto ad aria compressa la spingerà nuovamente fuori dal bordo superiore.



Queste roulette devono garantire un elevato numero di giri per ora, pertanto hanno la campana più alta della diametro della pallina, riducendo così quasi a zero la possibilità che la pallina una volta entrata nella casella scivoli sulla campana, perdendo secondi preziosi.

In queste roulette sul bordo della campana al centro di ogni casella c'è il sensore che rileva la presenza della pallina così da stabilire immediatamente il numero uscito. Nella foto qui a fianco si vede il particolare preso dalla roulette "Slingshot" prodotta dalla Cammegh, la "Ferrari" delle roulette automatiche.

Cuscinetti

Alloggiati dentro una struttura che li mantiene allineati al perno centrale, i cuscinetti sono l'elemento più delicato e vitale di tutta la roulette. Grazie ai cuscinetti si ha il movimento regolare e rotatorio degli altri elementi che vengono fissati al disco centrale che poggia sopra di essi.

I cuscinetti vengono costantemente lubrificati inserendo dell'olio ad intervalli regolari nell'asta centrale. Lo studio di nuove tecnologie di costruzione e di nuovi materiali ha portato alcuni produttori all'utilizzo di un sistema di cuscinetti auto lubrificanti che non ha bisogno di manutenzione.



Ci sono diverse interpretazioni sulla procedura per "certificare" il movimento rotatorio della roulette. Il minimo richiesto dalle commissioni di vigilanza sui casinò è che una roulette deve poter girare per 5 minuti senza fermarsi partendo da una velocità di 30 giri al minuto. Altri produttori hanno degli standard interni ancora più severi: si va da un tempo di

rotazione di 15 minuti partendo da 30 giri al minuto fino a 45 minuti partendo da 20 giri al minuto.

Comunque sia il perno con i cuscinetti deve essere in grado di girare in maniera regolare sia ai bassi regimi 5 giri al minuto sia a velocità superiori a 60 giri al minuto.

Nei casinò la velocità media di una roulette durante le fasi di gioco è sempre compresa tra 10 e i 20 giri al minuto.

Losanghe

Le Losanghe (o deflettori) vengono anche chiamate "diamanti" per la loro forma o "canoe" per gli anglosassoni, perché alcuni modelli somigliano a dei piccoli kajak.



Sono degli inserti di metallo in rilievo di diverse forme geometriche ed hanno lo scopo di interrompere la corsa della pallina facendola precipitare verso il basso.

Vengono disposte in cerchio lungo tutta la superficie concava della parte fissa della roulette. La loro posizione è quasi sempre a metà della distanza tra il bordo superiore (dove scorre la pallina) ed il disco dei numeri.

Alcuni produttori (su richiesta dei casinò) preferiscono posizionarle in modo che le losanghe verticali siano il più vicino possibile al disco numerato.

Il loro numero è sempre pari e va dalle 8 alle 16, posizionate alternativamente parallele o perpendicolari al bordo del cilindro.

La loro lunghezza è anch'essa variabile ed è in funzione del numero di losanghe e della superficie concava su cui poggiano, è comunque di solito compresa tra i 2 ed i 5 cm.

Lo scopo principale delle losanghe è quello di impedire che la pallina abbia una spirale discendente regolare dal momento che lascia il bordo superiore per scendere verso le caselline numerate.



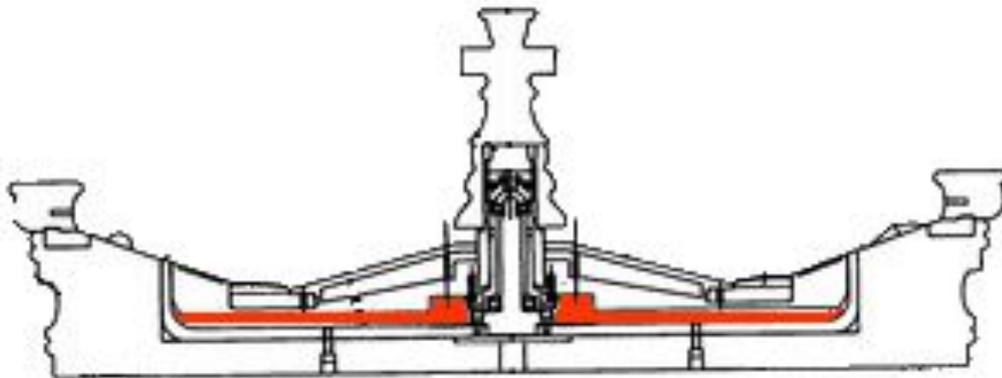
Le losanghe orizzontali prolungano il percorso della pallina, mentre quelle verticali lo interrompono bruscamente, facendo scendere la pallina immediatamente.

L'introduzione delle losanghe si è resa necessaria nel secolo scorso quando si è notato che con dei lanci a velocità costante il croupier era in grado di far cadere la pallina verso il basso sempre dallo stesso punto.



Disco centrale

Il disco centrale è conosciuto anche come piatto rotante o rotore ed è la parte che poggia sui cuscinetti.



Si tratta di una base in metallo solitamente alluminio o di un polimero super-resistente, sulla quale vengono assemblati gli altri componenti.

Il disco centrale viene fissato al perno e ne diventa un tutt'uno, dando origine così alla parte della roulette che ruota e che viene detto rotore. Praticamente è il supporto su cui poggiano:

- L'anello dei numeri
- L'anello separatore
- La campana centrale

I tavoli

Il tavolo della roulette è dove avviene tutto. Nel momento in cui non vengono più accettate le puntate, tutto quello che c'è sul tavolo diventa una scommessa 'ufficiale' con il banco.

Tutti i tavoli della roulette sono costruiti in modo da avere tre aree ben distinte:

- La zona in cui poggia la roulette - che non deve essere direttamente accessibile dai giocatori
- La zona dei croupier - che devono avere libertà di manovra su tutto il tavolo
- La zona dei giocatori - che devono poter accedere facilmente al tappeto di gioco

Il tavolo della roulette può essere di due forme principali a seconda del numero dei croupier che vi lavorano: tavoli ad 1 croupier (fair roulette e Americana) e tavoli a 3 croupier (roulette francese)

Sul tavolo l'area di gioco si differenzia dal layout del tappeto, che è diverso a seconda dei tipi di roulette.

Il colore è solitamente verde ("il tavolo verde") ma può variare a secondo delle esigenze stilistiche del casinò.

Oltre ai tavoli sopraccitati in Europa si possono ancora trovare i tavoli doppi, in cui la roulette è posizionata al centro e due tavoli sono posizionati sui lati opposti.

Bisogna anche fare attenzione a particolari layout in cui si possono giocare solo le chance multiple. Solitamente sono di colore diverso dagli altri e sono riconoscibili per avere solo il disegno del rettangolo numerato.

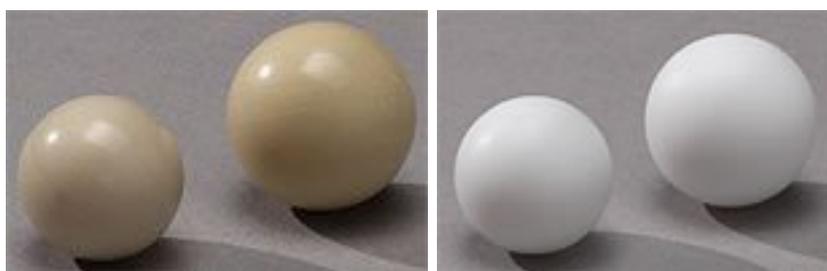
La moda di cambiare colore ai tavoli sta dilagando e si trovano oggi tavoli di diverse tonalità, persino colori forti come rossi e azzurri intensi. Sarà ma personalmente giocare su un tavolo che non sia verde non mi soddisfa, un po' come bere un sorso di vino da una lattina..

Stesso discorso vale per i nuovi tipi di tavoli che stanno aparendo per cercare di attrarre giocatori curiosi, diversificare l'offerta e non ultimo, velocizzare il gioco.

La TJ Huxley ha brevettato un tavolo elettronico in cui non si usano le fiches. Si tratta di un grosso schermo al plasma touchscreen in cui si punta picchiettando il dito sulla combinazione prescelta mentre si poggia una mano su un sensore.

Un altro tavolo è quello con il layout doppio, in cui è possibile puntare su tutti i numeri rimanendo nella stessa posizione senza allungarsi o sbracciarsi.

La pallina



Anche la pallina ("boule") riveste un ruolo fondamentale e la sua precisione e perfezione garantiscono uno svolgimento del gioco più equo e di conseguenza più favorevole per il casinò.

La pallina della roulette viene lanciata dal croupier appoggiandola al bordo superiore della parte concava e dandogli un colpo deciso. A quel punto occorreranno i seguenti fenomeni fisici:

- Rotazione su se stessa
- Attrito della parte inferiore sulla superficie concava
- Attrito della parte laterale sulla superficie del bordo interno del cilindro
- Forza centrifuga determinata dalla velocità di lancio
- Forza di gravità

tutte queste componenti si sommano e, con la diminuzione della velocità dovuta ai vari attriti, i rapporti tra le forze cambiano fino al punto che la forza di gravità farà staccare la pallina dal bordo e scendere a spirale verso il centro.

Le dimensioni

Le palline sono solitamente di due diverse dimensioni: 18 e 21 mm, nei paesi anglosassoni si utilizzano palline di dimensioni pressoché uguali, leggermente più piccole o più grandi dovute alle differenti unità di misura: 3/4" e 7/8".

La dimensione della pallina è importante perché una pallina piccola tenderà a rimbalzare di più una volta raggiunto l'interno della casellina, mentre tenderà a fermarsi prima se il bordo inferiore della casellina (l'altezza della campana) è più alto del suo baricentro.

Al contrario una pallina di grosse dimensioni tenderà a rimanere intrappolata all'interno della casella quando cade di lato, perché essendoci meno gioco perde subito velocità sbattendo contro il separatore, mentre se il bordo inferiore è più basso, tenderà a salire sulla campana se la sua discesa è più verticale anche a basse velocità (ad esempio se colpisce la losanga verticale).

Il materiale

Il materiale è cambiato negli ultimi anni dall'avorio alle palline in materiali sintetici (teflon, acetato, nylon, altri polimeri) per due principali motivi, il divieto di usare l'avorio come

materiale e la maggiore elasticità delle palline sintetiche. Questa maggiore elasticità aumenta il coefficiente di rimbalzo rendono la corsa della pallina più imprevedibile.

Il peso è un altro fattore determinante. I vari tipi di plastica hanno delle durezze diverse e di conseguenza le palline possono essere più o meno pesanti. Per fare un esempio estremo consideriamo il peso del pallino del biliardo e di una pallina da ping-pong, entrambi in materiali sintetici ma entrambi gli sport non sarebbero gli stessi se gli strumenti si invertissero.

La massa del materiale ne determina la forza di gravità che farà precipitare più o meno velocemente la pallina e l'energia cinetica data dalla rotazione sul proprio asse della pallina. Le palline più leggere ruoteranno di più su se stesse e di conseguenza ci impiegheranno più tempo a fermarsi.

Quali e quante ?

Ogni tavolo ha in dotazione diverse palline e di diversa misura, a discrezione del capo tavolo, può venire sostituita la pallina con una differente. Questa operazione viene fatta a volte per interrompere una serie di numeri anomala o per "disturbare" il filotto di un giocatore vincente.

Le fiches

Sui tavoli della roulette non è possibile mettere i soldi, il gioco va esclusivamente fatto con degli appositi gettoni (fiches) da piazzare nelle apposite aree sul tappeto verde.

Praticamente il tappeto della roulette funziona come una schedina del superenalotto, invece che annerire i numeri, piazzate i gettoni sul tavolo, quando il croupier annuncia "rien ne va plus" a quel punto la giocata è ufficializzata e si aspetta il risultato.

L'utilizzo dei gettoni, oltre ad avere uno scopo pratico ha anche un suo carico psicologico a favore della casa da gioco, infatti il pezzo di plastica "smaterializza" il denaro rendendo meno immediata la sensazione di quanto si vince e quanto si perde. Un po' come pagare un acquisto con la carta di credito o in contanti.

Le fiches vengono chiamate anche "gettoni" (quelle più piccole) o "placche" quelle più grosse e dalla forma non circolare.

Nelle roulette americane le fiches vengono chiamate anche "chips" o in italiano "pezzi".

Ogni tavolo della roulette ha in dotazione un numero predeterminato di fiches di diversa taglia che sommate formano il capitale del banco.

Esistono due macro categorie di fiches che sono quelle definite di tipo "europeo" che vengono usate nei tavoli della roulette francese classica (con 3 croupier) e per quei giochi dove il croupier utilizza il rastrello (30/40), e quelle di tipo "americano" che vengono usate nelle roulette ad un croupier e sono usate anche per altri giochi dove i croupier usano solo le mani (black jack, poker, etc).

Per le fiche non esiste una classificazione di colore standard internazionale, i requisiti minimi di legge sono che se si tratta di fiche di valore monetario devono avere l'indicazione del nome del casinò ed il valore nominale.

Le fiches europee

Sono le fiches utilizzate e cambiate sui tavoli della roulette francese, sono di diverse dimensioni e colori a seconda del loro valore.

Le fiche di questo tipo valgono come "valuta" all'interno di tutto il casinò possono essere usate in ogni tavolo o per usufruire di determinati servizi, ristorante, bar, etc.

Sono fatte di materiale plastico e si suddividono principalmente in tre forme:

- Circolari (gettoni). Di diametro tra i 3 ed i 6 cm, vengono usate per importi piccoli o come gettoni omaggio
- Ovali (placche). Di larghezza tra i 6 e di 15 cm, vengono usate per importi medi
- Rettangolari (placche). Di larghezza tra i 6 e di 15 cm rappresentano controvalori in denaro elevati

I gettoni hanno il bordo smussato da entrambi i lati per permettere ai croupier di raccoglierle, sollevarle e posizzarle al meglio utilizzando il rastrello.



Alcune fiches cambiate alla casse a particolari condizioni (differenti valute, giocatori particolari, etc) vengono definite "speciali" e sono contraddistinte da una banda colorata che le attraversa longitudinalmente. Eventuali vincite con fiches speciali vengono pagate con fiches dello stesso tipo.

Quando si ricevono delle fiches promozionali, queste possono essere giocate direttamente sul tavolo (secondo le indicazioni del tipo di promozione) in caso di vittoria vengono convertite in fiches regolari.

Alla fair roulette si utilizzano prevalentemente le fiches americane. Le fiches della roulette francese possono venire utilizzate alla fair roulette ma soltanto come valuta per richiedere il cambio in fiches di colore, di valore o per puntare un annuncio.

Si possono posizionare sul tavolo ma il croupier tende a sostituirla comunque con una fiche analoga americana. In caso di vincita il pagamento ad un tavolo di fair roulette verrà fatto con le fiches di tipo americano in dotazione a quel tavolo.

Le fiches americane

Alla fair roulette ed alla roulette americana si utilizzano solo le fiches circolari dette "chips" tutte di uguale dimensione ma di differente colore e grafica.

Sono dei piccoli cilindri alti 3/4 millimetri e di diametro 39/40mm, 43mm e 48mm. Hanno gli spigoli vivi per permettere al croupier di maneggiarle facilmente e di impilarle senza correre il rischio di farle cadere.

L'altezza della pila standard di chips è di 20 pezzi ed è così che vengono tenute impilate vicino alla ruota.

In questi tavoli esistono due diversi tipi di gettoni: i gettoni del tavolo ed i gettoni di valore

I gettoni del tavolo (gettoni di colore)

Queste fiche sono delle fiche colorate riconoscibili perché non recano alcuna indicazione del loro valore, ma bensì un simbolo o un numero per identificare il tavolo. Vengono usate ai tavoli ad un croupier per identificare i diversi giocatori e semplificare e velocizzare le operazioni di pagamento. Infatti essendoci un solo colore per giocatore non possono esserci contestazioni o dubbi.

Le fiche di colore vengono "acquistate" direttamente al tavolo con un quantitativo minimo e con un corrispettivo in valore variabile. Come cambio standard viene adottato il minimo del tavolo, ma su richiesta del giocatore il valore può essere diverso.

I gettoni di colore hanno un simbolo od un numero per identificare il tavolo di gioco e sono dai sei ai dieci colori diversi a seconda di quanti giocatori può accogliere il tavolo.

Questi gettoni non possono essere utilizzati su altri tavoli e devono essere obbligatoriamente cambiati ogni volta che ci si allontana dal tavolo stesso.

I gettoni della casa (gettoni di valore)



Queste fiche sono a tutti gli effetti dei soldi e possono venire usati per tutti i giochi, osservando sempre i limiti di gioco.

Dalle fiche di valore si possono cambiare i gettoni di colore e viceversa.

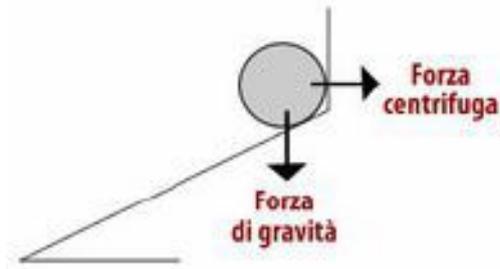
Se si sta giocando con un colore si può chiedere il pagamento della vincita con gettoni di valore; qualora la vincita sia consistente il croupier stesso provvederà a pagarla anche con gettoni di valore.

Per chi volesse giocare su più tavoli contemporaneamente queste sono le fiche ideali perché il giocatore non è legato al tavolo, deve però fare attenzione e sorvegliarle, dato che ce ne saranno molte uguali sul tappeto ed essendoci un solo croupier diventa più problematico dirimere eventuale contestazioni.

Le fiches della roulette francese possono venire utilizzate alla fair roulette ma soltanto come valuta per richiedere il cambio in fiches di colore, di valore o per puntare un annuncio: non si possono posizionare sul tavolo.

La fisica della roulette

Le forze fisico-meccaniche nella roulette e cioè le costanti all'interno della casualità.



Secondo quanto afferma Edward o Thorpe che per primo ha studiato la roulette da un punto di vista fisico, la possibilità di calcolare il settore di uscita:

"Bisogna determinare il punto ed il momento in cui la pallina lascia il bordo, perché tutto il resto ad eccezione della velocità del piatto è una costante"

Traducendo in termini pratici significa che non importa quale sia il tipo di lancio che effettua il croupier, la pallina cadrà sempre nello stesso istante e cioè quando tutte le forze in gioco raggiungono un determinato valore che è calcolabile.

Su questi presupposti fisici si basano tutti gli studi delle apparecchiature per cercare di predire il settore di uscita.

Forza di gravità

La forza di gravità è quella che cerca di spingere verso il basso la pallina fin dal momento del suo lancio. Se la roulette ha un bordo leggermente piatto allora questa forza tarderà a farsi sentire sulla pallina, se invece non c'è il bordo di scorrimento allora la superficie angolata offrirà meno resistenza e a parità di tutte le altre condizioni la pallina cadrà prima.

Forza centrifuga

E' la forza impressa dalla rotazione della pallina che tende a farla fuggire dal centro e che quindi la tiene incollata al bordo della ruota finché non diventa inferiore alla forza di gravità.

Velocità angolare

E' la velocità con cui viene lanciata la pallina, maggiore è la velocità più giri farà sul bordo della ruota

La pallina

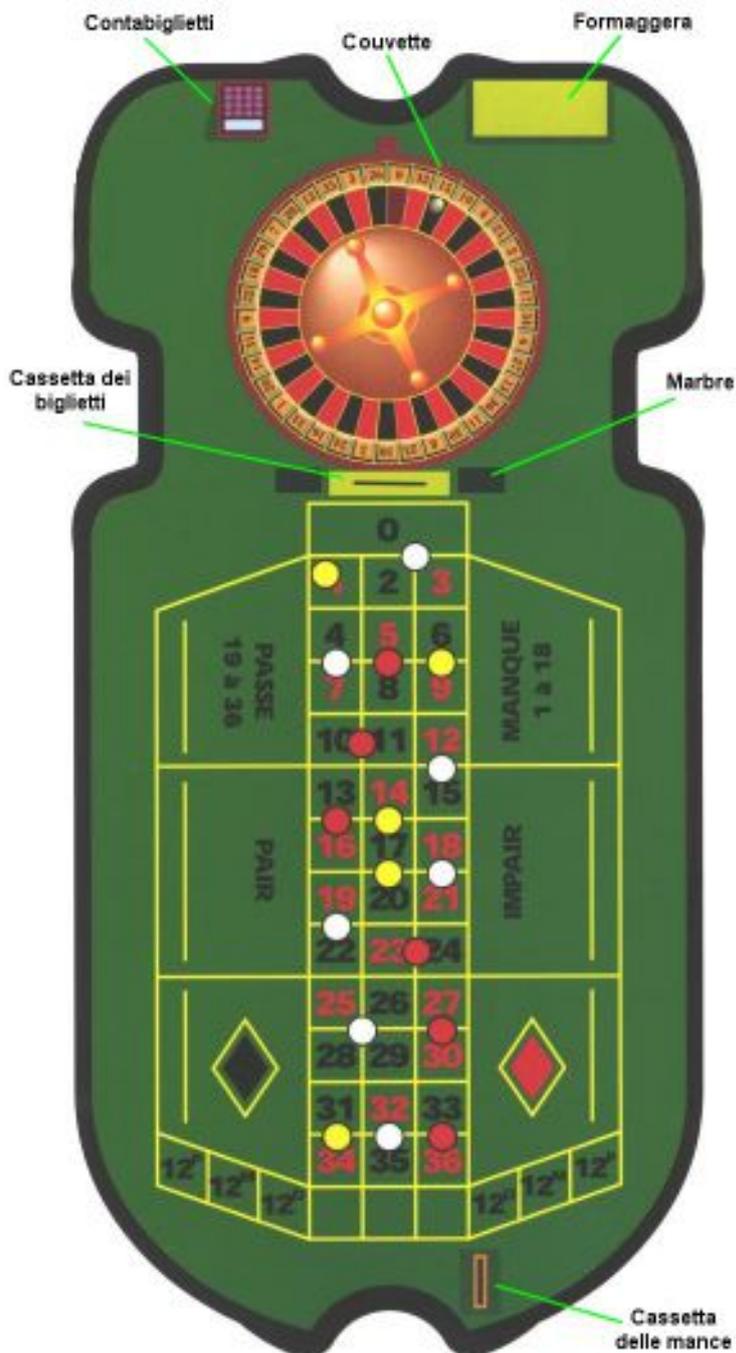
Il materiale con cui è composta la pallina (massa) e le sue dimensioni determinano il comportamento della pallina durante il suo percorso sia come attrito che come resistenza alle forze.

Attrito

La pallina girando sul bordo forma un attrito. L'entità di tale resistenza è data dai materiali costruttivi della pallina e del bordo interno e dal tipo di rotazione impressa alla pallina al momento del lancio.

A questi fattori si aggiunge anche la densità dell'aria che oppone resistenza al movimento che è influenzata dalla pressione atmosferica e dall'umidità.

AREE ED ACCESSORI DEL TAVOLO



TAPPETO

Comprende l'area di gioco e l'area libera del tavolo da gioco.

TRACCIATO

E' la sola area disegnata del tappeto sulle quali vengono piazzate le puntate.

RASTRELLI

Sono i bastoni con una parte metallica in testa e due alette piegate che gli impiegati utilizzano per piazzare o rastrellare i gettoni. In genere l'impiegato numero uno e il numero due hanno due rastrelli lunghi, mentre il bout de table ne ha uno più corto, dovendo coprire un'area inferiore.

CASSETTA DEI BIGLIETTI

E' piazzata ai piedi del cilindro, a metà strada tra il numero uno e il numero due. E' dotata di una fessura chiusa da una lamella in plexiglass (TAGLIABURRO) utilizzata dagli impiegati per far entrare i biglietti nell'apposita fessura.

MARBRE (DE BOIS)

E' un legno (anticamente era di marmo) costituito da due gradini, uno superiore ed uno inferiore. Viene utilizzato dagli impiegati per cambiare le fiches con altre di varia pezzatura. Ad esempio, dovendo cambiare 100 euro, gli stessi vengono poggiati sul gradino superiore del marbre. Viene steso il controvalore in varie pezzature davanti all'impiegato e contato. Dopodiché si dichiara il cambio ("Cento per le cento") e si fa "scendere" il pezzo cambiato sul gradino inferiore del marbre. Passato il controvalore al cliente il pezzo viene riposto a budino.

CASSETTA DELLE MANCE

E' generalmente posta al fondo del tavolo, alla destra del bout de table, cui i colleghi passano le mance perché vengano introdotte nella cassetta. In caso di mancanza del bout de table la cassetta è posta dietro il cilindro, davanti al capo tavolo.

BUDINO

E', in pratica, la dotazione di gettoni del tavolo, che viene posta a raggiera attorno al cilindro, nella metà che guarda verso il tracciato di gioco. Al centro andranno le placche di maggior valore, scalando via via sino alle pezzature più piccole.

Queste ultime, per poter essere maneggiate più agevolmente, vengono suddivise tra di loro da stecche di legno (STECCHIE) che permettono ai gettoni di mantenersi in colonna senza spargersi.

COUVETTE

E' la parte piana che corre tutto intorno al cilindro.

FORMAGGERA

E' una cassetta, generalmente trasparente, in plexiglass, e con una chiusura frontale, posta davanti al capo tavolo, dove un tempo venivano poste le placche di maggior valore. Ora sono utilizzate per inserirvi i casiers con le eccedenze di gettoni.

CASIER

E' un contenitore, in legno, dove vengono riposti i gettoni delle varie pezzature, a gruppi di 10, per facilitarne il conteggio, durante le varie operazioni.

INSALATA

E' l'operazione che viene effettuata dopo che l'impiegato ha terminato di rastrellare i gettoni perdenti dal tappeto. Riposto il rastrello, raccoglie con le mani i gettoni separandoli per valore e riponendoli nel posto dovuto a budino.

PARTAGER

E' l'operazione che si effettua ogni qualvolta, uscito lo zero, il cliente voglia la restituzione della metà della sua puntata. In tal caso l'impiegato preleva la fiche dalla prigione e la stende davanti a sé. Stende poi, prelevandolo da budino, lo stesso importo in pezzature tali da poter dividere la puntata e ne consegna metà al cliente.

PAGAMENTI E PAGAMENTI ALLA MANO

Sono detti pagamenti alla mano tutti quei pagamenti inerenti le vincite sulle chances multiple. Tali pagamenti, dopo essere stati stesi e contati davanti al croupier, vengono poi passati al cliente vincente, direttamente, tramite rastrello. Ecco il motivo per cui si dice alla mano. Le chances semplici o doppie vengono invece pagate sul tappeto, a fianco della puntata vincente.

OPERAZIONI AL TAVOLO

APERTURA

All'apertura del tavolo gli impiegati prelevano i gettoni della dotazione iniziale dall'apposita cassetta delle dotazioni e li stendono, separati per valore sul tappeto. Alla presenza del controllo comunale (che redige il bordereaux di apertura) e dell'ispettore di gioco vengono contati i gettoni, dal valore più alto a quello più basso.

CAMBIO

Il cambio al tavolo viene effettuato ogni qualvolta si verifichi la mancanza di gettoni di una determinata pezzatura. In questo caso viene compilato un foglio controfirmato dall'ispettore dei giochi e dal controllo comunale che viene portato da valletto di sala alla cassa gettoni che darà al valletto stesso i gettoni richiesti. Gli stessi vengono trasportati in una cassetta chiusa a chiave, chiave in possesso dell'ispettore dei giochi. Alla presenza del controllo comunale i gettoni vengono estratti dalla cassetta e stesi sul tappeto e quindi contati. Al termine del conteggio l'impiegato preleva da budino la cifra corrispondente al cambio ed annuncia ad alta voce l'operazione (... euro per ... euro). Passa quindi al capo le placche che le introduce nella cassetta. Quindi ripone le fiches entranti a budino. Quando il controvalore rientra alla cassa gettoni, il foglio viene riconsegnato al controllo comunale per verificare che l'operazione è esaurita. Da poco l'operazione viene firmata e seguita anche dal controllore amministrativo.

AGGIUNTA

Un tavolo che stia perdendo necessita di aggiunte di gettoni supplementari al tavolo. Per regolamento sono ammesse al massimo tre aggiunte più una eventuale quarta per completare i pagamenti, prima di chiudere il tavolo e stendere il "drappo nero".

L'aggiunta avviene con le stesse modalità del cambio, ma non viene, ovviamente, mandato alcun controvalore in cassa gettoni. Il verbale di aggiunta viene firmato dal capo tavolo, dall'ispettore dei giochi, dal controllore comunale, dall'ispettore dei controllori comunali e da un controllore amministrativo. I quali seguono tutti il conteggio dei gettoni che vengono aggiunti al tavolo.

CHIUSURA PARZIALE

Tale operazione avviene quando un tavolo viene chiuso per una pausa di gioco, in previsione di una successiva riapertura nel corso della giornata.

Alla chiusura parziale vengono stesi tutti i gettoni sul tappeto e sia il controllore comunale che il capotavola segnano il numero di gettoni per ogni tipo di pezzatura.

La dotazione e la cassetta delle mance verranno poi poste in una cassaforte per le dotazioni parziali, la cui chiave è in possesso dell'ispettore dei controllori comunali.

CHIUSURA

Alla chiusura viene stilato il bordereaux della dotazione finale di gettoni. Appena dato l'ultimo colpo e fermato il cilindro, dopo che l'ispettore dei giochi ha dato l'autorizzazione e alla presenza del controllo comunale, i gettoni vengono "staccati" dal budino. Ovvero gli impiegati prelevano i gettoni dal budino e li posizionano sul tappeto. Terminata questa operazione il capo tavolo passa dalla parte opposta del tavolo e siede accanto al controllore comunale, in fondo al tavolo stesso. Gli impiegati iniziano allora a stendere i gettoni divisi per valore.

Per la stesura vedi la sezione apposita.

Terminata la stesura il capo tavolo e il controllore segnano sull'apposito bordereaux il numero dei pezzi per ogni singolo valore ed il relativo sviluppo in euro.

Al termine il sotto capo tavolo conta il numero dei pezzi per valore e il capo ed il controllo verificano di aver segnato l'esatto numero.

A questo punto, mentre gli impiegati ripongono le fiches nell'apposita cassetta della dotazione, il capo ed il controllo fanno il totale della dotazione finale residua del tavolo per poi confrontarlo.

Nel frattempo l'ispettore dei controlli comunali e l'ispettore dei giochi avranno prelevato la cassetta della valuta (biglietti) e riposta nell'apposita cassetta chiusa a chiave sia dal controllo comunale che dal controllo amministrativo, ognuno con il proprio lucchetto.

Terminata l'operazione della conta dei gettoni si passa, con le medesime procedure alla conta delle mance realizzate dal tavolo.

Al termine il CC controfirmerà il bordereaux del capo e viceversa, per concordanza.

Le mance verranno poi consegnate dagli impiegati alla cassa rifornimento gettoni.

La cassetta della valuta verrà invece trasportata, sotto scorta del controllore comunale, nell'apposita cassaforte di cui il corpo controllori detiene la chiave e in cui vengono riposte tutte le cassette, una per i giochi francesi e una per quelli americani, nonché una per la sala privata, qualora sia aperta.

Al termine della serata, presente un controllore comunale ed un controllore amministrativo, tali casseforti vengono aperte e le varie cassette vengono riposte da un valletto nel montacarichi per essere inviate nel caveau.

Ad attenderle nel caveau saranno presente un ispettore dei controllori comunali e un controllore amministrativo. L'ispettore dei controlli comunali redige un verbale delle cassette prese in carico e depositate nel caveau, che dovranno corrispondere ai tavoli effettivamente aperti. Un valletto riporrà le cassette nell'apposito cassaforte a tempo che verrà poi chiusa sia dall'ispettore dei CC che dal CA, che controfirmerà il verbale del CC.

Di tale verbale una copia andrà al corpo controllori comunali e una al corpo CA.

ANTICIPI E RIENTRI

Premesso che non è possibile anticipare denaro al tavolo ai clienti da parte dei capi tavola, succede, in circostanze particolari e con determinati clienti, che tale operazione avvenga. Ovvero il capo anticipa, prelevando le fiches dalla dotazione, una determinata somma ad un cliente.

In tal caso il corrispondente della somma anticipata in fiches, viene generalmente posto sulla couvette, in vista, ad indicare il credito da parte del tavolo nei confronti del giocatore.

Al momento in cui il cliente rimborsa il proprio debito nei confronti del tavolo, vengono stesi sia la somma presente sulla couvette che quella data dal cliente, annunciando ad alta voce la restituzione della somma ("cento per le cento, rientrano al tavolo", ad esempio).

Tale operazione di rientro deve essere effettuata, obbligatoriamente, alla presenza di un controllore comunale che autorizza l'operazione di rientro.

In caso di mancato rientro, alla chiusura del tavolo, il capo firma un cosiddetto "bianchino", ovvero un titolo di debito nei confronti della casa da gioco. La somma verrà reintegrata dalla cassa rifornimento gettoni a fronte del bianchino del capo. La somma verrà poi addebitata al capo e detratta allo stesso dallo stipendio.

STESURA DEI GETTONI

Le placche (fiches rettangolari da 20.000, 10.000, 5.000, 1.000 euro) e le fiches da 500 euro vengono stese a file di 5 lasciando uno spazio significativo ad ogni gruppo di 10. Le fiches da 200 e 100 euro vengono stese a due a due leggermente sovrapposte per file di 5.

I valori inferiori (50, 20, 10, 5) vengono riposte negli appositi casiers, stendendo solo la frazione. Tale frazione va scritta a file di 10 gettoni sovrapposti e sfalsati ogni 5 per file di 50 gettoni.

Dal fondo del tavolo verso il cilindro vengono scritti i valori da 20.000 a 500. Sul lato destro i valori da 200 a 50 e su quello sinistro da 20 a 5.

CONTESTAZIONI

Le contestazioni al tavolo derivano, per lo più, da richieste plurime da parte dei clienti nei confronti di uno stesso gettone vincente. Generalmente i clienti affidano le loro puntate ai

croupiers i quali dovrebbero poi ricordarsi e quindi dare credito ad una richiesta anziché un'altra. Può accadere però che l'impiegato dimentichi oppure abbia piazzato erroneamente il gettone su una combinazione diversa da quella dichiarata dal cliente.

La maggior parte delle contestazioni avviene comunque tra clienti che dichiarano di aver piazzato loro stessi i gettoni.

In questi casi se il capo o gli impiegati o il controllo hanno visto il cliente puntare, o se si hanno comunque elementi certi per poter pagare un cliente anziché un altro si procede al pagamento.

Nel dubbio l'ispettore dei giochi e il controllo comunale vanno in sala monitor e visionano il filmato del colpo per stabilire l'effettivo proprietario della vincita.

PAGAMENTI DI OPPORTUNITA'

Sono pagamenti di opportunità tutti quei pagamenti effettuati al tavolo in assenza di un corrispondente gettone vincente sul tappeto a numero uscito.

Succede che a volte clienti siano convinti di aver giocato una certa puntata, oppure richiedano una vincita che non è certamente di loro pertinenza. In base a varie considerazioni, soprattutto al gioco abituale del cliente, al "peso" del cliente stesso, si possono effettuare pagamenti di opportunità, che, di fatto, sono vere e proprie regalie ai clienti.

Si tenga comunque conto che questi clienti in genere, dopo essere stati soddisfatti nella loro richiesta, rigiocano in pochissimo tempo tutta la somma che gli è stata accordata.

Il regolamento prevede che sia l'ispettore dei giochi o il direttore dei giochi a richiedere il pagamento di opportunità e che il controllore comunale dia il proprio assenso o diniego.

Il controllore comunale può pagare sino ad una cifra pari ad un pieno del minimo del tavolo (es: se il tavolo è a minimo 10 euro può pagare sino a 350 euro). Per cifre superiori interviene l'ispettore dei controlli comunali o il direttore dei controlli.

Nel lavoro spesso si distingue tra pagamento di opportunità puro e correzione di puntata. Questa ultima di fatto non dovrebbe essere considerata se non alla stregua di un normale pagamento di opportunità, non esistendo, anche in questo caso, nessun gettone vincente piazzato sul tappeto a numero uscito. Visionate però le telecamere o su indicazioni degli impiegati ci si può accorgere che un certo gettone è stato piazzato anziché sul numero dichiarato dal cliente su altra combinazione. In tal caso si corregge l'errore e si procede al pagamento.

In entrambi i casi il controllo comunale segnala comunque l'avvenuto pagamento, le modalità e le motivazioni, tramite opportuno rapporto alla propria Direzione.

DOTAZIONI AI TAVOLI

Ecco l'elenco delle dotazioni iniziali di gettoni ai tavoli da gioco

| GIOCO | DOTAZIONE (in Euro) |
|-------------------------|---------------------|
| Roulette francese | 200.000 |
| Trente et quarante | 200.000 |
| Fair Roulette | 100.000 |
| Black Jack | 50.000 |
| Poker caraibico o texas | 50.000 |
| Punto e Banco | 50.000 |
| Sic Bo | 25.000 |

Le aggiunte ai tavoli sono di 100.000 euro alla Roulette e al 30/40, di 20.000 euro alla Fair Roulette e di 20.000 euro ai restanti giochi.

BARI E FURTI

Esistono molti sistemi per frodare ai tavoli da gioco. I bari sono una figura che fa parte, purtroppo, dell'ambiente della casa da gioco. In alcune zone d'Italia, come ad esempio l'alessandrino (Casale Monferrato e zone limitrofe) esistono vere e proprie scuole per bari.

POUSSETTE

La cosiddetta "poussette" è la più famosa tecnica utilizzata per frodare ai tavoli. Il termine deriva dal verbo francese "pousser" ovvero spingere. La tecnica consiste nel piazzare, a pallina caduta e quindi a colpo esaurito, dei gettoni sulle combinazioni vincenti.

In genere agiscono in coppia: uno piazza fisicamente il gettone sulla combinazione vincente, mentre il "socio" richiede successivamente (o ritira, se si tratta di una chance semplice) la vincita. E' un'operazione che richiede molta abilità e velocità di esecuzione: in genere le aree più "colpite" del tappeto sono le colonne e dozzine e i numeri in pieno più facilmente raggiungibili dal bordo del tavolo.

SPOSTAMENTO DI PUNTATE

Ci sono poi alcuni clienti che spostano, o rubano, le altrui puntate. Nel primo caso, facendo finta di puntare, spostano altrui puntate al fine di mirare ad una possibile vincita senza dover rischiare alcun capitale. Nel secondo caso, allungandosi sul tappeto per puntare, ad esempio un gettone da 5 euro, contemporaneamente ne asportano uno di valore superiore.

TESTE

Esistono situazioni in cui impiegati sono d'accordo con un giocatore. Questo ultimo viene definito "testa". In pratica l'impiegato paga al compare una vincita inesistente. La cosa può avvenire sia dichiarando dapprima un gioco e poi modificandolo all'atto del piazzamento, oppure piazzando un gettone sul numero vincente e pagando la rispettiva vincita al socio.

CINEMATOGRAFO

Al 30/40 è possibile montare o meglio preparare uno o più colpi in una smazzata. Per questa tecnica raffinata non è necessaria la complicità di più impiegati, perché un solo croupier, d'accordo con un cliente, può metterla in atto.

Dopo che le carte sono state mescolate ad insalata, esse vengono riunite in 6 mazzetti; l'impiegato che mescola per primo le passa poi al tailleur. Quest'ultimo, come visto, le mescola a mazzetti: tenendo il mazzetto con la mano sinistra, con la destra prende alcune carte dalla parte superiore del mazzetto stesso e le infila in quelle sottostanti, ripetendo l'operazione una ventina di secondi per ogni mazzetto.

La tecnica era quella di fingere di mescolare ma in realtà far passare la prima carta in fondo al mazzo, una di seguito all'altra, alzandola appena in modo da farla vedere al cliente complice. Si va così a determinare una serie di colpi di cui il complice è a conoscenza e può così puntare sulla combinazione vincente.

Questo sistema era conosciuto come "cinematografo", in riferimento al fatto che le carte venivano visionate in sequenza dal complice, come i fotogrammi di una pellicola.

SALAME

Altro sistema è quello di inserire nel mazzo dei colpi già predisposti. E' il cosiddetto "salame".

In pratica i mazzi vengono portati al tavolo con dei colpi già predisposti. L'impiegato finge di mescolare ad insalata, ma in pratica non smuove le carte dalla loro originaria posizione. La "coupe", anche se attuata, non cambia sostanzialmente la situazione ma si limita a spostare le carte in altra posizione. Ovviamente anche questo sistema richiede la complicità di un cliente informato della cosa che si premunirà di chiedere banco a colpo praticamente sicuro.

Una variante è quella di non arrivare al tavolo con colpi predisposti, ma, se l'impiegato è abile, quando estrae le carte dal secchiello della sibilla e le rivolta a faccia in giù, contemporaneamente le riordina e prepara sul momento dei colpi vincenti.

PLACCAGGIO

Esisteva poi la tecnica del placcaggio. Un cliente, cui durante la mescola erano state passate delle carte dall'impiegato, riordinava le stesse, per poi reinserirle nel sabot con un colpo deciso.

Proprio per evitare questo i sabot sono stati modificati e all'interno una specie di cremagliera impedisce allo spingi - carte di tornare indietro.

PALETTA

Altro trucco è quello della "Paletta". Richiede impiegati abili nell'uso del loro strumento di lavoro. L'abilità consiste nel riuscire ad infilare le carte del colpo esaurito nella sibilla facendole cadere esattamente nell'ordine voluto, che poi è l'ordine con cui le carte sono state estratte dal sabot. Un complice prenderà nota delle sequenze.

Quando l'impiegato a fine taglia capovolge le carte dalla sibilla ne mescolerà solo una parte, mantenendo così inalterata la sequenza delle altre.

Non appena il complice rileverà l'inizio della sequenza inizierà a puntare.

SOTTRAZIONE CAGNOTTE

Un sistema classico per sottrarre denaro al tavolo è quello utilizzato dall'impiegato in complicità col proprio cambista. In pratica la cagnotte non viene inserita nell'apposito contenitore, ma passata, durante un'operazione di cambio, al cambista, che provvederà poi a sottrarla dalla dotazione.

Ecco il motivo per cui, anni addietro, usava verificare la consistenza della cassa dello changeur: essa ha una dotazione fissa, sia essa costituita da biglietti o gettoni. Per cui un'eventuale eccedenza può derivare da errore o dolo.

FAIR ROULETTE

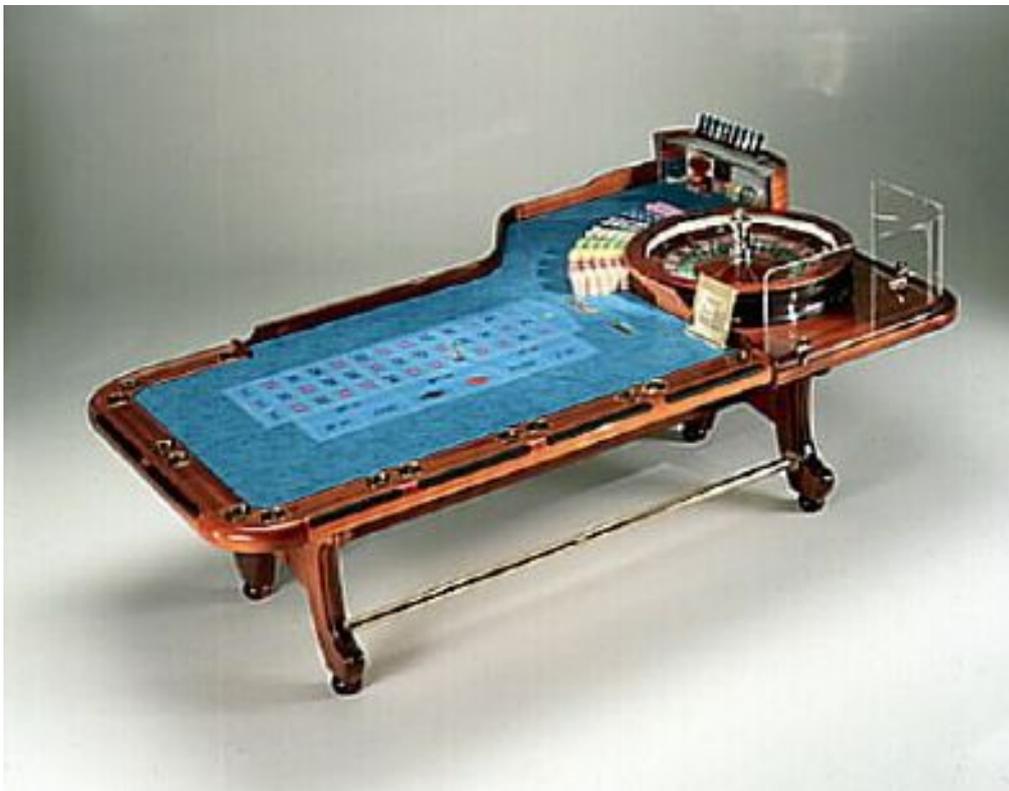
(Roulette inglese)



REGOLE

Le regole del gioco sono esattamente le stesse della Roulette francese, così come il cilindro.

GIOCO



La differenza rispetto alla roulette francese sta essenzialmente nel fatto che al tavolo esistono gettoni colorati: generalmente sono 8 colori uno per ogni giocatore.

Ogni giocatore deve necessariamente acquistare una "pila" di gettoni, costituita da 20 pezzi, pari a 100 euro (il gettone ha di solito il valore del minimo del tavolo, ovvero 5 euro).

Questo permette di non avere contestazioni al tavolo, avendo ogni giocatore un ben preciso colore.

FICHES

Alla fair roulette si utilizzano prevalentemente le fiches colorate. Ad ogni tavolo ci sono a disposizione sei colori contrassegnati da un simbolo o un numero che identifica il tavolo su cui possono essere giocate. Il colore è di proprietà di un singolo giocatore.

I gettoni di valore possono essere utilizzati esclusivamente per giocare sulle chances semplici, colonne e dozzine. La puntata minima sulla chances è, solitamente, pari al doppio del minimo del tavolo.

Per poter giocare su più tavoli, per poter cambiare le fiches colorate o quando si incassano delle vincite cospicue si utilizzano le fiches "di valore". Queste sono grandi come le fiches colorate ma sono contraddistinte dall'indicazione del loro valore reale e colorate diversamente a seconda della taglia.

Tutte le fiches utilizzate sui tavoli inglesi sono cilindriche e con gli spigoli vivi, per permettere al croupier di maneggiarle più velocemente e contarle più precisamente. Il conteggio avviene "tagliando" una pila di 20 fiches in pile di 5 o dieci fiches sovrapposte sul tappeto e poi affiancate altre pile della stessa altezza a seconda della cifra da raggiungere (le fiches dei tavoli francesi scivolerebbero)

A fianco della ruota sono ammassate le fiches in pile da venti. Al momento del pagamento il croupier prende sempre una pila da venti e la taglia l'altezza desiderata.

Le fiches della roulette francese possono venire utilizzate alla fairoulette ma soltanto come valuta per richiedere il cambio in fiches di colore, di valore o per puntare un annuncio: non si possono posizionare sul tavolo, tranne che per le combinazioni semplici, per il doppio del minimo del tavolo.

CROUPIER



Il tavolo della roulette inglese è più piccolo ed è stato concepito per poter essere gestito da un solo croupier. Con meno giocatori e con l'utilizzo di gettoni colorati personali si annulla la possibilità di contestazioni e quindi i giocatori sono psicologicamente liberi dal vincolo di consegnare le fiches al croupier, velocizzando così le operazioni di puntata.

Il compito del croupier è quello di controllare la regolarità delle puntate, accettare e posizionare puntate e annunci, pagare le vincite e cambiare i soldi con fiches colorate o gettoni di valore.

Non utilizza rastrelli ma fa tutto con le mani. Quando il numero vincente viene annunciato il croupier posiziona un segnaposto (DOLLY) sul numero uscito e paga le vincite consegnando le fiches colorate ai rispettivi proprietari.



I tavoli sono solitamente posizionati a gruppi di quattro all'interno dei quali il capo tavolo (chef) si aggira a disposizione dei vari croupier per assisterli nella memorizzazione degli annunci, nel pagamento di vincite complesse e per monitorare il regolare svolgimento del gioco.

TAVOLO

| | | | | | | | | | | | | | |
|---------|--------|---|---|---------|----|------|-------|---------|----|----|----|----|------|
| 0 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 | 33 | 36 | 2to1 |
| | 2 | 5 | 8 | 11 | 14 | 17 | 20 | 23 | 26 | 29 | 32 | 35 | 2to1 |
| | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 22 | 25 | 28 | 31 | 34 | 2to1 |
| 1ère 12 | | | | 2ème 12 | | | | 3ème 12 | | | | | |
| 1-18 | IMPAIR | ♦ | | ♦ | | PAIR | 19-36 | | | | | | |

E' suddiviso in due aree principali, denominate interna ed esterna.

L'area interna è una tabella di dodici righe e tre colonne dedicata alle puntate sulle combinazioni multiple. In ogni casella di questa tabella c'è un numero da 1 a 36 posizionati in ordine ascendente. In cima alla tabella c'è una riga di una sola casella contenente lo zero. Sul lato opposto tre caselle vuote delimitano lo spazio per le puntate sulle colonne

L'area esterna è dedicata alle chance semplici ed alle dozzine. E' posizionata solo su un lato (opposto al croupier) ed è suddivisa in due righe, sulla prima ci sono le caselle dedicate alle dozzine mentre sulla seconda le caselle delle sei chance semplici sono posizionate una di seguito all'altra.

La roulette inglese non prevede la regola del "en prison" e pertanto non c'è un'area dedicata allo scopo.

OPERAZIONI

Le operazioni sono esattamente identiche a quelle della roulette francese.

ROULETTE AMERICANA



La roulette americana non è bancata al Casino di Sanremo.

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------|---|------|---|--------|----|----|----|--------|----|-------|----|----|--------|
| 00 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 | 33 | 36 | 2 to 1 |
| 0 | 2 | 5 | 8 | 11 | 14 | 17 | 20 | 23 | 26 | 29 | 32 | 35 | 2 to 1 |
| | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 19 | 22 | 25 | 28 | 31 | 34 | 2 to 1 |
| 1st 12 | | | | 2nd 12 | | | | 3rd 12 | | | | | |
| 1-18 | | EVEN | | ♦ | | ♠ | | ODD | | 19-36 | | | |

La differenza sostanziale sta nel fatto che i numeri sono 38, anziché 37, per la presenza del doppio zero che quindi raddoppia ulteriormente il vantaggio della casa da gioco nei confronti dei giocatori.

Inoltre il cilindro ha i numeri disposti diversamente da quello francese, non permettendo così di giocare i ben noti settori e riducendo ulteriormente le possibilità della clientela.

VANTAGGI DELLA CASA

Ogni gioco da origine ad un vantaggio matematico a favore della casa da gioco. Ecco un prospetto:

| | | |
|--------------------|------------------------------|-------------------|
| ROULETTE | 2,70% multiple | 1,35% semplici |
| 30/40 | 1,09% senza ass. | 0,9% con ass. |
| CHEMIN DE FER | 1,27% banco | 1,14% casa |
| ROULETTE AMERICANA | 5,26% su tutte le chances | |

Il calcolo del vantaggio della casa è di fatto molto semplice. Ad esempio per la roulette francese rappresenta il rapporto tra una puntata ed il totale dei numeri $1/37 = 2,70\%$. Nel caso delle chances semplici tale vantaggio si dimezza andando le stesse a coprire 18 numeri su 37 e perdendo la puntata solo la metà del valore in caso di uscita dello zero..

Nella roulette americana invece il vantaggio della casa si raddoppia per la presenza di un numero in più $1/38 = 5,26\%$ e resta tale anche sulle chances semplici dove perde anche lo zero.

MASSIMI E MINIMI DEI TAVOLI

ROULETTE FRANCESE

| MINIMO 5 € | GIOCATA | MASSIMO |
|------------|-------------------|---------|
| | Pieno | 200 |
| | Cavallo | 400 |
| | Terzina | 600 |
| | Carrè | 800 |
| | Sestina | 1200 |
| | Colonna e dozzina | 2400 |
| | Chanches semplici | 3600 |

FAIR ROULETTE

| MINIMO 2 € | GIOCATA | MASSIMO |
|------------|-------------------|---------|
| | Pieno | 50 |
| | Cavallo | 100 |
| | Terzina | 150 |
| | Carrè | 200 |
| | Sestina | 300 |
| | Colonna e dozzina | 600 |
| | Chanches semplici | 900 |

30/40

| MINIMO | MASSIMO |
|--------|---------|
| 50 | 3000 |

CHEMIN DE FER

| | |
|---------------|-----|
| USCITA MINIMA | 100 |
|---------------|-----|

MINI 30/40

| | | | |
|-----------------------------|----|---------|------|
| MINIMO | 20 | MASSIMO | 2000 |
| GIOCATI MINIMA ASSICURABILE | | 100 | |

BLACK JACK

| MINIMO | MASSIMO |
|-----------------------------------|---------|
| 5 | 100 |
| Massimo per casella (3 giocatori) | 300 |

POKER CARAIBICO

| MINIMO | MASSIMO |
|--------|---------|
| 20 | 500 |

PUNTO BANCO

| MINIMO | MASSIMO |
|--------------|---------|
| 20 | 2000 |
| MAX EGALITE' | 100 |

TEXAS HOLD'EM POKER

| MINIMO | MASSIMO |
|--------|---------|
| 5 | 50 |

SIC BO

| MINIMO | MASSIMO |
|--------|---------|
| 2 | 20 |

Dotazioni tavoli da gioco

Roulette Fr. (min 5 €)

| DOT. INIZIALE | | |
|-------------------|-----|----------------|
| TAGLIO | N° | IMPORTO |
| 20.000 | 3 | 60.000 |
| 10.000 | 5 | 50.000 |
| 5.000 | 5 | 25.000 |
| 1.000 | 15 | 15.000 |
| 500 | 30 | 15.000 |
| 200 | 50 | 10.000 |
| 100 | 100 | 10.000 |
| 50 | 100 | 5.000 |
| 20 | 200 | 4.000 |
| 10 | 300 | 3.000 |
| 5 | 600 | 3.000 |
| GETTONI AMERICANI | | |
| 100 | | |
| 50 | | |
| 20 | | |
| 10 | | |
| 5 | | |
| 2 | | |
| 1 | | |
| TOTALE | | 200.000 |

Fair Roul. (min 2,5 €)

| DOT. INIZIALE | | |
|-------------------|-----|----------------|
| TAGLIO | N° | IMPORTO |
| 20.000 | | |
| 10.000 | 3 | 30.000 |
| 5.000 | 4 | 20.000 |
| 1.000 | 15 | 15.000 |
| 500 | 20 | 10.000 |
| 200 | | |
| 100 | | |
| 50 | | |
| 20 | | |
| 10 | | |
| 5 | | |
| GETTONI AMERICANI | | |
| 100 | 140 | 14.000 |
| 50 | 150 | 7.500 |
| 20 | 100 | 2.000 |
| 10 | 100 | 1.000 |
| 5 | 80 | 400 |
| 2 | 40 | 80 |
| 0,5 | 40 | 20 |
| TOTALE | | 100.000 |

Black Jack (min 5 €)

| DOT. INIZIALE | | |
|-------------------|-----|---------------|
| TAGLIO | N° | IMPORTO |
| 20.000 | | |
| 10.000 | | |
| 5.000 | 4 | 20.000 |
| 1.000 | 10 | 10.000 |
| 500 | 10 | 5.000 |
| 200 | | |
| 100 | | |
| 50 | | |
| 20 | | |
| 10 | | |
| 5 | | |
| GETTONI AMERICANI | | |
| 100 | 80 | 8.000 |
| 50 | 80 | 4.000 |
| 20 | 80 | 1.600 |
| 10 | 80 | 800 |
| 5 | 100 | 500 |
| 2 | 40 | 80 |
| 0,5 | 40 | 20 |
| TOTALE | | 50.000 |

Punto Banco (min 20 €)

| DOT. INIZIALE | | |
|-------------------|-----|---------------|
| TAGLIO | N° | IMPORTO |
| 20.000 | | |
| 10.000 | | |
| 5.000 | 3 | 15.000 |
| 1.000 | 8 | 8.000 |
| 500 | 17 | 8.500 |
| 200 | | |
| 100 | | |
| 50 | | |
| 20 | | |
| 10 | | |
| 5 | | |
| GETTONI AMERICANI | | |
| 100 | 100 | 10.000 |
| 50 | 80 | 4.000 |
| 20 | 180 | 3.600 |
| 10 | 60 | 600 |
| 5 | 50 | 250 |
| 2 | | |
| 1 | 50 | 50 |
| 0,5 | | |
| TOTALE | | 50.000 |

Hold'em Poker (min 5 €)

| DOT. INIZIALE | | |
|-------------------|-----|---------------|
| TAGLIO | N° | IMPORTO |
| 20.000 | | |
| 10.000 | | |
| 5.000 | 4 | 20.000 |
| 1.000 | 10 | 10.000 |
| 500 | 10 | 5.000 |
| 200 | | |
| 100 | | |
| 50 | | |
| 20 | | |
| 10 | | |
| 5 | | |
| 0,5 | | |
| GETTONI AMERICANI | | |
| 100 | 80 | 8.000 |
| 50 | 80 | 4.000 |
| 20 | 80 | 1.600 |
| 10 | 80 | 800 |
| 5 | 100 | 500 |
| 2 | 40 | 80 |
| 0,5 | 40 | 20 |
| TOTALE | | 50.000 |

Sic Bo (min 2 €)

| DOT. INIZIALE | | |
|-------------------|-----|---------------|
| TAGLIO | N° | IMPORTO |
| 1.000 | 10 | 10.000 |
| 500 | 10 | 5.000 |
| GETTONI AMERICANI | | |
| 100 | 40 | 4.000 |
| 50 | 40 | 2.000 |
| 20 | 80 | 1.600 |
| 10 | 80 | 800 |
| 5 | 200 | 1.000 |
| 2 | 300 | 600 |
| TOTALE | | 25.000 |
| Cash Game | | |
| DOT. INIZIALE | | |
| TAGLIO | N° | IMPORTO |
| 100 | 20 | 2.000 |
| 50 | 20 | 1.000 |
| 20 | 20 | 400 |
| 10 | 80 | 800 |
| 5 | 100 | 500 |
| 2 | 120 | 240 |
| 1 | 60 | 60 |
| TOTALE | | 5.000 |





La storia

La roulette

Roulette è il diminutivo della parola francese ruota o rullo, l'idea base di questo gioco è antica, i legionari romani giocavano alla roulette con uno scudo che facevano girare sulla punta di una lancia, i contadini al posto dello scudo cominciarono a usare una ruota di carro che facevano girare su un'asse verticale, il gioco chiamato fin da allora "Ruota della Fortuna", si giocava in una sua variante anche in India ed era chiamato "dado girante".

Nel diciassettesimo secolo la roulette prese la forma attuale di un piatto diviso in sezioni, al posto della lancetta si cominciò a usare una pallina di avorio che segnava il numero vincente, e da un gioco di abilità divenne così un gioco di fortuna, il gioco divenne presto popolare nei cerchi aristocratici di tutta Europa.

Verso la fine del diciottesimo secolo venne introdotto il tavolo con i numeri segnati sopra, e le roulette divennero piccole e trasportabili.

Oggi la roulette francese è divisa in 37 sezioni che partendo dallo zero che è verde sono colorate alternamente con i colori nero e rosso, e numerate da 0 a 36, una variazione si ha sulla roulette americana dove ci sono 2 zeri. Il gioco funziona così, il croupier fa girare la roulette alternativamente a destra o a sinistra, lancia la pallina di avorio in senso contrario al giro della roulette, dopo aver perso di velocità la pallina cade su un numero, il croupier annuncia il numero e le sorti vincenti, poi paga i vincitori.

Oggi il gioco della roulette vanta milioni di appassionati giocatori in tutto il mondo, e anche molti giocatori professionisti che hanno fatto della roulette uno stile di vita.

Monte Carlo

Il casinò più famoso nel mondo "Monte Carlo".

In breve la storia:

Nel 1858 Carlo terzo principe reggente del principato di "Monaco", rilascia la concessione statale per il gioco ad una società formata dai signori Aubert e Langlois, questi tentarono di sfruttare la concessione in un edificio chiamato 'Villa Bellevue', già dopo alcuni mesi poco lucrativi cedettero la concessione al sig. Frossard de Lillebonne, che traslocò in un edificio che più tardi diventò l'hotel de Russie, ma anche per Frossard gli affari non andarono bene, mancavano i giocatori e così lasciò la concessione al sig. Daval.

Dopo avere trasformato la casa comprata apposta in un palazzo Daval organizzò per l'apertura una festa favolosa, gli invitati erano politici, artisti e giornalisti, ma anche questo non servì a cambiare la sorte e dopo qualche tempo Daval cedette la concessione alla società Lefebvre.

Nel 1862 la società Lefebvre iniziò a costruire il nuovo casinò in una zona del principato semidesertica chiamata 'les Spèlunges', nel giro di pochi mesi a Lefebvre e soci venne a mancare il capitale necessario per terminare la costruzione e chiesero l'intervento di Francois Blanc, che aveva la concessione del casinò di Bad Homburg in Germania, Blanc accordatosi con Carlo terzo sulla concessione fondò la 'Société des bains de mer de Monaco' che aprì nel 1863 i primi saloni, nel 1866 Carlo terzo entusiasta della trasformazione della zona semidesertica in cui era situato il casinò gli diede il suo nome, e così nacque Monte Carlo.

Da allora sotto la guida della famiglia Blanc la fama di Monte Carlo continuò a crescere in tutto il mondo.

LA STORIA DELLA ROULETTE PER DATE

1657

Lo studioso francese Blaise Pascal inventa il meccanismo della roulette studiando i moti perpetui. Pubblica un trattato sui movimenti cicloidali e getta le basi per lo studio del calcolo delle probabilità

1796

La roulette comincia a fare la sua presenza nelle sale da gioco di Parigi. e' un cilindro con i numeri rossi e neri alternati, lo zero ed il doppio zero. La sola differenza con quelle attuali è che lo zero è di colore rosso ed il doppio zero nero; ma i colori non vengono pagati con l'uscita di queste combinazioni.

1810

I francesi portano la roulette nelle sale di New Orleans, dove nascono i primi casinò degli Stati Uniti

1837

Luigi Filippo dispone la chiusura di tutte le sale da gioco in Francia. I gestori francesi emigrano nelle località termali in Germania

1840

I fratelli Francois e Louis Blanc arrivano a Bad Homburg da Parigi e rilevano la casa da gioco.

1842

I fratelli Blanc per vincere la concorrenza ed attrarre più clienti decidono di togliere il doppio zero dal cilindro. E' un successo strepitoso che costringe tutte le altre case da gioco ad adottare la roulette ad uno zero; la stessa che utilizziamo oggi.

1852

Sulla scia dei successi tedeschi il principe Carlo III Ranieri di Monaco decide di aprire un casinò per ravvivare le casse del principato.

1863

Visti i risultati deludenti decide di chiamare l'esperto Francois Blanc, il quale accetta la sfida. fonda la Società des Bains de Mer ed ottiene la gestione del casinò per 50 anni.



Montecarlo nel 1900

1866

Lo sperone roccioso degli "Spelugues" dove Blanc fa costruire il nuovo Casinò viene ribattezzato "Monte Carlo" in onore del principe.

1870

La guerra tra Francia e Germania allontana i clienti dalle case da gioco tedesche (chiuso definitivamente con una legge prussiana nel 1872) e nasce il mito di Montecarlo.

1905

Viene inaugurato il Casinò di Sanremo, il primo casinò italiano.



TRENTE ET QUARANTE



REGOLE

Conosciuto anche come Rouge et Noir, è uno dei giochi preferiti dai giocatori perché è quello in cui il banco ha meno vantaggi.

Si gioca con 6 mazzi di 52 carte ("sixain") che vengono dall'impiegato (tailleur) spaccettate e distese sul tavolo, mazzo per mazzo, con figura visibile onde permettere ogni verifica. Quando i mazzi sono stati mescolati dall'impiegato, e riuniti alla presenza di almeno un giocatore, le carte vengono fatte tagliare da un cliente ("Messieurs, la coupe").

Le carte tagliate vengono appoggiate allo zoccolo, le prime 5 vengono scartate (bruciate) e deposte coperte nel panier. La formula "Messieurs, faites vos jeux" dà inizio alle puntate, che vengono effettuate collocando la posta nei quattro campi disegnati sul tappeto e corrispondenti alle quattro combinazioni.

Il gioco si svolge su quattro combinazioni semplici contrapposte a due a due: Rosso/Nero e Colore/Inverso.

La vincita è pagata una volta la posta.

L'impiegato dispone, una di seguito all'altra, le carte su due file: la prima fila di carte determina il punto del Nero, la seconda quello del Rosso.

Le figure valgono 10 punti, l'asso 1 punto, le altre carte il loro valore.

Il totale dei punti di ogni riga deve essere compreso tra il 30 e il 40. Vince la riga di carte che ha il punto minore, e cioè il più vicino al 30.

La determinazione delle altre due combinazioni, Colore/Inverso, è decisa nel modo seguente: se la prima carta della prima riga è del colore vincente, vince Colore; se la carta è di colore diverso dal colore vincente, vince Inverso.

Quando la somma dei punti delle due file è uguale, il colpo è considerato nullo, cioè non produce alcun effetto: i giocatori possono ritirare o spostare le loro puntate.

Se tale somma è, per ambedue le file, uguale a 31, le puntate vengono messe in prigione. In tal caso valgono le regole relative allo zero nel gioco della roulette.

E' il cosiddetto "trentun après".

Le puntate perdono la metà del valore in caso di ritiro da parte del giocatore e possono, a sua richiesta, essere spostate dall'impiegato, sempre in prigione, su altre combinazioni.

I giocatori possono assicurarsi contro l'eventualità del 31 pari, mediante il versamento dell'uno per cento della cifra puntata.

Una caratteristica importante di questo gioco è data appunto dalla possibilità concessa ai giocatori di assicurarsi contro il 31 après: tramite il pagamento dell'1% del valore della puntata, si acquista un "assureur" che impedisce che la stessa puntata sia imprigionata.

Dal momento in cui viene esposta la prima carta non è più possibile modificare in alcun modo le puntate presenti sul tappeto, né, soprattutto, aggiungerne di nuove.

PARTITA

La partita si svolge nel modo sopra descritto.

La squadra è composta di tre uomini al tavolo più un tournat. Il capo partita, figura corrispondente al Capo Tavola della roulette, siede in cima al tavolo. Alla sua destra c'è l'impiegato che "sfila" le carte, detto tailleur. Di fronte a lui è seduto un altro impiegato.

Quando il colpo si è determinato, il tailleur dichiara ad alta voce i punteggi e le relative combinazioni vincenti, dichiarando sempre l'esito ottenuto dal rosso e dal colore.

"Rouge gagne et la couleur": se vincono rosso e colore

"Rouge gagne et la couleur perde" : se vincono rosso e inverso

"Rouge perde et la couleur gagne" : se vincono nero e colore

"Rouge perde et la couleur perde" : se vincono nero e inverso

Se vince nero il tailleur paga e il collega di fronte rastrella, mentre succede l'inverso in caso vinca il rosso.

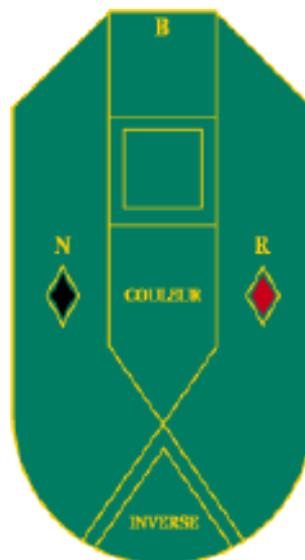
I pagamenti, tutti alla pari, avvengono pagando la puntata più lontana e man mano avvicinandosi a quella più vicina al sabot.

Le carte vengono via via estratte tutte dal sabot e se l'ultimo colpo non viene determinato l'impiegato dichiara il punto restante e la presenza della carta rossa che indica la fine taglia.

"Messieurs, restent xx points et la rouge. On refait les cartes". Sarà poi l'impiegato di fronte al tailleur ad estrarre le carte dalla sibilla e ad effettuare la mescolatura ad insalata, con le mani ben distese. Raccoglierà poi le carte a piccoli mazzi passandole al tailleur che effettuerà un'ulteriore mescola di tipo tradizionale.

IL TAPPETO

Il tappeto di gioco è costituito da quattro aree corrispondenti alle quattro combinazioni di gioco, oltre che alle linee sulle quali vanno imprigionate le puntate in caso di uscita del 31 après. Nell'illustrazione B è la zona del budino. Il tailleur siede dalla parte del nero. Davanti a sé, a metà strada dal collega seduto di fronte, è posta la sibilla, il contenitore dove, a colpo esaurito, vengono poste le carte.



CARTE

Diversi produttori italiani hanno in catalogo uno specifico stile Trente et Quarante, che un po' ricorda le Lombarde e le Piemontesi.

Né le figure né le altre carte hanno indici, e il mazzo non contiene alcun jolly.

Anche le dimensioni di queste carte sono simili agli stili regionali, essendo più strette e leggermente più piccole dei soliti mazzi da Bridge o da Poker.



Tipiche carte da 30/40

MARTINGALA

Con il termine martingala è infatti chiamato un modo speciale di puntare: consiste raddoppiare la puntata ad ogni colpo perso fino al punto vincente.

Come si può immaginare è una puntata molto rischiosa...ma se alla fine si vince...che vincita! Per questo si tratta di una puntata che solo i giocatori più esperti si permettono di fare: è necessario fare molta attenzione al calcolo delle probabilità e quindi non si tratta di un "gioco da ragazzi".

STORIA

A chi lo osserva senza conoscerne i meccanismi, il Trente et Quarante, noto anche con il nome di "Rouge et Noir" appare come un solitario sul cui esito i giocatori scommettono.

In realtà, la pratica del Trente et Quarante ha origini simili a quelle dei tarocchi usati a scopo divinatorio: fa parte di una tradizione antica, con un rituale che viene tutt'oggi rispettato nella cartomanzia.

A differenza della divinazione con i tarocchi, che richiede un tipo di carte molto particolare, il Trente et Quarante viene giocato con le carte del tipo più comune, quelle francesi.



CHEMIN DE FER



REGOLE

Lo "Chemin de Fer" è il gioco più elegante e prestigioso al mondo, anch'esso nato come una delle varianti del "Baccarà", gioco di origine orientale cui i francesi cambiarono il nome in "Chemin de fer" (ovvero strada ferrata), in quanto il gioco è simile al vagone di un treno che percorre un binario.

Si gioca con 6 mazzi di carte francesi, 3 di un colore e 3 di un altro, per un totale di 312 carte. Intorno al tavolo di forma ovoidale, siedono 9 giocatori (esistono anche tavoli da 7 posti), in posti numerati, e l'impiegato del casinò che dirige il gioco e incassa la tassa (detta "cagnotte") pari al 5% della vincita del banchiere.

I giocatori, infatti, non giocano contro il casinò, ma l'uno contro l'altro, nei ruoli di banchiere e di puntatore. Obiettivo del gioco è fare 9, che è il punto più elevato, o avvicinarsi il più possibile ad esso, con due o massimo tre carte.

Le carte sono inserite nel sabot, da dove vengono estratte una ad una dal banchiere. I giocatori, a turno, rivestono il ruolo di banchiere, iniziando dal posto n. 1, collocato alla destra del croupier.

Intorno possono prendere posto altri giocatori in piedi.

Il giocatore seduto al posto 1 è il Banchiere: prende il sabot, dichiara la somma che scommette e distribuisce le carte a chi accetta la scommessa, chiamando "Banco". Se più giocatori chiamano Banco, ha la precedenza il giocatore 2, più vicino al Banchiere partendo dalla destra di costui (il Banco gira da sinistra a destra). A questo punto c'è lo scontro fra il Banchiere e il Puntatore.

Se il Banchiere perde il Banco passa al giocatore 2 e così via. Se invece vince, i casi possono essere due: o il Banchiere decide di giocare ancora, lasciando in banco la somma iniziale e quella appena vinta, oppure incassa la vincita e passa il Banco. In questo caso il Banco va acquisito "all'altezza", cioè scommettendo la stessa cifra che avrebbe dovuto arrischiare il Banchiere se avesse continuato a giocare. La precedenza è data sempre al giocatore alla destra; in caso che nessun giocatore seduto sia all'altezza, possono aggiudicarsi il Banco anche i giocatori in piedi.

Quando il Banco viene acquisito all'altezza, la partita continua fino a che il Banchiere non perde o cede il Banco. Ma quando il Banco cade, deve ritornare al giocatore a cui spetta secondo l'ordine del giro. Quindi, se il Banco è stato passato dal giocatore n. 4 e acquistato dal n. 8, quando quest'ultimo perde, il banco spetta al giocatore n. 5.

La partita inizia quando il banchiere costituisce il banco, cioè la somma che intende rischiare e che non può essere inferiore al minimo stabilito per quel tavolo. Quindi distribuisce alternativamente 2 carte al puntatore e 2 per sé, estraendole ad una ad una dal sabot. Il punto si ottiene sommandone il valore e detraendo sempre le decine.

Le figure valgono 10 e non hanno pertanto alcun valore. Esempio: una figura ed il 9 daranno il punto 9, mentre due o tre figure formeranno invece il punto 0 (baccarà).

Un 7 ed un 6 daranno, sommati, il punto 3, che si ottiene detraendo la decina.

Il puntatore è il giocatore che chiama banco. Tutti i giocatori hanno diritto a chiamare banco. Quando il giocatore che ha chiesto banco perde, può richiederlo di nuovo con precedenza su tutti gli altri. Il puntatore, dopo aver ricevuto due carte dal banchiere, può chiedere un'altra carta per avvicinarsi sempre di più al 9, oppure tenersi il punto già conseguito.

Il Banchiere ha un vantaggio sul Puntatore dell'1,32%, derivante dal fatto che può vedere la terza carta dell'avversario e regolare il suo gioco di conseguenza. Naturalmente quando il Puntatore non chiede carta questo vantaggio viene a mancare.

Normalmente il giocatore si comporta nel seguente modo: se ha 7 o 6, il puntatore deve restare, dicendo semplicemente "No"; se ha 5 è libero di agire a piacimento; mentre con i punti 0, 1, 2, 3 e 4 chiede la terza carta che il banchiere dovrà dargli ove, scoprendo subito le sue carte, non abbia 9 o 8 di battuta.

Il banchiere, invece, avendo 7, non tira, mentre con 0, 1 o 2 tirerà sempre. Con gli altri punti, di norma, si comporterà seguendo il disposto di una regola, secondo la quale, chiunque può chiedere consiglio all'impiegato. In ogni caso, il puntatore, se è l'unico ad aver giocato, o il banchiere possono comportarsi, nella fase di tiraggio, a loro piacimento, con l'unico obbligo di chiedere o darsi carta, quando hanno il punto zero.

Un cliente, anche totalmente inesperto, può sedersi tranquillamente al tavolo dichiarando di voler giocare secondo la regola e affidandosi al croupier, che lo indirizzerà e lo tutelerà. Se un giocatore chiede consiglio all'impiegato è poi costretto ad attenersi al suggerimento avuto.

La somma di denaro messa in gioco dal banchiere può essere giocata per la totalità da un solo giocatore o da vari di essi in compartecipazione ed in genere la precedenza spetta al puntatore più vicino alla destra del banchiere stesso.

Questo, sommariamente, è il modo in cui si svolge il gioco. Esistono molte casistiche particolari che sono comunque tutte contemplate nel corposo regolamento del gioco.

Come sopra accennato il modo più vantaggioso, sia per la punta che per il banchiere, di giocare è la cosiddetta "regola". "Giocare alla regola" è obbligatorio per chi, inesperto, sia punta con interessi di terzi o chi, banchiere, abbia dichiarato anticipatamente di giocare in tal modo. La "regola" nasce comunque da precisi calcoli matematici che determinano la giocata più vantaggiosa sia per il banchiere che per la punta, rispetto a qualunque situazione di gioco. Riassumendola essa consiste nelle modalità espone di seguito.

GIOCO ALLA REGOLA

Punta:

avendo 0, 1, 2, 3, 4, 5 tira
 avendo 6, 7 resta
 avendo 8, 9 abbatte

Banchiere:

| il banchiere | | Dando | | | | | | | | | | NO |
|--------------|---|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| Avendo | 0 | T | T | T | T | T | T | T | T | T | T | T |
| | 1 | T | T | T | T | T | T | T | T | T | T | T |
| | 2 | T | T | T | T | T | T | T | T | T | T | T |
| | 3 | T | T | T | T | T | T | T | T | R | V | T |
| | 4 | R | R | T | T | T | T | T | T | R | R | T |
| | 5 | R | R | R | R | V | T | T | T | R | R | T |
| | 6 | R | R | R | R | R | R | T | T | R | R | R |
| | 7 | R | R | R | R | R | R | R | R | R | R | R |
| | 8 | Abbatte | | | | | | | | | | |
| | 9 | Abbatte | | | | | | | | | | |

R - Restare
 T - Tirare
 V - A volontà

In pratica:

- 0, 1, 2 tira sempre, a prescindere da quello che ha fatto il Puntatore.
- 3 tira sempre, a meno che non abbia dato un Otto al Puntatore; se gli ha dato un Nove può restare o tirare.
- 4 resta se gli ha dato un Asso, un Otto, un Nove, una Cista (Figure o Dieci); tira se gli ha dato un Due, un Tre, un Quattro, un Cinque, Un Sei, un Sette o se non ha chiesto carta.
- 5 resta se gli ha dato una Cista, un Asso, un Due, un Tre, un Otto, un Nove; tira se gli ha dato un Cinque, un Sei, un Sette o se non ha chiesto carta. Se ha dato un Quattro può restare o tirare.
- 6 tira soltanto se ha dato un Sei o un Sette.
- 7 non tira mai.
- 8, 9 abbatte

TAPPETO



Il tappeto dello chemin de fer è costituito da un tavolo a forma ovoidale (come un grosso fagiolo). Nella parte concava dello stesso siede l'impiegato. Alla sua destra è la fessura della cagnotte, in cui vanno posti i gettoni della percentuale prelevata sulla vincita del banchiere.

A centro tavolo è la sibilla, ovvero il contenitore dove vengono inserite le carte a colpo esaurito. Ai lati della sibilla stanno due fessure, corrispondenti alle cassette delle mance realizzate a favore dell'impiegato. Di fronte all'impiegato stesso, all'incirca dove siede il numero 5, sta la cassetta delle mance devolute a favore del cambista.

Il cambista sta solitamente in piedi alla sinistra dell'impiegato, solitamente alle spalle del cliente che siede al numero 8.

Come è possibile vedere in figura i posti a sedere sono numerati e delimitati, dall'uno al nove, in senso antiorario (lo stesso in cui si muove il sabot).

Esistono tavoli cosiddetti "grandi" che hanno 11 posti a sedere. Recentemente sono stati realizzati dei tavoli a 9 posti, dove sono stati inseriti due posti aggiuntivi ed utilizzabili alla bisogna (3 bis e 6 bis).

ATTREZZATURA

L'attrezzatura in dotazione al tavolo consiste principalmente nel sabot, ovvero il distributore di carte. E' molto semplice e al suo interno è presente unicamente un peso che, per discesa, spinge e tiene pressate le carte verso la fessura di uscita.



Unico altro strumento utilizzato al tavolo è la paletta del cambista con la quale lo stesso passa le carte ed i gettoni.

PARTITA

Al tavolo di Chemin de fer lavorano due figure: un impiegato e un cambista (o "changeur"). Il primo è colui che di fatto guida la partita, detta i ritmi della stessa e fa in modo che il gioco si svolga in modo ordinato e regolare. Fa girare (in senso antiorario) il sabot da un giocatore all'altro, determina chi debba avere le carte come punta e preleva la cagnotte del 5% dalla vincita del banchiere.

Il cambista ha in dotazione una cassa di gettoni che servono per effettuare cambi al tavolo per l'impiegato (per potergli dare modo di versare l'esatta cagnotte sui colpi vincenti del banchiere) o per i clienti che desiderassero cambiare valuta in fiches. In nessun caso è permesso al cambista di restituire la valuta ai clienti che volessero cambiare fiches.

E' inoltre presente la figura del Commissario di chemin de fer, che è colui che dirige e forma il tavolo, assegnando il posto a sedere e la posizione ai vari giocatori, decidendo sulle contestazioni di gioco, permettendo spostamenti di posto o assegnando quelli che andassero liberandosi durante la partita.

Il commissario è di fatto colui che sovrintende alla partita di chemin.

All'inizio della partita il commissario comunica l'apertura al controllore comunale e chiede l'autorizzazione a spacchettare i mazzi di carte. I sei mazzi, alla presenza del controllore, vengono stesi sul tappeto dall'impiegato, in modo da verificarne l'integrità e la completezza.

A questo punto inizia la mescolatura, con le carte voltate a faccia in giù, da parte dell'impiegato. La mescolatura è una delle fasi più importanti, cui dovrebbe sempre presenziare un controllore comunale. La mescola viene fatta ad "insalata", ovvero con l'impiegato che, con mani aperte e dita distese, mischia tra loro le carte dei sei mazzi.

Raccolte infine le stesse, procede al taglio ("coupe") da parte di un cliente. Quindi pone una mascherina rossa prima delle ultime sette carte.

Questa operazione viene eseguita affinché, all'uscita della suddetta mascherina rossa, l'impiegato possa annunciare l'ultimo colpo della taglia con la frase di rito "Signori ultimo colpo della taglia, minimo sette carte o colpo nullo".

Le carte vengono quindi riposte nel sabot, dal quale vengono estratte le prime cinque carte ed annullate, ovvero riversate direttamente nella sibilla. Questo al fine di poter determinare, da parte di chi contasse tutte le carte, il punto possibile all'ultimo colpo.

A questo punto ha inizio la partita vera e propria e il sabot viene posto di fronte al giocatore seduto al numero 1 che fungerà da banchiere e che determinerà l'ammontare del banco.

Sulle modalità dello svolgimento del gioco e relative regole abbiamo già detto e un ulteriore approfondimento sarà dato dal corposo regolamento dello chemin stesso.

Al termine di ogni colpo l'impiegato annuncia ad alta voce il punteggio del banchiere e della punta (di cui scopre le carte) e procede ai pagamenti (nel caso di vincita della punta) o al rastrellamento (nel caso di vincita del banchiere) delle puntate.

I pagamenti avvengono a partire dalla destra del banchiere sino alla concorrenza del banco stesso, pagando comunque per primo chi avesse chiesto baco solo o "col tavolo".

L'unico che viene "saltato" è il cosiddetto "creneau" ovvero il primo giocatore in piedi alla destra del banchiere che abbia puntato tra la casella del banchiere e quella immediatamente successiva. Tale giocatore viene pagato per ultimo.

Questo per evitare che giocatori in piedi si spostino e approfittino della posizione per essere pagati prima degli altri nel caso che le puntate eccedano il banco stesso.

Nel caso di vincita del banchiere l'impiegato rastrella le vincite, sempre partendo dalla destra del banchiere e sempre escludendo il "creneau", sino a raccogliere la concorrenza del banco messo in gioco.

Preleva poi il 5% dell'importo del banco e lo immette nella cagnotte.

Pertanto, ad esempio, su un banco di 1000 euro vengono prelevati 50 euro di cagnotte e il banco successivo sarà di 1950 euro. E così via sino a che il banco non "cade" (ovvero il banchiere perde) e allora il sabot passa al successivo giocatore, o il banco "passa" (ovvero si ritira). In questo ultimo caso il banco viene prima messo all'asta all'altezza (ovvero per lo stesso importo precedente): se nessun giocatore lo rileva all'altezza si va ad offerta. Quando il banco preso all'asta "cade" il sabot va al giocatore successivo a quello che aveva passato il banco.

Dopo ogni colpo esaurito l'impiegato raccoglie le carte del banchiere e della punta e le infila nella sibilla. Quando esce la mascherina rossa l'impiegato annuncia: "Ultimo colpo al tavolo. Minimo 7 carte o colpo nullo".

A fine taglia la partita si ferma e il gioco riprenderà dalla stessa posizione in cui è terminata la taglia precedente. Colui che in quel momento detiene il banco, se ha almeno "dato un colpo", ha facoltà di dimezzare il banco alla ripresa del gioco nella successiva taglia.

Alla fine di ogni taglia il cambista, mentre l'impiegato mescola le carte, esegue un controllo di cassa, stilando un apposito bordereaux dove vengono elencati i biglietti e i gettoni che eccedono le singole pezzature. Con tale bordereaux, biglietti e gettoni eccedenti, si reca alla cassa di sala per farsi consegnare il controvalore di gettoni atti a ricostruire l'esatta dotazione iniziale di cassa, sia in valore che pezzatura.

Eventuali contestazioni di gioco vengono risolte dal commissario di chemin, a meno che non siano di natura tale che richiedano la visione delle telecamere: in tal caso viene chiamato in causa anche il controllore comunale.

I compiti principali del controllore al tavolo di chemin consistono nel verificare che l'impiegato inserisca nella cagnotte l'esatta cifra dovuta sulla vincita del banchiere; verificare che la mescolatura delle carte avvenga in modo regolare; verificare che non ci siano eccedenze o mancanze di cassa e che la partita abbia uno svolgimento regolare.



PUNTATE

Le puntate, sia dei giocatori seduti che di quelli in piedi, devono essere piazzate al di là della linea che delimita l'apposita area riservata a ciascun giocatore seduto. A cavallo della linea possono essere piazzate delle giocate, in genere placche, che concorrono al banco solo per una parte del loro valore: valore che deve essere dichiarato esplicitamente ed in modo chiaro dal giocatore e ripetuto dall'impiegato. (ad esempio una placca da 1000 euro a cavallo potrebbe giocare per 500 o 300 euro e il valore in gioco va dichiarato).

Al tavolo non si accettano annunci e tanto meno assegni o altri valori che non siano biglietti di banca o fiches della casa da gioco.

Nel caso il cambista, autorizzato dal commissario, anticipi una qualunque somma ad un giocatore, deve redigere un apposito modulo a giustificazione ed integrazione della cassa. Al rientro dell'anticipo deve sempre essere avvisato il controllore comunale di servizio al tavolo.

STORIA

Le origini del baccarà sono ancora un mistero, esistono varie teorie che attribuiscono il gioco alla Francia e altre all'Italia, di certo si sa che il gioco e' nato nel medio evo...

La versione che vede l'Italia come creatrice del gioco del Baccarà attribuisce l'invenzione del gioco all'italiano Felix Falguierein nell'era del Medio Evo, e sembra che si giocasse con dei Tarocchi. Si dice anche che il gioco era basato su un antico rituale Etrusco chiamato "Il rituale dei 9 Dei" (The Nine Gods).

Più tardi, (intorno al 1490 D.C.), il gioco venne introdotto in Francia e rimase a lungo un gioco esclusivo per la nobiltà francese prima di essere introdotto nei casino' francesi.

A prescindere dalle sue origini, e' un dato di fatto che il gioco si sia espanso in tutto il mondo, e nel corso del tempo ha anche visto variare le sue regole a seconda del paese.

Ad esempio esiste la variazione francese chiamata "Chemin de fer" che poi a sua volta e' stata adottata dall'Inghilterra che però ha modificato ulteriormente le regole e l'ha trasformata in "Baccarat Europeo". Poi il baccarà raggiunse anche il Sud America.

Verso la fine degli anni '50 Tommy Renzoni fece arrivare una combinazione tra il baccarat europeo e lo chemin de fer a Las Vegas.

Nonostante i vari cambiamenti di regole che sono stati apportati e le varie versioni esistenti del gioco, rimane sempre un gioco molto elegante e tuttora molto frequentato nell'alta società.



PUNTO BANCO TRADIZIONALE



Il Punto Banco è un gioco che ha diretta derivazione dallo chemin de fer. Si differenzia da quest'ultimo principalmente per il fatto che il gioco stesso è "bancato" dalla casa da gioco. Inoltre le regole di tiraggio sono codificate e non è permessa alcuna deroga alle stesse.

Esistono diverse forme di Punto e Banco: quello tradizionale, quello mini. Il primo, di cui tratteremo ora è gioco che va assimilato a quelli francesi, mentre il secondo è senz'altro da annoverare tra quelli americani. La differenza sta sostanzialmente nel personale addetto al tavolo e nella forma del tappeto da gioco.

Il PUNTO BANCO si gioca con sei mazzi di 52 carte. Le carte hanno valore facciale: le figure e i dieci valgono 0. Per valutare il punteggio della mano si devono sommare le carte e, se il totale supera 10, bisogna togliere 10 ogni qualvolta possibile.

Le puntate possono essere piazzate su Punto, Banco o Egalità da parte dei giocatori.

La casa copre tutte le puntate, trattenendo come "cagnotte" il 5% delle vincite realizzate a Banco. I pagamenti sul Punto e sul Banco vengono effettuati alla pari; sulla Parità (o "Egalità") in caso di vincita il pagamento è di 8 a 1.

I tavoli ai quali viene giocato Punto Banco hanno in genere 12 o più posti a sedere. Ad ogni posto a sedere corrisponde un'area per effettuarvi le puntate sul Punto, Banco e Parità. Sul tappeto si trova un'area per la tassa che è usata dai giocatori per pagare la tassa o parte di essa compresa nel pagamento per il banco.

Ogni giocatore sia seduto che in piedi può piazzare solo una puntata per Chance. Il cliente seduto deve piazzare la sua puntata nell'area (Punto, Banco o Egalità) corrispondente al suo posto. Il cliente in piedi è libero di piazzare la sua puntata in un'area a sua scelta.

Una volta estratta la prima carta, non è consentito alterare le puntate. E' vietato far intervenire terze persone per superare i massimi, così come non sono consentite puntate cumulative (una sopra l'altra).

L'impiegato estrae quattro carte aperte: la prima e la terza per il Punto, la seconda e la quarta per il Banco. Una terza carta viene tirata dall'impiegato a seconda del totale dei punti del Punto e del Banco attenendosi scrupolosamente alla tabella dei tiraggi.

I punteggi 8 e 9, dati dalle prime due carte, danno il diritto di "battuta" sia al Punto che al Banco. In questo caso l'impiegato non tira ulteriori carte.

Faux Tirage (tiraggio scorretto)

Se il Croupier distribuisce le carte erroneamente in modo tale che la mano del Punto o del Banco non risultino corrette, va effettuata una correzione sotto sorveglianza del Capo tavolo.

Mano non giocabile/No betting hand

Se il Croupier tira una o più carte di troppo, sia la mano del punto che quella del banco andranno trattate secondo la regola, e la mano sarà completata nel modo consueto.

Ricostruzione

Se per qualsivoglia ragione è richiesta la ricostruzione di una mano ciò può avvenire solo con l'approvazione e sotto la sorveglianza del Capo tavolo e alla presenza del Controllore.

TABELLA DEI TIRAGGI

L'impiegato deve attenersi scrupolosamente alla tabella dei tiraggi, dalla quale non può derogare in alcun modo. Come detto, in caso di errore si procede alla ricostruzione del colpo.

La tabella dei tiraggi, o "regola", prevede le seguenti modalità di comportamento:

PUNTA

| | |
|-------------|---------|
| 0-1-2-3-4-5 | TIRA |
| 6-7 | RESTA |
| 8-9 | ABBATTE |

BANCO

8-9 esercita a sua volta il diritto di battuta;

0-1-2 prende sempre carta;

7 resta;

3-4-5-6 segue la tabella della *regola*

TABELLA DELLA REGOLA

| DANDO | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | NO |
|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A V E N D O | 3 | T | T | T | T | T | T | T | T | R | T | T |
| | 4 | R | R | T | T | T | T | T | T | R | R | T |
| | 5 | R | R | R | R | T | T | T | T | R | R | T |
| | 6 | R | R | R | R | R | R | T | T | R | R | T |

R= resta ; T = tira

PAGAMENTI

PUNTA: alla pari

BANCO: alla pari meno il 5% (cagnotte)

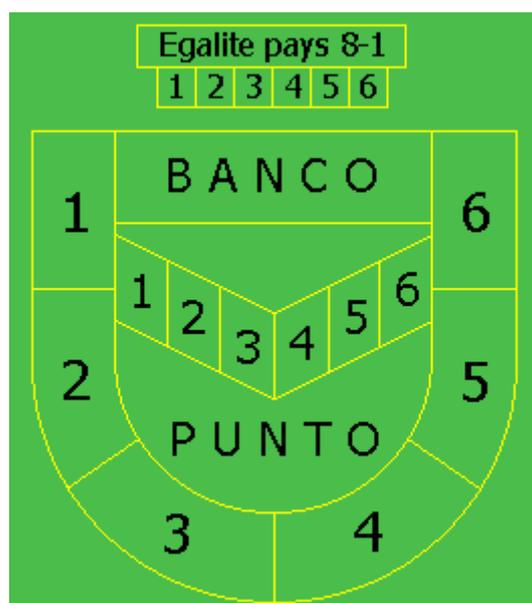
EGALITE' o EN CARTE: 8 a 1

STORIA

Le origini di questo gioco possono essere rintracciate in Italia, dove, nel 1400, molti erano coloro che si intrattenevano con un gioco ritenuto l'antecedente del Punto Banco, il Baccarà.

Poco meno di un secolo dopo, il Baccarà arrivava alla corte francese, e l'élite di quel tempo si cimentava in questo gioco vincendo e sperperando intere fortune. Dal gioco del Baccarà furono generate molteplici varianti, fra le quali lo Chemin de Fer e il Punto Banco.

TAPPETO



Come si vede dalla foto il tappeto è costituito da due mezzi ovali con sei per ognuna delle due parti. I posti sono posti numerati da 1 a 12. Ogni giocatore seduto ha a disposizione un'area (contraddistinta dal proprio numero) per giocare a Banco e un'area comune per giocare a Punto. I giocatori in piedi possono piazzare i gettoni nelle aree comuni non contraddistinte da numeri. Lo stesso dicasi per Egalità.

L'impiegato siede al centro del tavolo (nella congiunzione dei due mezzi ovali) e di fronte a lui siede il cambista. Come nello chemin de fer l'impiegato utilizza la paletta e fa scorrere il sabot in senso antiorario. Il cambista cambia i biglietti e le fiches ricevendole esclusivamente dall'impiegato. Pertanto nel caso un cliente desideri cambiare della valuta la porgerà all'impiegato, il quale a sua volta la passerà al cambista che stenderà il controvalore in gettoni. A questo punto passerà i gettoni all'impiegato che li girerà al cliente, mentre il cambista incamererà i biglietti. Lo stesso dicasi per i cambi di gettoni in pezzature differenti.

PARTITA

La partita si svolge con le stesse modalità dello chemin de fer, eccezion fatta per il comportamento sia del banchiere che della punta che devono attenersi rigorosamente alla tabella dei tiraggi prevista dalla "regola".

Anche per i pagamenti le modalità sono sostanzialmente le stesse. In questo caso, essendo il gioco "bancato" dalla casa, la dotazione del tavolo non sarà fissa ma potrà variare, ragion per cui all'apertura e alla chiusura dello stesso il capo tavola e il controllore comunale redigono apposito verbale ("bordereaux") contabilizzando la dotazione di gettoni in apertura e quella esistente alla chiusura. Con le stesse modalità viste per la roulette francese.

Sostanzialmente, quindi, si tratta di un tavolo nel quale lo svolgimento delle operazioni avviene nello stesso modo della roulette francese, e la partita è una semplificazione del gioco dello chemin de fer.

Il fatto che i giocatori debbano attenersi alla regola, limita la loro autonomia, ma permette uno svolgimento più regolare e controllabile.



MINI PUNTO BANCO



La particolarità del Punto Banco è che i giocatori non si misurano uno contro l'altro, ma bensì contro il banco e che questo gioco può essere attuato su diversi tipi di tavoli. In particolare il Mini Punto Banco è la versione "americana" del gioco francese.

Il Mini Punto Banco può offrire fino a 7 posti di gioco, rappresenta quella variante di gioco caratterizzata dal fatto che le carte vengono estratte dal croupier.

Mentre le regole del gioco sono essenzialmente le stesse per tutte varianti, i tavoli di ciascuna di esse si differenziano, uno dall'altro, in termini di dimensioni e forma. Indipendentemente dal numero e dal tipo di tavoli disponibili in ciascun casinò, si noterà che i tavoli di Punto Banco grandi, richiedono la scommessa minima più alta, mentre i Mini Punto Banco esigono la scommessa minima più bassa.

Nel Punto Banco si azzarda sulla probabilità di ottenere, con un numero massimo di 3 carte ed una chiara regola, un punteggio totale che sia il più prossimo possibile a 9 punti. Le regole del gioco sono esattamente identiche a quelle già descritte per il Punto Banco tradizionale.

La principale differenza consiste nel fatto che è l'impiegato a voltare le carte sia del banco che della punta e quindi a determinare il punto vincente, senza che i giocatori prendano fisicamente in mano le carte. Questo ovviamente rende più veloce il gioco.

TAPPETO



Il tappeto è costituito da un tavolo a forma di mezzaluna, come vale per tutti i giochi di carte americani. Sono predisposti 7 posti a sedere ed ogni giocatore ha davanti a sé una casella per le giocate a punto ed una per quelle a banco. Vi è poi una striscia che corre davanti a tutte le caselle sulle quali è possibile puntare Egalité, ovvero l'uscita del pareggio. I giocatori in piedi possono puntare indistintamente su qualunque casella. Davanti all'impiegato sta il pozzetto con i gettoni della dotazione e ancora davanti al tavolo è contrassegnato da due sezioni: a sinistra dell'impiegato Banco e a destra Punto, dove verranno piazzate le relative carte.

PARTITA

La partita ha il classico svolgimento di tutti i tavoli di carte. Dapprima l'impiegato spacchetta i sei mazzi di carte, disponendoli in modo visibile sul tavolo per verificare l'integrità dei mazzi stessi. Poi passa alla mescolatura ad insalata e successivamente a mazzetti. Poi procede alla "coupe" che viene effettuata da un cliente che lo richieda e

quindi inserisce le carte nel sabot, annullando le prime 5, dopo aver messo la carte rossa prima delle ultime sette carte.

Recentemente in diverse case da gioco, tra cui quella di Sanremo, è stato introdotto un miscelatore automatico di carte, per risparmiare il tempo morto tra una taglia e l'altra e per evitare possibili manomissioni ai mazzi. In tal caso il tavolo è dotato di due "sixaine" di carte e mentre uno viene utilizzato per la taglia in corso, l'altro viene mescolato in una delle due colonne del miscelatore automatico.

La partita si svolge poi secondo le regole descritte. L'impiegato, che è sempre uno solo al tavolo, estrae dal sabot la prima carta che va a punto e la seconda a banco, e successivamente la terza e la quarta, rispettivamente anch'esse a punto e banco. Volta poi le carte del punto mostrandone il valore e dichiarando se va o meno tirata la carta. Scopre poi quelle del banco e precede (se né punto né banco abbattono) a dare la terza carta a banco (se dovuta) e poi a punto (anch'essa se dovuta), attenendosi rigorosamente alla tabella dei tiraggi.

Dichiarato il punto vincente ritira la combinazione perdente e paga poi quelle vincenti. Nel caso vinca Banco trattiene sul pagamento il 5% del valore della puntata.



Appena prima di estrarre la prima carta del colpo l'impiegato dichiara "Rien ne va plus" e da quel momento non è più possibile puntare. Nel caso di vincita del Banco i giocatori possono versare la tassa (ovvero il 5% della puntata) che viene ritirata dall'impiegato e che di conseguenza paga la vincita alla pari.

Nel caso di falso tiraggio, si procede come descritto precedentemente, ricostruendo, se possibile il colpo. In generale, ove possibile, non si "brucia" mai la carta ma si procede alla ricostruzione, alla presenza del capo tavolo e del controllore.

STORIA

Le origini di questo gioco possono essere rintracciate in Italia, dove, nel 1400, molti erano coloro che si intrattenevano con un gioco ritenuto l'antecedente del Punto Banco, il Baccarà.

Poco meno di un secolo dopo, il Baccarà arrivava alla corte francese, e l'élite di quel tempo si cimentava in questo gioco vincendo e sperperando intere fortune.

Dal gioco del Baccarà furono generate molteplici varianti, fra le quali lo Chemin de Fer e il Punto Banco, nell'attuale versione.



STUD POKER (o CARAI BICO)



REGOLE

Lo stud poker si gioca con un mazzo da 52 carte da gioco.

Il giocatore gioca contro il banco. Il banco distribuisce cinque carte coperte ai giocatori e ne assegna a sé quattro coperte e una scoperta.

I giocatori possono essere al massimo sette, che vengono indicati da una casella sul tavolo denominata Ante. La Puntata iniziale viene piazzata sulla casella "ante".

Ad ogni giocatore e al banco vengono distribuite cinque carte coperte, tranne la quinta carta del banco che è scoperta. Una volta riconosciuta la propria mano di carte, i giocatori decidono di: rilanciare, piazzando quindi sulla casella "rilancio" ("bet") la puntata doppia rispetto a quella iniziale; lasciare, perdendo quindi la propria puntata. Le carte del banco a questo punto scoperte.

Quando tutti i giocatori hanno deciso cosa fare il banco scopre le sue carte.

Per qualificarsi, il banco dovrà possedere almeno asso e re. In caso contrario, il croupier annuncerà che "il banco non si è qualificato" e pagherà come parità solo le puntate piazzate su "ante".

Esistono diverse varianti di questo gioco classico: una delle più utilizzate è quella, applicata anche al Casino di Sanremo, di permettere al giocatore di cambiare una delle 5 carte, "pagando" la sesta carta con una puntata pari a quella piazzata su "ante".

Se il banco avesse l'apertura, cioè un punteggio pari a asse e re o superiore, ritira le giocate dei partecipanti e assegna le vincite nel modo descritto di seguito.

PAGAMENTI

- 100 a 1 per la scala reale
- 50 a 1 per la scala colore
- 20 a 1 per il poker (quattro carte dello stesso valore numerico)
- 7 a 1 per un full
- 5 a 1 per un colore
- 4 a 1 per una scala
- 3 a 1 per un tris
- 2 a 1 per una doppia coppia
- 1 a 1 per una coppia

Se le carte del banchiere e del giocatore sono uguali, si considererà la 3a carta più alta e così via. I semi delle carte non hanno valore e, in caso di carte uguali tra banco e giocatore si considera solo il valore della terza carta.

| | | | |
|----------------|---------------|---------|--|
| royal flush | scala reale | 100 a 1 |  |
| straight flush | scala colore | 50 a 1 |  |
| four of kind | poker | 20 a 1 |  |
| full house | full | 7 a 1 |  |
| flush | colore | 5 a 1 |  |
| straight | scala | 4 a 1 |  |
| three of kind | tris | 3 a 1 |  |
| two pair | doppia coppia | 2 a 1 |  |
| pair or less | coppia o meno | 1 a 1 |  |

Nel caso di parità di combinazione, come detto, si guarda la terza (o la prima successiva alla combinazione).



JACKPOT PROGRESSIVO

Molti Casino, tra cui quello di Sanremo, al tavolo di Poker Caraibico hanno associato un jackpot progressivo, come ulteriore richiamo ed incentivo per i giocatori.

Si tratta di un meccanismo elettronico che si incrementa per ogni puntata effettuata dai giocatori mettendo un gettone aggiuntivo in un'apposita fessura davanti la loro casella.

Per partecipare al jackpot progressivo i giocatori dovranno inserire un gettone (in genere da 1 euro) nella fessura che hanno di fronte, assicurandosi che, una volta inserito il gettone, l'indicatore (luce-spia) sia acceso. Nel caso in cui il banchiere non abbia l'apertura, sarà cura del giocatore avvisare il banchiere della sua combinazione vincente, prima del ritiro delle carte, e, se vincente, sarà pagato secondo la seguente tabella:

- ROYAL FLUSH (Scala Reale) = 100% del Jackpot
- STRAIGHT FLUSH (Scala Colore) = 10% del Jackpot
- FOUR OF KIND (Poker) = 500 euro
- FULL HOUSE (Full) = 250 euro
- FLUSH (Colore) = 125 euro

Nell'eventualità che due o più giocatori realizzino la stessa combinazione al medesimo tavolo, la vincita sarà suddivisa in parti uguali tra i giocatori.

TAPPETO



Come detto il tappeto è costituito da sette posti a sedere. Ogni giocatore ha davanti a sé la casella bet davanti alla quale sta quella ante e ancora avanti la fessura dove inserire il gettone per concorrere al jackpot progressivo.

In pratica sul tappeto non esistono altri spazi. Il tappeto ha la stessa forma a mezzaluna di tutti i classici tappeti per i giochi di carte americani. Davanti all'impiegato è il pozzetto con le fiches, più uno spazio aggiuntivo dove cadono i gettoni puntati dai clienti per concorrere al jackpot. Inoltre c'è un piccolo pannello che da le esatte quote per il pagamento dei vari tipi di jackpot. Quando ne viene pagata una attraverso una chiave la stessa viene "resettata" e automaticamente il progressivo si aggiorna e viene visualizzato su un apposito display luminoso.

PARTITA

La partita si svolge nel modo consueto. L'impiegato mescola le carte ad insalata e poi a mazzetti, e quindi le inserisce nel sabot. Ormai quasi ovunque sono in dotazione miscelatori automatici. La particolarità del mescolatore per il poker è che tale macchina distribuisce gruppi di 5 carte alla volta, che l'impiegato preleva e pone davanti alla casella dei giocatori che partecipano alla partita. Infine ne preleva 5 per sé, scoprendone una.



L'impiegato preleverà i gettoni dei clienti che hanno messo il gettone per concorrere al jackpot: la relativa casella resterà illuminata.

A questo punto i giocatori che partecipano (che hanno cioè effettuato la puntata minima su "ante") potranno prendere in mano le carte e controllare il proprio punto. Le carte devono sempre essere in vista e non sono consentite consultazioni tra giocatori.

I giocatori devono riporre le carte sul tappeto.

Se decidono di ritirarsi non mettono alcun gettone e l'impiegato provvede ad incamerare la puntata su ante e a ritirare le carte, verificando che siano cinque.

Se decidono di proseguire devono mettere su "bet" il doppio dell'importo piazzato ad ante. Possono inoltre, decidere di cambiare una carta. In tal caso mettono la carta che desiderano cambiare vicino ad ante con sopra la stessa lo stesso importo che hanno piazzato su ante stesso, e porre più indietro (a fianco del bet) le altre 4 carte. In questo caso l'impiegato preleverà i gettoni sopra tale carta e metterà una ulteriore carta sopra le restanti 4 non scartate. Il giocatore le visionerà e potrà decidere se proseguire piazzando la puntata su bet, o ritirarsi.

A questo punto l'impiegato scopre le proprie carte.

Se non realizza almeno un asso e un re dichiara che "il banco non si qualifica" e paga alla pari tutte le puntate su "ante" ritirando le carte dei giocatori ancora in gara e verificando che esse siano cinque.

Se si qualifica, confronta il proprio punteggio con quello dei giocatori. Se il banco vince ritira sia ante che bet, mentre se perde paga ante alla pari e bet secondo la succitata tabella dei pagamenti. Se inoltre un giocatore avesse realizzato una combinazione che concorre al jackpot paga anche quella e azzerà la combinazione sul display elettronico.

La partita prosegue sino a quando o non si esauriscono le carte o, nel caso di miscelatore automatico, non vengono annunciati gli "ultimi 3 colpi al tavolo".

A fine partita si procederà con la consueta stesura e contabilizzazione della dotazione esistente di gettoni e verrà verificata ulteriormente l'integrità dei mazzi di carte.



TEXAS HOLD'EM POKER CASH GAME



Il Texas Hold'em, o semplicemente Hold'em (letteralmente tienile riferito alle fiches) - in italiano talvolta detta Poker Texano - è la specialità del gioco del poker a carte comunitarie più giocata nei casinò degli Stati Uniti. Grazie a giocatori come Luca Pagano e Max Pescatori è diventato recentemente molto popolare anche in Italia, dove ha rapidamente oscurato la popolarità delle specialità di poker in precedenza più diffuse - il poker tradizionale e la Telesina.

Benché teoricamente fino a ventidue giocatori possano sedersi allo stesso tavolo, solitamente ad un tavolo da gioco siedono da due a dieci giocatori. Si gioca con un mazzo da cinquantadue carte francesi (senza i jolly). A differenza di quanto previsto nel poker tradizionale, i giocatori ricevono solamente due carte a testa: esse, assieme alle cinque carte comuni (community cards) scoperte dal mazziniere durante le varie fasi di gioco, formeranno il punto di ogni giocatore. Lo scopo del gioco è riuscire tenere per sé tutte le fiches. Man mano che i giocatori finiscono le fiches vengono eliminati dal tavolo uno ad uno, o talvolta, contemporaneamente.

Varianti del gioco

Il Texas Hold'em può essere giocato in 4 varianti:

- senza limite (no limit): il più diffuso nei tornei, è il gioco che determina il campione del mondo;
- limite al piatto (pot limit): le puntate e i rilanci non possono essere maggiori dell'ammontare presente nel piatto prima della propria azione, diffuso in Europa esso viene giocato per evitare che i piatti si gonfino troppo nel preflop;
- limite fisso (fixed limit): le puntate sono bloccate, così pure gli eventuali rilanci che possono essere solo 3 per round di scommessa, tranne quando sono rimasti al tavolo solo due persone. Il limit game è un tipo di gioco che richiede una minor abilità psicologica (per via dei piatti ridotti, dei rilanci bloccati, quasi totale assenza di bluff ecc.) ma richiede altresì una attenta valutazione matematica degli eventi. Questo tipo di gioco è molto diffuso nei casinò.
- misto (mixed): si alternano le varianti senza limite e con limite.

N.B.: nei limit game, le puntate minime sono raddoppiate nel terzo e quarto round di scommesse (turn e river).

Le puntate

Un giro di puntate o di scommesse si intende concluso in uno dei seguenti casi:

- quando uno o più giocatori hanno pareggiato la puntata più alta;
- quando tutti i giocatori tranne uno hanno abbandonato la mano.

Durante un giro di puntate, quando è il turno di un giocatore, questi ha in genere a disposizione quattro opzioni tra cui scegliere:

- Lasciare [FOLD = "Ritirarsi"]: abbandonare la mano. In questo caso il giocatore rimette le proprie carte nel mazzo, senza prendere parte ai giri successivi della mano.
- Bussare [CHECK = "Controllo"]: in questo caso il giocatore passa l'iniziativa al giocatore successivo nell'ordine di gioco senza effettuare alcuna puntata. Se uno dei giocatori successivi nell'ordine di gioco effettua una puntata, una volta che questi ha terminato il turno torna al giocatore che aveva passato. Una volta che uno dei giocatori ha effettuato una puntata, non è più possibile passare.
- Vedere [CALL = "Chiamo"]: mettere sul piatto un numero di fiches sufficienti a coprire la maggior puntata effettuata nell'ambito del giro di puntate in corso.
- Rilanciare [RAISE = "Alzo"]: effettuare una puntata superiore rispetto alla puntata più alta effettuata fino a quel momento. Quando un giocatore rilancia tutti gli altri giocatori sono costretti a scegliere tra tre alternative: vedere la puntata, rilanciare a loro volta o abbandonare la mano. I rilanci successivi al primo debbono almeno eguagliare la somma fra l'importo dell'ultimo rilancio e la differenza col rilancio precedente.

Se uno dei giocatori punta, per continuare a partecipare alla mano ciascuno dei giocatori che seguono deve quanto meno pareggiare l'ultima puntata (call). Tuttavia, se la puntata da coprire è maggiore dell'insieme di gettoni (stack) a disposizione di un giocatore, questi ha ancora la possibilità di accettare la scommessa versando nel piatto l'intero suo resto (all-in). Egli concorre in questo modo alla divisione del piatto: partecipa al gioco per la parte del piatto coperta dalle fiches a sua disposizione (main pot), mentre la parte residua del piatto (side pot) viene contesa tra gli altri giocatori che hanno coperto l'intera puntata. Vi può quindi essere più di un side pot durante la stessa mano.

Dopo il flop la puntata minima deve essere quella del big blind, se il giocatore non ha sufficienti chips per questa puntata ovviamente può puntare le sue chips rimanenti andando quindi anche in questo caso all-in.

Inoltre se un giocatore rilancia all-in con una cifra che è inferiore al minimo rilancio consentito fa sì che gli altri giocatori che hanno fatto già azione nella mano non possano a loro volta rilanciare ma solo adeguarsi al piatto o ritirarsi, ossia facendo call o fold, giocatori invece che prima di questo rilancio all-in non hanno ancora parlato sono liberi di fare "fold", "call" o "raise".

Le fasi del gioco

Il gioco si svolge in sei fasi principali:

1. Puntate obbligatorie: il primo giocatore alla sinistra del mazziere (dealer) paga lo small blind (piccolo buio), il secondo paga il big blind (grande buio o controbuio). Il grande buio corrisponde alla puntata minima per partecipare al gioco; il piccolo buio è la metà o, più raramente, i due terzi del grande buio. Nei tornei può essere previsto un ante (pari circa a un quinto del piccolo buio), una puntata obbligatoria per tutti i giocatori da porre prima dei buio.
2. Pre-flop: il mazziere distribuisce due carte coperte a tutti i giocatori, a cominciare da quello alla sua sinistra, quindi si fa il primo giro di puntate a partire dal giocatore seduto alla sinistra del grande buio.
3. Flop: il mazziere elimina dal gioco la prima carta del mazzo e scopre tre carte sul tavolo; queste community cards (carte comunitarie, o comuni) possono essere utilizzate da tutti i giocatori per comporre e migliorare il proprio punto. Una volta girate le tre carte si fa un altro giro di puntate, questa volta, e per tutte le puntate successive, a partire dal giocatore alla sinistra del mazziere.
4. Turn (o 4th Street): il mazziere brucia un'altra carta dal mazzo e scopre una delle community cards sul tavolo. Anche questa carta può essere utilizzata, come le precedenti, insieme alla propria mano e alle altre tre del flop. Si fa un altro giro di puntate e si passa al giro di puntate successivo.
5. River (o 5th Street): il mazziere brucia una carta, scopre l'ultima community card e i giocatori fanno l'ultimo giro di puntate. A questo punto, sul tavolo, ci sono cinque carte scoperte, utilizzabili da tutti, e ogni giocatore possiede le sue due carte coperte. Il punto del giocatore è dato dalla migliore combinazione possibile scegliendo cinque carte delle sette a disposizione.
6. Showdown: Il giocatore che ha effettuato l'ultima puntata, se non ci fossero state puntate nell'ultimo giro il giocatore alla sinistra del bottone, mostra le proprie carte; gli altri partecipanti che hanno visto la sua puntata possono - a turno, secondo l'ordine del giro - fare altrettanto. Il giocatore che ha scoperto il punto più alto vince l'intero piatto. In caso di punti equivalenti si aggiudica il piatto il giocatore che possiede la carta o le carte più alte esterne al punto (kicker). Se neanche così si ottenesse uno scarto fra due o più giocatori, questi dividerebbero la posta in parti uguali (split pot).

Una volta finito il turno, il grande buio si sposta a sinistra, portandosi dietro il buio e il bottone.



TEXAS HOLD'EM POKER "ULTIMATE"



In diverse case da gioco, tra cui quella di Sanremo, sono stati allestiti dei tavoli di Texas Hold'em poker dove il gioco viene "bancato" direttamente dalla casa, per cui i giocatori non si scontrano tra di loro ma direttamente contro il dealer.

Si gioca contro il Casino su un tavolo con sei postazioni. E' ammesso un solo giocatore per postazione. Il gioco è condotto dal dealer.

Per ogni postazione sono disegnate quattro caselle (ANTE, BLIND, TRIPS e PLAY) su cui il giocatore farà le proprie puntate.

Servono due mazzi da 52 carte, uno con il dorso blu e uno con il dorso rosso, che alternativamente determineranno l'esito della mano.

I giocatori non possono scambiarsi le carte né consultarsi tra loro.

La mescolatura e la distribuzione delle carte avvengono attraverso una apposita macchina mescolatrice.

Per partecipare al gioco si deve fare una puntata compresa tra il minimo ed il massimo del tavolo (5€ / 50€ - 10€ - 100€) e di uguale importo su ANTE e su BLIND.

Si può anche fare una puntata opzionale su TRIPS, uguale a quella dell'ANTE, un bonus che sarà vincente solo se la mano di poker di quel giocatore sarà almeno tris o più, indipendentemente dal risultato di quella del banco.

I giocatori ed il banco riceveranno ciascuno due carte coperte che dovranno combinarsi con le cinque carte in "comune" al fine di ottenere la migliore mano di poker possibile con cinque carte.

Il giocatore dopo aver visto le sue due carte, senza vedere nessuna delle cinque carte in comune, decide se passare oppure scommettere su PLAY da tre a quattro volte la puntata dell'ANTE.

Il croupier scopre le prime tre carte "comuni" (flop). Chi non ha ancora fatto la sua puntata può giocare su PLAY il doppio dell'ANTE.

Quando il dealer scopre le ultime due carte (turn e river) chi ancora non ha puntato su PLAY può giocare tanto quanto ha scommesso su ANTE.

Per ultimo il croupier scopre le carte del banco e dichiara il suo punto.

Il banco si qualifica con almeno una coppia:

Il dealer confronta da destra verso sinistra la sua migliore mano di poker con quella dei giocatori rimasti in gioco:

- Se il banco vince PLAY, ANTE e BLIND perdono. TRIPS, se si è qualificato viene pagato secondo tabella.

- Se il banco pareggia PLAY, ANTE e BLIND pareggiano. Trips, se si è qualificato viene pagato secondo tabella.

- Se il banco perde PLAY e ANTE vengono pagati alla pari. BLIND viene pagato secondo tabella se la mano del giocatore è almeno una scala. Se è inferiore pareggia. TRIPS, se si è qualificato viene pagato secondo tabella.

Se il banco non si qualifica:

ANTE viene restituito. PLAY, confrontate le mani, se vincente viene pagato alla pari, altrimenti viene ritirato. TRIPS, se vincente, viene pagato secondo tabella, altrimenti viene ritirato. BLIND, dopo aver confrontato le mani del banco e del giocatore, se vincente viene pagato secondo tabella (se non ha almeno una scala pareggia), se perdente viene ritirato.

| | |
|-------------------|------------------------------|
| MINIMI E MASSIMI: | min. 5 euro / max. 50 euro |
| | min. 10 euro / max. 100 euro |

TABELLA DEI PAGAMENTI

| | TRIPS bonus | BLIND |
|---------------------|-------------|---------|
| Scala reale massima | 50 a 1 | 500 a 1 |
| Scala reale | 40 a 1 | 50 a 1 |
| Poker | 30 a 1 | 10 a 1 |
| Full | 8 a 1 | 3 a 1 |
| Colore | 7 a 1 | 3 a 1 |
| Scala | 4 a 1 | 1 a 1 |
| Tris | 3 a 1 | --- |

ESEMPI:

- Tra due COPPIE uguali, vince quella con la terza carta più alta e così via.
- Tra due DOPPIE COPPIE uguali, vince quella con la quinta carta più alta.
- Tra due SCALE, vince quella alla carta più alta.
- Tra due COLORI è superiore quello con la carta più alta. Se le carte più alte sono le stesse, si passa alla seconda carta più alta e così via.
- Tra due FULL vince quello con la Coppia e/o il Tris più alto.



STORIA

Il gioco del poker è certamente uno dei più noti e più amati dei Casino' di tutto il mondo, ma le sue origini sono tuttora ignote.

Nato in America e nella prima metà dell'Ottocento e diffusosi poi in Europa ha anche numerose varianti.

Numerose ipotesi sono state azzardate: prima fra tutte quella che individua la culla del gioco nell'Antica Persia.

I sostenitori di questa genesi individuano come progenitore del poker un gioco in auge nella Persia del XIV secolo: As-Nas sarebbe il suo nome.

Tale gioco prevedeva l'uso di 20 carte e veniva svolto da quattro giocatori.

Le combinazioni previste erano: coppia, tris e colore.

Insieme alle origini persiane, di cui abbiamo già parlato, un'altra corrente di pensiero individua l'antenato del poker in un gioco francese del XVIII secolo, il Poque , che si diffuse poi in America lungo il Mississippi.

Il Poque si giocava con 20 carte di un mazzo francese: dieci, assi, donne, re, jack.

Il nome del gioco deriva dal francese pocher, che significa ingannare l'avversario, cioè bluffare.

Quando poi l'America acquistò i territori francesi della Louisiana il nome si trasformò in Poker.

Questa, dunque, l'affascinante tesi proposta da quanti ritengono che la nascita del poker sia avvenuta in Francia e non in Persia.

Tra le varie versioni sulla nascita del poker, si fa strada anche l'ipotesi che possa avere una genesi tutta italiana .

Secondo alcuni, infatti sarebbe una evoluzione dello Zarro , un gioco di carte dell'epoca rinascimentale, che aveva raggiunto una tale diffusione, soprattutto nella Milano sforzesca, da indurre il duca Francesco Sforza a proibirlo con un editto del 1531.

La proibizione non fu certo un limite per gli accaniti giocatori e anzi il gioco si diffuse per tutto il XVI secolo, arrivando anche in Francia e poi, attraverso mercenari, in America, dove avrebbe modificato il proprio nome e in parte anche le proprie regole.

COMBINAZIONI

- Scala Reale: quattro carte dello stesso seme in sequenza, più asso finale o iniziale.
- Poker: quattro carte dello stesso valore numerico.
- Colore: cinque carte dello stesso seme non in sequenza.
- Full: un Tris (tre carte dello stesso valore numerico) insieme a una Coppia (due carte eguali di un altro valore numerico).
- Scala: cinque carte in sequenza, di semi differenti, ma senza la presenza dell'asse.
- Scala colore: 5 carte in sequenza dello stesso colore. Non è necessario l'asso (es. 5,6,7,8,9).
- Tris: tre carte dello stesso valore. Vince il Tris di valore numerico più alto.
- Doppia Coppia: due carte dello stesso valore numerico insieme a due carte di un altro valore.
- Coppia: due carte dello stesso valore numerico.

VARIANTI DEL POKER

Come detto esistono moltissime varianti del gioco del Poker.

Draw Poker (poker americano)

Differisce da quello a noi noto per determinate caratteristiche:

- il Full batte il Colore;
- due o più combinazioni a colori confrontate non vengono valutate secondo la logica della graduatoria dei semi: vince il Colore che ha la carta più alta fra le cinque che lo compongono;
- il rilancio non è immediato, ma ogni giocatore ha la possibilità di pensare se rilanciare per un certo tempo, preventivamente pattuito.

Hold'em

L'Hold'em si è diffuso prevalentemente negli Stati Uniti negli anni '80.

Innovazione della variante era l'introduzione di carte comuni a tutti i giocatori, il che semplificava notevolmente il precedente stud poker, dal momento che non era più necessario fare tremendi calcoli e memorizzare velocemente tutte le carte.

Oggi l'Hold'em è diffusissimo sia in America che in Europa.

Stud o Telesina classica

La Telesina si gioca con una carta coperta e le altre scoperte, inoltre non permette di effettuare scarti: si aggiudica la mano chi ha il punto superiore, che può essere calcolato usando una carta d'appoggio messa coperta al centro del tavolo: si possono usare solo cinque carte per calcolare il proprio punto.

Anche di telesina esistono numerose varianti.



TEXAS HOLD'EM POKER TORNEO



Il Texas Hold'em Poker è una delle più famose varianti del poker. Soprattutto negli ultimi anni ha avuto un successo a livello mondiale grazie ai tornei di poker.

Nei tornei, il cui numero di giocatori non può essere inferiore a dieci, i giocatori pagano una quota di iscrizione e concorrono con tali iscrizioni a formare un montepremi che si disputano in diversi tavoli, ad eliminazione. Il vincitore del tavolo finale si accaparra la parte più alta del montepremi, mentre gli eliminati del tavolo finale hanno quote inferiori dello stesso montepremi.

I giocatori seduti al tavolo partono tutti con la stessa dotazione di fiches e vengono eliminati man mano che terminano le stesse. Si tratta ovviamente di gettoni che non hanno un valore reale, ma servono ai fini del gioco.

Le regole sono quelle del Texas Hold'em Poker sopra descritte:

- si gioca con un mazzo composto da 52 carte francesi
- ad ogni giocatore sono distribuite due carte coperte
- al centro del tavolo si dispongono dapprima tre carte, quindi una quarta e infine una quinta e che rappresentano le carte in comune a tutti i giocatori
- vince chi, utilizzando le proprie due carte e le più favorevoli tre carte di quelle comuni, totalizza la combinazione maggiore

La formula torneo prevede tornei Principali, della durata di più giorni, tornei con Rebuy, tornei Satellite, tornei giornalieri e tornei Sit&Go. Questi tornei sono nella sostanza identici tra loro e cambiano solo per la durata.

I tornei sono organizzati da apposite società (ad esempio a Sanremo è PokerStars) oppure direttamente dalle case da gioco.

Il casino, che mette a disposizione i locali, preleva una percentuale sulla quota di iscrizione (in genere il 10%) e una percentuale sul montepremi totale (in genere il 3%). Il restante denaro, detratto della quota spettante agli organizzatori, concorre a formare il montepremi.

Le iscrizioni possono variare da 50 euro nel caso di piccoli tornei sino ai 5.000 euro che rappresentavano ad esempio la quota di iscrizione per l'EPT (European Poker Tour).

L'EPT rappresenta la più grossa manifestazione europea ed è un vero e proprio tour che tocca le principali sedi europee e che in Italia, dal ormai tre anni, si svolge a Sanremo.

Analogamente tornei come l'IPT (Italian Poker Tour) sebbene di livello inferiore, richiamano centinaia di giocatori ed appassionati da tutto il paese.

Una variante giocata in alcuni tornei è l'Omaha Hold'em Poker, sostanzialmente simile al Texas, ma ogni giocatore riceve quattro carte anziché due e per formare la combinazione migliore deve obbligatoriamente usarne due da combinare con tre delle cinque carte in comune scoperte sul tavolo.



BLACK JACK



Il Black Jack è uno dei giochi più amati dei Casino' italiani, europei e americani. Nonostante conosca la sua massima popolarità nei Casinò americani, il Black Jack trae le sue origini dal gioco francese del "21". Il nome attuale deriva dai bonus stabiliti negli anni Cinquanta per i giocatori che avessero in mano un asso di picche insieme ad un jack di picche o di fiori.

Su entrambe le sponde dell'Atlantico, il mito del Black Jack continua ancora oggi: lo provano gli studi del matematico E. Thorpe alla ricerca della combinazione più vantaggiosa e l'attenzione del cinema per questo gioco affascinante. Dustin Hoffman, eccezionale giocatore di Black Jack in "Rain Man", deve addirittura un Oscar al tavolo verde.

REGOLE

Scopo del gioco è fare 21 o avvicinarsi il più possibile a tale punteggio senza superarlo. Chi va oltre 21 "sballa", perdendo immediatamente.

Si dice Black Jack una combinazione formata da un qualsiasi 10 o figura ed un asso, mentre "21" è il punteggio ottenuto con tre o più carte.

Il Black Jack si gioca con cinque mazzi di carte da 52 carte ciascuno. Le carte hanno il seguente valore:

- Asso: vale sia 1 che 11 a scelta del giocatore, secondo la sua convenienza
- Figure (Re, Regine e Fanti): valgono 10
- Carte da 2 a 10: rispettano il loro valore facciale.

Si gioca contro il banco, rappresentato dal croupier ("dealer"). Dopo la scenografica smazzata di rito, il banchiere distribuisce la prima mano di due carte.

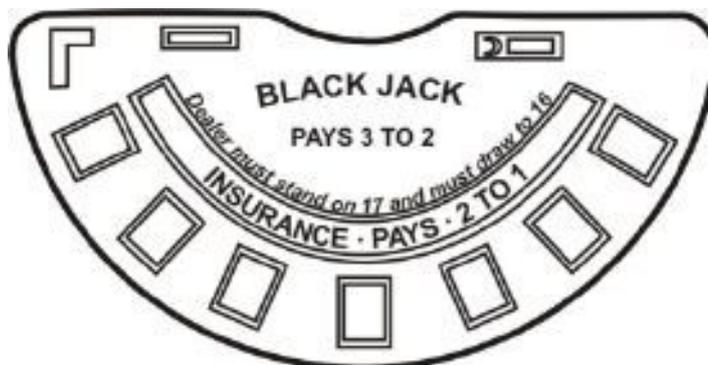
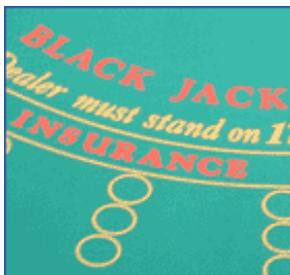
A suo turno di gioco ed a sua discrezione, il giocatore può chiedere una o più carte, nel tentativo di migliorare il punteggio, oppure rimanere.

Mentre ogni giocatore può decidere del proprio gioco, il dealer deve seguire la regola che gli impone di tirare con un punteggio inferiore a 17 e di rimanere con 17 o più.

Quando il dealer fa Black Jack vince, tranne che i giocatori pareggino con un Black Jack a loro volta. Se nessuno fa Black Jack, vince chi ha il punteggio più alto tra banco e giocatori.

Quando la prima carta del banco è un asso, il giocatore può "assicurarsi" contro la possibilità del dealer di totalizzare un Black Jack: viene puntata una somma pari alla metà della puntata iniziale; se il banco farà Black Jack, la posta verrà pagata 2:1.

TAPPETO



Il tappeto del black jack "parla", infatti porta incise le mosse che il dealer (croupier) può fare e le regole del gioco.

Leggiamo:

- lungo un semicerchio, vicino al punto in cui si trova il dealer si legge:

black jack pays 3 to 2

che sta ad indicare che il punto black jack viene pagato tre a due;

- nel semicerchio intermedio si legge poi:

Dealer must stand on 17 and must draw of 16

che sta ad indicare le condizioni di gioco del dealer, che deve tirare con un punteggio inferiore a 17 e rimanere con 17 o più;

- il terzo semicerchio, circondato da una riga, porta la scritta:

insurance pays 2 to 1

in questo spazio devono essere messe le puntate di assicurazione, la scritta avverte che in caso di assicurazione se il banco fa black jack la posta verrà pagata due a uno.

Infine, nell'area vicino ai giocatori sono disegnati dei cerchi (a volte sono rappresentati dei rettangoli gialli) che indicano i punti in cui devono essere poste le puntate.

PARTITA

Lo svolgimento della partita è molto simile agli analoghi giochi di carte americani. All'inizio l'impiegato spacchetta i 5 mazzi di carte e li stende sul tappeto per verificare l'integrità degli stessi. Passa poi alla consueta mescolatura ad insalata e alla successiva "coupe" da parte di un giocatore. Quindi inserisce le carte nel sabot.

Il sabot era sino a non molto tempo fa un classico sabot dal quale l'impiegato estraeva ed annullava le prime cinque carte e poneva la carta rossa, indicante la fine taglia, escludendo un numero generoso di carte, quasi un mazzo. Tutto questo per impedire ai giocatori di poter calcolare le figure uscite e giocare di conseguenza.

Recentemente quasi tutte le case da gioco hanno adottato un miscelatore elettronico: di fatto, ad ogni colpo, vengono utilizzate tutte le carte dei cinque mazzi. Si è giunti quindi ad una situazione per cui, come alla roulette, ogni colpo è a sé stante. Il che favorisce ancor di più la casa da gioco nei confronti dei giocatori.

Terminate le puntate l'impiegato annuncia "No more bet" l'equivalente americano del "Rien va plus" e inizia a distribuire le carte, una per ogni casella puntata ed una per sé. Passa poi a distribuire la seconda carta ai giocatori.

Nel caso che il banchiere estragga per sé un asso i giocatori possono assicurarsi contro l'eventuale BlackJack del banco puntando sull'apposita linea un importo pari alla metà di quello giocato sulla propria casella.

A questo punto ha inizio il gioco.



L'impiegato deve annunciare ad alta voce il punto del cliente (dichiarando eventualmente il doppio punteggio nel caso della presenza di un asso: ad esempio asso e cinque dichiarerà "sei o sedici").

Il giocatore deve, a sua volta dichiarare a voce la sua volontà: "carta" se desidera ricevere carta o "sto" nel caso non desideri carta. Si dovrebbe sempre evitare di dare carta o meno seguendo le indicazioni fatte con la mano o col viso dal cliente, per evitare qualsiasi possibile controversia nel gioco.

E' possibile, nel caso il giocatore abbia due carte uguali, dividerle ("split"). Nel qual caso il giocatore dovrà puntare davanti alla carta separata dalla precedente, lo stesso importo che aveva puntato inizialmente. E' possibile dividere sino ad avere davanti a sé tre gruppi di carte e non oltre. Nel caso di due assi è possibile dividere una volta sola e si avrà diritto ad una sola carta per ognuno dei due assi.

E' inoltre possibile raddoppiare la puntata. Generalmente in molti casino tale opzione è possibile solo quando con le prime due carte il giocatore ha realizzato 9, 10 o 11. In molti casino, compreso Sanremo, è possibile raddoppiare con qualunque punteggio. In caso di raddoppio il giocatore ha diritto ad una sola carta.

I clienti in piedi che puntino su una casella sono costretti a seguire il gioco del titolare della casella, raddoppiando o "slittando", quando il titolare stesso deciderà di farlo.

Nel caso che il cliente non chieda carta e l'impiegato la dia, o in qualunque altro caso in cui l'impiegato faccia uscire dal sabot una carta scoperta non dovuta, la stessa va annullata ("bruciata" in gergo).

Terminate le dichiarazioni dei clienti, l'impiegato dà le carte a se stesso seguendo la regola per cui sino a 16 tira e da 17 in poi resta.

Si passa quindi ai pagamenti.

Se il banchiere ha fatto BlackJack pagherà le assicurazioni 2 a1, negli altri casi pagherà alla pari i giocatori vincenti e ritirerà le puntate perdenti.

Dopo che saranno stati effettuati gli annunciati gli ultimi tre colpi al tavolo (in caso di miscelatore automatico) o sarà conclusa l'ultima taglia (in caso di sabot tradizionale) verranno svolte al tavolo le consuete operazioni di contabilizzazione dei gettoni, delle mance e la verifica dell'integrità dei mazzi di carte.

GLOSSARIO

Come tutti i giochi anche il Black Jack ha una terminologia propria, che giocatori e appassionati devono assolutamente conoscere: scopriamo alcuni termini insieme:

Dealer: il croupier che rappresenta il banco.

Black Jack: fare 21 punti con due sole carte (asso e figura).

Hit: è l'azione che si compie quando si prende una carta nuova.

Stay: è l'azione compiuta dal giocatore quando non prende carta.

Split: è il caso in cui il giocatore, dopo avere ricevuto due carte con la stessa denominazione, decide di dividerle in due mani separate.

Insurance: è l'opzione che il giocatore può scegliere quando la carta scoperta del dealer è un asso. Attraverso l' "assicurazione della posta" il giocatore si assicura la possibilità di non perdere la posta.

Double Down: è un'opzione particolare che il giocatore può scegliere dopo la distribuzione di due carte. Con il Double Down la posta raddoppia automaticamente e distribuisce automaticamente una carta scoperta.

STORIA

La storia del blackjack inizia verso la fine dell'ottocento e soprattutto nei primi del novecento, non sempre e' stato chiamato Blackjack. Inoltre deriva da una famiglia di giochi che comprendono il baccarà o baccarat, il ventuno e il sette e mezzo. Il blackjack divenne popolare nel corso della Prima Guerra Mondiale tra i soldati, che ingannavano il tempo in trincea giocando a questo gioco.

Negli anni settanta, con il nome di ventuno, questo gioco diventò la fortuna di molti giocatori chiamati "i contatori di carte", questi esperti erano in grado di memorizzare le varie fasi del gioco, e quindi avevano un vantaggio rispetto al banco.

Il nome attuale deriva dai bonus stabiliti negli anni Cinquanta per i giocatori che avessero in mano un asso di picche insieme ad un jack di picche o di fiori.

I Casinò col tempo hanno reso più complicate le regole del gioco, aggiungendo mazzi e facendo mischiare le carte più spesso. Ma il blackjack rimane il gioco in cui i più abili credono di avere maggiori probabilità di vincita.



CRAPS



Il craps o dadi sono uno dei giochi più conosciuti al mondo, anche se soprattutto nei Casinò europei sono poco presenti e in quelli italiani ancor meno.

Il gioco dei craps come svolto nei casinò ove presente è quello di derivazione americana e risulta, ad un primo impatto, particolarmente ostico per quanto riguarda le regole e la modalità stessa di gioco.

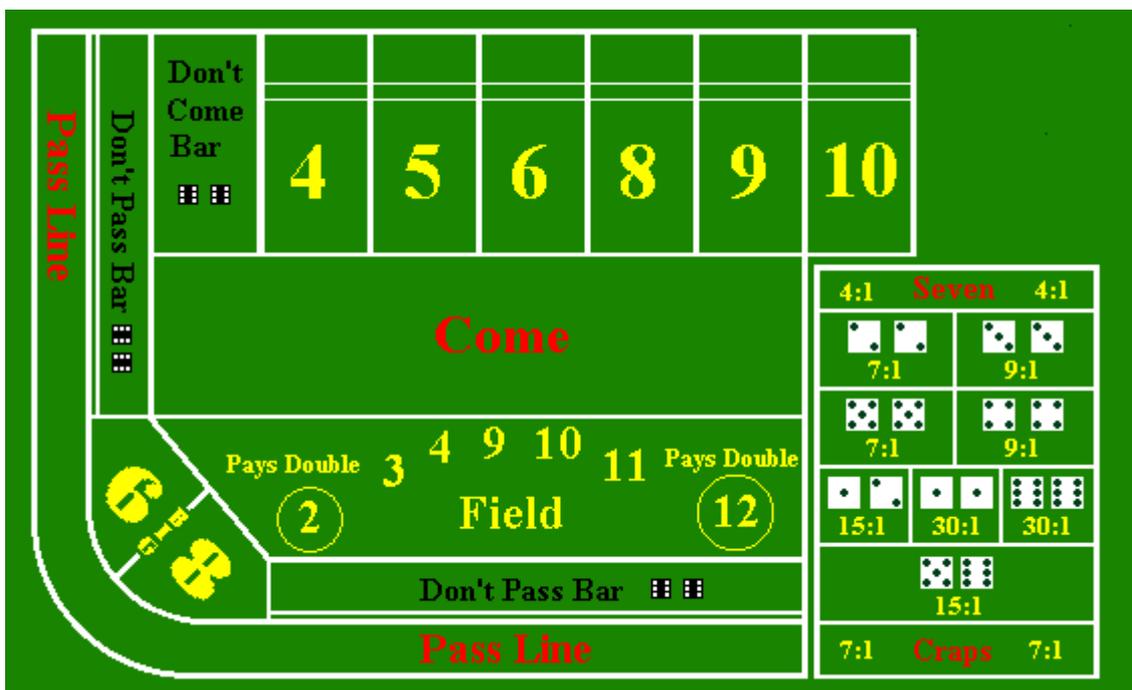
Vedremo qui di menzionare un estratto essenziale delle regole al fine soprattutto di comprenderne la dinamica.

REGOLE

Il gioco dei Dadi si basa sul lancio di due dadi e sulle combinazioni dei numeri ottenibili. Le vincite vengono pagate in accordo con i risultati del lancio.

Il primo tiro dei dadi si chiama "come out roll" - il croupier lancia cinque dadi a un giocatore (lanciatore) che ne sceglie due. I dadi vengono lanciati verso il lato opposto del tavolo e devono colpire la parete del tavolo perché il lancio sia considerato valido. Il lanciatore deve ottenere uno dei seguenti numeri: 4,5,6,8, 9 o 10. Il dealer prende poi un disco con scritto "on" da una parte e "off" sul retro. Il disco viene piazzato sul numero ottenuto dal lato "on", mentre è sempre dal lato "off" quando si lancia il come-out roll. Il lanciatore deve poi tentare di ottenere ancora tale numero prima che esca un 7.

TAPPETO E PUNTATE



Puntate su Pass Line

Una puntata Linea di pass è la scommessa base ai dadi. Se è il vostro turno di lanciare i dadi, dovete stabilire se puntare sulla linea di pass o sulla linea di non pass.

La puntata sulla linea di pass è anche una scommessa a gettoni che vince in due casi: (1) se ottenete dal lancio un totale di 7 o 11 sul come-out roll; (2) se ottenete dal lancio un 4, 5, 6, 8, 9 o 10 sul come-out roll e ripetete tale numero prima di fare un 7. La scommessa linea di pass perde se il come-out roll è un 2, 3, o 12 (i "dadi") o se si ottiene un 7 prima che il numero stabilito puntato sia ripetuto. Dopo aver completato un pass, è ancora il vostro turno di lanciare i dadi. Se ottenete un 7, i dadi passano al prossimo giocatore. Quando avete stabilito un punto e il numero uscito è diverso da quello puntato o da 7, lo si ignora fintanto che le scommesse di linea di pass restano implicate, ma tali ulteriori lanci andranno a interessare gli altri tipi di scommessa.

Per esempio, diciamo che il punto 8 è stato stabilito sul come-out roll. Se il prossimo lancio dà un 3 e dopo un 5, 9, e 10, tali numeri saranno ignorati per quanto riguarda le puntate su linea di pass. Se però dopo ottenete un 7, perderete la vostra puntata di linea di pass, perché il 7 sarà uscito prima del numero puntato.

Puntate su Linea di Don't Pass

Una puntata su linea di non pass è il contrario di una su linea di pass: si scommette semplicemente che il lanciatore non riuscirà a fare un pass.

La puntata su linea di non pass vince se il tiratore ottiene, nel come-out roll, 2 o 3, ma non 12, o alternativamente se esce un 7 prima di ripetere il numero puntato stabilito. Se il come-out roll è un 7 o 11, si perde la posta. Si può perdere anche quando il tiratore ripete tale numero puntato prima di ottenere un 7.

C'è tuttavia una differenza: il 12 sul come out roll non è un numero vincente per le scommesse di non pass ed è bloccato, ma può essere rimosso dopo che è stato stabilito il punto di un numero come-out roll. Questa mossa non è in realtà raccomandabile, perché dopo che si sale contro un 8 a 3 a vantaggio della casa sul come-out roll, avrete un vantaggio medio totale dopo che un punto sarà stato stabilito.

Puntate su Come

Le puntate su Come e quelle su Linea di pass sono identiche, ma con un'eccezione: Una puntata come sarà fatta su ogni lancio di dadi una volta che è stato stabilito un punto dal tiratore. Una puntata su come si fa piazzando l'ammontare della posta che desiderate scommettere nella zona di come designata.

Dopo la puntata, il prossimo lancio dei dadi diventa il come-out roll per tale scommessa. Così, se il lancio dà un 7, vincerete anche se le scommesse di linea di pass perderanno. Se esce un 11, vincerete mentre le scommesse di linea di pass restano quelle che erano. Ugualmente, se esce uno dei numeri dadi voi perderete ma le puntate di linea restano quelle che erano.

Se il lanciatore ottiene uno dei numeri della casella sul primo lancio dei dadi dopo che avete fatto una puntata su Come, tale numero diventa un punto stabilito per la vostra scommessa su Come.

Per vincere questa specifica scommessa il vostro punto di Come deve essere ripetuto prima che esca un 7.

Una volta che è stato stabilito un punto per la vostra scommessa su Come, il dealer sposterà i gettoni puntati sulla corrispondente casella numerata sul tracciato dei dadi ed aspetterà la decisione di un punto. Se vincerete una scommessa su Come, il dealer vi pagherà piazzando la vostra puntata originale e le vincite nella sezione di Come del tracciato. Dovrete immediatamente recuperare i vostri gettoni, poiché in caso contrario entreranno in azione nel prossimo lancio di dadi quale nuova posta.

Per fare una scommessa supplementare su un punto di Come, date la somma appropriata di gettoni al dealer e ditegli che volete prendere il supplemento su tale punto.

Puntate su Don't Come

Le puntate Non come possono essere piazzate su qualsiasi tiro di dadi dopo che è stato stabilito un punto; il prossimo lancio di dadi diventa il come-out roll per tale scommessa. Perciò se il tiratore ottiene un dadi numero 2 o 3, vincerete, mentre le puntate su linea di non pass restano quelle che erano. Se esce un 7 perderete, mentre le scommesse su Non pass vinceranno. Perdite si verificano anche se esce un 11, benché tale numero non avrà influenza su scommesse Non pass. Un lancio di 12 è considerato stand-off.

Puntate supplementari

Una puntata "Supplementare" è una puntata "back up" su un'originale puntata su Linea di pass, su Linea di Non pass, su Come o su Non Come. La puntata supplementare massima è 3 volte la puntata originale.

Puntate Supplementari su Pass Line

Dopo che un punto è stato stabilito, una puntata "Supplementare su Linea di Pass" è piazzata facendo clic con il pulsante sinistro del mouse all'esterno della barra "LINEA DI PASS", sotto la vostra puntata Linea di Pass originale. Una puntata Supplementare su Linea di Pass vincente paga veramente un supplemento: 2 a 1 su un tiro di 4 o 10, 3 a 2 su un tiro di 5 o 9 e 6 a 5 su un tiro di 6 o 8. A differenza della puntata originale su Linea di Pass, una puntata Supplementare su Linea di Pass irrisolta è removibile.

Puntate supplementari su Linea di Don't Pass

Una puntata supplementare su Linea di Non Pass è una scommessa che il tiratore non riuscirà a fare un pass e di conseguenza perde. La puntata su Linea di Non Pass vince il tiratore lancia un dadi di 2 o 3, ma non 12, sul come-out roll, o, in alternativa, quando esce un 7 prima di ripetere il numero di punto stabilito. Tale scommessa perde se il come-out roll è un 7 o 11 o quando il tiratore ripete il suo numero puntato prima che esca un 7.

Puntate supplementari su Come

Una volta stabilito un punto Come, si piazza una puntata "Supplementare su Come" facendo clic sul pulsante sinistro del mouse direttamente sotto la vostra puntata su Come dentro il box che corrisponde al punto di Come: "4, 5, SIX, 8, NINE, o 10." Una Puntata Supplementare su Come vincente paga veramente un supplemento: 2 a 1 con un tiro di numeri 4 o 10, 3 a 2 su un tiro di numeri 5 o 9, 6 a 5 su un tiro di 6 o 8. A differenza dell'originale puntata su Come, una puntata supplementare su Come irrisolta è removibile.

Puntate supplementari su Don't Come

Dopo che il punto di Come è stato stabilito, una puntata "Supplementare su Non Come" sarà piazzata sulla vostra puntata Non Come, facendo clic direttamente sotto la vostra puntata di Non Come nella stretta, barra superiore, al di sopra della casella che corrisponde al punto di Come: "4, 5, SIX, 8, NINE, o 10." Una puntata vincente supplementare su Non Come paga veramente un supplemento: 1 a 2 su un tiro di 4 o 10, 2 a 3 su un tiro di 5 o 9, 5 a 6 su un tiro di 6 o 8. Una puntata supplementare su Non Come irrisolta è removibile.

Posta su Field (Campo)

Una posta su "Campo" è la scommessa che il prossimo tiro di dadi sarà 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12. Essa è piazzata nella zona della barra "CAMPO" prima di ogni tiro dei dadi. Se il prossimo tiro è 3, 4, 9, 10 o 11, la posta vince 1 a 1. Con un tiro da 2, la posta di campo vince 2 a 1. Se il tiro dà un 12, la posta di campo vince 3 a 1. Se escono 5, 6, 7, o 8, si perde la posta su Campo.

Poste Big 6 e Big 8

Le poste Big 6 e Big 8 sono come scommettere su 6 e 8, eccetto che queste puntate pagano 1 a 1.

Puntate su Place

Ci sono due tipi di puntate su Place:

Una scommessa "Place Vince" è la scommessa che i numeri 4, 5, 6, 8, 9 e 10 usciranno prima del 7. La puntata Place Vince è piazzata sulla barra stretta, senza etichetta, situata proprio sotto la casella con il numero corrispondente sulla tabella dei dadi: "4, 5, SIX, 8, NINE, o 10." Le puntate vincenti su Place Vince sono pagate secondo i seguenti rapporti: 7 a 6 sui numeri 6 e 8, 7 a 5 sui numeri 5 e 9, 9 a 5 sui numeri 4 e 10.

Una puntata "Place Perde" è la scommessa che il 7 uscirà prima dei numeri 4, 5, 6, 8, 9 e 10. La puntata Place perde è piazzata sul lato destro della barra stretta, senza etichetta, situata proprio sopra la casella con il numero corrispondente sulla tabella dei dadi: "4, 5, SIX, 8, NINE, o 10. Le puntate vincenti di Place Perde sono pagate secondo i seguenti rapporti: 4 a 5 sui numeri 6 e 8, 5 a 8 sui numeri 5 e 9, 5 a 11 sui numeri 4 e 10.

Puntate su Buy

Una puntata su "Buy" è la scommessa che i numeri 4, 6, 8, 9 e 10 usciranno prima del 7. Una puntata su Buy è piazzata nella casella corrispondente al numero sulla tabella dei dadi: "4, 5, SIX, 8, NINE o 10. Una commissione del 5% si applica quando si piazza la puntata su Buy. Le puntate su Buy vincenti sono pagate come vere supplementari: 6 a 5 sui numeri 6 e 8, 3 a 2 sui numeri 5 e 9, 2 a 1 sui numeri 4 e 10. Se la puntata su Buy è persa o rimossa, la commissione del 5% sarà restituita.

Puntate su Lay

Una "puntata su Lay" è essenzialmente il contrario di una puntata su Buy. Una puntata su Lay è la scommessa che il sette uscirà prima dei numeri 4, 6, 8, 9 o 10. La puntata su Lay è piazzata sulla barra superiore sopra la casella corrispondente al numero sulla tabella dei dadi: "4, 5, SIX, 8, NINE o 10. Una commissione a carico del 5% si applica quando si piazza una puntata su Lay. Le puntate su Lay vincenti sono pagate come vere supplementari: 5 a 6 sui numeri 6 e 8, 2 a 3 sui numeri 5 e 9 e 1 a 2 sui numeri 4 e 10. Le puntate irrisolte sono removibili.

Puntate su Even 7

Una posta su "Ogni 7" è la scommessa che il prossimo tiro di dadi darà un 7. Essa viene puntata su qualsiasi tiro unico dei dadi nella zona "Sette". Se esce un 7 la posta paga 5 a 1 e la vincita è di 4 volte la posta.

Puntate su Even Odds

Una puntata su "ogni dadi" è una scommessa che il prossimo tiro di dadi sarà un 2, 3, o 12. Essa è piazzata a ogni tiro di dadi nel campo dell'area "Ogni Dadi". Se esce un 2, 3, o 12, la posta paga 8 a 1, la vincita è di 7 volte la posta.

Puntate su Corno

Una puntata su "Corno" è la scommessa che il prossimo tiro di dadi sarà un 2, 3, 11 o 12. Essa è piazzata ad ogni lancio sul dado grande nella casella sulla tabella dei dadi contenente il disegno dei due dadi con i numeri 2, 3, 11, o 12. Una puntata su Corno paga 165 a 1 sui numeri 3 e 11 e 310 a 1 sui numeri 2 e 12.

Puntata Difficile

Una puntata "Difficile" è la scommessa che il tiratore otterrà un 4, 6, 8, o 10 in forma di doppio (2+2, 3+3, 4+4, or 5+5), prima di ottenere un 7. La puntata Difficile è piazzata su uno dei dadi grandi nella casella sulla tabella dei dadi contenente il disegno dei due dadi con i numeri 4, 6, 8 o 10 - in corrispondenza del numero. L'uscita di un numero A in forma di un doppio si ritiene un doppio e viene detto un gioco "difficile".

Per esempio, un tiro di 4+4 è chiamato un "8 difficile," mentre un tiro di 5+3 o 6+2 è detto un "8 facile." Una puntata Difficile vincente paga 7 a 1 sui numeri 4 e 10 e 9 a 1 sui numeri 6 e 8. La puntata Difficile irrisolta è spostabile.

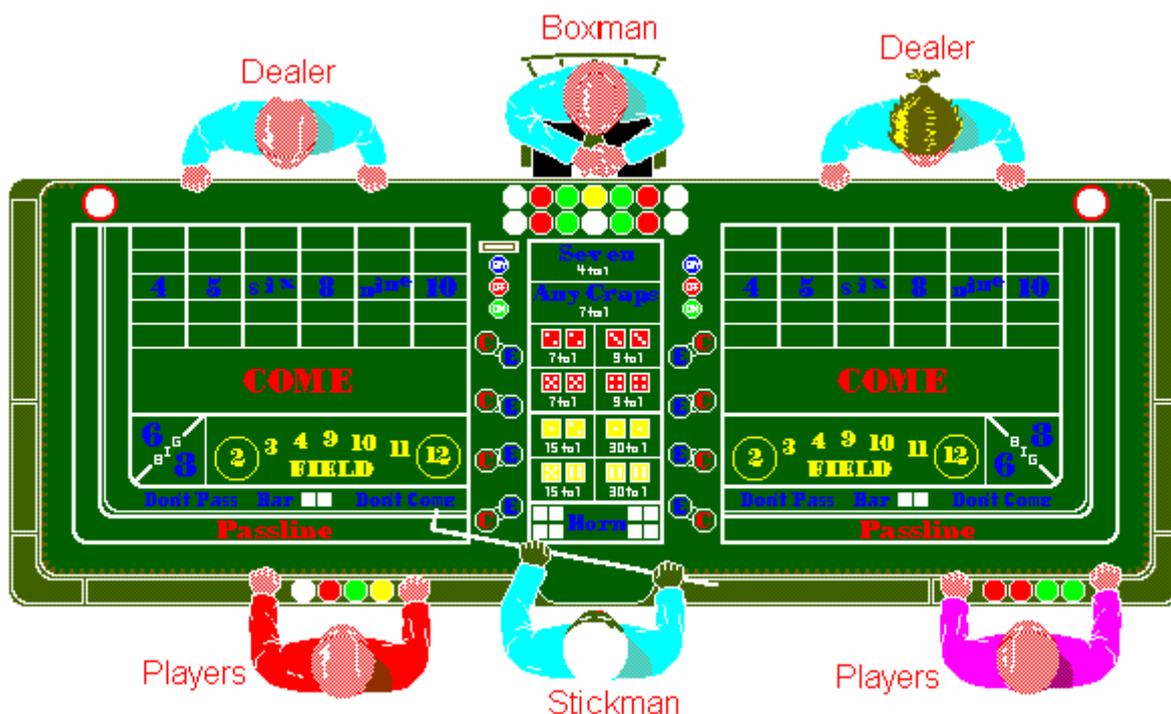
| Tipo di puntata e relativa vincita | |
|--|--|
| <p>La linea di passaggio (Pass Line Bets) Questa è la puntata più comune nel gioco di Craps. La puntata è disponibile per il tiro d'uscita (Come Out roll). Una volta che il punteggio (point) è stato determinato, la puntata originale non può essere rimossa o alterata. Vince se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 7 o 11. Perde se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 2, 3 o 12. Il punteggio (point) viene determinato se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 4, 5, 6, 8, 9, 10. Dopo il tiro d'uscita (Come Out roll), il giocatore vince, se esce il punteggio (point) prima del 7. Il giocatore perde, se esce un 7 prima del punteggio (point). La puntata è rimossa dopo una vincita o perdita.</p> | Paga 1 a 1 |
| <p>Non passare (Don't Pass Bets) Disponibile sul tiro d'uscita (Come Out roll). Vince se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 2 o 3. Perde se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 7, 11. Pareggia se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 12. Il punteggio (point) è stato determinato se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 4, 5, 6, 8, 9, 10. Dopo il tiro d'uscita (Come Out roll), il giocatore vince, se esce un 7 prima del punteggio (point). Il giocatore perde, se esce il punteggio (point) prima del 7. La puntata è rimossa dopo una vincita o perdita.</p> | Paga 1 a 1 |
| <p>Vieni (Come Bets) Disponibile una volta il punteggio (point) è stato determinato. Le regole sono simili alla puntata "Linea di passaggio" (Pass Line Bet). Una volta il punteggio viene (Come Point) è stato determinato, le puntate originali non possono essere rimosse o alterate. Vince se esce un 7 o 11. Perde se esce 2,3, o 12. Il punteggio viene (Come Point), viene determinato se il tiro d'uscita (Come Out roll) è un 4, 5, 6, 8, 9, 10. Il banco muove la puntata dalla zona Vieni (Come) alla zona del numero uscito. Dopo il punteggio viene (Come Point) è stato determinato, il giocatore vince, se esce il punteggio viene (Come Point) prima del 7. Il giocatore perde, se esce un 7 prima del punteggio viene (Come Point). La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita.</p> | Paga 1 a 1 |
| <p>Non venire (Don't Come Bets) Disponibile una volta il punteggio (point) è stato determinato. Le regole sono simili alla puntata "Non passare" (Don't Pass Bets). Vince se esce un 2 o 3. Perde se esce un 7 o 11. Pareggia se esce un 12. Il punteggio viene (Come Point), viene determinato se esce un 4, 5, 6, 8, 9, 10. Il banco muove la puntata dalla zona Non Venire (Don't Come) alla zona del numero uscito. Dopo il punteggio viene (Come Point) è stato determinato, il giocatore vince, se esce un 7 prima del punteggio viene (Come Point). Il giocatore perde, se esce il punteggio viene (Come Point) prima del 7. La puntata è rimossa dopo una vincita o perdita.</p> | Paga 1 a 1 |
| <p>Punta per vincere (Place Bet to Win) Puoi puntare in qualsiasi momento, ma è attiva solamente quando il punteggio (point) è stato determinato. Il giocatore può puntare sui numeri 4, 5, 6, 8, 9, 10. Questo diventa il numero piazzato (Place Number). Vince se esce il numero piazzato (Place Number) prima del 7. La vincita dipende dal numero piazzato (Place Number) selezionato. Perde se esce il 7 prima del numero piazzato (Place Number). La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita.</p> | <p>Paga 9 a 5 (su 4 o 10)</p> <p>7 a 5 (su 5 o 9)</p> <p>7 a 6 (su 6 o 8)</p> |
| <p>Punta per perdere (Place Bet to Lose) Puoi puntare in qualsiasi momento, ma è attiva solamente quando il punteggio (point) è stato determinato. Il giocatore può puntare sui numeri 4, 5, 6, 8, 9, 10. Questo diventa il numero piazzato (Place Number). Vince se esce il 7 prima del numero piazzato (Place Number). La vincita dipende dal numero piazzato (Place Number) selezionato. Perde se esce il numero piazzato (Place Number) prima del 7. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita.</p> | <p>Paga 5 a 11 (su 4 o 10)</p> <p>5 a 8 (su 5 o 9)</p> <p>4 a 5 (su 6 o 8)</p> |
| <p>Giocate difficili (Hardway Bets) Puoi puntare in qualsiasi momento, ma è attiva solamente quando il punteggio (point) è stato determinato. Il giocatore può puntare sui numeri 4, 5, 6, 8, 9, 10. Vince se il numero scelto viene effettuato giocando difficile. Esce un 4 con un paio di 2, o 6 con un paio di 3, o un 8 con un paio di 4, o un 10 con un paio di 5. La vincita dipende dal numero selezionato. Perde se</p> | <p>Paga 7 a 1 (su 4 difficile) (su 10 difficile)</p> <p>9 a 1</p> |

| | |
|--|---|
| esce un 7 o il numero scelto esce in modo facile (Ovvero non nella combinazione difficile). Per esempio, esce un 4 con un 3 e 1, o 6 con un 4 e 2 o 5 e 1, o un 8 con un 5 e 3 o 6 e 2, o un 10 con un 6 e 4. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita. | (su 6 difficile) (su 8 difficile) |
| Puntata tiro unico (One Roll Bets) Il giocatore punta sul numero 2, 3, 11, 12. Vince se esce il numero selezionato al primo tiro. Perde se non esce il numero selezionato dopo il primo tiro. La vincita dipende dal numero selezionato. | Paga 30 a 1 (su 2 o 12) 15 a 1 (su 3 a 11) |
| Campo (Field) Il giocatore punta che uno dei seguenti numeri (2, 3, 4, 9, 10, 11, 12) uscirà nel prossimo tiro. La vincita dipende dal numero selezionato. Perde se esce il 5 o 6 o 7 o 8. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita. | Paga 1 a 1 (su 3, 4, 9, 10, 11) 2 a 1 (su 2, 12) |
| Qualsiasi Craps (Any Craps) Il giocatore punta sul risultato del prossimo tiro. Vince se esce un 2 o 3 o 12. Perde se esce qualsiasi altro numero. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita. | Paga 7 a 1 |
| Qualsiasi 7 (Any 7) Il giocatore punta sul risultato del prossimo tiro. Vince se esce un 7. Perde se esce qualsiasi altro numero. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita. | Paga 4 a 1 |
| Undici o Craps (Eleven or Craps (E-C)) Il giocatore punta sul risultato del prossimo tiro. Vince se esce un 2 o 3 o 11 o 12. Perde se esce qualsiasi altro numero. La vincita dipende dal numero selezionato. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita. | Paga 7 a 2 (su 2 o 3 o 12) 15 a 2 (su 11) |
| 6 grande (Big 6) Puoi puntare in qualsiasi momento, ma è attiva solamente quando il punteggio (point) è stato determinato. Vince se esce un 6 qualsiasi. Perde se esce il 7 prima del 6. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita. | Paga 7 a 6 |
| 8 grande (Big 8) Puoi puntare in qualsiasi momento, ma è attiva solamente quando il punteggio (point) è stato determinato. Vince se esce un 8 qualsiasi. Perde se esce il 7 prima del 8. La puntata rimane sul tavolo dopo una vincita ma il giocatore può rimuoverlo in qualsiasi momento. La puntata è rimossa dopo una perdita. | Paga 7 a 6 |

| | |
|--|--|
| Dopo non passare (After Don't Pass Bets) Se il giocatore piazza una puntata su non passare (Don't Pass Bet), ed esce un 4, 5, 6, 8, 9 o 10 sul tiro d'uscita (Come Out roll), può piazzare una puntata supplementare sul non passare (Don't Pass Bet) non più del doppio della puntata originale. Vince se non passare (Don't Pass Bet) vince. La vincita dipende dal numero del tiro d'uscita (Come Out roll). Perde se non passare (Don't Pass Bet) perde. La puntata è rimossa dopo una vincita o perdita. | Paga 1 a 2 (su 4 o 10) 2 a 3 (su 5 o 9) 5 a 6 (su 6 o 8) |
| Dopo La linea di passaggio (After Pass Line Bets) Se il giocatore piazza una puntata su la linea di passaggio (Pass line Bet), ed esce un 4, 5, 6, 8, 9 o 10 sul tiro d'uscita (Come Out roll), può piazzare una puntata supplementare su la linea di passaggio (Pass line Bet) non più del doppio della puntata originale. Vince se la linea di passaggio (Pass line Bet) vince. La vincita dipende dal numero del tiro d'uscita (Come Out roll). Perde se la linea di passaggio (Pass line Bet) perde. La puntata è rimossa dopo una vincita o perdita. | Paga 2 a 1 (su 4 o 10) 3 a 2 (su 5 o 9) 6 a 5 (su 6 o 8) |
| Dopo Vieni (After Come Bets) Se il giocatore piazza una puntata su vieni (Come Bet), ed esce un 4, 5, 6, 8, 9 o 10 sul tiro successivo della puntata, può piazzare una puntata supplementare su vieni (Come Bet) non più del doppio della puntata originale. Vince se vieni (Come Bet) vince. La vincita dipende dal numero del tiro d'uscita (Come Out roll). Perde se vieni (Come Bet) perde. La puntata è rimossa dopo una vincita o perdita. | Paga 2 a 1 (su 4 o 10) 3 a 2 (su 5 o 9) 6 a 5 (su 6 o 8) |
| Dopo Non venire (After Don't Come Bet) Se il giocatore piazza una puntata su non venire (Don't Come Bet), ed esce un 4, 5, 6, 8, 9 o 10 sul tiro successivo della puntata, può piazzare una puntata supplementare su non venire (Don't Come Bet) non più del doppio della puntata originale. Vince se non venire (Don't Come Bet) vince. La vincita dipende dal numero del tiro d'uscita (Come Out roll). Perde se non venire (Don't Come Bet) perde. La puntata è rimossa dopo una vincita o perdita. | Paga 1 a 2 (su 4 or 10) 2 a 3 (su 5 o 9) 5 a 6 (su 6 o 8) |

PARTITA

Ecco la tipica disposizione degli impiegati e dei giocatori ad un tavolo di dadi.



STORIA

I giochi di probabilità che utilizzano i "dadi" sono esistiti dagli albori della civiltà. I dadi più antichi probabilmente erano modellati da ossa di animali o intagliati da legni duri come l'ebano e la quercia. Sappiamo che i soldati romani gettavano le ossa del maiale negli scudi più di due mila anni fa in un gioco chiamato "ossa". Ma da dove derivano i Dadi - e come hanno ottenuto questo nome?

La risposta ad entrambe le domande è certamente aperta al dibattito, ma ecco di seguito un piccolo viaggio tra articolazioni di maiale al classico di casino:

Gli Arabi adottarono il passatempo del Legionario "di tirare le ossa" (tirare i dadi) quando si espansero nelle province romane. Si riferivano ai piccoli dadi con la parola "azzahr". Ad un certo momento durante il commercio con gli Europei nel Medio Evo, questo gioco fu adottato dai Francesi al quale si riferivano usando le parole "hasar" o "hasard". Durante le interminabili guerre tra Francia e Inghilterra durante i secoli 13 e 14, i cavalieri Inglesi importarono il gioco che chiamarono "hazard" - che significava scommettere su una probabilità o mettere a rischio (come "nel tentare di indovinare").

Gli Inglesi denominarono il valore più basso di ogni giocata di dadi con il termine "crabs". Dopo un'ulteriore guerra, i soldati Francesi appresero questa variazione dai loro prigionieri Inglesi ma, mantenendo la loro indipendenza linguistica, mantennero la parola Francese "crabes". All'inizio del diciottesimo secolo, i colonizzatori francesi portarono il gioco con loro nel Canada. L' Inghilterra estese le sue possessioni alle colonie di lingua francese, e alcuni colonizzatori migrarono in Luisiana dove, alla fine del secolo, una versione semplificata del "hazard" perse il relativo nome inglese e venne conosciuta semplicemente come "creps", seguendo l'ortografia Cajun.

Con l'arrivo dei marinai del Cajun che solcavano il Mississippi, il venerabile gioco dei dadi veniva introdotto di nuovo agli anglofoni, questa volta i pionieri americani, che adottarono il gioco e riutilizzarono il nome "craps". Mentre gli Americani conquistavano il vecchio West,

il gioco dei dadi diventava sempre piu' famoso nei saloon e in tutti i Casino. Dopo la guerra civile degli Stati Uniti, un fabbricatore di dadi introdusse un'innovazione che diede ai dadi un'elemento aggiuntivo: i giocatori potevano scommettere a favore o contro la casa. Mentre la popolarità dei dadi continuava a crescere, le varie scommesse (come le scommesse del corno e di Hardways) sono state incluse per ravvivare il gioco e per dare ai giocatori più modi di vincere.

Oggi, il gioco dei dadi è uno dei più popolari in tutti i casino. I tavoli dei dadi sono facili da vedere: sono quelli dove la folla si raduna e sono certo in più chiassosi.



SIC BO



Il Sic Bo nasce nell'antica Cina e tradotto in italiano significa "Dado prezioso", è conosciuto anche come Tai Sai, che significa invece "Grande Piccolo", ora vedremo il perché. Online spesso lo troverete col nome Lucky Dice (in Italiano dadi fortunati).

A prima apparenza il gioco potrebbe sembrare molto simile al Craps, ma in realtà le regole sono parecchio differenti e per certi versi anche più complesse, tali da richiedere un tempo di apprendimento leggermente superiore.

Il gioco

Si usano tre dadi, che vengono chiusi in una campana di vetro coperta all'atto del lancio. Una volta terminate le puntate il dealer scopre la campana di vetro e la combinazione dei tre dadi determina le combinazioni vincenti. Lo scopo del gioco è indovinare le combinazioni di numeri ottenuto dal lancio. Prima di lanciare, ovviamente si scommette sulle combinazioni, impegnando le proprie fiches.

Il tappeto



Il tappeto altro non è che un vetro illuminato sul quale sono presenti tutte le combinazioni giocabili e su ognuna è descritta la relativa vincita. Una volta estratti i dadi l'impiegato riporta il valore degli stessi su un display e automaticamente vengono illuminate le combinazioni vincenti e si spengono tutte quelle perdenti.

La gestione della partita risulta quindi molto semplificata per il dealer che gestisce la stessa.

Le scommesse nel Sic Bo

Vediamo ora le tipologie di scommesse che si possono piazzare prima del lancio dei tre dadi. Lo vediamo subito, con la premessa che le combinazioni possibili sono ben 216: con sei facce per ogni dado, abbiamo $6 \times 6 \times 6 = 216$.

Il tavolo del Sic Bo è diviso in settori, ogni settore è riservato ad un tipo di scommessa.

Le combinazioni possibili sono le seguenti:

Tris (three of a Kind): è la combinazione con la più bassa probabilità di uscita, perché equivale all'uscita di tre 1, oppure tre 2, tre 3, tre 4 e così via fino a 6. Hai una possibilità su 216 che esca esattamente un tris, e per questo la scommessa è pagata 150 a 1

Coppia (two of a kind): in questo caso devono uscire almeno 2 numeri uguali sui dadi lanciati, quindi hai una probabilità del 5,82% e 12 combinazioni possibili di "Two of a kind". La scommessa sulla coppia paga 8 a 1

Qualunque tris (any three of a kind): qui si scommette sul fatto che escano tre numeri uguali, senza specificare quali. Hai 6 possibilità di vincita su 216, pari a circa il 2,78%, e la scommessa paga 24 a 1.

Piccolo (small): scommettendo su piccolo vinci se la somma dei dadi (non valgono i tris) da' 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10. Hai 108 combinazioni possibili di small, alle quali vanno tolti i tre tris, quindi restano 105 combinazioni, pari al 48,61%. In questo caso le scommesse vengono pagate alla pari (1 a 1).

Grande (big): anche in questo caso le vincite vengono pagate alla pari con una probabilità del 48,61%. Tu vinci se la somma dei dadi (sempre esclusi i tris) è pari a 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17. (1 a 1)

La somma precisa (numeri da 4 a 17): trovi questi numeri nella parte centrale del tavolo, ognuno paga in maniera diversa, secondo questo schema. Le puntate si fanno sul totale esatto che uscirà dai tre dadi.

- Se la somma è 4 le scommesse vincenti sono pagate 50 a 1
- Se la somma è 5 le scommesse vincenti sono pagate 30 a 1
- Se la somma è 6 le scommesse vincenti sono pagate 18 a 1
- Se la somma è 7 le scommesse vincenti sono pagate 12 a 1
- Se la somma è 8 le scommesse vincenti sono pagate 8 a 1
- Se la somma è 9 le scommesse vincenti sono pagate 6 a 1
- Se la somma è 10 le scommesse vincenti sono pagate 6 a 1
- Se la somma è 11 le scommesse vincenti sono pagate 6 a 1
- Se la somma è 12 le scommesse vincenti sono pagate 6 a 1
- Se la somma è 13 le scommesse vincenti sono pagate 8 a 1
- Se la somma è 14 le scommesse vincenti sono pagate 12 a 1
- Se la somma è 15 le scommesse vincenti sono pagate 18 a 1
- Se la somma è 16 le scommesse vincenti sono pagate 30 a 1
- Se la somma è 17 le scommesse vincenti sono pagate 50 a 1

Duo: si tratta di scommettere sulla somma data da 2 soli dei tre dadi lanciati. I numeri devono essere diversi l'uno dall'altro, e la scommessa è pagata 5 a 1.

Un numero (one of a kind): in questo caso scommetti sull'uscita di un preciso numero su uno, due o tutti e tre i dadi. Nel primo caso la scommessa è pagata alla pari (1 a 1), nel secondo, 2 a 1 e nel terzo, 3 a 1.

Nel gioco del Sic Bo non esistono delle vere e proprie strategie vincenti, tuttavia un'ottima tattica di gioco la si può impostare effettuando puntate di piccolo importo, sulle combinazioni che solitamente si presentano più frequentemente, anche se queste sono quelle che pagano premi minori.

Varianti dei giochi e nuovi giochi

In questo manuale non sono state trattate le molteplici varianti esistenti dei giochi tradizionali e americani o alcuni particolari nuovi giochi introdotti negli ultimi anni.

I motivi per cui si è scelto di glissare su tali varianti sono molteplici: innanzitutto perché i giochi descritti sono quelli basilari ed universalmente noti; le cosiddette varianti cambiano da casino a casino e non c'è uniformità in tal senso.

Il motivo principale però di questa scelta è che nelle case da gioco europee e in quelle italiane in particolare, tali varianti o l'introduzione di nuovi giochi non hanno avuto alcuna fortuna. La clientela italiana (e in parte quella europea) delle sale da gioco, è tradizionalmente più "conservatrice" e legata, sia per motivi culturali che storici, al modo classico e tradizionale di conduzione dei giochi.

Il sostegno di questa affermazione è riscontrabile nei dati e nel continuo fallimento riscontrato nell'introduzione, nel corso degli anni, di nuovi giochi o varianti di quelli classici.

Tra i nuovi giochi proposti ricordiamo a Sanremo la Dice Roulette (una roulette dove al posto della pallina venivano lanciati dei dadi): Esperimento durato sei mesi e miseramente fallito. Lo stesso dicasi a Saint Vincent dove venne introdotto un gioco di carte, il Tagò, anch'esso presto abbandonato perché di poco interesse da parte dei clienti.

Le principali varianti sono state introdotte nei giochi americani. Anche in questi casi con scarsa fortuna e molte lamentele da parte della clientela. Occorre precisare che, in genere, le varianti proposte aumentano leggermente il vantaggio del casino, a scapito della clientela.

A Sanremo, ad esempio, era stato introdotto il Pontoon, variante del Black Jack: si tratta di un gioco che in alcuni paesi dell'Africa e dell'Asia ha preso piede. La pecca principale è che in caso di parità il giocatore perde: ovviamente i clienti non hanno gradito tale gioco.

Lo stesso dicasi, sempre al Black Jack della "Coppia perfetta": una puntata opzionale che viene pagata nel caso le prime due carte del cliente siano dello stesso valore. Alla lunga risulta ovviamente avvantaggiata la casa da gioco, per cui i clienti, resisi conto della cosa, non hanno più puntato tale casella opzionale.

Al Punto e Banco sono state introdotte due varianti: una opzionale, il "Lion Bonus", che viene pagata se la differenza tra punta e banco è superiore a tre punti. Anche questa è poco giocata in quanto troppo favorevole alla casa da gioco.

La seconda variante consiste nel metodo di prelievo della cagnotte. Tradizionalmente veniva prelevato l'1% della puntata vincente a banco. La variante, detta SuperSei, consiste nel pagare la metà le puntate a banco nel caso lo stesso vinca con punto pari a sei. Anche in questo caso viene aumentato il vantaggio della casa e i clienti si sono decisamente opposti a tale regola sino al punto di disertare il gioco.

Alla Fair Roulette è stata introdotta la cosiddetta "pista": ovvero un tracciato sul quale vengono piazzate le giocate relative a un numero e i suoi laterali (i due di destra e i due di sinistra). In questo caso si è potuto constatare come la clientela ha semplicemente ignorato quel tipo di giocata.

Nel caso delle Fair Roulette, o roulette americane, in molte case da gioco, Sanremo compresa, si sono abbassati i minimi di giocata, portandoli a 2 euro. L'iniziativa in sé può essere considerata valida, ma solo a determinate condizioni. Aprire più di un tavolo e permettere solo il gioco con gettoni di colore, oltre che velocizzare lo stesso. A Sanremo invece si è permesso di giocare anche coi gettoni di valore e si sono anche aumentati i massimi di puntata: questo ha sensibilmente rallentato la partita e, nel caso di presenza di giocatori che puntino forti cifre, mancando al contropartita al tavolo, la resa stessa dei tavoli è sensibilmente calata.

In definitiva, alla luce anche delle esperienze sopra citate, si può sostenere che la clientela delle case da gioco italiane è in generale poco incline all'introduzione di varianti o di nuovi giochi: innanzitutto perché, in generale, poco favorevoli alla clientela. Questo perché in genere la clientela delle case da gioco italiane è "stanziale" e non passeggera. Tali varianti o eventuali nuovi giochi, hanno in generale fortuna nei luoghi in cui la clientela è di passaggio o è costituita non da giocatori abituali.

Questi ultimi, dediti al gioco e fortemente smalzati, calcolano le probabilità a loro favore e si rendono immediatamente conto se una novità è loro sfavorevole.

Tali innovazioni, inoltre, hanno dimostrato di non portare nuova clientela presso le case da gioco e di non rappresentare in alcun modo il tanto declamato rilancio dei Casino stessi.

Rilancio che passa, a mio avviso, attraverso il recupero della clientela tradizionale: sia attraverso promozioni, inviti, manifestazioni, che attraverso il ripristino dei giochi con le tradizionali regole o con la ripresa di quelli tradizionali troppo in fretta abbandonati, come il trente et quarante.

Varianti dei giochi al Casino di Sanremo

Mini Trente et Quarante

Il gioco è esattamente identico a quello tradizionale francese. Cambia solo il tappeto di gioco e l'impiegato al tavolo è uno solo. In tal modo il gioco viene classificato come americano. E' sempre e comunque richiesta la presenza di un capo tavolo, al fine di controllare il conteggio corretto del punto.

Il tappeto è suddiviso in quattro zone semicircolari, ognuna delle quali rappresenta Rosso, Nero, Colore e Inverse. Inoltre sono presenti degli spicchi numerati (1,2,3) che rappresentano le zone del tappeto in cui vanno imprigionate le fiches dopo l'uscita del 31 après (una, due o tre volte).



Black Jack – La coppia perfetta

La Coppia Perfetta è una giocata dove le prime due carte uscite, in una mano a cui la scommessa si riferisce, saranno una coppia dello stesso valore. Tale puntata è rappresentata da una zona semicircolare posta davanti la casella del giocatore.

Se entrambe le carte uscite in una mano a cui la scommessa si riferisce, sono una coppia dello stesso valore (per esempio due 3, due Regine ecc), vinceranno e saranno pagati, come dal prospetto di pagamento sotto indicato, in funzione del seme o del colore delle carte.

Le tabelle dei pagamenti consentiti sono le seguenti:

- Coppia Mista: 5 – 1
- Coppia Colorata: 10 – 1
- Coppia Perfetta: 25 – 1

Se le prime due carte uscite, relative ad una mano, non sono una coppia, allora tutte le scommesse piazzate nella casella della Coppia Perfetta per quella mano perderanno.

La giocata di Coppia Perfetta non avrà alcun effetto sul modo in cui il giocatore scelga di giocare la sua mano, in conformità con le pratiche e le regole del Black Jack indicate in questa sezione.

Una giocata di Coppia Perfetta può essere piazzata soltanto se il giocatore ha effettuato anche una scommessa iniziale standard di Black Jack sulla mano interessata.

Tutte le giocate di Coppia Perfetta saranno completate immediatamente, prima che sia presa qualsiasi decisione o che siano distribuite altre carte nella partita principale di Black Jack.



Mini Punto Banco - Lion Bonus

Il giocatore potrà giocare il Lion Bonus scommettendo sul Punto vincente o sul Banco vincente, ma non su entrambi. Per fare questo dovrà porre la giocata in una delle caselle dedicate poste di lato al Punto e al Banco.



Il Lion Bonus può essere giocato anche come unica puntata essendo svincolato dalle normali giocate su Punto, su Banco e su Egalité.

Le puntate Lion Bonus devono essere comprese tra un importo minimo di 10 euro e un massimo di 50 euro e devono essere piazzate prima che le carte vengano distribuite.

Il dealer, per ogni postazione di gioco, dovrà pagare prima le vincite su Punto e Banco e solo dopo quelle del Lion Bonus.

Le puntate Lion Bonus sono trattate diversamente a seconda che la mano venga risolta con il diritto di battuta (punteggio di 8 o 9 conseguito con due carte) oppure venga risolta attraverso il tiraggio di ulteriori carte:

1. Se la mano vince con battuta, il relativo Lion Bonus vincerà e sarà pagato alla pari;
2. Se la mano con battuta pareggia, le puntate Lion Bonus saranno restituite ai giocatori;
3. Se la mano vince dopo il tiraggio della 5° o 6° carta e lo scarto tra i punteggi è uguale o superiore a 4 punti, il relativo Lion Bonus vincerà e sarà pagato secondo la seguente tabella:

| Punteggio | Pagamento |
|-----------|-----------|
| 9 | 20:1 |
| 8 | 8:1 |
| 7 | 4:1 |
| 6 | 4:1 |
| 5 | 2:1 |
| 4 | 1:1 |

4. Tutte le altre vincite del Punto o del Banco saranno perdenti per il Lion Bonus.

Mini Punto Banco – Punto Banco 2000 o Super 6

Un'ulteriore innovazione rispetto al punto banco tradizionale è la modalità con cui viene trattenuta la cagnotte. Anziché prelevare l'uno per cento sulla vincita del banco la cagnotte viene prelevata con la seguente modalità:

quando il banco vince con un punto uguale a 6 le vincite vengono pagate metà del valore puntato.

Dal punto di vista matematico il vantaggio del banco ha un incremento oscillante tra lo 0,1 e lo 0,2 %.

Fair Roulette – La pista

Nei nuovi tappeti di Fair Roulette è stata inserita la cosiddetta "pista". Si tratta di un tracciato ovale dove sono presenti tutti i numeri del cilindro. Il cliente può dare all'impiegato un determinato numero e i numeri laterali (due alla destra e due alla sinistra) dello stesso.

Si tratta quindi di una giocata di 5 gettoni.

L'impiegato piazzerà i 5 gettoni sul numero desiderato della pista.

All'uscita del numero vincente l'impiegato ha due "dolly" a disposizione: uno verrà piazzato sul numero vincente della pista e uno sul normale tracciato. Se uno dei numeri della pista è vincente l'impiegato preleverà un gettone e lo collocherà in pieno sul corrispondente numero vincente del tracciato e verrà conseguentemente pagato.





SLOT MACHINES



INTRODUZIONE ALLE SLOT

Le slot machines sono uno dei giochi d'azzardo attualmente più diffusi e a tutt'oggi tra i più graditi dai frequentatori di casino e dai giocatori in genere.

Gli incassi delle slot machines rappresentano quasi ovunque oltre il 70% degli introiti di una casa da gioco, a dimostrazione non solo del gradimento da parte della clientela, ma anche di una sorta di adattabilità alle richieste sempre più esigenti della stessa.

L'evoluzione delle slot è andata infatti di pari passo con l'evolversi sia dell'informatica che della grafica di comunicazione, creando così un mix molto apprezzato tra il videogioco e l'interattività comunicativa.

Questo oltre al fatto che si tratta di un tipo di gioco alla portata di chiunque e che con un investimento minimo promette la possibilità di vincite di grosse proporzioni.

Un gioco quindi largamente popolare, sempre all'avanguardia e che non necessita di una preparazione o conoscenza particolare.

Ingredienti di successo che in pochissimi anni e grazie ad un continuo rinnovamento delle tecnologie hanno surclassato i tradizionali giochi da Casino.

Le slot machines sono apparecchi costituiti da parti meccaniche e parti elettroniche. Le parti elettroniche controllano e pilotano quelle meccaniche. Senza dover entrare in specifiche tecniche, è necessario però comprendere le logiche matematiche che sovrintendono ai programmi di gioco, per verificarne un corretto funzionamento.

TIPOLOGIA DI SLOT

Le slot si distinguono in:

- SLOT A RULLI FISICI
- VIDEO

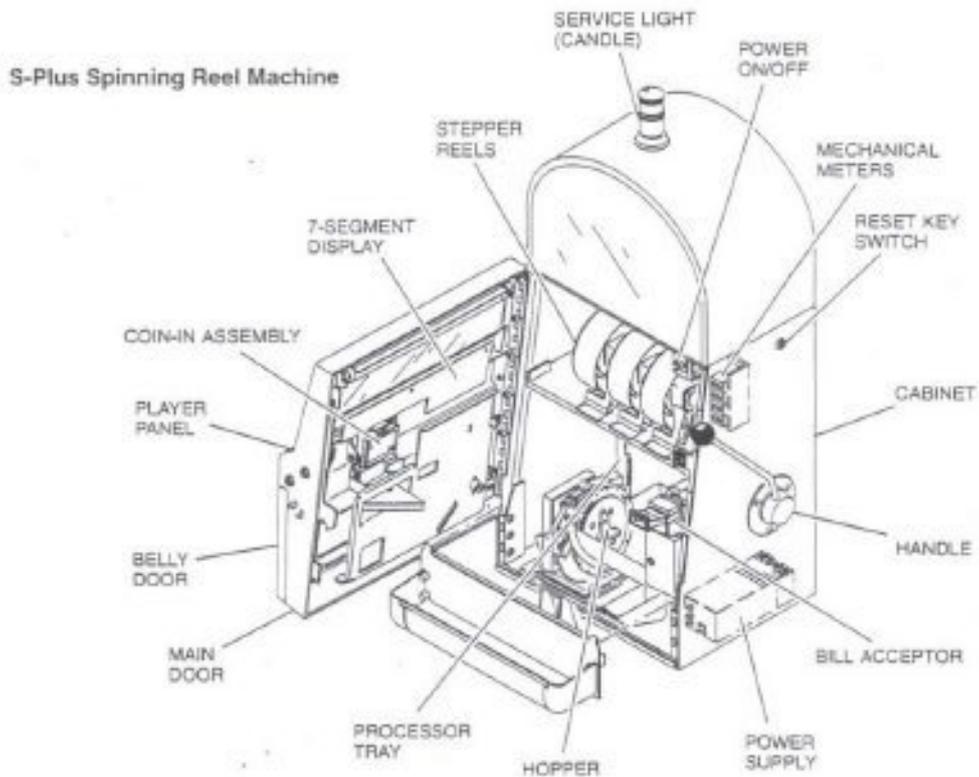
queste ultime sono quelle maggiormente presenti nei moderni casinò, rappresentano oramai l'80% delle macchine installate e si suddividono a loro volta in:

- VIDEOSLOT
- VIDEOPOKER

Infine vi sono le macchine chiamate:

- MULTIGAME
- MODULARI

Le slot a rulli sono state le più diffuse. Sono le tradizionali macchinette dotate di rulli o schermo che danno le combinazioni vincenti su una o più linee, a seconda del numero di crediti giocati. Sono ancora tra le più diffuse nelle case da gioco, quasi tutte dotate di leva per il tiro, mantenuta esclusivamente per motivi scenografici più che pratici. In genere ogni singolo tiro esaurisce la giocata, tranne in alcune in cui viene abilitato il bonus (che in genere regala un tot numero di tiri al giocatore o, in alcuni casi, abilita un secondo gioco specifico).



Le video slot sono quelle di ultima generazione nate parallelamente all'evolversi dell'informatica e della tecnologia. Si tratta di macchine dove l'interfaccia utente è rappresentata da un video che sostituisce i tradizionali rulli. Oltre ad essere più accattivanti come grafica, permettono elaborazioni di gioco migliori e combinazioni che vanno oltre le tradizionali 9 linee di gioco.

Sono a tutt'oggi le più gradite dai clienti anche perché permettono una maggiore interazione dell'utente con la macchina, questo grazie anche alla tecnologia del touch-screen.

I video poker sono dotati di monitor e permettono all'utente di giocare singole mani di poker, lasciandogli la possibilità di sostituire, una volta, una o più carte. Solitamente tutte queste macchine, quando il cliente totalizza un punteggio vincente, danno allo stesso la possibilità di effettuare o meno il raddoppio della vincita stessa. Tale raddoppio avviene con un meccanismo casuale in cui il cliente deve selezionare, tra le carte coperte, una di punteggio superiore a quelle scoperte.

I video poker sono tra le slot più diffuse nei locali pubblici, oltre che nelle case da gioco. Sono pertanto tra le più richieste dalla clientela.

Le multigame sono video slot, con schermo generalmente di tipo touch screen, che danno al cliente la possibilità di scegliere tra più giochi presenti sulla stessa macchina. Solitamente viene presentata a video una scelta tra 6 o 12 tipi di gioco per macchinetta, selezionabili dal gestore all'atto dell'installazione della slot stessa, tra le decine di giochi presenti. Solitamente i giochi presenti sono Poker (di varia natura), Black Jack, Bingo e molti tipi di slot a rulli.

Le slot modulari sono in genere macchine di grande ingombro, dedicate ad un unico gioco, attorno alla quale sono disposte diverse postazioni (moduli, appunto). Per lo più si tratta di simulazioni di corse di cavalli (con corsa reale simulata da cavalli in miniatura e schermo a cristalli per la ripresa della stessa) o macchine del bingo (dove vengono estratte fisicamente le palline vincenti) o dadi o roulette elettroniche. Dati costi ed ingombro sono presenti esclusivamente nelle case da gioco.

Slot multi - denominazione

Tutte le slot hanno in genere una unica denominazione (valore del gettone)

Esiste in commercio un tipo di slot che ha la possibilità di giocare ad importo diverso: ½ euro, 1 euro, 2 euro o 2,5 euro; ha un pulsante per ogni importo ed il cliente sceglie a che importo giocare, inserisce la banconota che viene tramutata in tanti pezzi a seconda del taglio scelto.

La dotazione iniziale è di 1000 pezzi da 0,50 euro e la macchina pagherà ovviamente in pezzi da 0,50 euro indifferentemente dal taglio scelto. Il giocatore può anche scegliere di cambiare il taglio durante il gioco.

Le percentuali di vincita sono diverse per ogni taglio scelto.

Gioco australiano

Tra le video slot, che sono quelle che hanno più successo (mentre sono in calo i video poker e le slot a rulli), una particolarmente piacente e molto giocata è il GIOCO AUSTRALIANO, slot a rulli virtuali che utilizza, nelle combinazioni, i simboli del poker (A-K-Q-J-10-9-8) pur non trattandosi di vero poker, per cui unisce al fascino della slot l'illusione del gioco del poker, da cui il giocatore d'azzardo è particolarmente attirato. Essa ha più linee di pagamento e la possibilità di giocare più pezzi per ogni linea; ha dei bonus e la possibilità di raddoppiare. Unisce insomma diverse caratteristiche che attirano la clientela.

Questa slot è stata ideata in Australia dalla ARISTOCRAT.

L'Australia è uno dei tre poli principali del gioco d'azzardo, insieme al Sud Africa e a Las Vegas – Nevada, dove sono concentrate la maggior parte delle case da gioco del mondo.

Il gioco australiano corrisponde in Italia ad una slot che ha 9 linee di pagamento ed una migliore resa se programmata su una percentuale di pagamento elevata (tipica) al 97,22 %.

CASE COSTRUTTRICI

Le principali case produttrici di slot sono:

- IGT che produce slot adatte a tutti i tipi di clientela, pertanto le più diffuse, perché hanno una frequenza di vincite piuttosto regolare; per la varietà dei giochi e per tecnologia si è imposta come la più importante ditta al mondo, coprendo oltre il 60% del mercato;
- ARISTOCRAT: ditta australiana, produttrice del suddetto tipo di slot;
- BARCREST ditta americana produttrice di slot a rulli e assorbita dalla IGT per coprire principalmente il mercato sudamericano;
- BALLY è la ditta americana più antica e resta tra le principali produttrici di slot ancora oggi;
- WILLIAMS anch'essa americana, ha recentemente prodotto modelli innovativi di video che l'hanno rilanciata sul mercato;
- ATRONIC ditta tedesca, anch'essa convertitasi alla produzione di slot video, con modelli dal design accattivante;
- UNIVERSAL (Universal Distributing of Nevada) ditta USA di recente acquisita da un gruppo giapponese.
- Queste sono tra le principali case produttrici, che coprono la maggior parte del mercato e che sono presenti in quasi tutti i casinò del mondo.
- Vi sono poi, specie in Europa, altre case quali:
- UNIDES/CIRSA che è nata producendo macchine da bar e poi slot da casinò in Spagna, ha pagamenti in genere frequenti su importi fissi quali 250 euro – 500 Euro – 1000 Euro

Un moderno casino dovrebbe avvalersi di diversi tipi di macchine, da scegliersi principalmente tra le più famose case produttrici, differenziando l'offerta tra modelli che prevedono una distribuzione minore delle vincite, ma più sostanziosa, e quelli che al contrario erogano vincite più frequenti anche se di minore importo.

Importante è poi adattare le macchine a percentuali di pagamento proporzionali alla denominazione (importo del gettone giocabile). Obiettivo vincente di ogni casinò, perseguito dalle case da gioco più famose al mondo, si è dimostrato quello di garantire alla clientela un certo divertimento, obiettivo primario rispetto alla logica del solo guadagno, in modo da ottenere, soprattutto, una buona pubblicità ed incrementare così la clientela stessa (ed indirettamente i guadagni).

MODI E STATI DI FUNZIONAMENTO DI UNA SLOT MACHINE

Una slot può avere diversi stati di gioco o trovarsi in diverse condizioni:

- **ATTRACT MODE:** la macchina mostra gli effetti visivi e sonori usati, al fine di attrarre i giocatori, quando la macchina è regolarmente funzionante (modalità dimostrativa – demo)
- **GAME PLAY MODE:** il normale funzionamento della macchina. Praticamente una macchina è in game play mode quando un giocatore sta giocando sulla macchina.
- **IDLE MODE:** condizione che esiste quando una macchina è funzionante regolarmente, ma non è attivata dai giocatori.
- **SELF TEST MODE (Operator mode):** condizione che permette ai tecnici di controllare le funzioni della macchina e le opzioni per settarla, In tale modalità si accede a diagnostica, contabilità, settaggio della macchina.
- **STATISTICAL DATA MODE:** condizione che permette di controllare le informazioni di gioco memorizzate (ad es. Total In –Total Out etc..) . Solo una persona in possesso delle chiavi di reset ha accesso a queste informazioni. (come sappiamo si accede ai contatori attraverso le chiavi di reset utilizzate anche per azzerare le vincite).
- **TILT MODE:** condizione della macchina quanto ha un malfunzionamento (es Coin In Time Out, Hopper Jam etc...). La macchina è in blocco.
- **OUT OF SERVICE MODE:** condizione della macchina fuori servizio, pur se non spenta con l'interruttore.
- **JACKPOT MODE:** la macchina è in blocco, in attesa di un addetto per il pagamento: la vincita è superiore al numero di gettoni che la macchina è in grado di erogare.
- **ATTENDANT MODE:** si accede a questa condizione con la chiave di reset, si entra nel menu della diagnostica e della contabilità ma non a quello del settaggio.
- **TOURNAMENT MODE:** è la condizione in cui la macchina è predisposta alle gare fra giocatori. In questo caso vengono dati ai Clienti dei punti virtuali che non entrano nella contabilità della macchina.

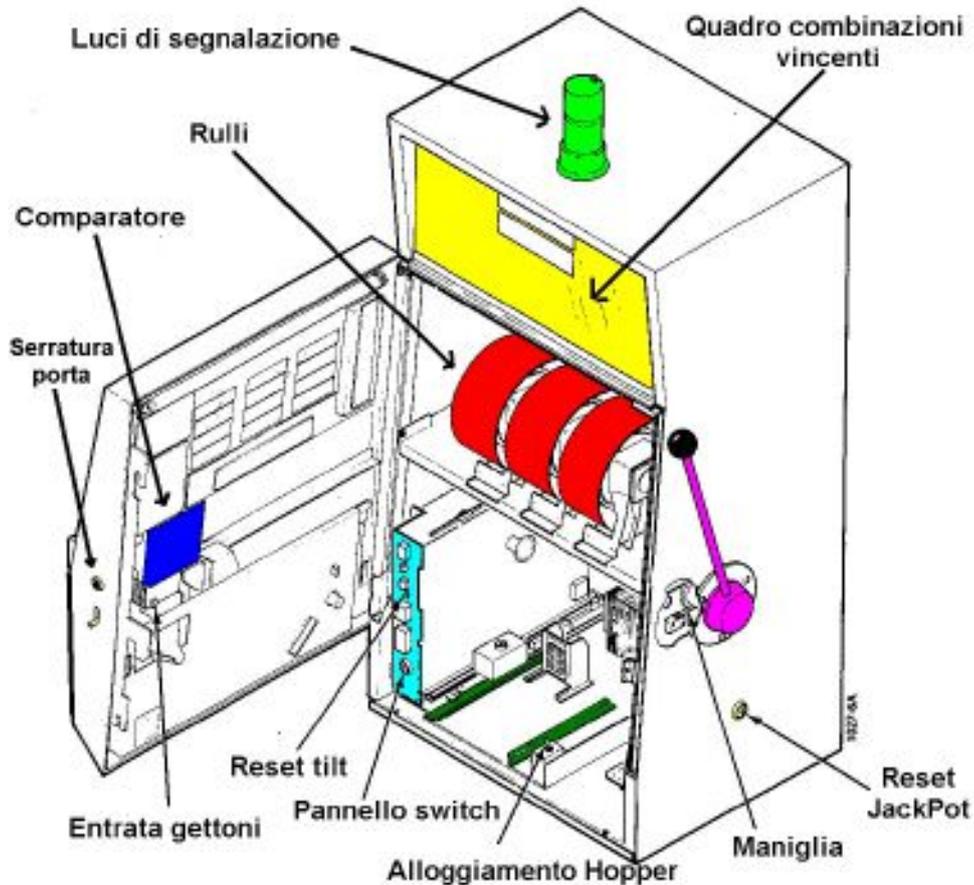
COMPOSIZIONE DI UNA SLOT

Nelle slot di produzione più recente le parti elettroniche tendono sempre più a sostituire quelle meccaniche, specie per quel che riguarda la presentazione delle combinazioni vincenti. Ai tradizionali rulli si vanno sempre più sostituendo dei monitors, o, ancor più, dei touch screen, interattivi con l'utente e dall'interfaccia amichevole (user friendly).

Le parti elettroniche principali sono costituite da una eeprom (o processore) e da una scheda madre.

La eeprom è il vero cuore pensante della macchina: in essa risiede il programma che determina il funzionamento della slot stessa. Si tratta di un piccolo processore all'interno del quale sono inseriti i dati essenziali che governano il funzionamento della slot.

Vediamo di seguito i componenti principali di una slot tradizionale:



Nelle slot di ultima generazione, come detto, ai rulli si sostituisce un touch screen, e non esiste più né il comparatore di gettoni, né l'hopper, che era il contenitore dei gettoni stessi.

Al posto del comparatore vi è un accettatore di banconote, in grado di recepire e controllare le sole banconote valide ed espellere le false. Accetta inoltre i ticket emessi in uscita da una qualunque slot del Casinò stesso. Le banconote o i ticket validi vengono poi incamerati in un contenitore apposito e sigillato detto stacker.

PLAYER INPUT SYSTEM (Sistema per attivare il gioco)

In molte macchine il principale Player Input System consiste in una serie di pulsanti posizionati frontalmente alla macchina.

Gran parte delle macchine hanno oggi un touch-screen switches (basta toccare lo schermo per attivare una data funzione).

Un altro player input è la leva: dopo l'inserimento del primo biglietto il software della macchina attiva la bobina della leva permettendo al giocatore di tirarla. Questo sistema è spesso in disuso.

Quando viene premuto il pulsante relativo all'attivazione della giocata è attivato uno switch elettronico il quale dà segnalazioni al computer e fa partire la giocata. Quando il gioco non è in corso allora questo switch non è attivato.

I tipici player switches (interruttori) sono:

- 1) Bet 1 credit – permette di giocare un gettone per volta e premendolo in maniera ripetuta permette di giocare fino al massimo di gettoni permesso per quel gioco
- 2) Play Max credit- permette di giocare il massimo dei gettoni giocabili per quel gioco.
- 3) Cash Out - permette di scaricare i crediti che un giocatore ha accumulato.
- 4) Deal/Draw – premendo questo tasto in un videopoker viene data la prima mano di carte. Una volta tenute le carte volute, premendo questo pulsante verranno cambiate le carte indesiderate.
- 5) Hold/Cancel - permette di tenere le carte volute e nel caso si voglia cancellare quelle tenute dalla macchina
- 6) Spin Reels – aziona la giocata, permette di eseguire la stessa azione che un giocatore fa tirando la leva.

PLAYER UPDATE/DISPLAY SYSTEM

Il giocatore da questo sistema trae informazioni circa le evoluzioni del gioco.

Illuminated player switches - quando un gettone viene inserito da parte di un cliente o quando un gettone a credito viene vinto si illuminano questi switch per far rilevare quali funzioni sono attivate.

Sound - un componente genera un suono che è usato per accattivarsi l'attenzione del giocatore. I suoni sono relativi all'inserimento del credito, al ruotare dei rulli o alla vincita del Jackpot.

Video-Monitor - tipico delle video slot e dei video poker dà informazioni al giocatore circa i crediti che ha a disposizione e i gettoni giocati, fino a fine gioco (Game Over)

Seven –segment LED display (display a 7 segmenti) - Questo led display mostra il numero di gettoni giocati o il numero dei crediti accumulati. E' anche utilizzato per visualizzare codici di tilt e dati statistici.

Stepper Lamps - queste lampadine permettono in macchine a più rulli di far vedere al giocatore quanti gettoni sono stati inseriti

Line Lights - simili alle stepper lamps queste lampadine sono usate nelle slot machines che hanno più linee di pagamento. Per ciascun gettone introdotto si illumina l'appropriata linea facendo capire al giocatore che quella è la linea di pagamento della eventuale combinazione vincente e qual è l'importo della vincita.

BILL ACCEPTOR (Accettatore di banconote) - STACKER

Lo staker di una slot machines rappresenta quel dispositivo che contiene le banconote inserite dal giocatore per accumulare crediti ai fini del gioco. Proprio per questa funzione esso è collegato all'accettatore di banconote e quindi alla macchina.

Componenti principali:

Sensor Assembly: è l'insieme dei componenti che verificano la banconota introdotta;

Transport Assembly: è l'insieme dei componenti che trasportano la banconota accettata dall'accettatore di banconote allo staker

Stacker: contiene le banconote accettate dalla macchina

Optical sensors: usati per leggere le componenti riflettive e trasmissive della banconota. Non riconosce i colori

Magnetic sensors: usati per controllare la permeabilità magnetica della banconota

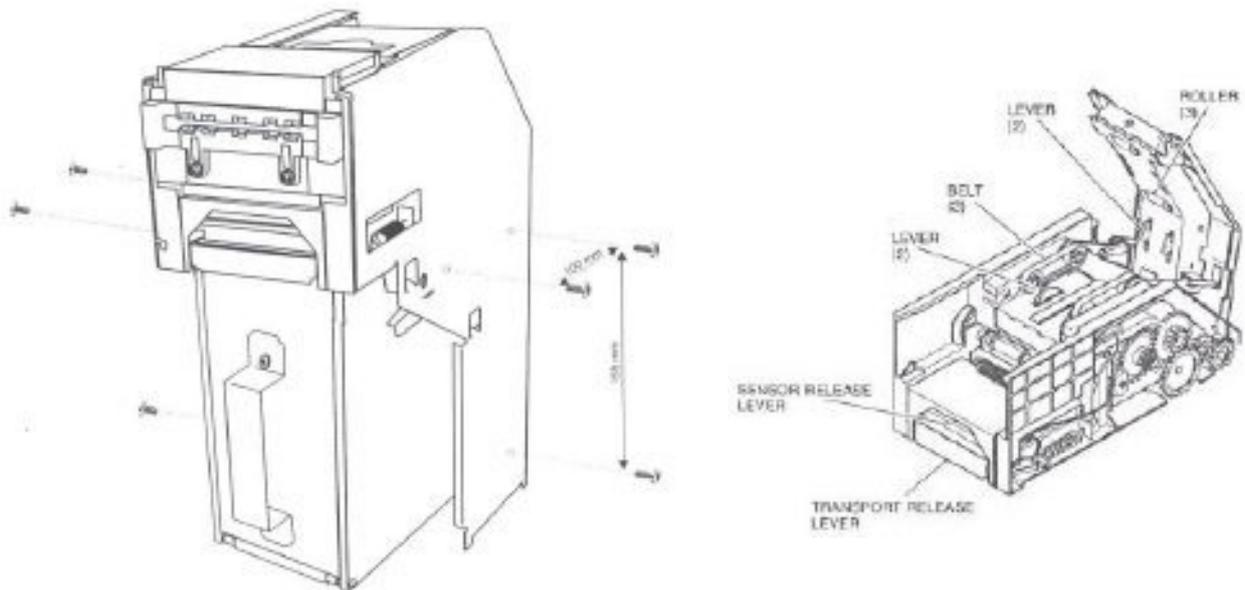
Bill Lockout Levers: sistema che previene che altre banconote possano essere introdotte prima che sia completato il processo di accettazione della banconota precedente

Belts & Rollers : usati per muovere la banconota attraverso il sensor assembly

Tutta una serie di foto ottiche e di sensori magnetici sono poi presenti per verificare la corretta calibratura dell'accettatore.

Sono poi presenti dei componenti (motors e cinghie) che comandano il movimento della banconota all'interno dell'accettatore.

Infine dei sensori segnalano se la banconota è stata posta correttamente nello staker o meno.



MEMORIE

Le memorie sono dispositivi che consentono di immagazzinare e mantenere, in modo permanente o temporaneo, informazioni espresse in forma binaria. Nella grande varietà di memorie disponibili in forma integrata può essere fatta una classificazione che distingue le memorie volatili da quelle non volatili: nelle prime la memorizzazione dei dati è solo temporanea, nelle seconde è permanente.

Nelle memorie volatili l'utente può, con procedura molto semplice e veloce, scrivere e leggere dati durante una fase di lavoro, finché il sistema è alimentato; quando però viene tolta l'alimentazione, le informazioni memorizzate vanno perse. Di questa classe fanno parte ad esempio le memorie RAM (random-access memory) a lettura e scrittura.

Le memorie non volatili mantengono l'informazione in modo stabile per un tempo illimitato. Il loro impiego è però condizionato dal fatto che l'operazione di scrittura deve essere eseguita con tecniche ed apparecchiature particolari. A questa categoria appartengono tutte le memorie ROM (read-only memory).

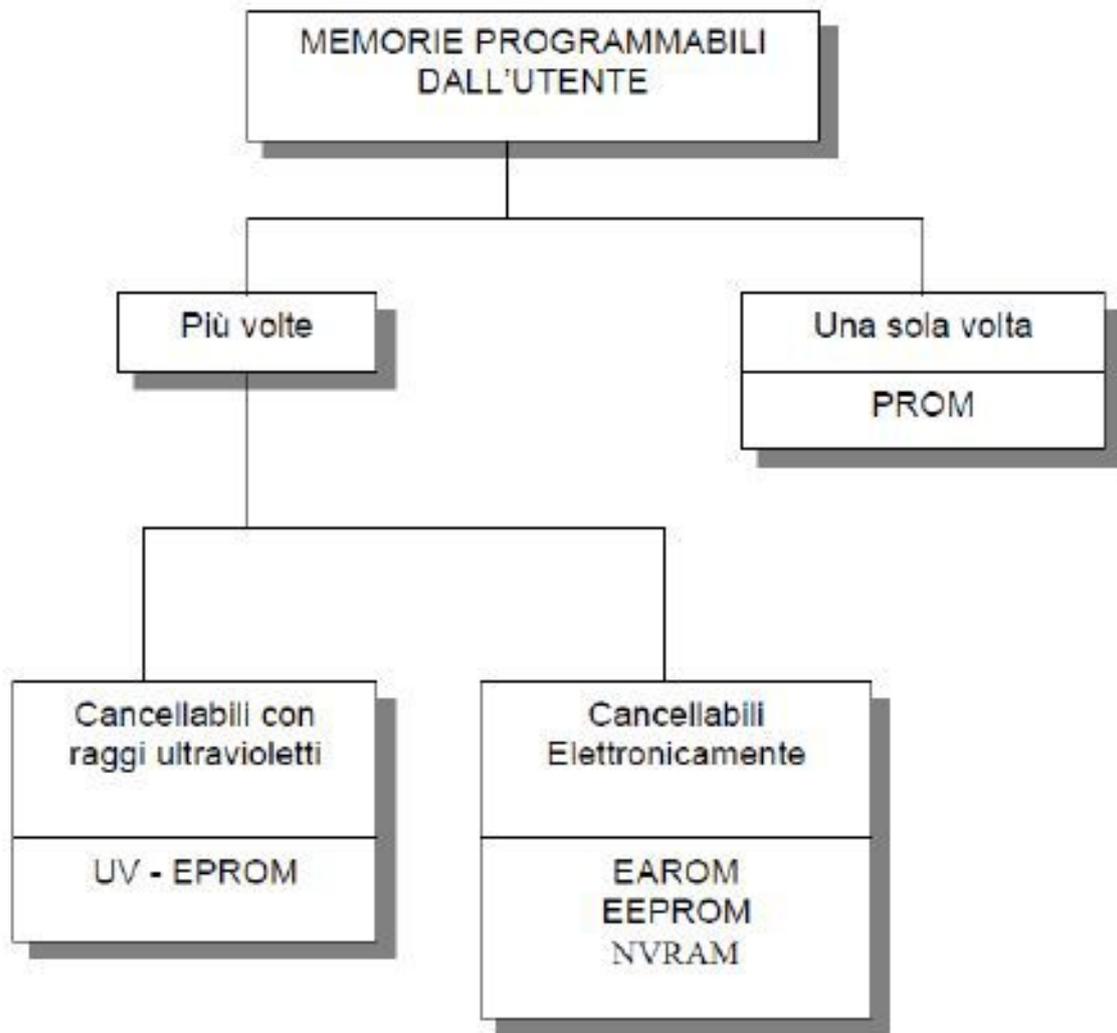
Nelle ROM l'informazione viene scritta direttamente dal costruttore in fase di realizzazione dell'integrato. Esistono però anche memorie a sola lettura che possono essere scritte, ossia programmate, dall'utente stesso con modalità e tecniche varie; esse costituiscono la classe delle ROM programmabili comprendente PROM, EPROM, EEPROM O E2 ROM.

PROM (programmable read only memory): può essere programmata una sola volta poiché il processo di scrittura dei dati è irreversibile. Questo fatto ne limita l'impiego.

EPROM (erasable PROM): viene programmata elettricamente dall'utente ma può successivamente essere cancellata per intero mediante esposizione a radiazione ultravioletta e quindi riprogrammata con nuovi dati. Affinché la radiazione possa penetrare all'interno del chip, il contenitore presenta sulla faccia superiore una finestrella di materiale trasparente, che deve essere protetta dalla luce ambiente dopo la programmazione. Il processo di cancellazione può in certi casi risultare troppo lento o scomodo. Il limite costituito dai tempi di cancellazione piuttosto lunghi delle EPROM viene superato dalle memorie programmabili e cancellabili elettricamente, note come EEPROM.

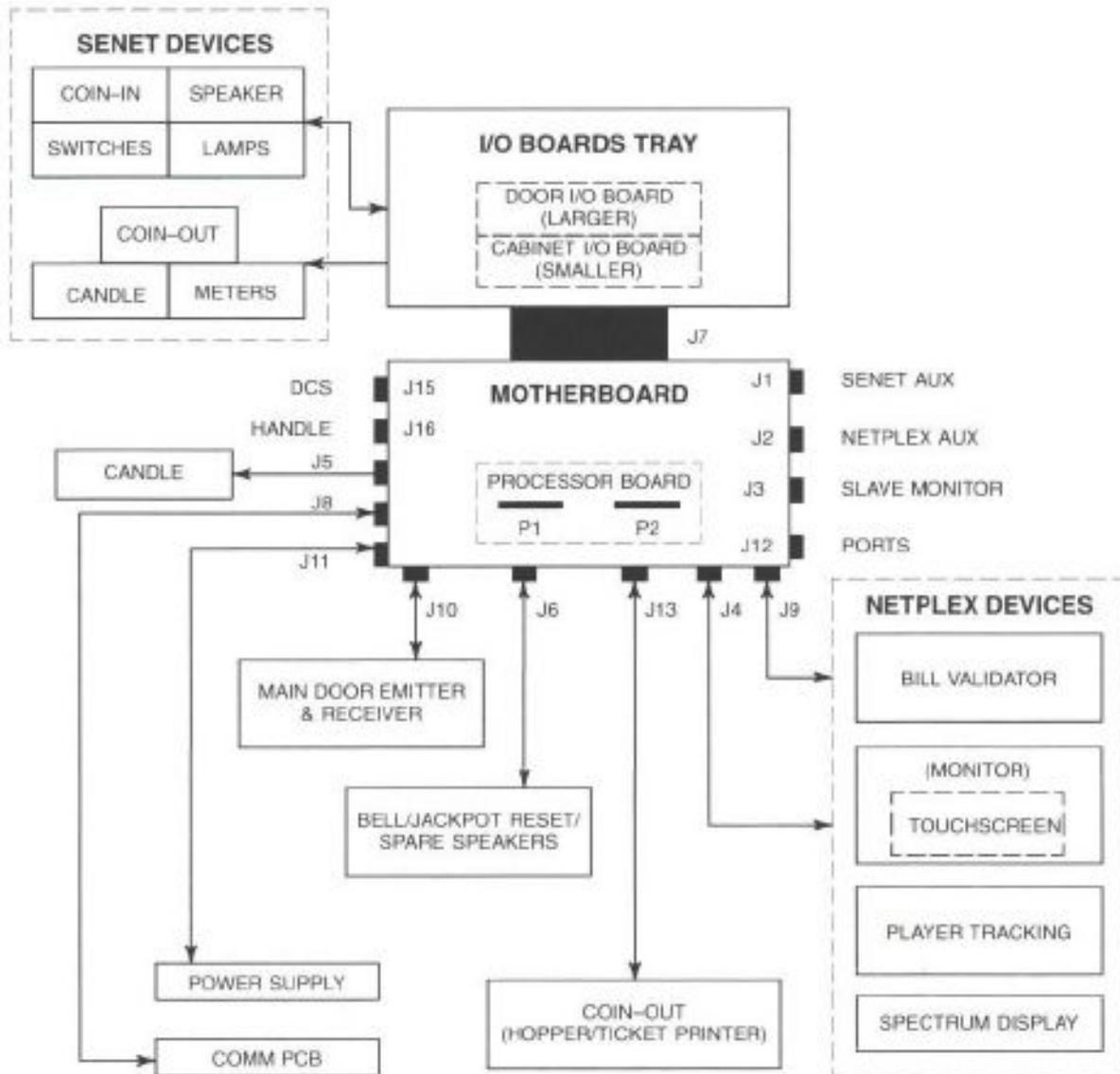
EEPROM (electrically erasable PROM): essa permette la cancellazione e la riscrittura selettiva di ciascuna cella, ma è più costosa. La possibilità di cancellare elettricamente il contenuto della memoria rappresenta un vantaggio molto importante anche perché consente di modificare i dati memorizzati senza rimuovere il chip. Il limite delle EEPROM era rappresentato dalla ridotta capacità, ma tale svantaggio è stato superato dalle memorie Flash.

Le memorie programmabili possono essere suddivise in varie categorie:



SCHEDA MADRE

Attraverso la scheda madre vengono pilotate e controllate tutte le parti della slot stessa: i rulli, che si posizionano sulla combinazione determinata dal programma, i contatori, l'incameramento ed il pagamento dei gettoni.



La scheda madre permette quindi la comunicazione e l'interscambio di dati tra i vari componenti della slot, re-indirizzando e pilotando i vari input ottenuti dai componenti stessi e controllandone quindi il corretto funzionamento.

MICROPROCESSORI

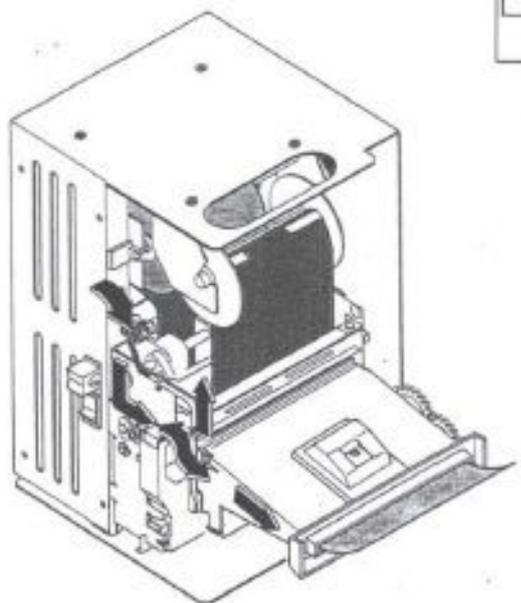
Il microprocessore (μP) rappresenta la forma tecnologicamente più evoluta di un dispositivo da sempre presente nei computer, l'unità centrale di elaborazione (CPU); più precisamente è una CPU realizzata in un unico circuito integrato. Le applicazioni dei microcomputer, ovvero dei sistemi a microprocessore, sono infinite in tutti i settori, dall'automazione industriale alla strumentazione, ai sistemi di comunicazione, alle slot machines, all'elettronica di consumo, ecc.

TICKET IN – TICKET OUT

Il ticket printer è un sistema di introdotto negli ultimi anni, utilizzato principalmente nelle sale da gioco dei casinò, che permette la completa autonomia del cliente rispetto all'operatore di sala.

Il giocatore inserisce la banconota che gli viene accreditata e, al momento di abbandonare la slot, gli viene rilasciato uno scontrino (ticket) che potrà utilizzare per riscuotere alla cassa il credito residuo o in altra slot per continuare il gioco.

Le macchine sono pertanto predisposte ad accettare o valuta o scontrino e sono prive di hopper e di movimentazione di gettoni, in modo da evitare interventi del personale di sala . Uno dei sistemi maggiormente in uso è quello della IGT (EZ-PAY), come al Casinò di Sanremo.



CONTROLLO IN SALA

COMBINAZIONI VINCENTI
PAGAMENTI
RIFORNIMENTI
TILT

COMBINAZIONI VINCENTI

Le combinazioni vincenti dei singoli tipi di slot, sono riportate solitamente sulla slot stessa: sulla parte superiore delle slot tradizionali e sul display dei video. Solitamente le combinazioni sono riportate in numero di pezzi pagati. Particolare attenzione occorre prestare ai bonus o jolly che la gran parte delle macchine mette a disposizione dei giocatori. Proprio questi ultimi sono spesso oggetto di spiegazioni o contestazioni, anche perché la descrizione della modalità di fruizione del bonus è spesso in lingua inglese e da una cattiva interpretazione può nascere il rischio di rimettere in gioco una vincita con la probabilità di perdere tutto l'ammontare.

Molte slot, inoltre, pagano combinazioni diverse a seconda del numero di gettoni giocati e non, come si aspettano i clienti, le stesse combinazioni solo con proporzioni diverse.

Pertanto è necessario verificare sempre le combinazioni vincenti, anche se la slot segnala il numero di pezzi vinti dal cliente.

Riguardo a questo ultimo punto, va precisato il corretto modo in cui va letto il display della macchina. Le combinazioni vincenti ed i relativi pagamenti possono essere originati in due soli modi: per accumulo di crediti (Cancel Credit) o per una particolare combinazione (JackPot).

Solitamente le slot sono programmate in modo da scaricare al cliente un numero massimo di crediti (400, 500 etc.) Se il cliente ha un credito maggiore a quello che la macchina può scaricare, alla richiesta di pagamento, la stessa si blocca ed occorre pagare la vincita tramite mandato di pagamento.

Su tutte le slot compaiono dei display così contrassegnati:

- Credit : i pezzi che il cliente ha in credito
- Paid : i pezzi che sono stati scaricati o già pagati al cliente
- Bet: il numero di pezzi puntati nell'ultima giocata
- Coin: i pezzi accettati per la giocata in corso

Sulla maggior parte delle macchine il display Credit lampeggia nel caso di vincita di un JackPot.

PROGRESSIVI

Oltre ai singoli JackPot delle macchine, nella maggior parte dei Casino esistono i cosiddetti montepremi progressivi: si tratta di montepremi collegati a più slot.

Normalmente il loro valore viene visualizzato su un display elettronico e la cifra si incrementa di una quota percentuale per ogni credito introdotto in ognuna delle slot cui il progressivo è collegato.

Si tratta di solito di montepremi di cifre abbastanza elevate, al fine di richiamare clientela o invogliare i clienti stessi a giocare su un determinato gruppo di macchine. Su ogni singola slot collegata, l'uscita della combinazione massima della slot stessa, dà diritto a vincere il progressivo.

Nei Casino dotati di sistemi online o comunque di apparecchiature di controllo elettronico, il pagamento del montepremi progressivo viene registrato da tali dispositivi. Negli altri casi occorre fare molta attenzione. La combinazione vincente viene effettuata da una data

macchina, ma la corrispondente cifra del progressivo non viene contabilizzata dai contatori della stessa. Per cui alle verifiche effettuate sui contatori non risulterà il pagamento di quella cifra. Occorre pertanto prestare la massima attenzione nell'effettuare il mandato di pagamento di un montepremi progressivo.

Il montepremi progressivo è collegato a più macchine dello stesso tipo (in link) attraverso fibra ottica. Esso deve partire dal valore massimo di vincita delle macchine e aumenta gradualmente in proporzione alle giocate nella percentuale del 2%.

Il progressivo non agisce sul gioco e sul jackpot singolo di ciascuna macchina. La macchina tra quelle collegate che realizza il jackpot massimo vince il montepremi totale. Possono essere collegati ad un particolare montepremi progressivo gruppi di macchine dello stesso tipo ma situate in diversi casino, in tal caso il progressivo aumenta sulla base delle giocate di tutte le macchine collegate (anche se di sedi diverse) ed il montepremi è di solito notevolmente alto.

PAGAMENTI

Come detto in precedenza esistono due condizioni che determinano un pagamento effettuato tramite mandato di pagamento, anziché il normale pagamento diretto tramite ticket.

Si tratta del CREDITO accumulato dal cliente (credito che, come visto, è in eccesso rispetto alla possibilità massima di scarico da parte della slot) e del JACKPOT, ovvero di una combinazione vincente di grossa entità o di combinazione vincente e comunque riscontrabile a video.

Nel caso del JackPot la macchina va in blocco automatico, segnalando tale vincita a mezzo di una luce (di solito verde o rossa) e può essere sbloccata solo dall'intervento del collaboratore slot che azzerà la vincita e rilascia apposito mandato di pagamento al cliente.

Nel caso del Credito, invece, il blocco avviene quando il cliente, decidendo di smettere di giocare, preme il pulsante Cash Out per scaricare i gettoni a credito. Se tali crediti sono in numero superiore a quello massimo previsto per lo scarico diretto della macchina, la stessa si blocca ed occorre effettuare il pagamento tramite apposito mandato.

Modalità di pagamento

Durante un pagamento, la macchina deve essere bloccata, il cashout deve essere stato schiacciato per richiedere la vincita, altrimenti la macchina è ancora in funzione (luci torretta spente, insert coin acceso); in tal caso effettuando comunque il pagamento e procedendo ad azzerare la vincita, con l'operazione di reset si accede normalmente ai contatori e la vincita stessa non viene azzerata, con il rischio probabile che venga richiesta in pagamento due volte. Particolare attenzione va posta quindi affinché la macchina sia regolarmente bloccata, per non correre il rischio di fare pagamenti non dovuti o operazioni errate.

Payline

La payline è importante per la verifica della combinazione vincente, ovviamente nel caso di jackpot. Le combinazioni vincenti appaiono sulla cosiddetta payline, ovvero la linea dei pagamenti. E' quella linea ideale sulla quale si allineano i simboli che determinano la combinazione. Nelle slot a 3 rulli, di tipo tradizionale, in genere si hanno o una o 3 linee: quella centrale e/o quelle immediatamente superiore o inferiore.

Nelle slot a 5 rulli o in quelle video, le linee di pagamento in genere aumentano sino a 9: 5 orizzontali e altre 4 spezzate.

GESTIONE PAGAMENTI DI VINCITE

Normalmente nel casino di Sanremo le vincite vengono pagate nel seguente modo:

Sino a 999 euro il cliente scarica il ticket e lo riscuote, in contanti, presso la cassa di sala

Da 1.000 euro o superiore per incassare il ticket il cliente deve essere registrato: provvede direttamente il cassiere a registrare il cliente nel database aziendale, se già non lo fosse e può essere pagato in contanti

Da 3.000 euro o superiore il cassiere, oltre a registrare le generalità del cliente, deve obbligatoriamente pagare la vincita o con assegno o con bonifico, in modo che la stessa sia tracciata. In alternativa il cliente può chiedere che sia effettuato un deposito a suo nome di tale cifra, da cui potrà prelevare somme inferiori a 3.000 euro in contanti per poter continuare a giocare nei giorni successivi.

ACCETTATORI

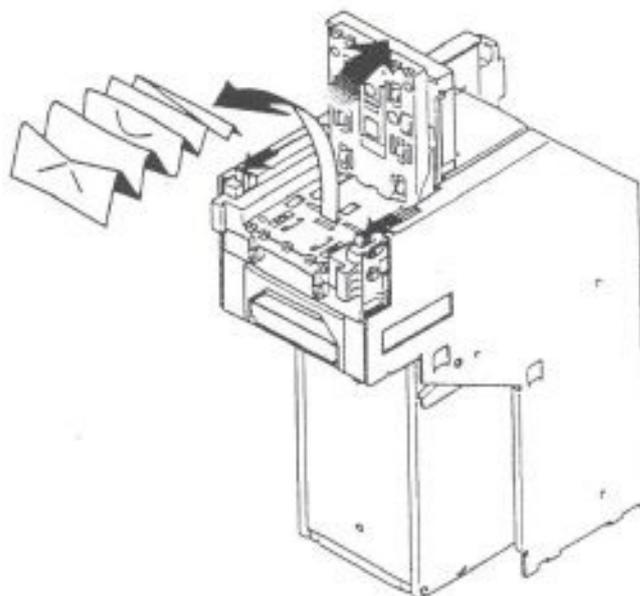
Come anticipato in precedenza, la maggior parte delle moderne slot ha un accettatore di banconote. Negli ultimi modelli tale accettatore è incorporato nella slot stessa.

Essendo i biglietti non tutti uguali dal punto di vista dell'usura (si va dai nuovissimi a quelli particolarmente usurati), tali accettatori sono programmati per accettare biglietti di media usura. Può pertanto succedere che biglietti di usura estrema o troppo nuovi vengano respinti.

Solitamente sono rigettati dall'accettatore stesso. Può però succedere (e non è infrequente) che biglietti con particolari anomalie (tagli o altro) vengano trattenuti ("mangiati") dall'accettatore stesso. In tal caso, detto Bill Jam, occorre intervenire per estrarre il biglietto incastrato e restituirlo al cliente. Se tale biglietto viene trattenuto dall'accettatore e immagazzinato nello staker, ma non viene accreditato il relativo valore in gettoni, il riscontro verrà effettuato a sala chiusa, riscontrando il numero di biglietti con i gettoni erogati dall'apposito contatore: in caso di eccedenza, il biglietto reclamato verrà restituito al cliente.

A sala aperta non bisognerebbe mai procedere a rimuovere lo staker dalla slot per eventuale svuotamento, in quanto tale operazione potrebbe causare problemi ai contatori e/o alla macchina. Nel caso in cui si procedesse comunque alla rimozione e svuotamento, sarebbe opportuno che le banconote venissero conteggiate ed inserite in busta sigillata, perché se ne possa verificare in futuro, se necessario, il numero, in caso di problemi ai contatori.

L'estrazione dello staker dovrebbe invece avvenire a sala chiusa. Se adottato un sistema di controllo on line, tutti i dati vengono memorizzati, pertanto anche un eventuale azzeramento dei contatori al momento dell'estrazione, risulterebbe meno dannoso.



CONTROLLO DELLE CHIAVI

Nella gestione della sala è importante la cura delle chiavi delle macchine e in particolare sarebbe opportuno adottare le seguenti misure:

- a) Tutte le chiavi relative alle operazioni slot devono essere tenute sotto controllo;
- b) Una cassaforte provvederà alla sicurezza delle suddette chiavi (keyWatch);
- c) Nessun personale dell'area slot può uscire dalla sala slot con chiavi in possesso;
- d) Chiavi rotte o danneggiate devono essere riconsegnate alla Direzione;
- e) Le chiavi rotte o danneggiate vanno assolutamente distrutte in presenza della Direzione e degli Organi di Controllo e tale operazione andrebbe fatta sotto registrazione video;
- f) Nessuna chiave può essere manomessa.

OPERATIVITA' DELLE CHIAVI

- a) Un registro che sarà tenuto dalla Direzione della Casa da Gioco registrerà tutte le operazioni di prelievo e di deposito delle chiavi sotto la presenza degli Organi di Controllo;
- b) Nel registro, in caso di prelievo o deposito delle chiavi, devono apparire le seguenti informazioni (registrate direttamente nel software della cassaforte KeyWatch):
 - a. Data di prelievo o restituzione;
 - b. Nome della persona che ha prelevato o restituito le chiavi;
 - c. Ora in cui sono state prelevate le chiavi con firma di chi lo ha fatto;
 - d. Ora della restituzione delle chiavi;
- c) Tutte le chiavi devono essere numerate;
- d) Il mazzo di chiavi per l'uso deve essere attaccato all'apposito fermo di sicurezza;
- e) Il mazzo di chiavi potrà essere esclusivamente usato dalla persona che le ha ritirate e che dovrà depositarle .

CHIAVI DI RICAMBIO E SERRATURE

- a) Le chiavi di ricambio e le serrature devono essere tenute sotto sorveglianza;
- b) Dovrà essere compilato apposito registro con tutte le chiavi e serrature di ricambio;
- c) L'accesso alle chiavi e alle serrature di ricambio potrà avvenire solo alla presenza degli Organi di Controllo;
- d) La Direzione potrà ordinare chiavi, serrature di macchine solo una volta avvisati gli Organi di Controllo non verbalmente ma con documento scritto;

CODICI DI ERRORE

Sulle moderne slot non esistono più i classici codici di errore numerici, ma la macchina segnala nel display, in inglese, il tipo di errore che si è generato.

I più frequenti sono:

Low Battery: la tensione della batteria sulla Processor Board è scesa sotto i 2.9V. I dati nella CMOS RAM possono essere stati persi se è mancata l'alimentazione.

Door Open: un sensore indica che la porta della slot è aperta (o una delle porte). La macchina non accetterà gettoni o crediti fino al momento in cui viene chiusa la porta.

Call Attendant: è richiesto da parte della clientela un intervento di un attendant o di un tecnico slot.

Handpay: Di solito si genera quando è richiesto un pagamento manuale

Out of Service: questo messaggio indica che la macchina è non operativa.

CONTROLLO DATI

CONTATORI

Tutti i crediti che si muovono all'interno della macchina vengono contabilizzati da appositi contatori, al fine di poter eseguire la contabilità ed il controllo del lavoro della slot stessa.

Sono di tipo meccanico (hardmeter), oramai in disuso perché possono essere facilmente manomessi, e di tipo elettronico (softmeter) molto più attendibili in quanto non possono essere manomessi se non attraverso un intervento o una sostituzione della scheda madre e sono progressivi sempre in aumento.

I principali contatori utilizzati sono:

- IN
- OUT
- CashBox
- Cancel Credit
- JackPot
- Bills
- Games

Attraverso l'analisi di questi contatori è possibile quindi eseguire una corretta contabilità e un controllo preciso sul rendimento e le operazioni eseguite sulla macchina. Esistono poi moltissimi altri contatori, per verificare ogni singola operazione o giocata svolta dalla macchina, ma questi sono quelli più importanti ai fini del controllo.

IN: questo contatore contabilizza ogni credito che viene inserito per essere giocato nella slot.

OUT: registra ogni singolo credito che viene erogato al cliente in pagamento.

CASHBOX: contabilizza ogni singolo gettone che "cade" nel cashbox della macchina e che rappresenta, di fatto, l'utile, in gettoni, realizzato dal gestore. (non più utilizzato sulle moderne slot senza gettoni)

CANCEL CREDIT: registra, in numero di crediti, le vincite accreditate al cliente ed azzerate perché pagate tramite mandato di pagamento manuale, anziché scaricate direttamente attraverso un ticket.

JACKPOT: contabilizza, sempre in numero di crediti, i montepremi pagati ai clienti che riescono ad ottenere particolari combinazioni vincenti. Occorre precisare che a fronte di un JackPot talune slot si bloccano ed occorre effettuare un pagamento manuale tramite mandato.

BILLS: la macchina registra, in numero di crediti e in valuta, ogni singolo biglietto di banca introdotto nella slot, che viene poi tradotto in crediti disponibili per le giocate.

GAMES: registra ogni singolo colpo o partita effettuato dai clienti. E' molto utile per conoscere il gradimento della macchina da parte della clientela e calcolare se nel tempo la macchina rispetta la percentuale dichiarata dalla casa costruttrice.

Quando si parla di credito si intende che la slot traduce tutti i valori in entrata ed uscita nell'unità di misura (detta gettone o in inglese token) cui è stata tarata la macchina.

Se una slot ha per valore del gettone di 0,01 ciò significa che introducendo 10 euro nella macchina tale valuta verrà tradotta in 1000 crediti.

Ogni singola slot ha poi un minimo di giocata, variabile in genere dai 30 40 crediti a salire.

PROGRAMMI DI GIOCO

Ogni slot ha due programmi sostanziali:

SP (Slot Program o modo di distribuzione delle vincite) – Programma di gioco .E' il modulo di gioco, ovvero la possibilità di programmare vincite frequenti e di importo relativamente basso o di vincite rare di importo elevato, in pratica il tipo di programmazione della distribuzione delle vincite.

La presenza di slot con diversi programmi di gioco individua la tipologia del giocatore, quello che punta a vincite elevate e rare e quello che si accontenta di vincite modeste.

Indipendentemente dal tipo di programma di gioco, la macchina eroga sempre la stessa percentuale di vincite alla quale è programmata.

Le diverse case costruttrici hanno, rispetto al SP caratteristiche diverse, es. la IGT, che fornisce la maggior parte delle macchine presenti nei casino, costruisce slot che danno vincite più frequenti anche se di importo minore mentre la CIRSÀ, ad esempio, eroga vincite meno frequenti ma di importo maggiore.

SS (Slot Software o di determinazione della percentuale) – Programma che individua la percentuale di taratura della macchina: es. 90%, cioè il 90 % delle giocate totali della slot viene ridistribuito ai giocatori in vincite (10% guadagno della casa da gioco)

Nella casa da gioco devono essere presenti tipi diversi di slot per accontentare la clientela e la scelta delle slot, in riferimento al software, fa parte della strategia di sviluppo di un casino.

La scelta della slot si basa su 3 parametri:

PERCENTUALE DI VINCITA: si intende per percentuale di una slot il rapporto tra i crediti restituiti al cliente in vincite e quelli introitati dalla macchina. Quando si parla di percentuale es. del 95% significa che il ricavo della casa è del 5%

TIPOLOGIA DI DISTRIBUZIONE DELLE VINCITE (frequenti di basso importo, rare di importo elevato)

HIT FREQUENCY frequenza delle combinazioni vincenti di qualunque importo rispetto al numero di tiri effettuati. Fenomeno particolarmente delicato e che deve essere assolutamente controllato è l'eventuale modifica della percentuale di una macchina.

Teniamo presente che in questo caso a poco serve la verifica dei risultati, soprattutto in tempi brevi, infatti ricordiamo come la IGT ad esempio dà una percentuale confidenziale contenuta in +0,1% e -0,1% dopo 10.000.000 di tiri.

In genere le slot da casinò hanno una percentuale che varia dall'88% sino ad arrivare anche al 98%, quindi con un margine di guadagno per la casa molto ridotto, seppur compensato dalla mole di giocate della clientela. Le slot da bar sono in genere, per legge, tarate intorno al 70% e quindi molto esose per la clientela.

PERCENTUALE DI RESA DELLA SLOT

La percentuale reale di resa della slot è calcolata, generalmente, su un periodo di lavoro della stessa abbastanza lungo (se non addirittura l'intero ciclo lavorativo della macchina).

Questo perché, a lungo termine, tale percentuale deve avvicinarsi o addirittura essere inferiore alla percentuale teorica dichiarata dalla casa costruttrice. Risulta pertanto evidente che tale conteggio deve essere paragonato alla resa teorica, cui la macchina è stata programmata in fase di installazione.

La conoscenza della percentuale cui è stata tarata la macchina serve per verificare il corretto funzionamento della slot stessa. La percentuale della slot viene infatti definita dalla casa costruttrice all'atto della consegna della macchina su indicazione del Casino. Tale percentuale

può essere variata sostituendo o modificando il programma della slot: . Questa operazione non dovrebbe essere generalmente effettuata senza riavviare il ciclo della macchina. La conoscenza della percentuale teorica ed il relativo raffronto con quella reale permette all'organismo di controllo di verificare il corretto funzionamento delle slot durante il suo periodo di vita, potendo verificare costantemente che tale percentuale non venga variata senza preventiva comunicazione.

$$\% \text{ Reale} = \frac{\text{OUT} + (\text{JP} + \text{CC}) \times 100}{\text{IN}}$$

Anche in questo caso, come nel calcolo dell'utile o resa teorica, la formula varia in conseguenza del modo di lavorare dei contatori JackPot e Cancel Credit e la formula può perdere il dato JP o CC o entrambi nel caso uno o entrambi "scarichino" i valori nel contatore Out.

Nel caso di presenza di un progressivo, a tale percentuale dovrebbe essere aggiunto il valore dell'incremento del progressivo (solitamente il 2%)

FORMULE DI CONTROLLO INCASSO SLOT

L'introito di una sala slot dovrebbe, ovviamente, essere determinato dalla somma degli incrementi dei contatori di ogni singola slot, tramite le opportune formula di calcolo.

$$\text{Resa slot} = \text{IN} - (\text{OUT} + \text{JP} + \text{CC})$$

Dove, dei vari contatori, si considera o il valore assoluto o quello compreso tra due date se si vuole calcolare la resa di un determinato periodo.

Tale metodo è corretto e rispondente ai criteri di verifica sopraindicati (conteggio dei crediti e verifica dei contatori). E' inoltre il metodo universalmente adottato. Applicando a tutte le slot della sala si ottiene la vincita giornaliera della casa da gioco.

In molti Casino però l'introito della sala viene determinato dalla valuta circolata nella sala da gioco e alle casse slot. In pratica, raccolti e calcolati i biglietti di valuta introitati dalle macchine, si sottrae quello che i clienti hanno incassato presso le case di sala e si determina così la vincita giornaliera della sala slot.

L'incasso di una sala slot può essere determinato da un confronto tra un dato reale, che è quello della valuta effettivamente contata, scorporata dalle vincite pagate in cassa, ed il dato risultante dai contatori della macchina.

Si parla quindi di una resa teorica, discendente dai contatori, e di una resa reale discendente dal conteggio reale della valuta. Questi due dati devono corrispondere e, al massimo, differire tra loro a causa dei ticket di piccolo importo abbandonati dai clienti.

VERIFICA PAGAMENTI

La verifica dei pagamenti è rappresenta un'equazione molto semplice: infatti i mandati di pagamento devono corrispondere esattamente all'incremento del contatore JackPot e Cancel Credit moltiplicati per il valore del gettone della macchina, oltre a quelli pagati dal contatore OUT:

$$\text{Pagamenti} = \text{OUT} + (\text{JP} + \text{CC}) * \text{valore gettone}$$

VERIFICA DELLE CARATTERISTICHE TECNICHE

Ciclo del programma

Per ciclo del programma si intende il numero di tiri necessari affinché tutte le combinazioni possibili previste dal software si verifichino.

Le suddette combinazioni vengono date per esaurite nell'arco del ciclo da parte della casa costruttrice al 90% delle possibilità. In pratica si lascia sempre comunque un 10% alla casualità in modo da non poter determinare esattamente né quando né a che punto del ciclo una determinata vincita possa essere generata.

Le case costruttrici forniscono, in genere, una dettagliata scheda tecnica delle caratteristiche del programma di gioco. Tale scheda contiene:

Stop fisici e stop virtuali

Gli stop fisici sono il blocco dei rulli sui singoli simboli presenti nella striscia. Nel caso di slot a rulli parliamo di tanti stop fisici quanti sono i simboli presenti su ogni singolo strip, in genere 22 (considerati sia i simboli che i blank).

Gli stop virtuali sono gli stop in tutte le posizioni possibili che formano le combinazioni generate nel ciclo. Ad esempio su una macchina a tre rulli dove siano presenti 72 stop virtuali per rullo avremo un ciclo complessivo del programma di $72 \times 72 \times 72 = 373248$

Hits (tipologia delle vincite)

Sono tutte le combinazioni vincenti presenti nel programma di gioco, indipendentemente dall'importo della vincita.

Hit frequency (distribuzione delle vincite)

La frequenza delle hits (hit frequency) evidenzia il tipo di programma adottato, quante sono le combinazioni vincenti sul totale delle combinazioni possibili previste dal programma, quindi rappresentano la paytable del programma.

La distribuzione delle vincite risulta importante per la scelta delle macchine, in funzione del tipo di clientela presente in una casa da gioco o che si vuole servire. A parità di percentuale della slot, è possibile infatti avere o una distribuzione di vincite di basso importo molto frequenti e poche vincite alte, oppure un numero maggiore di vincite di alto importo, a scapito di quelle inferiori. Nel primo caso avremo una win frequency (frequenza delle vincite) superiore al secondo.

Top award

E' la combinazione massima pagata dalla macchina.

Percentuale

La percentuale teorica cui andrà a lavorare la macchina a regime.

Indice di volatilità

La previsione del numero di tiri in cui il programma si porterà vicino alla percentuale teorica prevista.

INDICE DI VOLATILITÀ

E' il tempo in cui la macchina si porta alla percentuale teorica, ovvero quanto il programma si discosta dalla percentuale scelta, ed è quindi l'indice di rischio della slot: maggiore è l'indice di volatilità, maggiore è il rischio che siano erogate vincite alte (top award) in breve tempo, in quanto maggiore è il tempo in cui la macchina si avvicina alla percentuale cui è stata tarata, dato il rischio di pagare nei primi tiri vincite molto alte.

Ecco come si calcola:

$((\text{Pagamento}/\text{Totale Pagamenti} - \text{percentuale})^2 \times (\text{hits}/\text{ciclo})) \times 100 = \text{valore}$

contributo = somma dei valori

sigma square = radice quadrata della somma dei valori

moltiplico per 2.52 (valore fisso) e ottengo l'indice di volatilità

L'indice di volatilità risulta molto importante nella scelta di una slot, perché rappresenta il rischio che la casa da gioco è disposta a correre, ma contemporaneamente anche la possibilità di attrarre i giocatori.

Infatti se un rischio maggiore viene corso inizialmente, ovvero se esiste la possibilità di pagare abbastanza presto combinazioni alte, è pur vero, per contro che questo invoglia i clienti a continuare a giocare su quella macchina che comunque, nel ciclo, andrà ad avvicinarsi alla percentuale cui è stata predisposta e la casa avrà in ogni caso il suo guadagno previsto

Vediamo un esempio pratico.

Nella tabella sottostante sono elencate tre macchine aventi tutte una percentuale molto simile, intorno al 94,50%.

Tutte e tre hanno lo stesso ciclo di 884.736 combinazioni ma sono drasticamente differenti nella distribuzione delle vincite.

Infatti la prima slot ha diversi tipi di pagamento con però una top award molto alta, mentre la seconda ha gli stessi pagamenti ma molto più frequenti e infine la terza ha frequentissimi pagamenti concentrati nelle combinazioni più basse. La seconda e la terza hanno top award più piccole rispetto alle precedenti.

Poiché la percentuale delle tre slot è praticamente la stessa la media di pagamenti per hit è molto bassa nella prima slot (2.63) confrontata con la seconda (170.55) e con la terza (5.30).

Tale media si ottiene dividendo il totale delle combinazioni per il totale dei pagamenti (Ciclo/Hits) e rappresenta il numero di tiri vincenti ogni 100 effettuati.

| PAYOUT DISTRIBUTIONS FOR 3 SLOT MACHINES | | | | | |
|--|---------|----------------|---------|----------------|---------|
| SLOT MACHINE 1 | | SLOT MACHINE 2 | | SLOT MACHINE 3 | |
| Payout | Hits | Payout | Hits | Payout | Hits |
| 0 | 566,966 | 0 | 879,816 | 0 | 726,817 |
| 2 | 296,827 | 2 | 300 | 2 | 128,924 |
| 5 | 20,624 | 5 | 300 | 5 | 14,256 |
| 10 | 50 | 10 | 300 | 10 | 9,840 |
| 25 | 50 | 25 | 400 | 25 | 2,400 |
| 40 | 50 | 40 | 400 | 40 | 800 |
| 50 | 40 | 50 | 500 | 50 | 500 |
| 100 | 30 | 100 | 800 | 100 | 320 |
| 150 | 25 | 150 | 600 | 150 | 240 |
| 180 | 20 | 200 | 400 | 200 | 180 |
| 200 | 15 | 300 | 400 | 250 | 240 |
| 300 | 12 | 500 | 300 | 300 | 100 |
| 400 | 10 | 1,000 | 200 | 500 | 50 |
| 500 | 8 | 2,000 | 10 | 750 | 32 |
| 1,000 | 5 | 3,000 | 6 | 1,250 | 24 |
| 1,200 | 3 | 5,000 | 3 | 1,500 | 12 |
| 100,000 | 1 | 10,000 | 1 | 2,000 | 1 |
| Cycle | 884,736 | Cycle | 884,736 | Cycle | 884,736 |
| Hits | 317,770 | Hits | 4,920 | Hits | 157,919 |
| Payback % | 94.50% | Payback % | 94.84% | Payback % | 94.66% |
| Hit Freq. | 35.92% | Hit Freq. | 0.56% | Hit Freq. | 17.85% |
| V.I. | 175.57 | V.I. | 43.64 | V.I. | 21.04 |

La prima slot richiamerà quei giocatori che aspirano a vincere un jackpot molto alto, mentre la seconda slot offre pagamenti infrequenti ma di taglio già più consistente rispetto alla terza che distribuisce frequenti vincite di basso valore.

Pertanto si tratta di tre macchine che a parità di percentuale si diversificano moltissimo nella tipologia di pagamento e sono rivolte a clientela di tipo molto differente.

Non c'è quindi da stupirsi se i giocatori medi considerano la prima slot come "perdente" o poco soddisfacente, la seconda un'ottima macchina, diciamo mediamente apprezzata, specie rispetto alla terza, adatta certamente a giocatori non abituali.

Pertanto l'indice di volatilità rappresenta un valore importante perché tiene conto della frequenza dei pagamenti in rapporto al ciclo della macchina e della diversa distribuzione degli stessi.

Al di là della formula con cui calcolarlo, risulta evidente che un indice di volatilità basso risulta meno rischioso per la casa da gioco ma probabilmente anche meno appetibile da parte della clientela, mentre uno troppo alto potrebbe creare molti problemi a gestori non sufficientemente coperti dal rischio.

Analogamente importante è la Hit Frequency: una distribuzione bassa delle vincite spesso corrisponde ad un allontanamento della clientela da quella particolare slot.

Pertanto nella scelta di una slot risultano importanti anche altri fattori oltre alla mera percentuale di lavoro. Percentuale e relativa resa che potrebbero essere vanificate dalla scelta scriteriata di indici di volatilità e distribuzione delle vincite non adeguate rispetto alla clientela di cui la propria casa da gioco dispone.

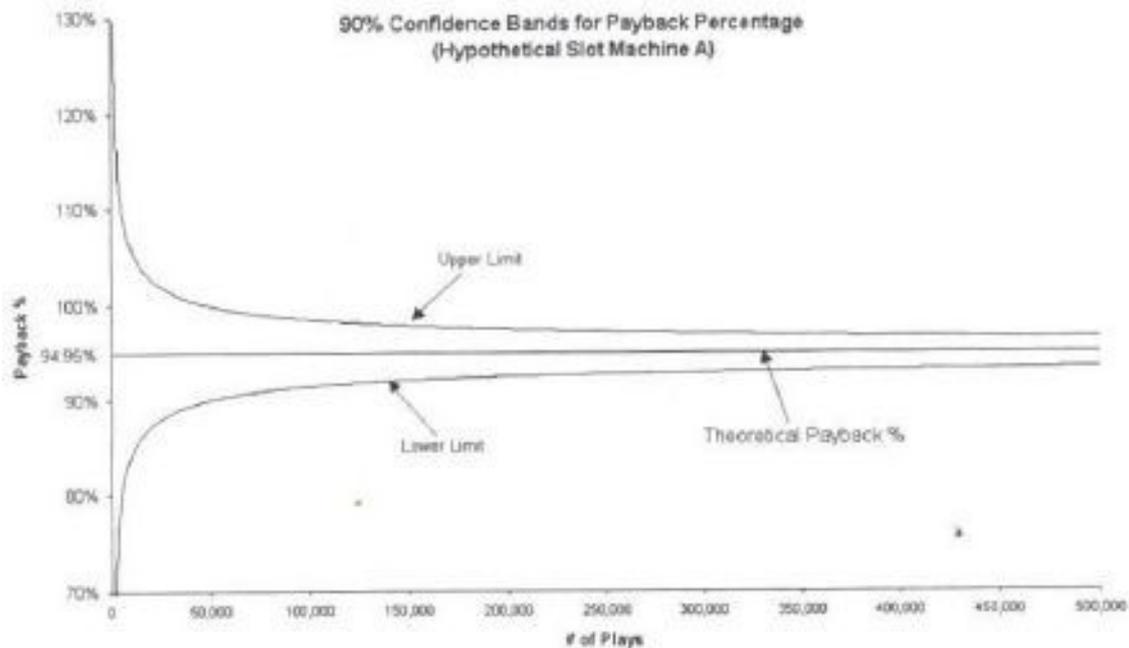
STROKE

Gli stroke sono il numero di tiri effettuati sino a quel momento sulla slot considerata, indipendentemente dal numero di gettoni giocati. In pratica rappresentano il numero di partite giocate, differenziandosi in tiri (stroke) per le macchine a rulli o con gioco di tipo tradizionale e in partite giocate (game played) nei video poker o comunque nelle slot basate su giochi più evoluti (cavalli, bingo, eccetera).

Il numero di tiri, o partite giocate, risulta molto importante ai fini del controllo del corretto lavoro del programma di gioco in relazione all'indice di volatilità della macchina. Nella scheda tecnica di ogni slot è generalmente fornito il dato dell'indice di volatilità della stessa e il numero di tiri in cui la macchina si avvicina progressivamente alla percentuale dichiarata.

Ricordiamo ancora che la percentuale cui è tarata una slot è dichiarata con un valore confidenziale vero al 90%, lasciando sempre che un 10% in positivo o negativo rispetto a tale valore sia determinato in maniera random, cioè casuale.

Questo ai fini di non poter determinare con assoluta certezza l'uscita e la frequenza di determinate combinazioni.



La sequenza dei valori percentuali minimi e massimi dopo un certo numero di colpi, indicati nella scheda tecnica, permettono così di disegnare due curve, due iperboli, dove sull'asse delle ascisse è il numero di colpi effettuati e su quello delle ordinate la percentuale reale della macchina.

Tale percentuale, verificata dopo un qualunque numero di colpi, deve stare all'interno della forbice disegnata dalle due curve, per poter così affermare che la slot sta lavorando in modo corretto e nel rispetto dei valori e dei programmi dichiarati dalla casa costruttrice.

Si può pertanto facilmente comprendere come una verifica di questo tipo risulti determinata e importantissima ai fini del controllo. Molto spesso il semplice calcolo della percentuale reale del momento non ha significato di per sé stesso, senza gli opportuni riferimenti di paragone, che sono però sempre forniti dalle case costruttrici.

La maggiore o minore estensione della forbice, determinata dalle due curve, dipende dall'indice di volatilità della slot. Ovvero dal tendere delle stesse più velocemente o meno a posizionarsi verso la percentuale dichiarata.

Come detto maggiore risulta l'estensione di questa forbice, maggiore è il rischio che in quell'intervallo la macchina possa anche andare in perdita e viceversa.

E' chiaro comunque che, man mano che si tende al completamento del ciclo di tiri previsti, la percentuale andrà stabilizzandosi e quindi la resa della macchina sarà positiva e sempre più vicina a quella prevista all'atto dell'installazione della slot.

Percentuale e denominazione

Tra la denominazione, ovvero il tipo di gettone accettato da una slot, e la percentuale della stessa esiste un legame ed un rapporto.

Infatti generalmente maggiore è il valore del gettone giocato, o la quantità massima di gettoni accettabili, e maggiore è la percentuale cui la macchina è tarata. Ovvero minore è la resa della stessa per la casa da gioco.

Questo avviene per non far subire perdite troppo ingenti a quei giocatori che "investono" più di altri nel gioco. Una percentuale troppo sfavorevole nei loro confronti significherebbe perdite pesanti e una progressiva "disaffezione" dei clienti nei confronti di quel determinato gioco. Occorre sempre tener presente che il cliente deve potersi divertire e avere pagamenti frequenti in modo da essere stimolato nel proseguire a giocare.

Ecco una tabella di esempio di come sono tarate le percentuali di pagamento, a seconda della denominazione della slot, in due grossi casino di Las Vegas.

| Area | Denomination | Payout Percentage |
|--------------------|--------------|-------------------|
| Downtown Las Vegas | 5 cent | 91.9 |
| Las Vegas Strip | 5 cent | 90.7 |
| Downtown Las Vegas | 10 cent | 88.1 |
| Las Vegas Strip | 10 cent | 89.5 |
| Downtown Las Vegas | 25 cent | 95.1 |
| Las Vegas Strip | 25 cent | 93 |
| Downtown Las Vegas | 50 cent | 96.1 |
| Las Vegas Strip | 50 cent | 94.2 |
| Downtown Las Vegas | \$1 | 95.8 |
| Las Vegas Strip | \$1 | 95.1 |
| Downtown Las Vegas | \$5 | 96.7 |
| Las Vegas Strip | \$5 | 96 |
| Downtown Las Vegas | \$25 | 97.5 |
| Las Vegas Strip | \$25 | 96.3 |
| Downtown Las Vegas | \$100 | 98.1 |
| Las Vegas Strip | \$100 | 98.1 |

Come si vede le percentuali differiscono di poco, sintomo di un certo allineamento delle varie case gioco ad una politica dei pagamenti comune.

Contemporaneamente si invogliano i clienti a giocare su macchine di alta denominazione.

GESTIONE SALA – TIPOLOGIE E METODI

Una gestione ottimale di una sala slot prevede la presenza di diverse figure professionali, come riportato nel seguente schema:

ORGANIZZAZIONE LAVORO – PERSONALE



Si tratta di una struttura non tipicamente piramidale, che sarebbe oggi del tutto inadeguata alla varietà e complessità delle problematiche esistenti in una sala slot.

E' una struttura a reparti o aree, tra loro ovviamente coordinate. Oltre alle tre figure sopra indicate (Slot Marketing Manager, Slot Manager e Slot Repair Manager) va sempre più diffondendosi nei principali poli casino del mondo una quarta figura che è quella dello Slot Analyst Manager, ovvero un reparto dedicato all'analisi dei dati, sia in funzione statistico - contabile che di controllo, nonché per dare sempre più precise indicazioni sulla possibile e migliore gestione della sala.

SCELTA SLOT

Essenziale, naturalmente, oltre ad una corretta gestione dei ruoli e delle competenze in una sala slot è sicuramente la scelta delle macchine da installare.

Tale scelta dipenderà certamente da molti fattori:

- il tipo di clientela che frequenta abitualmente la casa da gioco
- l'affidabilità delle macchine sia dal punto di vista tecnico che di gestione dei programmi di gioco
- l'uniformità delle slot dal punto di vista della gestione e della comprensibilità da parte della clientela
- la varietà dei giochi da proporre, in relazione ovviamente alla richiesta
- la completa compatibilità delle macchine con il sistema online eventualmente scelto ed installato

Certamente tutti questi fattori non possono essere valutati esclusivamente tramite la propria esperienza personale, ma affidandosi a ben precise ricerche di mercato.

Naturalmente questi fattori devono essere affiancati da quelli di natura tecnica e di manutenzione. Importante è il tipo di supporto, anche in termini di assistenza, che una casa costruttrice può dare ad una casa da gioco.

Naturalmente occorre poi offrire una certa varietà di prodotti, per poter soddisfare, specie nelle case da gioco più prestigiose, la più ampia gamma di clientela possibile.

In questo senso occorre dire che le maggiori ditte propongono cataloghi talmente variegati che è quasi impossibile non trovare un prodotto valido per le proprie esigenze.

Anche se le ditte sono molte e sempre in numero crescente, certamente è pur vero che quelle affidabili, per esperienza e validità dei prodotti, sono in numero abbastanza limitato.

Negli ultimi anni, specie in Europa, c'è stata una grande diffusione delle slot e dei video poker nei bar. Molte ditte che coprivano questo mercato hanno migrato o integrato la loro produzione anche verso le case da gioco tradizionali. Spesso però lo hanno fatto portandosi dietro il bagaglio tecnico e di conoscenze delle slot da bar, che hanno una "filosofia" ed un budget del gestore, assai differente dai Casino.

Da questo schema si evince il fatturato delle principali ditte produttrici di slot nel 2002.

Risulta evidente come la IGT copra da sola almeno i due terzi del mercato delle slot per le case da gioco. Questo fattore, già di per sé è indicativo non solo di una buona politica aziendale, ma anche del fatto che i prodotti proposti sono evidentemente tra i migliori offerti sul mercato.

Insieme ad essa risultano poi ai primi posti quelle aziende (e non a caso) che hanno sempre rivolto la loro produzione verso le case da gioco tradizionali.

Overview of Industry in 2002

| Financials | Revenues | Oper. | Market |
|--------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| FY 2002 | | Income | Capital |
| | (in Millions) | (in Millions) | (in Millions) |
| IGT | 1.848 | 532 | 6.856 |
| Bally | 634 | 99 | 772 |
| Aristocrat* | 458 | 235 | 470 |
| WMS | 165 | 30 | 357 |
| Atronic | 149 | n/a | n/a |

*Forecast

Se oltre al fatturato analizziamo, ad esempio, l'installato della casa Americana in Europa, possiamo vedere come nella maggior parte dei Casino esso rappresenti mediamente il 60% del parco macchine delle principali case da gioco.

SCHEDE TECNICHE SLOT

Le case costruttrici forniscono tutte le informazioni, schede tecniche e strumenti per valutare se un determinato modello di slot machine può essere appetibile dalla propria clientela.

In genere, anzi, dello stesso modello vengono fornite diverse versioni, con diverse tabelle di pagamento e percentuali che nella maggior parte dei casi soddisfano esigenze di qualsivoglia tipo.

La scheda tecnica (o par sheets) è uno strumento fondamentale sia per la scelta del programma di gioco da installare, per la scelta della relativa percentuale cui tarare la macchina e, soprattutto, ai fini del controllo, per verificare poi nel tempo il corretto funzionamento della slot rispetto ai parametri dichiarati dalla casa costruttrice.

SLOT MULTIGAME

Un caso particolare sono poi le slot cosiddette Multigame, ovvero quelle che permettono al cliente di selezionare uno tra gli 8 o 12 giochi proposti.

Queste slot, solitamente pensate per una denominazione abbastanza alta, sono in genere rivolte a clientela abituale e giocatori comunque esperti. Per lo più vengono proposte diverse varianti del poker, del black jack e del keno o bingo.

E' interessante notare come ogni gioco ha un proprio programma e un proprio ciclo, con percentuali diverse tra loro. La casa costruttrice mette a disposizione alcune decine di giochi, tra i quali il gestore, all'atto dell'installazione, ha la possibilità di scegliere quelli da mettere a video, ovvero a disposizione dei clienti.

La logica vorrebbe che si selezionassero dei giochi con percentuali non troppo diversificate, per evitare che i giocatori si concentrino su un solo gioco, annullando di fatto il mix proposto.

In genere queste macchine hanno i normali contatori che calcolano globalmente gli incrementi. Ma posseggono pure i singoli contatori per ogni gioco proposto. Sarebbe buona regola prendere separatamente i contatori per capire il gradimento dei clienti ed eventualmente modificare le scelte iniziali senza così inficiare il ciclo dei restanti giochi.

Considerare un unico contatore crea inevitabilmente degli equivoci in caso di rimozione di un gioco e non permette comunque di comprendere le scelte dei clienti e il reale movimento dei gettoni.

Potrebbe inoltre rappresentare un pericolo in quanto un gioco particolarmente favorevole ai clienti non verrebbe immediatamente individuato, incidendo percentualmente in modo poco rilevante sulla media delle percentuali.

BONUS E JACKPOTS DELLE SLOT MACHINES

I giochi con bonus che stanno avendo moltissimo successo in Europa e nel mondo. La maggior parte delle slot machines disponibili oggi offrono la possibilità di vincere un bonus. Gli utenti sono molto attratti da queste nuove macchine.

La "Wheel of Fortune" (ruota della fortuna) e la "Wheel of gold" (ruota dell'oro) sono le slot più piacevoli, date le possibilità ulteriori di vincita che offrono al giocatore. E' molto eccitante, per il cliente, guardare la ruota che gira, aspettandosi di vincere un premio.

Allo stesso modo, macchine che, all'uscita di una determinata combinazione, offrono bonus o tiri liberi aggiuntivi, con i loro suoni e grafica, sono innovative e divertenti.

La situazione ideale sia per il giocatore che per il Casino, si ha quando quest'ultimo paga jackpot più piccoli più frequentemente che non quando paga un singolo jackpot di un importo più alto.

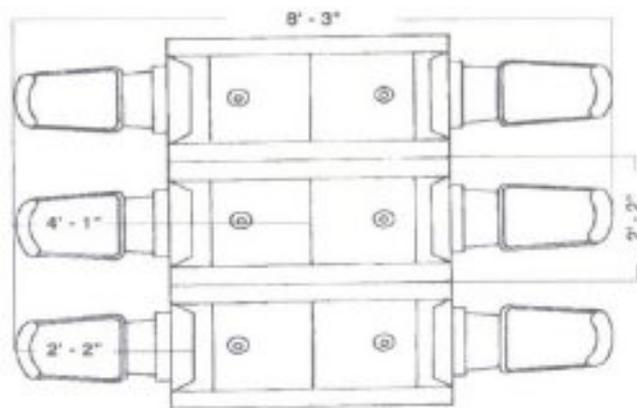
Lo scenario della "seconda possibilità" offre all'utente la possibilità di tentare di vincere qualcosa anche se ha perso con il primo tentativo.

DISPOSIZIONE DELLA SALA

Altro fattore importante nell'apertura di una sala slot, o comunque di una sala da gioco in generale, è la disposizione e la distribuzione delle macchine all'interno della sala stessa.

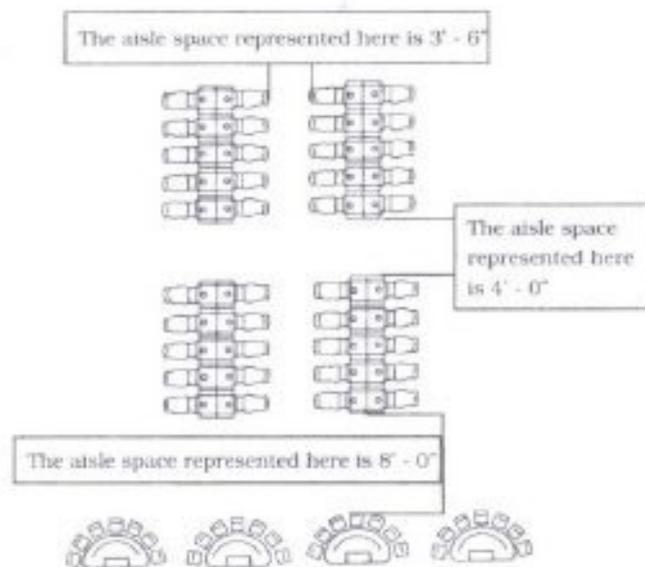
Innanzitutto occorre studiare accuratamente gli spazi a disposizione e, in relazione alle misure delle slot, cercare di ottimizzare le distanze, sia per mettere a proprio agio la clientela e il personale che deve lavorare, sia per sfruttare al meglio gli ingombri.

Anche se non esistono regole precise, ci sono studi in merito, specie negli USA, che propongono indicazioni di massima.



1 Ft = 30.48 cm
1 in = 2.54 cm

Dalle misure delle singole macchine e dal loro affiancamento si arriva gradatamente alla composizione della sala.



1 Ft = 30.48 cm
1 in = 2.54 cm

Ovviamente ci sono poi altre regole generali da seguire. In particolare molto importante ci pare il modo con cui vengono affiancate le macchine in aree contigue.

Oltre ad essere disposte per settori con denominazione (tipo di gettone giocato) di tipo comune, è altrettanto importante affiancare macchine con percentuali e frequenze di pagamento simili.

Se due macchine vicine hanno percentuali o frequenze di pagamento troppo differenti, il rischio che inevitabilmente si corre è che quella con percentuale maggiormente sfavorevole al giocatore venga dagli stessi snobbata e non lavori come dovrebbe.

Pertanto risulta importante lo studio preliminare delle frequenze di pagamento di cui si diceva nelle pagine precedenti.

Altra buona norma sarebbe creare una cosiddetta sala VIP, ovvero dedicare un'area appartata alle macchine di denominazione maggiore (esempio da 2,5 €) dove si presume giochino i clienti più facoltosi.

Questo sia per tutelarli da occhi indiscreti che per fornire loro maggiori comfort e servizi adeguati.

Si tratta quindi di un lavoro complesso ed articolato, dove occorre avere conoscenze tecniche, statistiche, di mercato e architettoniche.

Esistono studi tecnici che si sono specializzati nella realizzazione di proposte per l'impianto di sale slot o sale da gioco in genere. Si tratta di veri e propri staff completi di analisti, architetti, tecnici che offrono un prodotto finito, "chiavi in mano".

Uno di questi, tra i più famosi al mondo e che ha realizzato decine di complessi dedicati al gioco d'azzardo è il gruppo di Paul Steelman.

Questo gruppo ha anche prodotto un progetto per la nuova sede a Mestre del Casino di Venezia, progetto mai realizzato, ma che rende l'idea della cura dei particolari, dello studio e la conoscenza approfondita delle problematiche inerenti le case da gioco. Il tutto adattato allo stile del luogo, non tralasciando, ma anzi valorizzando le caratteristiche ed i materiali propri del sito.

SICUREZZA ALLE SLOT

Il settore delle Slot nella maggior parte dei casino è la principale fonte degli incassi. Come tale, merita grande attenzione da parte della Sorveglianza e necessita di uno staff di gestione slot completo, collaborativo, competente ed onesto.

Sfortunatamente, essendo la maggiore fonte di incassi, questo settore attira, e per questo è vulnerabile alla truffa e al furto, sia dall'interno che dall'esterno.

Per quanto riguarda la sorveglianza, i furti e le truffe provenienti dall'esterno sono relativamente facili da scoprire quando esiste un valido staff di gestione delle slots.

La prima cosa, essenziale, sarebbe ovviamente la registrazione della clientela che accede alle sale. L'aumento della presenza del personale di sicurezza in un'area, generalmente, impedirà il verificarsi di furti.

Informazioni del tipo: giocatori sospetti, parti della macchina danneggiate come gli accettatori di banconota, possono ridurre di molto i tempi di esame delle registrazioni nella ricerca di un incidente o un sospetto. L'informazione è comunque sempre la chiave.

Storia della Slot-Machine

La data in cui è stata inventata la slot-machine, conosciuta anche con il nome forse meno amichevole di "macchinetta mangiasoldi" non è certa, c'è chi la fa risalire al 1885 e chi invece la colloca a circa dieci anni più tardi.

Di certo resta il nome del suo inventore, il tedesco Charles Fey, un meccanico emigrato in California, che collocò le sue prime macchine nelle hall degli alberghi di San Francisco. Ebbe un successo immediato, tanto che la richiesta lo obbligò ad associarsi con altri.

Nel 1907 collaborò con la Compagnia Mills Novelty e nacque così la macchina con il nome "Mills Liberty Bell", la quale presentava delle caratteristiche molto particolari che la distinguevano da tutte le altre slot-machine, tanto che i giocatori apprezzarono molto la Liberty Bell e a Charles Fey andarono tutti i dovuti riconoscimenti per tale innovazione.

Negli anni tra il 1890 e il 1920, le slot-machine erano considerate "semilegali" fino a diventare del tutto illegali ed addirittura bandite dalla California, ma Charles Fey ne continuò imperterrito la produzione, per essere poi arrestato e fortemente multato.

La macchina, soprannominata "il bandito ad un braccio solo", dapprima in ferro e ingombrante nonché costosa, fu poi modificata diverse volte diffondendosi rapidamente nelle sale di gioco, bar, taverne, per arrivare ai modelli odierni standard a tre rulli, al modello progressivo multi game e dai design ricercati. La popolarità di questo divertimento crebbe tanto rapidamente che durante il periodo di proibizione del gioco negli Stati Uniti, i circoli offrivano aree private dove i giocatori potessero giocare in tutta tranquillità.

Il Video Poker

Il Poker è il più conosciuto e popolare gioco di carte in America, praticato a casa o nel Casinò. Le sue origini non sono chiare, ma probabilmente è diretto discendente di un gioco persiano l' "As Nas". Il poker comincia ad essere praticato in New Orleans intorno al 1830. Divenne straordinariamente popolare in America alla metà del 1800, diffondendosi anche all'Est del paese grazie all'avvento delle ferrovie.

Oggi troviamo diverse forme di poker disponibili nei casinò, sia virtuali che reali. Mai nella sua forma originale in quanto in tal modo si favorisce il giocatore piuttosto che il casinò.

Il video poker fu inventato negli Stati Uniti durante gli anni 70, ed ha avuto immediatamente un gran successo fra gli amanti del casinò. Questa versione elettronica si presenta con una naturale accessibilità e rapidità che la rende superiore al blackjack elettronico e la sua estrema semplicità la avvicina alla slot machine, gioco amato e praticato da tutti.

Matematica legata alle slot

Prendiamo una slot con tre rulli che simuli il lancio dei dadi:

| Combinazione | Numero di colpi | Pagamenti |
|--------------|-----------------|-----------|
| 1 1 1 | 1 | 1 |
| 2 2 2 | 1 | 5 |
| 3 3 3 | 1 | 10 |
| 4 4 4 | 1 | 20 |
| 5 5 5 | 1 | 40 |
| 6 6 6 | 1 | 125 |
| Totale | 6 | 201 |

Ho tralasciato il segno dell'euro nella colonna dei pagamenti per renderli più flessibili se volessimo aumentare la somma da puntare. Se si considera di puntare € 1,00 per partita, le vincite sarebbero esattamente come appaiono nella colonna dei Pagamenti. Se aumentassimo la somma da puntare, il valore della vincita sarebbe il prodotto della somma puntata con la corrispondente somma nella colonna pagamenti.

Per esempio: se il dado cade sulla combinazione "666", una puntata di € 2 produrrà una vincita di € $125 \times 2 = € 250$.

Continuiamo con una puntata di un euro per partita. Come si può vedere dalla pay table (tabella dei pagamenti) ora abbiamo un totale di sei combinazioni vincenti.

La somma totale della vincita per tutte queste è di € 201. Nonostante noi abbiamo soltanto 6 combinazioni vincenti, abbiamo un totale di 216 combinazioni possibili. Calcoliamo ciò moltiplicando il numero di combinazioni possibili per ogni dado per sé stesso, per esempio $6 \times 6 \times 6$ (numero di combinazioni possibili di ogni dado) = 216.

Di queste combinazioni, 210 non pagheranno un centesimo. Giocare per ognuna di queste combinazioni costerà € 216.

La nostra percentuale di pagamento è così calcolata:

Costo per l'intero ciclo = 216

Pagamenti = 201

Percentuale di pagamento = (pagamenti / ciclo) x 100

$201 / 216 \times 100 = 93,06\%$

La percentuale di guadagno della casa è:

$100 - \text{percentuale di pagamento} = 100 - 93,06 = 6,94\%$

La hit frequency è:

Hit frequency = (numero delle hits/ Ciclo) x 100

$(6 / 216) \times 100 = 2,78\%$

La win frequency è:

Win frequency (1 / hit frequency)

$$1 / 2,78 \times 100 = 35,97$$

Dedotto quanto sopra, non credo che questo gioco diventerà troppo popolare. La hit frequency è molto bassa e lontana da una combinazione vincente, che appare teoricamente ogni 35,97 giri del rullo/dado. Il giocatore rinuncerà, anche se l'incentivo di una vincita massima di € 125 è piuttosto forte.

Per correggere il suddetto gioco, rendo il numero 6 "casuale". Ciò significa che sostituirà ogni altro numero sul dado, analogamente ad un mazzo di carte dove il jolly sostituisce ogni altra carta. Questo aumenterà considerevolmente il numero delle combinazioni vincenti, anche se la vincita per ogni combinazione dovrà essere diminuita.

Date un'occhiata alla seguente tabella:

| Combinazione | Numero di colpi | Pagamenti |
|--------------|-----------------|-----------|
| 1 1 1 | 1 | 1 |
| 1 1 6 | 1 | 1 |
| 1 6 1 | 1 | 1 |
| 6 1 1 | 1 | 1 |
| 1 6 6 | 1 | 1 |
| 6 6 1 | 1 | 1 |
| 6 1 6 | 1 | 1 |
| 2 2 2 | 1 | 2 |
| 2 2 6 | 1 | 2 |
| 2 6 2 | 1 | 2 |
| 6 2 2 | 1 | 2 |
| 2 6 6 | 1 | 2 |
| 6 6 2 | 1 | 2 |
| 6 2 6 | 1 | 2 |
| 3 3 3 | 1 | 3 |
| 3 3 6 | 1 | 3 |
| 3 6 3 | 1 | 3 |
| 6 3 3 | 1 | 3 |
| 3 6 6 | 1 | 3 |
| 6 6 3 | 1 | 3 |
| 6 3 6 | 1 | 3 |
| 4 4 4 | 1 | 5 |
| 4 4 6 | 1 | 5 |
| 4 6 4 | 1 | 5 |
| 6 4 4 | 1 | 5 |
| 4 6 6 | 1 | 5 |
| 6 6 4 | 1 | 5 |
| 6 4 6 | 1 | 5 |
| 5 5 5 | 1 | 10 |
| 5 5 6 | 1 | 10 |
| 5 6 5 | 1 | 10 |
| 6 5 5 | 1 | 10 |
| 5 6 6 | 1 | 10 |
| 6 6 5 | 1 | 10 |
| 6 5 6 | 1 | 10 |
| 6 6 6 | 1 | 50 |
| Total | 36 | 197 |

Facciamo i nostri calcoli:

Ciclo = 216 Pagamenti = 197

Percentuale di pagamento (Pagamenti / Ciclo) x 100

$197 / 216 \times 100 = 91,20$

Percentuale di guadagno:

$100 - \text{percentuale di pagamento} = 100 - 91,20 = 8,80$

Hit frequency:

numero hits = 36 ciclo = 216

$\text{numero hits} / \text{ciclo} \times 100 = 36 / 216 \times 100 = 16,67\%$

Win frequency:

$1 / \text{hit frequency} = 1 / 16,67\% = 6$

Questi risultati sono migliori. Nonostante le vincite più alte siano diminuite, la frequenza delle vincite è aumentata. Ogni sei giri del rullo/dado dovrebbe uscire una combinazione vincente (in teoria). Il giocatore ha una ragionevole possibilità di reintegrare in 50 volte il suo ammontare giocato, raggiungendo la combinazione vincente massima "666". Infatti l'esatta probabilità di raggiungere questa combinazione è 1 su 216, o 0,46%. Il giocatore godrà anche dell'opportunità di vincere regolarmente. Ha 36 possibilità su 216, o il 16,67% di riavere per lo meno indietro il suo denaro e, al massimo, vincere il jackpot di € 50,00. Abbiamo ora soddisfatto i requisiti per un buon gioco slot. Raggiungiamo un profitto del 8,80% del totale giocato e allo stesso tempo il nostro giocatore ha sperimentato un gioco piacevole con la possibilità di guadagnare del denaro.

Operazioni previste alle slot da parte dei controllori comunali

In sala slot chiusa (mattino)

- Prelievo banconote dalle slot, zona per zona, fornendo le chiavi porte e stacker e seguendo le operazioni di prelievo
- Eventuali interventi sulle schede madri, fornendo la chiave delle schede (per prelevare le chiavi prelevare chiave 34 dalla cassaforte keywatch) riportando ora di prelievo e riconsegna sull'apposito registro
- Eventuali interventi tecnici sugli accettatori fornendo chiave degli stessi (chiave 11 delle cassaforte keywatch)
- Procedure di azzeramento (parziale o totale) sulle slot, firmando l'apposito modulo fornito dai lettori (memory reset)
- Procedura di installazione di nuove macchine, firmando apposito modulo fornito dai lettori (avvio nuova slot)
- Recupero dei fogli inerenti i pagamenti effettuati dalle macchine (stampa 9) e delle movimentazioni delle casse slot
- L'elenco dei pagamenti superiori ai 1.000 euro e delle casse viene inviato per mail dai lettori in mattinata (EZpay movimenti)

In sala conta

- Conteggio della valuta slot, verificando la corrispondenza coi contatori per ogni zona
- Stampa dei bills con segnalazione di eventuali differenze (in positivo o negativo) per ogni singola zona

In ufficio

- Scarico dei dati dei contatori slot direttamente dal server (EZpay)
- Verifica tramite programmi del Corpo dei pagamenti effettuati dalle slot
- Verifica del contante introitato da tutte le slot
- Registrazione di eventuali azzeramenti o nuove installazioni slot
- Controllo periodico di verifica del corretto funzionamento di tutte le slot

Movimentazione delle banconote e dei ticket in sala slot



CASSA



Le banconote vengono introdotte direttamente nelle slot e vanno nello stacker. I ticket girano esclusivamente nelle slot e poi vanno cambiati alla cassa di sala. Pertanto la differenza tra il totale dei bills incassati dalle macchine meno i pagamenti effettuati alle casse mi danno esattamente la vincita della sala slot, che deve corrispondere alla differenza che in tutte le macchine si ha nei contatori tra $IN - (OUT + JP + CC)$.



LEGGI E GIOCO D'AZZARDO



CODICE PENALE Articoli 718 - 723

Libro terzo: DELLE CONTRAVVENZIONI IN PARTICOLARE

Titolo I: DELLE CONTRAVVENZIONI DI POLIZIA

Capo II: DELLE CONTRAVVENZIONI CONCERNENTI LA POLIZIA AMMINISTRATIVA SOCIALE

Sezione I: DELLE CONTRAVVENZIONI CONCERNENTI LA POLIZIA DEI COSTUMI

Art. 718 Esercizio di giochi di azzardo

Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un giuoco d'azzardo o lo agevola è punito con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a lire quattrocentomila.

Se il colpevole è un contravventore abituale o professionale, alla libertà vigilata può essere aggiunta la cauzione di buona condotta.

Art. 719 Circostanze aggravanti

La pena per il reato preveduto dall'articolo precedente è raddoppiata:

- 1) se il colpevole ha istituito o tenuto una casa da giuoco;
- 2) se il fatto è commesso in un pubblico esercizio;
- 3) se sono impegnate nel giuoco poste rilevanti;
- 4) se fra coloro che partecipano al giuoco sono persone minori degli anni diciotto.

Art. 720 Partecipazione a giochi di azzardo

Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, senza esser concorso nella contravvenzione prevista dall'articolo 718, è colto mentre prende parte al giuoco d'azzardo, è punito con l'arresto fino a sei mesi o con l'ammenda fino a lire un milione.

La pena è aumentata:

- 1) nel caso di sorpresa in una casa da giuoco o in un pubblico esercizio;
- 2) per coloro che hanno impegnato nel giuoco poste rilevanti.

Art. 721 Elementi essenziali del giuoco d'azzardo. Case da giuoco

Agli effetti delle disposizioni precedenti:

sono "giuochi di azzardo" quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria;

sono "case da giuoco" i luoghi di convegno destinati al giuoco d'azzardo, anche se privati, e anche se lo scopo del giuoco è sotto qualsiasi forma dissimulato.

Art. 722 Pena accessoria e misura di sicurezza

La condanna per alcuna delle contravvenzioni previste dagli articoli precedenti importa la pubblicazione della sentenza. È sempre ordinata la confisca del denaro esposto nel giuoco e degli arnesi od oggetti ad esso destinati.

Art. 723 Esercizio abusivo di un giuoco non d'azzardo

Chiunque, essendo autorizzato a tenere sale da giuoco o da bigliardo, tollera che vi si facciano giuochi non d'azzardo, ma tuttavia vietati dall'Autorità, è punito con l'ammenda da lire diecimila a duecentomila.

Nei casi preveduti dai numeri 3 e 4 dell'articolo 719, si applica l'arresto fino a tre mesi o l'ammenda da lire centomila a un milione.

Per chi sia colto mentre prende parte al giuoco, la pena è dell'ammenda fino a lire centomila.

CODICE CIVILE Articoli 1933 - 1935

Capo XXI: Del giuoco e della scommessa

Art. 1933 Mancanza di azione

Non compete azione per il pagamento di un debito di giuoco o di scommessa, anche se si tratta di giuoco o di scommessa non proibiti.

Il perdente tuttavia non può ripetere quanto abbia spontaneamente pagato dopo l'esito di un giuoco o di una scommessa in cui non vi sia stata alcuna frode (2034). La ripetizione è ammessa in ogni caso se il perdente è un incapace (414 e seguente, 1191).

Art. 1934 Competizioni sportive

Sono eccettuati dalla norma del primo comma dell'articolo precedente, anche rispetto alle persone che non vi prendono parte, i giuochi che addestrano al maneggio delle armi, le corse di ogni specie e ogni altra competizione sportiva.

Tuttavia il giudice può rigettare o ridurre la domanda, qualora ritenga la posta eccessiva.

Art. 1935 Lotterie autorizzate

Le lotterie danno luogo ad azione in giudizio, qualora siano state legalmente autorizzate.

Il codice civile classifica il gioco e le scommesse fra i contratti, ma si limita a considerarne gli aspetti soltanto sotto il profilo dei crediti che da esso derivano. Il gioco è infatti per sua natura un concetto a-giuridico, in quanto resta al di fuori dei naturali rapporti della vita sociale. E' considerato un passatempo, ma non tocca e non interessa il diritto.

Se al gioco si accompagna invece una scommessa, l'interesse giuridico è incontestabile. La scommessa è per sua definizione, a contenuto economico: è uno speciale contratto aleatorio.

Mentre cioè il gioco può essere disinteressato, la scommessa è sempre interessata.

ORIENTAMENTI GIURISPRUDENZIALI SUI GIOCHI

1. Codice Penale

Gli articoli dal 718 al 723 del c.p. disciplinano i giochi d'azzardo. Il Legislatore ha ritenuto opportuno fornire la nozione di questi giochi dichiarando all'art.721 che "sono giochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria". Requisiti essenziali del gioco d'azzardo, pertanto, sono l'alea e il fine di lucro; mentre è irrilevante che il gioco sia o meno inserito negli elenchi di cui all'art.110 T.U. di P.S.

L'alea è il caso fortuito e deve essere valutato oggettivamente sulla base della natura e delle regole del gioco, e non già in relazione all'esperienza della persona che vi partecipa. Naturalmente non rientra nella nozione di alea il risultato che dipende da manovre fraudolente, come il barare; in tal caso si sconfinava nella truffa.

Per contro, non sono da far rientrare nel novero dei giochi d'azzardo quelli in cui la vincita o la perdita dipendono esclusivamente dalla perizia del giocatore. Sono, invece, giochi d'azzardo quelli in cui il risultato è affidato esclusivamente alla sorte, come la tombola, i dadi, la roulette, il macao, ecc.

In moltissimi casi, tuttavia, l'esito di una partita dipende tanto dal caso fortuito quanto dall'abilità del giocatore e il reciproco rapporto tra queste due componenti varia molto da caso a caso. In tali ipotesi, il Legislatore considera d'azzardo quei giochi in cui "la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria", ovvero i casi in cui l'incidenza del fortuito prevale in modo assoluto. Tale caratteristica è stata riconosciuta dalla giurisprudenza, fra gli altri giochi, al baccarà, al poker, al ramino, al pinnacolo, al biliardino, alla zecchinetta, al sette e mezzo, al domino al gioco delle tre tavolette (o campanelle o dei tre), i quali, perciò, sono da considerare d'azzardo. L'aleatorietà dei giochi vietati dall'art.718 c.p., insomma, deve essere valutata oggettivamente sulla base della natura del singolo gioco e delle sue regole, considerate non solo nella loro astrattezza, ma anche nella concreta applicazione. Pertanto, un gioco in astratto non d'azzardo, deve essere considerato tale quando, anche per il solo fatto dell'abilità di chi tiene il gioco, l'abilità dell'altro concorrente ha un ruolo minimo, rispetto alla fortuna e al caso, per determinare la vincita.

Ma oltre all'aleatorietà, è richiesta, per l'applicazione delle norme incriminatrici ex artt.718-723 c.p., anche il "fine di lucro". Ne consegue che non possono essere considerati d'azzardo quei giochi di natura aleatoria fatti a puro fine di passatempo o di divertimento.

Secondo la giurisprudenza in atto dominante, la semplice tenuità della posta giocata non vale ad escludere il fine di lucro; tuttavia un apprezzabile orientamento ritiene che l'esiguità della posta (quale, ad esempio, la consumazione di una bibita la bar), messa in relazione al complesso del gioco, qualora risulta del tutto insignificante, equivalga alla mancanza di detto fine.

2. Le ultime sentenze della Corte di Cassazione in materia di videopoker

Innanzitutto, sono da considerare apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco d'azzardo quelli che possono dar luogo a scommesse ovvero consentono la vincita di un qualsiasi premio in denaro o in natura, che può consistere nella ripetizione di una partita per più di tre volte (vedi Cass. Pen. Sez. III, 13 gennaio '92, n.203).

Non solo. Per la Corte di Cassazione, la semplice detenzione di un apparecchio videopoker e la sua destinazione ai frequentatori di un esercizio pubblico, rappresentano di per sé solo la tenuta del gioco d'azzardo ex artt.718 e 719 c.p., anche se, in un particolare momento della giornata, l'apparecchio non viene utilizzato.

In linea generale, si può dire che da oltre un decennio la Suprema Corte va costantemente affermando che il videopoker e gli apparecchi ad esso analoghi, rientrano, senza dubbio, tra i giochi d'azzardo, essendo assoluta l'alea, poiché le combinazioni sono rimesse totalmente al caso, ossia al codice di funzionamento del congegno, ignoto al giocatore. Per di più, poi, ai fini della tenuta del gioco d'azzardo con apparecchi elettronici videopoker, è sufficiente la loro installazione in locali aperti al pubblico o in circoli privati, a prescindere

dall'accertamento della flagranza di persone intente al gioco, essendo sufficiente che gli strumenti necessari siano predisposti e siano potenzialmente idonei.

Una brusca sterzata, invece, verso la depenalizzazione del videopoker, è stata fatta da una recentissima sentenza della III Sezione Penale della Corte di Cassazione (la sentenza n. 9596/'99), ai sensi della quale gli apparecchi automatici delle sale da gioco che non consentono un lucro al giocatore ma, semmai, di vincere un premio consistente nella ripetizione di un numero limitato di partite (come il videopoker, appunto) non costituiscono gioco d'azzardo, e quindi non danno luogo alla contravvenzione prevista dall'art.718 c.p.

La sentenza de quo fa tirare un respiro di sollievo ai frequentatori delle sale giochi, annullando, senza rinvio, perché il fatto non sussiste, la condanna per esercizio di giochi d'azzardo emessa dalla Corte d'appello di Catania nei confronti di un signore amante del gioco. La Suprema Corte sottolinea l'errore di interpretazione della legge in cui sono incorsi i giudici di merito nel qualificare come gioco d'azzardo quello praticato dall'imputato. Infatti, perché ricorra tale fattispecie, è necessario che negli apparecchi usati per il gioco, "non soltanto l'alea superi l'abilità e l'intelligenza del giocatore, ma anche che gli stessi consentano di vincere un qualsiasi premio in denaro o in natura che concretizzi lucro", e ciò non accade quando, come nel videopoker, il premio consiste nella ripetizione delle partite sino ad un massimo di dieci volte. In definitiva, se l'apparecchio non consente al giocatore di vincere un premio che concretizzi lucro, non è configurabile alcuna contravvenzione.

Pochi mesi dopo, però, la Corte di Cassazione fa rientrare dalla finestra ciò che ha fatto uscire dalla porta. La sentenza 11436/'99, infatti, ribalta l'orientamento della sentenza 9596/'99 ribadendo un orientamento pressoché costante della giurisprudenza di legittimità.

La sentenza de quo afferma, pertanto, che gli apparecchi di videopoker "rientrano, senza dubbio, tra i giochi d'azzardo" di genere vietato.

La sentenza è stata resa nota da un'associazione di consumatori che aveva contestato "la necessità di nuove leggi per sequestrare le diaboliche macchinette". La sentenza della III Sez. Pen. costituisce la conferma di quanto già disposto con un regolamento che mette al bando dai videogiochi pornografia e violenza. Per la Suprema Corte, il cd. videopoker rientra senza dubbio tra i giochi d'azzardo "essendo assoluta l'alea, poiché le combinazioni sono rimesse totalmente al caso, ossia al codice di funzionamento del congegno, ignoto al giocatore".

Da quanto sin qui esposto, emerge la necessità di disciplinare in modo più puntuale e preciso la materia in oggetto, dal momento che la normativa vigente (L. 425/'95) conserva margini di incertezze interpretative che si riverberano, come abbiamo appena visto dall'esame delle due ultime sentenze della Cassazione, sulle pronunce della giurisprudenza. Attualmente, in questa direzione si stanno muovendo ben quattro proposte di intervento legislativo attualmente all'esame del Parlamento, al fine di predisporre una adeguata normativa, considerata anche l'attenzione che, in questi ultimi tempi, i mass media dedicano all'argomento per recenti fatti di cronaca che parlano di famiglie ridotte in miseria.

3. La legge e il gioco d'azzardo on-line

In Italia, è assai difficile applicare le disposizioni del codice penale in materia di gioco d'azzardo alle attività che si svolgono sul Web: infatti, il principio di territorialità si scontra con il non-luogo del mondo on-line. Molti giurisperiti suggeriscono, allora, di distinguere tra la responsabilità dei gestori dei siti e la responsabilità di coloro che quei siti visitano.

Per quanto riguarda il primo aspetto del problema, bisogna richiamare alcune norme del codice penale, dal Testo Unico delle leggi di pubblica sicurezza e dalla più recente legge sui giochi d'azzardo 'automatici', n.401 del 13.12.1989. Solo che, non esistendo in Internet le cd. 'acque internazionali', non è possibile in via di principio applicare alla rete i concetti propri del diritto della navigazione.

Si potrebbe obiettare che il reato viene commesso all'estero, ma anche qui la giurisprudenza ha chiarito che: "La raccolta in territorio italiano di scommesse e di giocate concernenti 'avvenimenti sportivi esteri' da parte di un allibratore estero, che si avvalga in Italia di un intermediario il quale curi la trasmissione delle puntate giocate al primo, integra gli estremi del reato di cui all'art.4 della legge 13 dicembre 1989 n.401". Infatti, il capoverso del primo comma dello stesso art.4 della legge n.401 del 1989 punisce 'chiunque

partecipi ' all'organizzazione di pubbliche scommesse su competizioni di persone o animali e giochi di abilità (diverse da quelle specificatamente descritte nella prima parte della norma) "mediante la raccolta di prenotazioni di giocate e l'accreditamento delle relative vincite e la promozione e la pubblicità effettuate con qualunque mezzo di diffusione": partecipare all'organizzazione non implica che la stessa, intesa come complesso organico e stabile di persone e di cose, si dispieghi totalmente o prevalentemente in territorio italiano né che quivi venga posta in essere un'attività costituente "presupposto indefettibile di operatività" dell'operatività dell'organizzazione medesima, ma significa dare, comunque, un contributo efficiente all'attività organizzata, sicché - ed è la stessa previsione legislativa ad affermarlo - la raccolta delle puntate, la riscossione delle poste ed il pagamento delle vincite in territorio italiano integrano un evidente apporto partecipativo all'organizzazione delle scommesse, frustrando l'interesse fiscale dello Stato all'esercizio in regime di monopolio ed al controllo della gestione di giochi lucrativi a carattere collettivo (Sez. III, sentenza n.2449 del 26/09/1997).

Quindi anche colui che metta a disposizione il Server Web oppure in qualche modo favorisca il gioco d'azzardo ovvero anche semplicemente l'utilizzazione di 'macchine automatiche ' attraverso la rete attua un comportamento che può integrare gli estremi del reato de quo.

Ai sensi, poi, dei commi 4 e 5 dell'art.110 del T.U. delle leggi in materia di pubblica sicurezza, possono ben rientrare nel concetto di "congegno automatico ed elettronico" anche un programma che funzioni attraverso la rete.

In tema di gioco d'azzardo, inoltre, il fatto che il videogioco non sia in un luogo pubblico ma in un circolo privato, non ha alcun rilievo, dato che sia l'art.718 c.p. che l'art.110 del T.U. citato puniscono il fatto in essi previsto anche se commesso in circoli privati.

Ma qual è dunque la responsabilità penale di un gestore straniero, qualora un cittadino, residente in uno Stato in cui è vietato il gioco d'azzardo, decide di usufruire del servizio offerto? Quasi tutti i siti che offrono il gioco d'azzardo contengono una versione tradotta in italiano delle proprie pagine, in cui si rammenta al giocatore che in alcuni Paesi la pratica del gioco d'azzardo è vietata. Contro simili accorgimenti, tuttavia, potrebbe trovare applicazione l'art.4, comma 2 della legge401/'89, la quale punisce anche chiunque, in qualsiasi modo, dia pubblicità all'esercizio dei giochi d'azzardo previsti dal comma 1 del medesimo articolo. In effetti, queste pagine redatte in italiano potrebbero anche atteggiarsi quale mezzo pubblicitario di un'attività illecita.

E veniamo, da ultimo, a considerare la posizione del giocatore. Secondo la legge italiana commette un illecito penale anche questi. Infatti l'art.720 c.p. dice che: "Chiunque in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, senza essere concorso nella contravvenzione prevista dall'art.728, è colto mentre prende parte al gioco d'azzardo, è punito con l'arresto sino a sei mesi o con l'ammenda sino a lire un milione".

In quest'alveo si colloca anche la Cassazione (Sez. III, sentenza n.1983 del 27/02/1985): "Il prendere parte al gioco d'azzardo, indica l'attività di chi, scommettendo o puntando, distribuendo o ricevendo carte da giocare, o in altro modo, partecipa al gioco da altri tenuto".

Da ultimo, però, occorre spiegare che il vero problema per l'investigatore è cogliere con le mani nel sacco sia il gestore che il giocatore. Non bisogna, infatti, dimenticare l'esistenza di un cavillo squisitamente giuridico che potrebbe portare alla impunità del contravventore. Nei giochi d'azzardo, infatti, la condicio sine qua non della punibilità è costituita dalla flagranza di reato e non dalla semplice quasi - flagranza (che si ha quando il soggetto è colto con atteggiamenti e oggetti dai quali appaia che poco prima abbia partecipato al gioco). Infatti, secondo la sentenza n.4006 del 1997 della III Sezione della Suprema Corte di cassazione, la partecipazione non può ritenersi avvenuta quando si è esaurita definitivamente prima della sorpresa da parte della polizia, anche se il soggetto è presente sul luogo ed ha con sé cose o altri oggetti che denunciano la sua pregressa partecipazione.

Così, se l'attività di organizzazione, presupponendo una stabile organizzazione, può essere smascherata con le normali tecniche di intelligence, unitamente ad un corretto monitoraggio dei dati reperibili nella rete, sicuramente la seconda ipotesi (quella che riguarda il giocatore) è di più difficile realizzazione. Infatti, connettendosi in maniera sporadica alla rete, il giocatore può facilmente sfuggire e, soprattutto, potrebbe essere di fatto troppo dispendioso in termini di dispiego di forze da parte dell'Autorità, tracciare

l'attività del giocatore sulla rete e contemporaneamente predisporre attraverso i normali mezzi investigativi l'arresto in flagranza dello stesso. Però, l'illiceità del comportamento rimane.

4. Corte di giustizia europea 21.9.99

Per ragioni di completezza, ricordiamo anche una pronuncia della Corte di Giustizia Europea in materia di gioco d'azzardo e monopolio di Stato.

Le regole comunitarie che tutelano la libera prestazione dei servizi non vietano che una legge nazionale, nell'interesse generale, conceda allo Stato diritti esclusivi di esercizio degli apparecchi automatici del gioco d'azzardo.

Ad essere messa in discussione era la legge finlandese che prevede che sia solo un organismo pubblico a gestire lotterie, scommesse o apparecchi automatici per il gioco d'azzardo. I profitti che derivano da questa legge vengono utilizzati per sostenere iniziative senza scopo di lucro.

Nel 1996 una società inglese ha concluso con una società un contratto che concedeva a quest'ultima il diritto esclusivo di installare e gestire in Finlandia apparecchi automatici per il gioco d'azzardo. Il presidente della società finlandese è stato condannato ad una ammenda per aver violato, appunto, la legge di cui si è parlato: per difendersi l'imprenditore ha sostenuto che la normativa del suo Paese viola le norme comunitarie che garantiscono la libera circolazione dei beni e dei servizi.

Il giudice finlandese, chiamato a giudicare del caso, ha chiesto alla Corte di Giustizia se effettivamente la legge finlandese sia conforme al diritto comunitario. La risposta della Corte è stata affermativa: la sentenza avverte che ciascuno Stato membro può valutare se sia necessario adottare una normativa che regoli l'attività degli operatori economici oppure concedere un diritto esclusivo di esercizio a un organismo pubblico.

Il risultato di tale scelta, per essere conforme al diritto comunitario, deve essere proporzionato allo scopo. Ebbene, in questo caso la restrizione alla libera prestazione dei servizi si giustifica perché tende a limitare i rischi che i giochi con finalità di guadagno comportano per l'ordine sociale.

TABELLA DEI GIOCHI PROIBITI

Agli effetti dell'Art. 110 del T.U.L.P.S. e dell'Art. 195 del relativo regolamento, della Legge 20.05.1965 N.507, modificata con Legge 17.01.1986 N.904, dagli artt. 37, 38 e 39 della Legge 23/12/2000 N.388, e dell'art.22 della Legge 27.12.2002 n.289, in tutte le sale da biliardo o da gioco e negli esercizi pubblici, compresi i circoli privati, della Provincia del Verbano Cusio Ossola, sono vietati i seguenti giochi:

| GIOCHI CON LE CARTE | | | |
|-----------------------------|----------------|------------------------------|---------------|
| BACCARÀ | KONG KENG | PRIMIERA | ZECCHINETTA |
| CONCINCINA | MIGNON | STOP | CHEMIN DE FER |
| GOFFO | POKER | VENTUNO | FARAONE |
| MAZZETTI | SETTE E MEZZO | CARATELLA | MAUS |
| PITOCCHETTO | UNDICI E MEZZO | FANTE DI PICCHE | PARIGLIA |
| ROLLETTA | BESTIA | MACAO (gioco del nove) | RAMINO |
| TRENTE ET QUARANTE | NASO | NOVE E BACCARÀ | TRENTACINQUE |
| BASSETTA | LANZICHENECCO | QUINDICI O DIAVOLO | TRE CARTE |
| ERBETTE(Punto del Marinaio) | | ESCARTE' (Briscola Francese) | |

| GIOCHI CON IL BIGLIARDO | | | |
|--------------------------------|--------------|---------------------|----------|
| BATTIFONDO | GIARDINETTO | BISMARK | PONTE |
| CARRETTA | ROSSA BIANCA | NOVE | CAROLINA |
| PULLA | ROSSA NERA | BIGLIARDINO INGLESE | |
| BIGLIA ALL'ANGOLO DELLE BUCHE | | MACAO CON BIGLIARDO | |

| ALTRI GIOCHI | | | |
|---------------------|---------------------|--------------------------------|---------------|
| FIERA | FOOTBALL STAR | GRU MAGNETICA | BELLA BIANCA |
| POLO O BICICLETTA | ROLLINA | ROULETTE | DADI |
| TIRA AL BLANCO | VIROTTO | ZURLO E TROTTOLA | MORRA |
| BULL | CAROSSELLO | BIANCA | TESTA O CROCE |
| SFERA GIRANTE | LOTTERIA MERCANTILE | BIGLIARDINO INGLESE O FRANCESE | |

SONO VIETATI TUTTI GLI ALTRI GIOCHI D'AZZARDO NON COMPRESI NELLA PRESENTE TABELLA

STORIA DELLA LEGISLAZIONE INERENTE I GIOCHI D'AZZARDO

Sin dai tempi più remoti, le obbligazioni aventi causa nel gioco e nella scommessa hanno trovato lo sfavore dei giuristi, in quanto considerate come originate da occupazioni futili e amorali, tali da indulgere all'ozio in danno del lavoro serio e produttivo.

Nel diritto romano le obbligazioni che traevano la loro origine da giochi di coraggio e destrezza, considerati socialmente utili, che si facevano per dimostrare valore ("quod virtus causa fiat"). Detti giochi erano limitati da Giustiniano in numero di cinque: lancio dell'asta, lancio del disco, lotta, corsa e pugilato.

Nella seconda erano comprese tutte le altre obbligazioni aventi origine da altri contratti di gioco.

Soltanto le obbligazioni appartenenti alla prima categoria erano giuridicamente tutelate, purché la somma non fosse eccessiva. Tutte le obbligazioni che appartenevano all'altra categoria, invece, erano considerate nulle.

Il codice giustiniano accordava al perdente il diritto di ripetere quanto avesse spontaneamente pagato entro un determinato termine. L'azione di ripetizione poteva essere esercitata non soltanto dal perdente ma anche dai suoi eredi, che potevano perseguire il vincitore purché le somme ottenute fossero destinate poi ad opere pubbliche o di beneficenza.

Sembra che fossero consentite due sole eccezioni: di giocare a dadi, durante un convivio, la propria quota di partecipazione e di praticare giochi normalmente proibiti durante i saturnalia.

Non altrettanto chiara era la legislazione in materia di scommesse.

La dottrina prevalente ritiene che le scommesse fossero in ogni caso valide sempre e che non contenessero qualcosa di immorale o non inducessero a compiere atti illeciti. Esse infatti aumentavano l'interesse del pubblico verso i giochi di coraggio e destrezza, sviluppando indirettamente la loro diffusione.

Secondo alcuni non vi sarebbe stata disparità di trattamento tra giochi e scommesse, essendo considerati sia gli uni che le altre illeciti, salvo che le scommesse fossero riferibili a giochi leciti.

Caduto l'impero romano, la disciplina giuridica data al gioco da Giustiniano sopravvisse per secoli.

E' da notare tuttavia che i giochi praticati "virtutis causa" persero ben presto quell'interesse e quella popolarità che godevano presso i romani. Infatti giostre e tornei medioevali interessavano una parte ristretta di persone e non coinvolgevano le masse. Raramente venivano pertanto assunte obbligazioni da parte dei partecipanti o del pubblico.

Per quanto riguarda invece i giochi non praticati "virtutis causa" tre orientamenti si affermano successivamente.

Tra il XII e il XIV secolo la disciplina dei giochi non praticati "virtutis causa" fu consentita soltanto in alcune ricorrenze e per somme modeste (dieci soldi o un danaro). In alcuni comuni, pur vietandosi in generale il gioco d'azzardo, fu autorizzata l'apertura di alcune case da gioco, contro il pagamento di una congrua tassa, allo scopo di incrementare le entrate del fisco. Tali autorizzazioni vennero presto revocate, perché erano frequenti le liti e le frodi tra i giocatori e perché dalla Chiesa Cattolica, in alcuni Concili, era stato sancito il divieto, non solo per i chierici, ma anche per i laici, di giocare somme di denaro.

Gravi sanzioni penali, anche a carattere detentivo furono previste per i giocatori d'azzardo e per i tenutari delle case clandestine, nonché per il personale addetto.

Nel periodo tra il XIV e il XVII secolo, i legislatori dei vari paesi, più che disciplinare i rapporti patrimoniali derivanti dal gioco d'azzardo, miravano a dichiarare la nullità degli stessi e si proponevano di reprimere in ogni modo, con norme di carattere penale, il gioco d'azzardo. Di solito erano ignorati dal legislatore gli effetti civilistici del gioco e l'obbligo della restituzione delle vincite era un effetto secondario della sanzione penale.

Per quanto riguardava invece le scommesse, il cui pagamento di una somma di denaro era fatto dipendere dal verificarsi o meno di un evento naturale o di un fatto terzo, la disciplina variava da comune a comune: in alcuni erano ignorati dal legislatore, mentre in altri erano consentiti (a Firenze nel 1589 in occasione dell'elezione del Papa e della nomina del vescovo). Il altri comuni ancora erano severamente vietati, alla stregua dei giochi d'azzardo (come risulta dagli atti della Repubblica di Genova del 1610).

Il periodo tra il XVII secolo e la Rivoluzione francese è caratterizzato da un notevole sviluppo dottrinale in materia. si cominciò a distinguere tra gioco d'azzardo, così qualificato quello di pura sorte, dai giochi di abilità o misti. Si stabilì che se non esisteva nessun obbligo giuridico di eseguire la prestazione, non poteva disconoscersi tuttavia l'esistenza di un obbligo morale, avente la sua origine nel diritto naturale, per cui doveva ritenersi autorizzata la "soluti retentio". si iniziò a distinguere il gioco dalla scommessa e proprio in questo periodo in Italia si sviluppa il gioco del lotto, dapprima vietato dalle autorità e poi gestito direttamente dalle stesse (1550 a Genova, 1566 in Toscana, 1644 a Napoli, 1699 in Piemonte e 1715 a Venezia).

Concludendo si può dire che dalla caduta dell'impero romano sino al codice napoleonico il gioco e la scommessa erano regolati essenzialmente da norme di carattere penale. Nonostante la moltitudine di interpretazioni si può affermare che tutti gli scrittori fossero concordi circa l'inesistenza di un'azione a mezzo della quale il vincitore potesse costringere il perdente al pagamento.

Anteriormente alla rivoluzione francese vi erano dunque opposte dottrine, sostenendo da una parte l'immoralità e l'illiceità del gioco e dall'altra la liceità dello stesso. Entrambe le correnti concordavano tuttavia nel ritenere l'inesistenza di un'azione che costringesse il perdente a pagare il debito. Questa conclusione viene ampiamente recepita dal codice napoleonico e successivamente da quello italiano nel 1865, redatto sull'esempio del primo. Il gioco e la scommessa erano disciplinati tra i contratti con i seguenti principi: scomparsa della distinzione tra debiti di gioco e di scommessa e riaffermazione che "la legge non accorda azione veruna pel pagamento di un debito di giuoco o scommessa" (articolo 1802); irripetibilità della prestazione volontariamente eseguita dal perdente, "purché non siavi da parte del vincitore stata frode o dolo e purché il perdente non sia minore di età, interdetto o inabilitato" (articolo 1804).; piena validità delle obbligazioni patrimoniali derivanti da "giuochi che contribuiscano all'esercizio del corpo, come quelli che addestrano al maneggio delle armi, alle corse a piedi o a cavallo, a quelle dei carri, al giuoco del pallone ed altri di tal natura" (articolo 1803).

Su quest'ultimo articolo si discuteva se detta norma potesse essere applicata anche alle scommesse fatte dai non partecipanti alla gara.

Così come altra questione dibattuta riguardava il deposito della posta sul tavolo da gioco, trattandosi di pagamento volontariamente eseguito. Discussioni che avevano di volta in volta soluzioni di natura contrapposta.

Alla soluzione dei suddetti problemi ha provveduto il codice civile vigente nel 1942.

Il secondo comma dell'articolo 1933 precisa che il perdente "non può ripetere quanto abbia spontaneamente pagato dopo che l'esito di un gioco o di una scommessa in cui non vi sia stata frode alcuna", escludendo così che il deposito anticipato equivalga a pagamento.

Riconosce quindi piena tutela giuridica anche alle scommesse conferma che il divieto di azione riguarda anche i giochi d'azzardo che si svolgono nelle case da gioco autorizzate. Si precisano inoltre quali siano i giochi vietati, quali quelli limitatamente tutelati e quali pienamente protetti.

Riguardo ai giochi d'azzardo, in passato, la distinzione con i giochi di abilità aveva poca importanza, mentre successivamente il divieto viene applicato ai giochi di pura alea, definiti d'azzardo, costituenti essi soltanto, col miraggio di facili guadagni, col rilassamento di vincoli morali, pericolo di gravi inconvenienti e di perturbazioni individuali e sociali.

L'articolo 721 del codice penale definisce giochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria.

Il concetto di aleatorietà è però sotto il profilo penale diverso da quello civile. Secondo quest'ultimo l'alea che assume rilevanza è soltanto quella di misura superiore al normale, perché in ogni contratto, pure non aleatorio, va quasi sempre ammesso un certo rischio.

Occorre inoltre precisare che la legge penale non colpisce il gioco d'azzardo in sé, ma soltanto quando esso assume aspetto di pericolo e turbative individuali o sociali.

Per cui è lecito il gioco d'azzardo che si svolge tra amici in una abitazione privata, mentre è illecito quello che si svolge in luogo pubblico o in circoli privati di qualunque tipo. (articolo 720 codice penale).

La legge persegue (articoli 719 e 720 codice penale) coloro che hanno fatto oggetto del gioco d'azzardo come loro attività, mentre la pena per i giocatori è meno grave.

E' infine da considerare che il gioco praticato in una casa aperta con l'autorizzazione di cui al R.D.L. 27 aprile 1924 n. 636, il lotto e le lotterie autorizzate, pur presentando tutte le caratteristiche del gioco d'azzardo tenuto in luogo pubblico, non solo sono consentiti, ma costituiscono valida fonte di obbligazioni giuridiche.

Il gioco e la scommessa, inteso il primo come partecipazione delle parti alla realizzazione dell'evento cui è subordinata la prestazione, sono contratti aleatori, a titolo oneroso, caratterizzati dall'artificiale creazione del rischio.

Il rischio, sempre presente nei contratti aleatori, è di creazione artificiale nel gioco e nella scommessa.

La dottrina distingue due tipologie di giochi.

Quelli in cui la posta versata da ciascun giocatore concorre alla formazione del montepremi e che lo stesso verrà ripartito tra i vincitori (Totip, totocalcio, eccetera)

Quelli in cui l'ammontare della vincita è determinato sin dal momento della conclusione del contratto (Lotto, roulette).

A proposito dei principi della "denegatio actionis" e della "soluti retentio", la quale nega al vincitore ogni azione per ottenere il pagamento della vincita e al perdente di ripetere la prestazione spontaneamente eseguita, sembrerebbe che tali principi costituiscano una regola generale applicabile a tutti i giochi e le scommesse, con la sola eccezione per i giochi e le lotterie espressamente autorizzati (articoli 1934 e 1935 codice civile).

Per contro l'articolo 1933 codice civile non fa alcuna distinzione tra giochi penalmente proibiti e giochi non proibiti, per cui tali norme potrebbero trovare applicabilità anche per giochi e scommesse non proibiti.

Subentra quindi il principio di obbligazione naturale, perché la legge penale non considera in sé e per sé illecito il gioco d'azzardo, ma soltanto determinate circostanze.

Pertanto la mancanza di azione non può essere invocata nel caso di mutuo fatto al giocatore da un terzo, anche se presente al gioco, poiché la cassazione ha stabilito che si tratta di normale contratto di mutuo.

Nel caso però di un cassiere che concede gettoni a credito ad un giocatore, egli non cessa di essere un rappresentante degli interessi della casa da gioco, per cui è a lui opponibile la normativa dell'articolo 1934.

I CASINO ITALIANI – LEGGI E DECRETI

Nel 1905 viene inaugurato il casino di Sanremo, nel quale il gioco veniva tollerato, anche se trattavasi di gioco proibito e d'azzardo. La proibizione infatti veniva esclusa per ragioni pratiche, soprattutto per favorire il turismo nelle località frequentate da clientela straniera avvezza al gioco.

Nonostante la tolleranza sino al 1923, i vari governi si erano sempre rifiutati di discutere la regolamentazione del gioco d'azzardo.

A seguito dell'ennesima richiesta il 2 febbraio 1923 il consiglio dei ministri, preoccupato della salute morale della nazione, decise "di non regolamentare i giuochi d'azzardo". La mancata regolamentazione non significò però la chiusura del Casino di Sanremo, che continuò ad esistere e che con deliberazione 15 novembre 1923 del Regio Commissario del Comune di Sanremo, stipulavasi trattativa privata con un contratto (del 22 dicembre 1923) per l'esercizio del Casino Municipale.

L'unica legge in materia veniva emanata l'anno dopo, disciplinante l'apertura e l'esercizio delle Case da Giuoco in Italia: il R.D.L. 24.7.1924 n. 636, pubblicato sulla G.U. il 10 maggio 1924, n. 111.

Questo decreto prevedeva la possibilità di apertura di case da gioco nelle località che da almeno 10 anni fossero sedi di stazioni balneari, climatiche ed idro - minerali.

Le domande dovevano essere indirizzate al ministero dell'Interno, il quale con detta legge veniva a riassumere in sé ogni potere relativamente la concessione e la disciplina del gioco d'azzardo.

Immediatamente a Sanremo, ove il Casino era aperto a seguito del contratto 22.12.1923, si costituirono società e varie istanze vennero presentate da diverse parti d'Italia. Nessuna però venne presa in considerazione dal ministero.

Il gioco d'azzardo tuttavia continuava ad essere praticato in circoli privati, in quanto l'abrogato Codice penale non puniva chi agevolava il gioco d'azzardo ove questo fosse praticato in circoli privati, dai soci dei circoli stessi.

Il decreto Legge del 27.4.1924 non fu convertito in legge e cessò pertanto di avere vigore. Venuta a mancare la possibilità di gestire legalmente una Casa da gioco, in Sanremo subentrò la preoccupazione che il sistema vigente sino ad allora del "lasciar fare" venisse meno.

Dopo una lunga causa e a seguito di una sentenza della corte di Cassazione del 5.11.1927, venne dichiarata nulla la delibera del Commissario Regio e si ordinò a concessionario il rilascio del Casino di Sanremo.

Il Podestà, ing. Pietro Agosti, mandò un'elaborata relazione al Capo del Governo, sullo stato della Liguria Occidentale. In accoglimento di detta relazione, veniva emanato, in data 22.12.1927, un decreto legge con il quale si dava facoltà al Ministro dell'Interno di autorizzare, anche in deroga alle leggi vigenti, purché senza aggravio per il Bilancio dello stato, Il Comune di Sanremo ad adottare tutti i provvedimenti necessari per poter addivenire all'assestamento del proprio bilancio e all'esercizio delle opere pubbliche indilazionabili.

In sede di approvazione del decreto legge una lunga nota del Ministro dell'interno giustificava lo stesso con l'importanza turistica di Sanremo e della Riviera di Ponente e della peculiarità della stessa, al confine con la Francia.

Il 9 febbraio 1928 una nota sempre del ministro dell'Interno affermava che il governo era informato che a Sanremo era stato aperto un Casino da gioco.

In modo analogo si procedeva, con distinte leggi, per il comune di Campione (R.D.L. 2.3.1933 n.201) e per quello di Venezia (R.D.L. 16.7.1936 n.1404), nonché, fuori del territorio metropolitano, per Rodi e per Tripoli.

Il Ministero dell'Interno restava arbitro assoluto di autorizzare i Comuni sopra citati ad adottare provvedimenti anche in deroga alle leggi vigenti.

Unica limitazione: che tali provvedimenti non gravassero sul Bilancio dello Stato.

Il primo decreto ministeriale del 4 gennaio 1928 consentiva l'esercizio del gioco a Sanremo per cinque anni. Un secondo decreto del 9 gennaio 1932 confermava l'autorizzazione per un ulteriore quindicennio.

Con decreto legge 16 giugno 1940 n. 596 convertito in legge il 13 agosto 1940 n.1432, veniva sospesa l'efficacia dei precedenti provvedimenti, sino a diversa disposizione del Ministero dell'Interno

Cessato il conflitto mondiale, la casa da gioco di Sanremo, mentre pullulavano in ogni località bische aperte con la tolleranza dei Prefetti, restò chiusa fino al 31 dicembre 1945, data in cui riprese a funzionare, a seguito di autorizzazione del Commissario per la Provincia di Imperia del Governo Militare Alleato (decreto 19 ottobre 1945).

Successivamente anche il Ministero degli Interni autorizzò la ripresa del gioco, salvo il suo diritto di approvazione della convenzione stipulata con i concessionari.

La società CIRT (Compagnia Italiana Ricostruzione e Turismo), che si era aggiudicata la concessione venne estromessa dal Ministero dell'Interno e subentrava altro gestore, con una convenzione a carattere definitivo che cessava di avere vigore il 10 aprile 1954.

Fino a tale data è lecito affermare che il gioco d'azzardo a Sanremo veniva esercitato in forza dell'autorizzazione del ministero degli interni, in base alla legge 2448 del 1927.

In data 3 aprile 1954 un nuovo decreto ministeriale (sempre basato sulla legge del 1927) conferiva al Comune di Sanremo la facoltà di esercitare il gioco d'azzardo nel Casino Municipale, per un periodo di cinque anni, periodo prorogato con decreto del 31.8.1957 sino al 1963.

In modo analogo si è provveduto, con distinti decreti ministeriali, per le case da gioco di Campione e Venezia.

Caso a parte rappresenta la casa da gioco di Saint Vincent. Il decreto legge del 7 settembre 1945 n.545, conferiva alla Valle d'Aosta competenza amministrativa in materia di competenze turistiche. In virtù di detto decreto il presidente del consiglio della Valle d'Aosta in data 7.2.1946 n.13 emanava una deliberazione esprimendo parere favorevole all'istituzione di una casa da gioco in Saint Vincent, per gli indubbi vantaggi economici che ne deriverebbero alla Valle d'Aosta.

TECNICHE DI CONTROLLO

Un aspetto fondamentale, specie per tutti i moderni Casino, è il controllo sulla regolarità del gioco e sulla prevenzione di possibili fughe di denaro perpetrate sia da parte di dipendenti che da parte di giocatori disonesti. Ovviamente, essendo la materia prima denaro contante, i tentativi di sottrazione costituiscono il principale rischio.

Già nel descrivere le operazioni al tavolo da gioco, abbiamo indirettamente visto alcuni aspetti inerenti la prevenzione, mentre le tipologie di pericoli vengono descritte, seppur in maniera non esaustiva, nella sezione dedicata ai bari e ai furti.

Sostanzialmente le tecniche e le operazioni di controllo, svolte in genere da personale specializzato (corpi di controllo, police de jeu, o figure similari) si possono distinguere in quattro grandi categorie:

- Controllo visivo
- Controllo elettronico
- Controllo attrezzature
- Controllo dei dati

Analizziamo queste tre categorie nel dettaglio.

CONTROLLO VISIVO

La sorveglianza diretta, o controllo visivo, rappresenta la forma di controllo più diffusa e la prima che sia mai stata messa in atto all'interno delle case da gioco.

In sostanza si tratta di personale qualificato, specializzato nella conoscenza dei giochi d'azzardo, che, visivamente e di persona, controlla le operazioni di gioco in tempo reale ai tavoli stessi. Nelle case da gioco italiane questa funzione è svolta da corpi speciali di controllo, di solito svincolati dalla gestione del casino, che agiscono nelle sale per conto e in nome del titolare della licenza, sia esso il comune o l'ente pubblico in genere. Tali organi di controllo, eseguono anche il controllo contabile sugli introiti delle case da gioco.

Nelle case da gioco americane, il proprietario ingaggia reparti specializzati nel controllo delle sale e del gioco che in esso si svolge, mentre il controllo contabile viene eseguito da appositi organi e reparti dello stato federale.

La figura del controllore è comunque presente, con diverse denominazioni, in tutti i casino del mondo. Si tratta, come detto, di figure professionalmente preparate nella conoscenza della dinamica dei giochi e delle operazioni che si svolgono ai tavoli da gioco.

Perché questo controllo visivo possa essere il più efficace possibile vi sono delle condizioni alla base del modo di operare del personale di sala che devono essere rigidamente regolamentate.

E' appurato infatti che, in qualunque casa da gioco, il determinare regole fisse da rispettare e modalità operative dettagliate e sempre uguali permette una semplificazione del controllo.

In pratica la ripetitività dei gesti e delle operazioni, opportunamente codificate, permette, a lungo termine, di poter facilmente individuare operazioni svolte in maniera non corretta o non conforme alle regole prestabilite.

La modalità di stesura dei gettoni, la gerarchia dei pagamenti, l'uniformità del modo di operare degli impiegati, diventa di per sé fattore di garanzia della trasparenza stessa delle operazioni. L'annuncio ad alta voce degli annunci fatti dai clienti, ad esempio, permette di seguire il corretto posizionamento degli stessi, così come, nel cambio di valuta, la stesura parallela dei valori in entrata con quelli in uscita consente di valutare la trasparenza e giustizia dell'operazione.

Per questo motivo, al di là dei diversi tipi di gioco praticati all'interno di una casa da gioco, l'uniformità delle regole di base delle operazioni comuni a tutti i giochi, diventa garanzia di un corretto svolgimento dell'operazione stessa.

Nelle moderne case da gioco, come vedremo successivamente, vengono utilizzati mezzi elettronici di controllo. Questo sistema, però, non può sostituire integralmente il controllo visivo, fatto anche di percezioni e di diverse angolazioni di visuale. Soprattutto perché, spesso, dalla presenza fisica in sala da gioco si ha una percezione globale della stessa che non si riesce ad ottenere in altro modo. Si percepiscono inoltre le aspettative e le richieste della clientela e

ciò diventa importante, specie se il controllo è finalizzato non solo alla prevenzione delle "fughe" di denaro, ma anche al miglioramento dei servizi offerti alla clientela stessa.

Spesso si ritiene che la funzione del controllo si limiti unicamente a quella del "poliziotto" di sala, mentre invece, proprio per la percezione globale che lo stesso ha dell'andamento della casa da gioco, potrebbe essere utilizzata anche al fine di migliorare la produttività della gestione del gioco d'azzardo.

CONTROLLO ELETTRONICO

Parallelamente al controllo visivo, negli ultimi decenni si sono sviluppati sistemi elettronici di controllo che hanno la funzione di supportare e integrare le operazioni svolte dagli addetti alla sicurezza.

Telecamere

Innanzitutto la predisposizione di telecamere nelle sale da gioco, sia sui tavoli, sulle casse, che negli ambienti di passaggio.

Le riprese audiovisive, in genere sempre migliori col progredire della tecnologia, permettono innanzitutto di poter risolvere, ove necessario, le frequenti contestazioni di gioco al tavolo. Questo è fattore non secondario, perché la presenza delle telecamere rappresenta un deterrente nei confronti di quei giocatori "scorretti" che spesso frequentano le sale da gioco.

Il controllo a distanza permette inoltre di poter passare velocemente da un tavolo all'altro, di seguire un determinato giocatore o di controllare la correttezza dello svolgimento del gioco.

Sensazioni o dubbi che possano sorgere nel lavoro diretto in sala, possono facilmente essere fugati attraverso la visione registrata delle riprese televisive.

La ripresa audiovisiva ha certamente rappresentato una svolta nella gestione del controllo delle sale da gioco: innanzitutto, come già accennato, come deterrente nei confronti di chi tentasse una frode ai danni dei gestori. Ma anche dal punto di vista ambientale la presenza delle telecamere ha permesso di verificare e studiare le abitudini dei clienti e i flussi di gioco, permettendo, di conseguenza, un miglioramento delle attività promozionali nei confronti dei giocatori stessi.

Il personale di controllo che opera attraverso mezzi audiovisivi dovrà ovviamente avere conoscenza dei giochi, rispettando contemporaneamente i principi della privacy della clientela e le eventuali normative di tutela dei lavoratori.

L'utilizzo del mezzo audiovisivo dovrà essere strettamente regolamentato e potrà essere a disposizione del solo personale autorizzato. Ogni operazione dovrà essere memorizzata su apposito registro e le eventuali documentazioni visive che dovessero essere conservate, rinchiusi in una cassaforte onde evitare manomissioni delle stesse.

I controlli che lavorino in una sala monitor dovrebbero poi essere in costante contatto con i colleghi presenti in sala da gioco, per poter coordinare correttamente il lavoro, scambiarsi opinioni e indicazioni utili, ed avere una visione della sala stessa la più completa possibile.

Il controllo attraverso telecamere richiede, come detto, personale preparato all'uopo e turnazione frequente degli stessi, non essendo possibile mantenere la concentrazione per molto tempo sui monitor.

Coin detector

Esistono poi moderni sistemi elettronici di controllo. Uno dei più utilizzati è il coin detector. Ovviamente si tratta di un apparecchio che ha le stesse caratteristiche, come funzionamento, del metal detector, ma molto semplificato: di fatto intercetta esclusivamente se al passaggio la persona ha con se gettoni (fiches) della casa da gioco. Tali fiches saranno predisposte con un chip interno rilevabile appunto da questi strumenti.

Tali apparecchi vengono in genere messi alle uscite delle sale da gioco riservate al personale della casa. Per questo è necessario e tassativo che tutto il personale che esce dalla sala, o per il turno di riposo o per fine servizio, segua percorsi obbligati ed abbia a disposizione apposite entrate/uscite.

In generale, sempre per il principio sopra esposto sulla ripetitività delle gestualità e dei comportamenti, anche all'interno della sala dovranno essere previsti percorsi appositi in modo

che nessun impiegato debba trovarsi mischiato con la clientela. Dovrà essere anche impedito ogni tipo di intrattenimento, al di là della pura cortesia, tra clienti ed impiegati.

CONTROLLO DELLE ATTREZZATURE

Assai importante è, come è facilmente intuibile, tenere sotto controllo e sorveglianza le attrezzature da gioco.

In particolar modo le roulette, i sabot o miscelatori e le carte.

Le roulette dovranno essere sigillate a fine partita e chiuse attraverso una serratura in dotazione agli organi di controllo. Ogni mattina il personale addetto ("rouletier") dovrà verificare, alla presenza di un componente degli organi di controllo, l'integrità del cilindro e controllarne il perfetto funzionamento, sia dal punto di vista del bilanciamento che del movimento dei bracci. Esistono sofisticate apparecchiature elettroniche che forniscono dati immediati sul bilanciamento dei cuscinetti e del cilindro stesso.

Andranno, periodicamente, verificate le sequenze di numeri uscite (che andranno opportunamente rilevate). Tale verifica permetterà, sull'analisi di grandi campioni di estrazioni, di verificare che non esista un settore maggiormente avvantaggiato rispetto ad altri, ottenendo così anche dal punto di vista statistico un'ulteriore verifica sul corretto funzionamento del cilindro.

Analogamente per ciò che concerne i sabot o i distributori automatici di carte, occorrerà verificarne periodicamente l'integrità, onde evitare possibili manomissioni.

Per quanto concerne le carte da gioco sarà compito del cartaiò ricostruire e verificare l'integrità dei mazzi, avendo cura di sostituire quelli che per qualunque motivo dovessero risultare manomessi o usurati.

Va da sé che queste operazioni sono tra le più delicate e importanti e che dal loro buon esito può dipendere la regolarità del gioco.

E' dunque operazione fondamentale e assolutamente non trascurabile.

CONTROLLO DEI DATI

Un ultimo, ma non certo per importanza, tipo di controllo è quello inerente i dati contabili e statistici inerenti i vari giochi.

Questo aspetto risulta di particolare importanza per poter determinare, in modo corretto e statisticamente valido, l'andamento dei giochi.

Nelle case da gioco all'estero questo tipo di controllo è primario rispetto a qualunque altro, mentre in Italia, o perlomeno in talune case da gioco, spesso è trascurato o utilizzato solo parzialmente, continuando a confidare solo sul controllo visivo o su valutazioni di tipo empirico. E' invece ampiamente dimostrato come l'andamento dei giochi, i flussi di clientela e denaro, seguano regole abbastanza precise da poter essere considerate validi indicatori sia sulla correttezza del gioco che sull'andamento ed i flussi di clientela.

Troppo di frequente invece i dati vengono utilizzati esclusivamente per dimostrare i successi o nascondere gli insuccessi di chi dirige le case da gioco.

In genere viene preso in considerazione esclusivamente il dato relativo agli incassi dei singoli giochi, stimando semplicemente l'avanzare o l'arretrare degli stessi rispetto agli anni precedenti. Questa lettura risulta senza dubbio fallace e comunque riduttiva per un'attività che basa il proprio successo sull'aleatorietà.

Innanzitutto occorre precisare che, proprio per la natura aleatoria degli incassi, in genere le statistiche o le stime vanno comunque valutate su periodi sufficientemente lunghi. Maggiore è l'intervallo considerato, maggiori sono le probabilità (matematiche e statistiche) che ogni singolo gioco avvicini la percentuale di introito prevista.

Dopodiché, al di là dei valori assoluti che emergono dalle verifiche della contabilità, risultano importanti alcune percentuali di valutazione.

Rapporto mance / introiti

Questo rapporto è senza dubbio quello che, nel corso degli anni, è stato oggetto di studi e di discussioni. Esso rappresenta la percentuale con cui le mance incidono rispetto agli introiti di un singolo gioco. Ovviamente vanno fatte precise distinzioni tra giochi e giochi, dal momento

che è noto che alcuni (come i giochi di carte, ad esempio) producono percentuali molto basse di mance.

La roulette, sia francese che fair roulette, sono senza dubbio alcune di quelle che producono il maggior gettito di donazioni da parte della clientela.

Essendo la mancia una vera e propria regalia del cliente nei confronti degli impiegati di gioco, non è possibile stabilire un rapporto certo nei confronti degli introiti di un tavolo. Va da sé che un tavolo che chiuda in attivo avrà, almeno nella teoria, meno mance di un tavolo chiuso in passivo, dato che in quest'ultimo caso si suppone che i clienti abbiano fatto importanti vincite. Ma neppure questo dato può essere considerato certo dal momento che durante le svariate ore di apertura di un tavolo lo stesso può avere andamenti altalenanti a favore della casa da gioco o dei clienti.

Basandosi sull'analisi empirica dei dati di svariati anni e di diverse case da gioco si può dire, che, mediamente, il rapporto mance / introiti alla roulette francese tende a stabilizzarsi su una media del 50%, dato invece leggermente superiore per quanto riguarda le fair roulette.

Allo chemin de fer tale rapporto oscilla di solito tra il 28% e il 30%, mentre è inferiore al 5% al black jack e intorno all' 1% al trente et quarante.

Ripeto e sottolineo che questa è una tendenza e che questi valori non possono derivare da formule certe o da rapporti matematici assoluti. Sono però dei parametri sufficientemente indicativi per poter affermare che lo scostamento in modo molto significativo da tali percentuali, deve comunque essere considerato un campanello d'allarme per possibili anomalie, sia dal punto di vista della gestione delle sale e dei tavoli stessi, oppure, come dimostrato nel passato, dal punto di vista di possibili "fughe" di denaro dai tavoli.

Sottolineiamo però che questo dato va comunque estrapolato su un periodo sufficientemente lungo (almeno qualche mese, se non un anno) e che da solo ha un valore relativo ed assume interesse se contemporaneamente anche altre percentuali e rapporti presentano anomalie.

Rapporto introiti / valuta

Questo rapporto rappresenta quanto, in valore percentuale, diventa utile netto del tavolo rispetto alla valuta contabilizzata al tavolo stesso.

Si potrebbe pertanto definire come la reale percentuale di guadagno della casa da gioco rispetto al complessivo della valuta cambiata ai tavoli.

Tale percentuale tiene esclusivamente conto della valuta cambiata e contabilizzata ad ogni singolo tavolo da gioco, escludendo, quindi, quella cambiata dai clienti alle casse di sala.

Anche in questo caso non è una percentuale definibile in maniera assoluta, proprio perché dipende dalle abitudini dei clienti, da quanto cambiano valuta al tavolo anziché alle casse di sala. Dipende pertanto anche dalle regole diverse che i casino possono avere.

In generale, però, è stato verificato che nei casino italiani e in quelli francesi, dove le abitudini sono sostanzialmente analoghe, tale percentuale tende a stabilizzarsi intorno al 20% per quanto riguarda le roulette e le fair roulette.

Per gli altri giochi, tipo trente et quarante e black jack, tale percentuale oscilla tra il 20% e il 25%, rimanendo quindi assai vicina al valore delle roulette.

Tale percentuale potrebbe parere elevata, se paragonata al 2.70% di vantaggio della casa da gioco alla roulette francese. Ma va considerato che il calcolo delle probabilità deriva da calcoli esatti e dallo studio dei singoli numeri componenti il cilindro, indipendentemente dal peso delle puntate. Mentre il rapporto introiti / valuta deriva dalla monitoraggio del gioco reale, fatto quindi di puntate diverse e slegato dal semplice calcolo statistico.

E' ovvio che la componente di vantaggio del banco sul cliente incide, ma tale percentuale tende ad innalzarsi proprio per non omogeneità delle puntate e dei valori delle stesse.

Definito il parametro percentuale medio di questo rapporto, vediamo da cosa possa essere determinato un eccessivo allontanamento, sia in positivo che in negativo, da tale parametro.

Ovviamente oscillazioni di due o tre punti percentuali, sia in positivo che negativo, sono ampiamente tollerabili, dal momento che, come precisato, non si tratta di un parametro precisamente definibile per via matematica.

Nel caso di un forte calo della suddetta percentuale, le possibili cause vanno cercate attraverso la parallela lettura degli altri rapporti e, in generale, dell'andamento degli incassi.

Un basso rapporto percentuale introiti / valuta parallelamente ad un eccessivo rialzo del rapporto mance / introiti potrebbe far pensare ad una "fuga" di denaro dai tavoli, di origine dolosa.

Questo specie se si constata che, rispetto ad analoghi periodi precedenti, il totale della valuta introitata è sostanzialmente rimasto inalterato.

Questa però non è in generale l'unica possibile causa di un forte decremento della suddetta percentuale. In molti casi si è potuto constatare che una poco oculata gestione delle sale e dei tavoli da parte del personale della casa da gioco, favorisce situazioni di anomalia. In particolare gli impiegati tendono, ovviamente, a favorire i forti giocatori nella speranza di aumentare le mance al tavolo. Per fare ciò di solito le partite subiscono spaventosi rallentamenti, per dare appunto modo a taluni clienti di sviluppare il loro gioco. Ovviamente dando meno palline a parità di valuta introitata, viene a diminuire il naturale vantaggio che la casa ha nei confronti dei clienti.

Altra situazione è quella che vede alzare i minimi di giocata dei tavoli. Questa scelta è giustificata se ad un tavolo vi sono più clienti che puntino forte. Ma se l'innalzamento del minimo di giocata è volto esclusivamente a permettere a pochi giocatori di disporre con comodità del tavolo a scapito di una massa di clienti che gioca per i minimi, questo produce, per la casa da gioco, un danno, in quanto allontana fette di clientela consistenti di giocatori, seppure di livello inferiore.

La corretta gestione dei minimi e dei clienti da parte del personale addetto alle sale da gioco può influire non poco sullo scostamento delle percentuali e quindi sugli introiti del casino stesso.

In genere dovrebbe essere possibile una certa elasticità, specie nella scelta dei tavoli e dei giochi da offrire, a seconda della clientela e delle richieste.

A fronte di una cospicua clientela che gioca per i minimi si dovrebbero mettere a disposizione più tavoli possibili per quel target, convogliando magari i giocatori di più alto profilo verso tavoli appositi o sale predisposte (privè).

Rapporto introiti / ore

Questo rapporto rappresenta quanto, in valuta, ha incassato un tipo di gioco per ogni ora lavorativa.

Questo dato è certamente meno significativo dei precedenti, ma va letto soprattutto in relazione e subordinate a quelli prima descritti.

Ovviamente, anche in questo caso, non è possibile definire parametri certi e definitivi, ma se si leggono i valori di diversi anni di una stessa casa da gioco ci si renderà conto che anche in questi casi i valori vanno avvicinandosi a valori medi, lo scostamento dai quali risulta minimo.

Ovviamente tale dato resta costante se la conduzione delle sale è stata fatta in maniera coerente ed omogenea. Il prolungare gli orari, pur in presenza di poca clientela non fa che abbassare tale rapporto.

Ad esempio, a Sanremo, le roulette incassano mediamente dai 500 ai 700 euro l'ora, le fair roulette dai 250 ai 300 euro / ora, lo chemin de fer dai 1500 ai 2000 euro / ora.

Questi dati sono, come detto, assolutamente non derivanti da alcun parametro statistico e possono variare da casino a casino. Ma ovviamente sono indicativi nel corso degli anni all'interno di una stessa casa da gioco per valutare, a parità di conduzione, il buon rendimento della casa stessa.

Altri dati

Esistono poi altri dati assoluti che se considerati nell'insieme danno una precisa idea dell'andamento di una casa da gioco. Oltre che gli introiti, valuta, mance e ore lavorative, possono essere prese in considerazione le presenze.

Questo dato ha un valore assoluto innanzitutto, ma se rapportato alla valuta introitata può essere indicativo della qualità della clientela che frequenta una casa da gioco.

Un calo delle presenze, in presenza di una costanza della valuta indica il permanere di clienti di target medio – alto e, al contrario, un aumento di presenze in relazione ad un calo di valuta indica una clientela di bassa qualità. Questo solo per fare un esempio, ovviamente.

Un ulteriore sistema per valutare l'andamento di un gioco o di una sala è quello di monitorare, sempre attraverso l'analisi dei dati, dei cosiddetti tavoli pilota.

Si tratta in sostanza di tavoli da gioco che, per la loro particolare posizione e per il fatto di essere quelli solitamente sempre aperti durante tutte le ore lavorative della casa da gioco, possono dare il reale polso della situazione.

Infatti le percentuali sopra considerate danno un'indicazione senza dubbio corretta se vengono presi in considerazione periodi relativamente lunghi. Su brevi periodi, come detto, possono non sempre essere attendibili.

I tavoli pilota, seppure non in maniera precisa, possono però dare indicazioni su medi termini. Infatti un singolo tavolo, di roulette, ad esempio, che abbia aperto solo poche ore e che magari perda in maniera sostanziosa, a causa della presenza di un forte giocatore, va ad incidere sul totale degli introiti, abbassando la media della sala da gioco. Ma si tratta di un caso isolato e poco significativo. Un tavolo che lavori tutta la giornata, ad esempio 12 ore, e tutti i giorni dell'anno, potrà certamente subire perdite o vincite sostanziose, che però verranno riassorbite nei lunghi tempi di apertura.

Monitorare questi tavoli significa avere una maggior precisione nel poter trarre conclusioni sul tipo di conduzione della sala e sul tipo di clientela che la frequenta.

In molte case da gioco americane vengono poi, sempre attraverso l'analisi dei dati, vengono tenuti sotto monitoraggio, i singoli impiegati. Questa pratica viene citata esclusivamente a fini conoscitivi, ma non può certamente essere indicativa o significativa, in quanto il rendimento dello stesso non può incidere in alcun modo sull'esito del numero uscito.

MATEMATICA E GIOCO D'AZZARDO

In riferimento al gioco d'azzardo si parla spesso di alea, fatalità, caso. Si tratta di fattori senz'altro determinanti, ma che, come per tutti i fenomeni e gli eventi legati ad una successione precisa di azioni, hanno una teoria matematica alla base. Nel nostro caso, tale teoria è legata alla statistica e al calcolo delle probabilità.

Nel gioco d'azzardo calcolare la probabilità significa conoscere quali sono le combinazioni più favorevoli da giocare per il cliente o quale sia, in base alle stesse combinazioni, la percentuale a favore del banco. Con questo non si intende, in termini assoluti, che tale percentuale favorevole sia fissa per ogni ripetizione di evento, ma che tale calcolo sia comunque valido su un numero elevato di eventi.

Come in tutti i fenomeni aleatori anche ai giochi da casino si applicano le formule e gli studi matematici di statistica e del calcolo delle probabilità. In questa sezione verranno presentate e spiegate le formule matematiche applicabili al gioco d'azzardo.

CALCOLO DELLE PROBABILITA'

Probabilità di un evento - Probabilità semplice

Vediamo innanzitutto di introdurre il concetto di calcolo delle probabilità, partendo dalla cosiddetta probabilità semplice. Questo ci permette di introdurre la più semplice delle formule combinatorie che è poi quella, data la semplicità stessa dei giochi da casino, più frequentemente utilizzata.

La probabilità che un evento si verifichi è uguale al rapporto tra i casi favorevoli ed i casi possibili. In termini matematici questo rapporto viene identificato con

$$p = cf / cp$$

Esempio: la probabilità di ottenere un 7 lanciando due dadi è la seguente

cf = 6 (1-6, 2-5, 3-4, 4-3, 5-2, 6-1)

cp = 36 (6x6)

p = 6/36 = 0.16

La probabilità è sempre un numero compreso tra 0 e 1, più è vicino all'1 e più è probabile.

In caso di eventi indipendenti, come le boules della roulette, la probabilità di uscita di una determinata combinazione è sempre la stessa.

Teoria

Diamo innanzitutto una breve illustrazione della teoria del calcolo delle probabilità.



Non è un caso che questa teoria nasca dalla mente del matematico francese Blaise Pascal (1601-1665) a seguito di un quesito di un giocatore d'azzardo, il cavaliere di Mère, circa la possibilità che una certa combinazione uscisse più volte nel lancio dei dadi.

Utilizziamo frequentemente il termine "probabilità" quando ci riferiamo a situazioni incerte, a fenomeni che possono o non verificarsi, ma nel linguaggio comune il concetto di probabilità è per lo più generico. Tale concetto è associato a quello d'evento aleatorio, intendendo distinguere, in questo modo, gli eventi certi, che si verificano sicuramente, da tutti quegli eventi il cui verificarsi dipende esclusivamente dal caso, detti appunto eventi aleatori o casuali. Ad esempio, un evento certo è quello di estrarre una pallina rossa da un'urna che contiene esclusivamente palline rosse. Esistono anche eventi definiti impossibili, perché non si verificheranno mai. Ad esempio, estrarre una pallina rossa da un'urna che contiene solo palline verdi è un evento impossibile. Gli eventi aleatori sono, essenzialmente, eventi incerti e possibili. Ad esempio, l'estrazione di una pallina rossa da un'urna che contenga palline rosse e bianche è un evento aleatorio; nel

lancio di una moneta il fatto che si presenti la faccia contrassegnata dalla "testa" è un evento aleatorio, come anche l'estrazione di un asso da un mazzo di carte. Nell'ambito degli eventi aleatori, si possono distinguere eventi che hanno maggiori possibilità di verificarsi rispetto ad altri. Il calcolo delle probabilità cerca di formulare delle valutazioni numeriche della possibilità di verificarsi di tali eventi detti "aleatori" o "casuali". Dobbiamo subito rilevare che, come non esiste un'unica definizione di probabilità così non esiste un unico modo di valutare la probabilità di un evento aleatorio. Il concetto di probabilità è notevolmente modificato nel corso di tre secoli e il calcolo delle probabilità ha grandemente ampliato il suo campo d'applicazione.

Esistono diverse concezioni di probabilità:

Impostazione classica

Si definisce probabilità a priori $P(A)$ di un evento A , il rapporto tra il numero dei casi favorevoli al verificarsi di A e quello di tutti i casi possibili

$$P(A) = (\text{casi favorevoli all'evento } A) / (\text{casi totali possibili}).$$

I casi dovranno essere tutti ugualmente possibili

Impostazione frequentistica

La probabilità di un evento A è il rapporto tra il numero $f(A)$, che esprime quante volte è uscito l'evento A in una serie di n prove, diviso il numero n , delle prove

$$P(A) = f(A)/n$$

Impostazione soggettiva

La probabilità di un evento A è il prezzo P che (secondo il giudizio dell'individuo a cui si riferisce) rende equo il gioco (scommessa) consistente nel pagare P se A non si verifica o ricevere G ($G=1-P$) altrimenti.

Un gioco sarà detto equo se
(Guadagno) \times Pr(vincita) = (Pagamento) \times Pr(perdita)

La probabilità di un evento E , secondo l'opinione di un certo individuo, è il prezzo p che ritiene equo attribuire all'importo unitario, esigibile al verificarsi di E .

Impostazione assiomatica

È una teoria di recente evoluzione nata parallelamente alla teoria degli assiomi.

Si definisce evento contrario dell'evento A , l'evento B che si verifica se e solo se non si verifica A , cioè A è il sottoinsieme complementare di A rispetto a $A \cup B$.

Si definisce somma logica (o unione) di due eventi A e B , l'evento $A \cup B$ che si verifica quando si verifica almeno uno degli eventi A o B .

Si definisce prodotto logico (o intersezione) di due eventi A e B , l'evento $A \cap B$ che si verifica se si verificano entrambi gli eventi A e B .

Da questa teoria di base discendono poi la probabilità della somma di eventi, la probabilità condizionata di eventi dipendenti ed indipendenti, la probabilità del prodotto logico di eventi e la probabilità completa o totale.

LA CLASSIFICA DELLE PROBABILITA'

| | | |
|--------------------------------|------|-------------|
| SUPERENALOTTO 6 | 1 su | 622.614.630 |
| SUPERENALOTTO 5 + | 1 su | 103.769.105 |
| TOTIP 14 | 1 su | 63.772.920 |
| GRATTA E VINCI 1 miliardo | 1 su | 44.408.544 |
| LOTTO cinquina | 1 su | 43.949.628 |
| GRATTA E VINCI 100-200 milioni | 1 su | 18.750.274 |
| TOTOSEI 6 | 1 su | 16.777.216 |
| TOTOGOL 8 | 1 su | 10.518.300 |
| LOTTERIA primi premi | 1 su | 4.441.470 |
| TOTOCALCIO 13 | 1 su | 1.594.323 |
| TOTIP 12 | 1 su | 531.441 |
| LOTTO quaterna | 1 su | 511.038 |
| GRATTA E VINCI 10-15 milioni | 1 su | 489.137 |
| LOTTERIA altri premi | 1 su | 151.198 |
| GRATTA E VINCI 1,5-5 milioni | 1 su | 52.551 |
| LOTTO terno | 1 su | 11.748 |
| IPPICA tris | 1 su | 6.840 |
| LOTTO ambo | 1 su | 400 |
| ROULETTE numero | 1 su | 37 |
| IPPICA accoppiata | 1 su | 28 |
| TOTOSCOMMESSE tripla | 1 su | 27 |
| IPPICA vincente | 1 su | 8 |
| TOTOSCOMMESSE singola | 1 su | 3 |
| IPPICA piazzato | 1 su | 2,66 |
| ROULETTE rosso & nero | 1 su | 2,05 |

LEGGE DEI GRANDI NUMERI

"Con l'aumentare del numero delle prove aumenta la probabilità che un evento si verifichi con una frequenza sempre più prossima alla frequenza teorica"

Questa semplice legge viene spesso erroneamente interpretata dai giocatori, i quali ritengono che maggiore è il ritardo di un numero, maggiori sono le possibilità che quel numero venga estratto. In effetti la legge, basata su grandi numeri appunto, ovvero un numero di estrazioni elevatissimo, dice solo che la frequenza di uscita di un numero, su un numero elevatissimo di estrazioni, tende ad equipararsi a quella degli altri numeri, essendo per tutti uguale la possibilità di estrazione.

Il che, concettualmente, non significa che un numero in forte ritardo debba assolutamente venire estratto. Questo fattore, unitamente al vantaggio della casa da gioco, oltre che alla disponibilità di capitale della stessa molto superiore a qualunque giocatore, fa sì che i ritardi creino ulteriore vantaggio per chi banca il gioco.

VANTAGGIO DELLA CASA

Dato molto importante, derivante dal calcolo delle probabilità, è il vantaggio che la casa ha su ogni tipo di gioco bancato dalla stessa. Questa percentuale garantisce in pratica, su medio e lungo termine, un guadagno praticamente quasi sicuro a chi gestisca il gioco d'azzardo.

Nel caso della roulette francese classica tale vantaggio è derivato da un semplice calcolo. Sui numeri in pieno la possibilità che uno di questi esca è di un caso su 37 possibili, pertanto:

vantaggio sui pieni = $1/37 = 0,0270$ ovvero percentualmente 2,70 %

Sulle chances semplici, che sappiamo coprire 18 dei 37 numeri, e dove lo zero vede però imprigionate metà delle puntate:

vantaggio sulle chances semplici = $18/37/2 = 0,5/37 = 0,0135$ ovvero 1,35 %

Alla roulette americana, dove è presente il doppio zero e dove all'uscita dello stesso perdono anche le chances semplici, il vantaggio risulta essere, su tutte le puntate esattamente il doppio della roulette francese, a causa, appunto della presenza di un numero in più sul cilindro:

vantaggio = 5,26%

In questo caso si può anche applicare una formula per calcolare il vantaggio della casa, ovvero

$$\text{Vantaggio} = y-x/y+1$$

Ad esempio, la possibilità che esca un pieno in una Roulette Americana è 1 su 37 il pagamento in uscita del pieno è 1 a 35 quindi $y= 37$ e $x = 35$.

Allora $37-35/37+1 = 2/38 = 0,0526$ cioè 5,26 %.

Alla roulette francese, di fatto, significa che un giocatore vincerà mediamente una volta ogni 37 colpi. Facciamo un esempio pratico. Si hanno due giocatori, uno dei quali punta 37 volte lo stesso numero per un euro, mentre il secondo copre tutti i 37 numeri, per un euro, per 37 colpi.

Il calcolo delle probabilità ci dice che il primo giocatore vince in media una volta ogni 37 colpi, ovvero perde 36 euro e vince 35 euro, ovvero perde un euro, che tradotto in percentuale significa: $35 / 36 = -0,027$ pari appunto al 2,70 %, il vantaggio della casa da gioco.

Il secondo giocatore, vincendo ad ogni colpo 35 euro, perdendone 36 puntati: il che equivale esattamente alla stessa percentuale sopra descritta.

Questo esempio semplicistico, spiega come il modo di giocare non cambia comunque la percentuale a favore della casa da gioco.

Questo è ovviamente un ragionamento puramente teorico, dal momento che è improbabile, se non al limite dell'impossibile che in una sequenza di 37 tiri escano tutti e 37 i numeri del cilindro. Taluni ritengono, a torto, che tutti i numeri escano nell'arco di qualche centinaio di colpi. Tale affermazione non ha senso dal punto di vista matematico.

Semmai potremmo chiederci quale sia la probabilità che un particolare numero resti senza uscire per un determinato numero di colpi. Ecco la risposta calcolata col computer:

| | | | | | |
|---------|------------|----------|------------|-----------|------------|
| 1 colpo | 97.29729 % | 5 colpi | 87.19747 % | 50 colpi | 25.41200 % |
| 2 colpi | 94.66764 % | 10 colpi | 76.03398 % | 100 colpi | 6.45769 % |
| 3 colpi | 92.10905 % | 20 colpi | 57.81167 % | 200 colpi | 0.41701 % |
| 4 colpi | 89.61962 % | 40 colpi | 33.42189 % | | |

La probabilità che un numero non esca per 168 colpi è 1%.

Vediamo, al contrario, la probabilità che un numero esca per due volte consecutive:

$$1/37 \times 1/37 = 1/1369 = 0.073046.$$

Quindi ci si può aspettare di vedere ripetersi un numero particolare in media 7 volte ogni 10.000 colpi.

La probabilità, invece, che un numero ha di ripetersi una volta è:

$$37/37 \times 1/37 = 1/37 = 2.70207 \%$$

Quindi in media c'è un numero che si ripete ogni 37 colpi.

La probabilità che un numero si ripeta 4 volte di seguito è:

$$37/37 \times 1/37 \times 1/37 \times 1/37 = 1/50653 = 0,000197422 \% \text{ e così via.}$$

| VANTAGGIO DELLA CASA TRA I MAGGIORI CASINO | | |
|---|-----------------------------------|------------|
| Gioco | Puntata | Vantaggio* |
| Blackjack | Card-Counting | -1,00% |
| Video Poker | Selected Machines | -0,50% |
| Craps | Don't pass/Don't Come w/ 10x Odds | 0,12% |
| Craps | Pass/Come w/ 10X Odds | 0,18% |
| Craps | Don't pass/Don't Come w/ 5x Odds | 0,23% |
| Craps | Pass/Come w/ 5X Odds | 0,33% |
| Craps | Don't pass/Don't Come w/ 3x Odds | 0,34% |
| Craps | Don't pass/Don't Come w/ 2x Odds | 0,45% |
| Craps | Pass/Come w/ 3X Odds | 0,47% |
| Blackjack | Basic Strategy | 0,50% |
| Craps | Pass/Come w/ 2X Odds | 0,61% |
| Craps | Don't pass/Don't Come w/ 1x Odds | 0,68% |
| Craps | Pass/Come w/ 1X Odds | 0,85% |
| Baccarat | Banker (5% commission) | 1,06% |
| Baccarat | Player | 1,24% |
| Craps | Don't pass/Don't Come | 1,36% |
| Craps | Pass/Come | 1,41% |
| Craps | Place 8 or 8 | 1,52% |
| Craps | Don't Place 6 or 8 | 1,82% |
| Blackjack | Average player | 2,00% |
| Three Card Poker | Pair Plus | 2,32% |
| Craps | Lay 4 or 10 | 2,44% |
| Craps | Don't Place 5 or 9 | 2,50% |
| Pai Gow Poker | Skilled Player (non-banker) | 2,54% |
| Roulette | Single zero | 2,70% |
| Craps | Field (2 and 12 pays triple) | 2,78% |
| Sic Bo | Big/Small | 2,78% |
| Red Dog | Basic Bet (six deks) | 2,80% |
| Pai Gow Poker | Average Player (non-banker) | 2,84% |
| Casino war | Basic Bet | 2,88% |
| Craps | Don't Place 4 or 10 | 3,03% |
| Craps | Lay 5 or 9 | 3,23% |
| Three Card Poker | Ante | 3,37% |
| Let it ride | Base Bet | 3,51% |
| Blackjack | Poor Player | 4,00% |
| Craps | Lay 6 or 8 | 4,00% |
| Craps | Place 5 or 9 | 4,00% |
| Slots | Dollar Slot (good) | 4,00% |
| Sports Betting | Bet \$ 11 to win \$ 10 | 4,55% |
| Craps | Buy (any) | 4,76% |
| Slots | Quarter Slot (good) | 5,00% |
| Caribbean Stud | Ante | 5,22% |

| | | |
|------------|---|--------|
| Roulette | Double zero (except five-number) | 5,26% |
| Craps | Field (2 and 12 pay double) | 5,56% |
| Slots | Dollar Slot (average) | 6,00% |
| Craps | Place 4 or 10 | 6,67% |
| Sic Bo | One of Kind | 7,87% |
| Roulette | Double zero, five-number bet | 7,89% |
| Slots | Quarter Slot (average) | 8,00% |
| Craps | Big 6, Big 8 | 9,09% |
| Craps | Hard 6, Hard 18 | 9,09% |
| Sic Bo | 7, 14 | 9,72% |
| Craps | AnyCraps | 11,11% |
| Craps | C&E | 11,11% |
| Craps | Hard 4, Hard 10 | 11,11% |
| Craps | Hop Bet - easy (15-1) | 11,11% |
| Craps | Three, Eleven (15-1) | 11,11% |
| Craps | Horn High 3, Horn High 11 (30-1 & 15-1) | 12,22% |
| Craps | Horn Bet (30-1 & 15-1) | 12,50% |
| Sic Bo | 8, 13 | 12,50% |
| Sic Bo | 10, 11 | 12,50% |
| Craps | Horn High 2, Horn High 12 (30-1 & 15-1) | 12,78% |
| Craps | Hop Bet - hard (30-1) | 13,89% |
| Craps | Two, Twelve (30-1) | 13,89% |
| Sic Bo | Any three of a kind | 13,89% |
| Sic Bo | 5, 16 | 13,89% |
| Sic Bo | 4, 17 | 15,28% |
| Sic Bo | Three of a kind | 16,20% |
| Craps | Any Seven | 16,67% |
| Craps | Hop Bet - easy (14-1) | 16,67% |
| Craps | Hop Bet - hard (29-1) | 16,67% |
| Craps | Horn High - any (29-1 & 14-1) | 16,67% |
| Craps | Three, Eleven (14-1) | 16,67% |
| Craps | Two, Twelve (29-1) | 16,67% |
| Sic Bo | Two-dice combination | 16,67% |
| Sic Bo | 6, 15 | 16,67% |
| Sic Bo | Two of a kind | 18,52% |
| Sic Bo | 9, 12 | 18,98% |
| BigSixWhee | Average | 19,84% |
| Keno | Typical | 27,00% |

*Vantaggio della casa nelle condizioni ottimali, espresso "per mano". Si presume di giocare con la strategia ottimale.

PERDITA TEORICA DEL GIOCATORE

Al vantaggio della casa corrisponde, per contro, la perdita del giocatore. Dal punto di vista del giocatore stesso questa può essere definita come "speranza matematica" che rappresenta quanto denaro un giocatore si aspetta di vincere o perdere in un tempo di gioco sufficientemente lungo puntando in un certo modo.

Tale speranza si scontra con il rischio di perdita che può essere quantificato matematicamente.

La base dei calcoli è la volatilità delle puntate che in statistica è espressa con la varianza.

Poniamo, per esempio, di avere un giocatore che ad ogni mano rischia un pezzo per vincerne 6 mentre un altro rischia 6 pezzi per vincerne 36. Appare chiaro che le due combinazioni pur avendo le stesse probabilità di vincita comportano un'esposizione di capitale e quindi un rischio differente.

Se i due giocatori disponessero dello stesso capitale (ad esempio 36 pezzi) chi gioca 6 pezzi alla volta spera di incontrare una vincita nei primi sei colpi per poi riuscire a continuare a giocare, problema che non si pone per il giocatore che gioca un pezzo alla volta, il quale può sostenere fino a 36 colpi senza vincere ed è quindi meno soggetto alla volatilità, vantaggio che si traduce in una maggiore difficoltà a raggiungere l'obiettivo.

Esiste una formula studiata da Krigman e altri che permette di determinare il rischio di rovina del giocatore, raggruppando tutti i parametri compresi il tipo di puntata, la vincita ottenibile, il vantaggio del banco, la cassa e l'obiettivo.

Senza entrare nel dettaglio matematico, si sappia però che essa rappresenta la probabilità che il giocatore ha di perdere il capitale a sua disposizione prima di poter raggiungere l'obiettivo.

Di conseguenza la percentuale opposta indicherà la probabilità che il giocatore ha di raggiungere il proprio obiettivo prima di finire in bancarotta.

Nella tabella qui sotto un esempio del variare del rischio a seconda dell'obiettivo puntando una chance semplice.

| CASSA | 200 | 200 |
|-----------|-----|-----|
| OBIETTIVO | 200 | 100 |
| PUNTATA | ROR | ROR |
| 5 | 90% | 68% |
| 10 | 75% | 52% |
| 20 | 64% | 42% |
| 50 | 56% | 37% |

Dal punto di vista pratico questo si può tradurre con alcuni semplici esempi.

Consideriamo una roulette americana. La vincita pagata scommettendo su un singolo numero è 1 a 35 .

Gioco 5 Euro sul numero 17, quindi se vinco ho 175 Euro altrimenti perdo 5 Euro.

Le probabilità di vincita sono 1/38 quelle di perdere sono 37/38.

Allora il rischio di perdita = (175 Euro x 1/38) + (- 5 Euro x 37/38) = - 0,263 Euro

Altro esempio :

Se punto 25 Euro su rosso e nero avremo:

Rischio di perdita = (Euro 25 x 18/38) + (-Euro 25 x 20/38) = -1,316 Euro.

In questa tabella riassuntiva sono elencate le probabilità di vittoria per ogni singola puntata della roulette: come si può notare nessuna combinazione ha percentuali superiori al 50%, avendo quindi uno svantaggio costante nei confronti della casa da gioco.

| PROBABILITA' | Casi Favorevoli | FRANCESE e INGLESE | AMERICANA |
|-------------------|-----------------|--------------------|-----------|
| Casi Possibili | | 37 | 38 |
| Chance Semplici | 18 | 48,6 % | 47,3 % |
| Dozzine | 12 | 32,4 % | 31,6 % |
| Colonne | 12 | 32,4 % | 31,6 % |
| Sestine | 6 | 16,2 % | 15,8 % |
| Carrè | 4 | 10,8 % | 13,1 % |
| Primi 5 | 5 | --- | 10,5 % |
| Terzine | 3 | 8,1 % | 7,9 % |
| Cavalli | 2 | 5,4 % | 5,2% |
| Pieni | 1 | 2,7 % | 2,6 % |
| Vicini dello zero | 17 | 45,9 % | --- |
| Orfanelli | 8 | 21,6 % | --- |
| Serie 5-8 | 12 | 32,4 % | --- |

SPERANZA MATEMATICA

Tra le varie formule di matematica applicata al gioco d'azzardo, ce ne è una interessante da prendere in considerazione ed è la speranza matematica (mathematical expectation).

La speranza matematica va oltre la determinazione della probabilità di vittoria, mettendola in relazione con il capitale impiegato e la vincita ottenuta.

Rivedendo i concetti base della probabilità abbiamo che $[p = \text{casi favorevoli} / \text{casi possibili}]$ e che $[Q = 1 - p]$

La speranza matematica è data da $[E = \text{vincita} \times p + (- \text{puntata}) \times q]$

facendo un esempio con una puntata di 1 Pezzo su un cavallo abbiamo:

$p = 2/37 = 0.054$ | $q = 1 - 0.054 = 0.946$ | Puntata = 1 pezzo | Vincita = 17 pezzi

Con questi dati abbiamo che $E = 17 \times 0.054 + (-1) \times 0.946 = -0.027$

Ciò significa che dobbiamo aspettarci di perdere 0.027 pezzi ad ogni puntata o anche che la puntata sul cavallo della roulette "rende" il 97,3% al suo giocatore.

Tradotto in termini pratici, per ogni 10.000 giocate si perdono 270 lire (che corrisponde poi al famoso vantaggio della casa).

Questi calcoli assumono significato quando si confrontano le varie puntate ed i giochi tra loro. Ennio Peres nel suo libro "Febbre da gioco", utilizza proprio questi calcoli percentuali di rendimento per stilare una classifica dei vari giochi d'azzardo. Nella tabella qui sotto sono riportati i paragoni con gli altri giochi d'azzardo, la sorpresa non è trovare la roulette ai primi posti, ma vedere il "famoso" terno al lotto così in basso.

| GIOCO D'AZZARDO | RENDIMENTO |
|---|------------|
| Trente et Quarante | 98,9 % |
| Roulette francese (con partager) | 98,6 % |
| Craps (Pass Line bet) | 98,6 % |
| Roulette francese | 97,3 % |
| Roulette Americana | 94,7 % |
| Craps (any craps) | 88,9 % |
| Boule | 88,9 % |
| Craps (place bets: 7) | 83,3 % |
| Scommesse su corse con più di 9 cavalli | 62,5 % |
| Lotto (ambo e estratto semplice) | 62,4 % |
| Gratta e vinci | 47,5 % |
| Lotterie nazionali | 38,0 % |
| Totocalcio | 37,0 % |
| Lotto (terno) | 36,2 % |
| Superenalotto | 34,0 % |
| Lotto (quaterna) | 15,6 % |
| Lotto (cinquina) | 2,3 % |

La speranza matematica o il rendimento danno la certezza matematica di individuare quali sono per il giocatore le combinazioni ed i giochi più favorevoli. Soltanto un rendimento del 100% rende il gioco equo (testa o croce) e una percentuale superiore lo rende favorevole.

CALCOLO DELLE PROBABILITÀ AL TRENTE ET QUARANTE

I totali che le file di carte nel 30/40 possono raggiungere variano da 31 a 40, come sappiamo, ma le probabilità di uscita delle varie combinazioni non sono tutti uguali.

| Totale raggiunto | Probabilità % |
|------------------|---------------|
| 31 | 14.8061 |
| 32 | 13.7905 |
| 33 | 12.7513 |
| 34 | 11.6891 |
| 35 | 10.6050 |
| 36 | 9.4998 |
| 37 | 8.3750 |
| 38 | 7.2317 |
| 39 | 6.0716 |
| 40 | 5.1799 |
| Totale | 100.00 |

Il vantaggio del banco è 1.09610 %, senza assicurazione.
Tale vantaggio scende a 0.09610 % in presenza di assicurazione.

Per calcolare il vantaggio del banco a questo gioco si può procedere come segue.
Si sa che la casa, quando esce il 31 après, vince i 50/100 delle puntate. Poiché il 31 après esce in media una volta ogni 45,61628 colpi, basta dividere 50% per tale cifra:

$$50\% / 45.61628 = 1.0961 \%$$

La frequenza del 31 après si ottiene elevando al quadrato $p_{31} = 0.148060863$
 $(p_{31})^2 = 0.021922$ da cui frequenza = $2.1922/100 = 1/45.61628$

Queste probabilità sono state calcolate nel secolo scorso da matematici francesi con un ingegnoso procedimento che permise di ovviare alla mancanza delle moderne calcolatrici.

Essi calcolarono tali probabilità supponendo di giocare con un numero di mazzi pressoché illimitato, rendendo così tutte le carte ugualmente probabili.

Questo stratagemma ha consentito di ridurre notevolmente i calcoli pur mantenendo una precisa approssimazione.

Senza qui riportare lunghi e tediosi calcoli fatti al computer, può risultare interessante sapere le probabilità di raggiungere il 31 con 4 o più carte.

| | |
|---------|-----------|
| 4 carte | 5.3499 % |
| 5 carte | 5.1791 % |
| 6 carte | 2.8543 % |
| 7 carte | 1.0524 % |
| 8 carte | 0.2914 % |
| Totale | 14.7273 % |

Come si vede le probabilità diminuiscono con l'aumentare delle carte.

Al 30/40, conoscendo il valore della prima carta estratta, le probabilità dei diversi totali differiscono senza dubbio da quelli diciamo naturali. Certamente il calcolo è molto complesso e non sviluppabile al tavolo nel poco tempo in cui vengono estratte le carte dal sabot. Ma resta indubbio che la conoscenza della prima carta sovverte le probabilità che all'origine sono a favore del banco.

Altro dato di curiosità è che una taglia è formata da 2040 punti, pari a 28,29 mani.

Il calcolo dell'ultimo colpo, essendo bruciate le prime cinque carte, impedisce in maniera matematica di poter calcolare esattamente l'ultima mano.

Un ultimo studio interessante è quello di calcolare il vantaggio percentuale del giocatore che gioca rosso o nero a seconda della convenienza, conoscendo la prima carta.

| | |
|------------|---------|
| 10 gioca R | 2.0529 |
| 9 gioca R | 0.5525 |
| 8 gioca R | -0.7364 |
| 7 gioca N | -0.3743 |
| 6 gioca N | 0.4322 |
| 5 gioca N | 1.0067 |
| 4 gioca N | 1.3512 |
| 3 gioca N | 1.4744 |
| 2 gioca N | 1.3915 |
| 1 gioca N | 1.0336 |
| Media | 1.1887 |

CALCOLO DELLE PROBABILITÀ ALLO CHEMIN DE FER

Come visto allo Chemin de fer o Baccarat si utilizzano 6 mazzi di 52 carte. Le possibili mani che si possono ottenere, combinando le carte a 2 a 2 sono $(312 \times 311)/2 = 48516$ mani.

I punti dispari sono leggermente più probabili di quelli pari.

Il calcolo delle probabilità dimostra che i punti 1, 3, 5, 7, 9 si possono formare in 4608 modi ognuno, i punti 2, 4, 6, 8 si possono formare in 4584 modi ognuno e la combinazione chiamata baccarà si può formare in 7140 modi. Da cui la seguente tabella (si tralasciano qui tutti i tedious calcoli per arrivare a questi risultati).

Probabilità dei diversi punti allo Chemin de fer

| Punto | Probabilità |
|---------|--------------|
| Baccarà | 14.716790 % |
| Uno | 9.497898 % |
| Due | 9.448430 % |
| Tre | 9.497898 % |
| Quattro | 9.448430 % |
| Cinque | 9.497898 % |
| Sei | 9.448430 % |
| Sette | 9.497898 % |
| Otto | 9.448430 % |
| Nove | 9.497898 % |
| Totale | 100.000000 % |

Durante lo svolgimento del gioco, banchiere e giocatore alla punta si possono trovare nelle seguenti situazioni:

| | | |
|----------------------|-------------|------------|
| Il banchiere abbatte | probabilità | 15.3567 % |
| La punta abbatte | | 15.3567 % |
| Entrambi abbattono | | 3.5897 % |
| Nessuno abbatte | | 65.6969 % |
| | totale | 100.0000 % |

Nel caso che nessuno abbatte, bisogna distinguere quando il giocatore alla punta resta e quando invece tira. Vediamo come si differenzia quel 65.69 % nei differenti casi.

Banchiere contro punta che resta a 5:

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Nessuno abbatte ma la punta tira | 42.6419 % |
| Nessuno abbatte ma la punta resta | 23.0551 % |

Banchiere contro punta che tira a 5:

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Nessuno abbatte ma la punta tira | 50.3402 % |
| Nessuno abbatte ma la punta resta | 15.3567 % |

Dallo sviluppo poi di tutte le singole combinazioni di carte e dalle relative percentuali è stata poi determinata la tabella dei tiraggi, che rappresenta il modo più vantaggioso di giocare sia per il banchiere che per la punta.

Senza altro il modo con cui si sfruttano al meglio le proprie possibilità di vittoria nelle diverse situazioni di gioco. Tutto questo è basato appunto verificando matematicamente le percentuali a favore del giocatore in ogni singola situazione di gioco.

CALCOLO DELLE PROBABILITÀ AL BLACK JACK

Sia per il Black Jack alla pari che per l'assicurazione si calcola facilmente il vantaggio del banco. Occorre però precisare che per il calcolo di queste percentuali bisogna ipotizzare una certa situazione standard, senza considerare casi particolari. Ovvero un numero infinito di mazzi (cosa che coi miscelatori automatici di fatto avviene) e un gioco che potremmo definire regolare, ovvero dove i tiraggi dei clienti rispondono a criteri di logica e regolarità.

In tale condizione il vantaggio del banco è il seguente:

| | |
|-----------------------|----------|
| Black Jack even money | 3.8461 % |
| Assicurazione | 7.6923 % |

Per conoscenza annoto di seguito due formule universali che calcolano il vantaggio del banco in funzione del numero di mazzi usati per la partita e delle carte note. Per il Black Jack alla pari è:

$$V1 \% = (1 - 3^{(16n - d) / (52 - c)}) \times 50$$

mentre per l'assicurazione è:

$$V2 \% = (1 - 3^{(16n - d) / (52 - c)}) \times 100$$

dove V % è il vantaggio del banco ed n il numero dei mazzi usati per la partita, mentre con c si indica il numero di tutte le carte estratte e d quello dei DIECI sortiti.

Si propone un unico esempio. Siamo all'inizio della partita con 7 giocatori e 4 mazzi. Un giocatore con Black Jack vede fuori 15 carte di cui un solo DIECI (quello della propria mano). Poiché il dealer ha un Asso, egli è invitato sia ad assicurarsi, sia accettare il Black Jack alla pari. Le formule proposte per n = 4; c = 15; d = 1, danno i seguenti risultati:

Black Jack even money: vantaggio del banco = 1.036 %
 Assicurazione : vantaggio del banco = 2.072 %

Vediamo ora il calcolo delle probabilità, per le varie combinazioni, al Black Jack.

Il calcolo delle probabilità del dealer di raggiungere 17, 18, 19, 20, 21, Black Jack e di sballare avendo solamente una delle seguenti carte: ASSO, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, DIECI (10, J, Q, K) oppure uno dei seguenti totali di due o più carte: 10, 11, 12, 13, 14, 15 e 16 è stato eseguito al calcolatore.

Il calcolo, di facile esecuzione per i totali di alto valore, presenta delle difficoltà man mano che la carta di partenza diminuisce di valore, a causa delle innumerevoli condizioni che rallentano in modo esasperante lo svolgimento dei programmi.

I coefficienti di probabilità sono relativi a totali che vanno da due a nove carte. Quelli ottenuti con un numero superiore, pur essendo presi in considerazione, non sono riportati. Le tabelle elencate vanno interpretate nel seguente modo: i numeri scritti nelle matrici sono in numeratori di frazioni che rappresentano le probabilità di raggiungere un particolare totale, con un certo numero di carte.

Prendiamo in considerazione, per semplificare, solo la tabella relativa al 5. Volendo calcolare la probabilità totale di raggiungere 20, basta porre a = 0; b = 14; c = 58; d = 101; e = 130; f = 101; g = 46; h = 11 nel seguente algoritmo: $P = a/13 + b/132 + c/133 + d/134 + e/135 + f/136 + g/137 + h/138$, per ottenere 0.113147962, dove per esempio $c/133 = 58/133$ è la probabilità di raggiungere 20 girando tre carte dopo il 5 di partenza. Gli elementi di queste matrici sono inizialmente dei coefficienti binomiali, coincidenti con il triangolo di Tartaglia. In seguito, a causa delle regole del gioco, esse subiscono delle modifiche, per cui si discostano un attimo dalla logica matematica del triangolo.

Con questi valori è anche possibile calcolare il migliore modo di giocare il raddoppio e la divisione.

Totale di partenza: 5

| | | | | | | | | |
|--------|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 17 | 0 | 16 | 52 | 101 | 130 | 101 | 46 | 11 |
| 18 | 0 | 16 | 52 | 101 | 130 | 101 | 46 | 11 |
| 19 | 0 | 15 | 55 | 101 | 130 | 101 | 46 | 11 |
| 20 | 0 | 14 | 58 | 101 | 130 | 101 | 46 | 11 |
| 21 | 0 | 13 | 60 | 104 | 130 | 101 | 46 | 11 |
| SBALLA | 0 | 43 | 298 | 675 | 939 | 762 | 357 | 87 |

La stessa procedura è stata applicata a tutte le carte di partenza, dall'asso al 9.

La parte che segue concerne la teoria matematica del gioco e da questa derivano le tabelle di tiraggio.

Per calcolare le tabelle di tiraggio, bisogna conoscere le varie probabilità che ha il dealer di raggiungere 17, 18, 19, 20, 21, Black Jack e di sballare (out), avendo come carta di partenza una delle seguenti carte: ASSO, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, DIECI.

La seguente tabella mostra appunto una di queste probabilità.

Se il giocatore tira con uno di questi totali: 12, 13, 14, 15, 16 e cioè quando ha una certa possibilità di sballare, vincerebbe solamente quando il dealer sballa.

Probabilità del dealer di raggiungere i vari totali

Carta del dealer

| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Asso | MEDIA |
|------------|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| TOT Dealer | OUT | 0.3536 | 0.3738 | 0.3944 | 0.4164 | 0.4231 | 0.2623 | 0.2447 | 0.2284 | 0.2121 | 0.1152 | 0.2815 |
| | BJ | | | | | | | | | 0.769 | 0.3076 | 0.0473 |
| | 21 | 0.1179 | 0.1146 | 0.112 | 0.1082 | 0.0971 | 0.0740 | 0.0693 | 0.0608 | 0.0345 | 0.0538 | 0.0727 |
| | 20 | 0.1240 | 0.1203 | 0.1164 | 0.1131 | 0.1017 | 0.0786 | 0.0693 | 0.1199 | 0.3421 | 0.1307 | 0.1802 |
| | 19 | 0.1296 | 0.1255 | 0.1213 | 0.1176 | 0.1062 | 0.0786 | 0.1285 | 0.3507 | 0.1114 | 0.1307 | 0.1334 |
| | 18 | 0.1349 | 0.1304 | 0.1259 | 0.1222 | 0.1062 | 0.1377 | 0.3593 | 0.1199 | 0.1114 | 0.1307 | 0.1349 |
| | 17 | 0.1398 | 0.1350 | 0.1304 | 0.1222 | 0.1654 | 0.3685 | 0.1285 | 0.1199 | 0.1114 | 0.1307 | 0.1451 |

Di seguito tabella dei tiraggi con totali non soffici, dove si evidenziano gli abbuoni in % del giocatore, qualora egli tiri sempre con totali non soffici. Da notare che gli abbuoni sono relativi alla decisione di tirare nei confronti della decisione di restare.

Carta del dealer

| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Asso |
|-----------------------|----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Mano del giocatore | 19 | -149.5 | -15005 | -151.5 | -152.4 | -155.7 | 162.5 | -164.3 | -160.9 | -140.3 | -150.7 |
| | 18 | -111.5 | -113.2 | -115 | -116.5 | -121.8 | -133.1 | -130.7 | -100.3 | -79.25 | -100.2 |
| | 17 | -74.41 | -76.83 | -79.33 | -81.48 | -89.09 | -99.06 | -69.7 | -43.33 | -46.93 | -52.63 |
| | 16 | -38.31 | -41.44 | -44.64 | -47.80 | -52.04 | -37.66 | -12.4 | -13.05 | -16.47 | -7.92 |
| | 15 | -17.82 | -21.15 | -24.52 | -28.23 | -27.72 | 6.05 | 5.2 | 3.38 | 0.06 | 14.98 |
| | 14 | -12.38 | -15.39 | -18.45 | -21.82 | -21.21 | 10.56 | 9.37 | 7.15 | 3.6 | 18.69 |
| | 13 | -6.9 | -9.64 | -12.38 | -15.42 | -14.70 | 15.40 | 13.85 | 11.22 | 7.41 | 22.69 |
| | 12 | -1.5 | -3.89 | -6.31 | -9.01 | -8.19 | 20.63 | 18.69 | 15.59 | 11.51 | 27 |
| | 11 | 3.93 | 1.85 | -0.24 | -2.6 | -1.68 | 26.25 | 23.89 | 20.31 | 15.93 | 31.64 |

Tabella dei tiraggi per totali soffici, dove si evidenziano gli abbuoni in % del giocatore, qualora tiri sempre con tali soffici.

Carta del dealer

| Mano del giocatore | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Asso |
|-----------------------|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 19 | | -26.35 | -25.80 | -24.76 | -23.65 | -25.61 | -39.53 | -44.15 | -27.97 | -15.12 | -28.33 |
| 18 | | -5.99 | -6.10 | -5.73 | -5.19 | -9.26 | -22.88 | -6.62 | 8.24 | 3.44 | 0.72 |
| 17 | | 15.13 | 14.31 | 13.98 | 13.61 | 11.63 | 16.06 | 30.9 | 27.33 | 22.28 | 29.84 |

Se invece egli decide di tirare sempre nelle medesime condizioni di cui sopra, giungerà a dei risultati talvolta molto vantaggiosi, nei confronti dei primi in alcuni casi, mentre in altri no.

Dal confronto delle tabelle relative alle opposte decisioni, vediamo quella che mostra i vari abbuoni del giocatore che tira, nei confronti della decisione di restare, con i vari totali.

Come si può notare, con 16 si deve tirare quando il banco mostra un DIECI. Tale decisione porta tuttavia ad un beneficio così esiguo che anche se il giocatore decidesse invece di restare, subirebbe in definitiva un danno del tutto irrilevante.

E' possibile calcolare il vantaggio a favore del banco al Black jack? La risposta è affermativa, a patto che venga fissata una regola per il giocatore, così come è stabilita per la controparte.

Prendiamo in considerazioni tre diversi casi:

1 - il giocatore si attiene alla regola del dealer.

2 - non tira se rischia di sballare.

Tali casi hanno evidentemente un carattere di curiosità, in quanto nessun giocatore segue in modo scrupoloso queste tattiche.

Interessante è invece il terzo caso, anche se condizionato dal fatto che le regole del gioco variano secondo i vari Casinò, inoltre bisogna considerare che in Europa il Black Jack è giocato con quattro o più mazzi.

I valori riportati qui di seguito, sono stati calcolati dal prof. Thorp e forniscono una chiara indicazione di come varia il vantaggio del banco a seconda della condotta del giocatore:

| | |
|--|----------------|
| basic strategy (1 mazzo) | ± 1 % |
| basic strategy (4 mazzi) | +0.51 % |
| esperti di carte (giocatori di bridge, poker, ...) | +3.20 % |
| imitare il dealer | +5.70 % |
| non sballare mai | +6 5 |
| tipico giocatore da Casinò | + 2 % / + 15 % |

Probabilità del banco di raggiungere i vari totali:

mano di 2 o più carte

| | | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Tot raggiunto | SBALLA | 0.2121 | 0.2121 | 0.4826 | 0.5196 | 0.5539 | 0.5857 | 0.6153 |
| | 21 | 0.1114 | 0.3421 | 0.1034 | 0.096 | 0.892 | 0.0828 | 0.769 |
| | 20 | 0.3421 | 0.1114 | 0.1034 | 0.096 | 0.0892 | 0.0828 | 0.0769 |
| | 19 | 0.1114 | 0.1114 | 0.1034 | 0.096 | 0.0892 | 0.0828 | 0.0769 |
| | 18 | 0.1114 | 0.1114 | 0.1034 | 0.096 | 0.0892 | 0.0828 | 0.0769 |
| | 17 | 0.1114 | 0.1114 | 0.1034 | 0.096 | 0.0892 | 0.0828 | 0.0769 |

Dai calcoli sopra effettuati ecco la strategia di gioco che ne consegue la seguente:

Tabella dei tiraggi

| | | < < < Carta del dealer > > > | | | | | | | | | |
|---|----------|------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | A |
| M a n o G i o c a t o r e | 8 o meno | H | H | H | H | H | H | H | H | H | H |
| | 9 | H | D | D | D | D | H | H | H | H | H |
| | 10 | D | D | D | D | D | D | D | D | H | H |
| | 11 | D | D | D | D | D | D | D | D | H | H |
| | 12 | H | H | S | S | S | H | H | H | H | H |
| | 13 | S | S | S | S | S | H | H | H | H | H |
| | 14 | S | S | S | S | S | H | H | H | H | H |
| | 15 | S | S | S | S | S | H | H | H | H | H |
| | 16 | S | S | S | S | S | H | H | H | H | H |
| | 17+ | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| | A8-10 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| | A7 | S | S | S | S | S | S | S | S | H | H |
| | A6 | H | H | H | H | H | H | H | H | H | H |
| | A5 | H | H | H | H | H | H | H | H | H | H |
| | A4 | H | H | H | H | H | H | H | H | H | H |
| | A3 | H | H | H | H | H | H | H | H | H | H |
| | A2 | H | H | H | H | H | H | H | H | H | H |
| | A-A | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | H |
| | 10-10 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| | 9-9 | SP | SP | SP | SP | SP | S | SP | SP | S | S |
| | 8-8 | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | H | H |
| | 7-7 | SP | SP | SP | SP | SP | SP | H | H | H | H |
| | 6-6 | SP | SP | SP | SP | SP | H | H | H | H | H |
| | 5-5 | D | D | D | D | D | D | D | D | H | H |
| | 4-4 | H | H | H | SP | SP | H | H | H | H | H |
| | 3-3,2-2 | SP | SP | SP | SP | SP | SP | H | H | H | H |
| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | A |
| | | < < < Carta del dealer > > > | | | | | | | | | |

H = Hit S = Stand D = Double Down SP = Split

CALCOLO DELLE PROBABILITA' AL POKER

Il poker, come è noto, è giocato con il mazzo intero, cioè con 52 carte. E' interessante sia matematicamente sia per acquisire una corretta conoscenza del gioco, conoscere la probabilità di frequenza che un punto si presenti servito, vale a dire nella prima distribuzione di carte.

Calcolare la probabilità di frequenza di un evento significa sostanzialmente eseguire il rapporto tra il numero di casi possibili e quelli favorevoli, secondo la formula

$$f = n_p / n_f \quad (1)$$

Il numero dei casi possibili è costituito dal numero di combinazioni che si ottengono con un numero n di elementi (le carte del mazzo) presi a gruppi di k (k= 5); pertanto si ottiene la seguente tabella:

Con 52 carte le combinazioni sono 2.598.960

Il numero dei casi favorevoli è costituito dalla totalità delle combinazioni di ogni punto servito,ottenendo così questa tabella:

Totalità cioè distribuendo 5 carte (combinazioni di ogni punto servito) con 52 carte:

| | |
|---------------|-----------|
| Coppia | 1.098.240 |
| Coppia alta | 337.920 |
| Doppia coppia | 123.552 |
| Tris | 54.912 |
| Scala | 10.200 |
| Full | 3.744 |
| Colore | 5.108 |
| Poker | 624 |
| Scala reale | 40 |

N.B. Per Coppia alta si intende quella di A, K, Q, J

Applicando la formula (1) si giunge al calcolo della probabilità di frequenza di ogni punto servito con il mazzo da 52 carte:

Probabilità di frequenza di ogni punto nelle prime 5 carte distribuite:

| combinazione | 1 volta su |
|---------------|------------|
| | |
| Coppia | 2,37 |
| Coppia alta | 7,69 |
| Doppia coppia | 21,04 |
| Tris | 47,33 |
| Scala | 254,80 |
| Full | 694,17 |
| Colore | 508,80 |
| Poker | 4165,00 |
| Scala reale | 64974,00 |

CALCOLO DELLE PROBABILITA' AI CRAPS

Secondo Richard Epstein, craps discende da un gioco precedente detto Hazard, che risale al medioevo. Le regole di Hazard vennero precisate formalmente da Montmort all'inizio del 1700. L'origine del nome craps è dubbia, ma può derivare dall'inglese crabs (granchi) o dal francese Crapeaud (rospo).

Dal punto di vista formale, craps è interessante perché costituisce un esempio di esperimento casuale in fasi distinte; l'evoluzione del gioco dipende dall'esito del primo lancio. In particolare, il numero di lanci è una variabile casuale.

Definizione del gioco

Le regole di craps sono le seguenti: il giocatore (detto tiratore) lancia due dadi equilibrati

- Se la somma è 7 o 11 al primo lancio, il tiratore ha vinto; tale evento è detto natural.
- Se la somma è 2, 3, o 12 al primo lancio, il tiratore ha perso; tale evento è detto craps.
- Se la somma è 4, 5, 6, 8, 9, o 10 al primo lancio, tale numero è il punteggio del tiratore. Il tiratore continua a tirare i dadi finché esce di nuovo il punteggio (nel qual caso vince) o esce 7 (nel qual caso perde).

Finché il giocatore vince o perde tirando craps, tiene i dadi e continua a tirare. Una volta che perde non riuscendo a fare il punteggio, si passano i dadi al tiratore seguente.

Consideriamo il gioco in termini più formali. L'assunzione di base è ovviamente che i dadi siano equilibrati e che gli esiti dei vari lanci siano indipendenti. Sia N il numero di lanci effettuato e sia (X_i, Y_i) l'esito dell' i -esimo lancio per $i = 1, 2, \dots, N$. Infine, sia $Z_i = X_i + Y_i$, la somma dei punteggi all' i -esimo lancio, e sia I la variabile indicatore della vittoria del giocatore.

La probabilità di vittoria

PROBABILITA' AL PRIMO LANCI O

Per risolvere il problema della probabilità di vittoria, dobbiamo anzitutto verificare ciò che succede al primo lancio.

Quando si lanciano 2 dadi di 6 facce ciascuno, le coppie possibili che si possono formare sono le seguenti:

(1,1) (1,2) (1,3) (1,4) (1,5) (1,6)
(2,1) (2,2) (2,3) (2,4) (2,5) (2,6)
(3,1) (3,2) (3,3) (3,4) (3,5) (3,6)
(4,1) (4,2) (4,3) (4,4) (4,5) (4,6)
(5,1) (5,2) (5,3) (5,4) (5,5) (5,6)
(6,1) (6,2) (6,3) (6,4) (6,5) (6,6).

Le coppie complessive sono dunque: 36.

a) La probabilità che la somma ottenuta al primo lancio sia esattamente 7 dipende da quanti 7 si possono formare con la somma delle coppie possibili.

Il 7 si forma nei casi: (1,6) (2,5) (3,4) (4,3) (5,2) (6,1) cioè in 6 casi su 36.

In modo analogo il numero 11 si può formare con le coppie: (5,6) e (6,5) cioè in 2 casi su 36.

La probabilità del "natural" al 1° lancio è dunque: $(6+2) / 36 = 8 / 36$.

b) La probabilità del craps al 1° lancio dipende da quanti risultati: 2, 3, 12 si possono ottenere col lancio di due dadi.

Il 2 si ottiene con la sola coppia (1,1)

Il 3 si ottiene con le coppie: (1,2) oppure (2,1)

Il 12 si ottiene con la sola coppia (6,6).

La probabilità del "craps" al 1° lancio è dunque: $(1+2+1) / 36 = 4 / 36$.

Per il momento abbiamo scoperto una cosa importante: ovvero che la probabilità del natural (8/36) al 1° lancio è doppia rispetto a quella del craps (4/36).

Sulle prime si può pensare che le probabilità a favore del banco siano esageratamente sproporzionate: ma ciò non è vero perché finché il giocatore vince o perde tirando craps egli tiene i dadi e continua a tirare, ma una volta che perde non riuscendo a fare punteggio, egli deve passare i dadi al giocatore seguente. In altre parole si può dire che il "Banco gira" e quindi che la probabilità si sposta ora da una parte ora dall'altra.

Una cosa per ora è certa:

La probabilità che il Craps termini dopo il 1° lancio è di $8/36$ (natural) + $4/36$ (craps) = $12/36$ quindi, mediamente $1/3$ delle partite di Craps si esauriranno al 1° lancio, per i rimanenti $2/3$ si dovrà proseguire.

PROBABILITA' AL SECONDO LANCIO

Per calcolare la probabilità al 2° lancio, dobbiamo utilizzare il cosiddetto Criterio di Condizionamento.

Supponiamo che al 1° lancio il giocatore abbia tirato un 4 (quindi "punteggio" = 4).

Ciò significa che il giocatore continuerà a tirare fino all'uscita del 4 (oppure del 7).

Il lancio finale sarà dunque uno dei seguenti:

(1,3) (2,2) (3,1) ... 3 casi per l'uscita del 4, oppure

(1,6) (2,5) (3,4) (4,3) (5,2) (6,1) ... 6 casi per l'uscita del 7.

· Poiché la somma di 3 e 6 è uguale a 9, la probabilità dell'uscita del 4 al 2° lancio è dunque $3/9$.

PROBABILITA' COMPOSTA

La probabilità di ottenere il 4 al secondo lancio si definisce composta e si ottiene dalla moltiplicazione della probabilità del 1° lancio con quella del 2°.

Nel Primo lancio il 4 era possibile con le coppie: (1,3) (2,2) (3,1) cioè in 3 casi su 36.

Nel Secondo lancio il 4 era possibile in 3 casi su 9.

Moltiplicando $3/36$ per $3/9$ si ottiene il valore della probabilità composta: 0,027778.

CONCLUSIONE

A questo punto dovrebbe essere chiaro che le probabilità variano a seconda dello specifico numero atteso e dal numero di lancio (1° o 2°).

E' utile ricapitolare con una Tabella gli Eventi e le Probabilità di ciascun numero:

| Lancio iniziale | Probabilità del lancio iniziale | Probabilità del giocatore | | Probabilità del banco | |
|--------------------|---------------------------------|---------------------------|----------|-----------------------|----------|
| Natural (7 o 11) | 8/36 | 8/36 | 0.222222 | 0 | 0.000000 |
| Craps (2 o 3 o 12) | 4/36 | 0 | 0.000000 | 4/36 | 0.111111 |
| 4 | 3/36 | 3/36 x 3/9 | 0.027778 | 3/36 x 6/9 | 0.055556 |
| 5 | 4/36 | 4/36 x 4/10 | 0.044444 | 4/36 x 6/10 | 0.066667 |
| 6 | 5/36 | 5/36 x 5/11 | 0.063131 | 5/36 x 6/11 | 0.075758 |
| 8 | 5/36 | 5/36 x 5/11 | 0.063131 | 5/36 x 6/11 | 0.075758 |
| 9 | 4/36 | 4/36 x 4/10 | 0.044444 | 4/36 x 6/10 | 0.066667 |
| 10 | 3/36 | 3/36 x 3/9 | 0.027778 | 3/36 x 6/9 | 0.055556 |
| TOTALE | 36/36 | | 0.492929 | | 0.507071 |

Il Banco si avvantaggia rispetto al giocatore di 0,507071 contro 0,492929 che, tutto sommato, è quasi la parità.

Quindi il Craps "potrebbe" sembrare veramente un gioco onesto.

Quando il gioco si fa malattia



Non riesce a fare a meno di puntare grosse somme di denaro al casinò, o all'ippodromo, o alle scommesse. E' convinto che sia l'abilità, l'intuizione magica, e non il caso, a stabilire la vincita. Più perde, più alza le puntate. Arriva a indebitarsi, a dilapidare il proprio patrimonio, e poi quello degli altri. Non è un semplice giocatore. E' un malato. Pathologic gambling, o più semplicemente gambling, lo chiamano gli anglosassoni,

gioco d'azzardo patologico lo hanno battezzato gli specialisti italiani. Anche se ha ispirato tanti personaggi del cinema e della letteratura, la compulsione al gioco può diventare un pericolo sociale, oltre che individuale. Chi non riesce a fare a meno di giocare soldi ed è mosso dalla preoccupazione ossessiva di puntare somme sempre più alte, anche se non le possiede o comunque non può permettersi di perderle, non deve essere visto come una persona libera, che della propria vita e dei propri averi può fare ciò che gli pare. E' un malato.

Anche in Italia, in tempi di enalotto e gratta e vinci, la febbre del gioco sta contagiando una discreta popolazione di amanti del rischio, compresi tanti insospettabili che finora non ne erano stati intaccati perché lontani dagli ambienti più tentatori, come le bische clandestine.

Occorre sensibilizzare lo stato sui potenziali effetti nocivi del gioco, in modo che destinino parte dei profitti alla loro prevenzione e alla cura; e istituire poli in cui agiscano specialisti a cui rivolgersi per affrontare la malattia. Malattia che è tutt'altro che rara: ne è colpito il 2,6 per cento degli italiani. Sui circa 13 milioni di giocatori abituali, 150.000 sono patologici, o stanno per diventarlo.

Homo troppo ludens e poco sapiens

Non si deve confondere il gioco patologico con il gioco, sarebbe come scambiare le malattie veneree con le effusioni sentimentali.

Il gioco è un'attività vitale e positiva, biologica, in un certo senso, in quanto connessa con la natura dell'uomo. Serve a riprodurre situazioni reali, a imparare ad affrontare le difficoltà e a convivere con gli altri. C'è poi il divertimento puro, con l'unica funzione di evasione. Il gioco, insomma, aiuta a vivere perché compensa il malessere individuale e sociale. E' provato, per esempio, che in tempi di crisi aumentano le attività ludiche. Tutt'altra cosa è il gioco patologico, che è solo distruttivo. Si comincia presto a sviluppare una dipendenza, in media intorno ai 20 anni, anche se non mancano casi particolarmente precoci. Le vittime sono soprattutto uomini, in genere non sposati. Sono abitualmente plurigiocatori, tendono cioè a dedicarsi a più di un gioco, anche se mantengono le loro preferenze. Del resto, è dimostrato che ci sono giochi più a rischio di altri. Quelli che inducono più facilmente al gambling sono caratterizzati da un breve lasso di tempo tra una giocata e l'altra, dalla vicinanza fisica dello strumento del gioco e dalla mancanza di un mediatore (un croupier, un ricevitore) tra puntata e risultato (il giocatore patologico vuole restare anonimo). In testa alle classifiche delle preferenze ci sono infatti le slot machines (che, inducendo un automatismo più esasperato di quello provocato

dalla roulette, garantiscono ai casinò il 50 per cento delle entrate) seguiti a breve dai videogiochi.

I giocatori patologici sono riconoscibili per almeno due connotazioni oggettive: le somme giocate, che sono crescenti e in genere superiori alle proprie disponibilità, e il tempo dedicato al gioco e al pensiero di giocare, sempre maggiore fino ad assorbire la totalità della giornata. Il giocatore prende coscienza di esserlo attraverso un percorso tipico, contraddittorio e disperato. Le fasi sono quattro, come è stato precedentemente riassunto. Nella quarta fase, quando cioè il giocatore esce dall'anonimato, il recupero è molto difficile, e il patrimonio è già stato dilapidato. E' quindi durante le prime tre fasi che si deve intervenire.

Impulsi irresistibili

I disturbi del controllo degli impulsi sono caratterizzati dall'incapacità di resistere al desiderio impellente di compiere una determinata azione che può essere pericolosa per sé o per gli altri. L'azione è preceduta da un senso di tensione ed eccitazione, ed è seguita da un senso di piacere e gratificazione.

Comprendono:

- gioco d'azzardo patologico (gambling)
- piromania
- cleptomania
- tricotillomania
- disturbo esplosivo intermittente
- comportamento autolesionistico
- compulsioni sessuali

Nel cervello agisce come una droga

Il gioco patologico si può inserire nella famiglia dei disturbi ossessivo compulsivi: la mente è dominata dall'idea ossessiva del gioco, la compulsione a giocare calma, in modo provvisorio, l'angoscia. Le conseguenze vanno dall'incapacità a stabilire buoni rapporti sociali, alle difficoltà sul lavoro per la scarsa concentrazione, alle ingenti perdite economiche. Il gioco diventa una sorta di tossicodipendenza: il malato non riesce a farne a meno, se ci prova entra in una crisi del tutto paragonabile alla crisi d'astinenza dalla droga (nausea, insonnia, incubi, malessere, calo di concentrazione, sudorazione). Ogni volta che riprende, gioca somme sempre più alte, allo stesso modo in cui l'eroinomane deve aumentare la dose per raggiungere la stessa sensazione di euforia. L'assuefazione fa sprofondare il giocatore in un tunnel senza uscita. Dal gioco legale comincia a passare a quello illegale, emette assegni a vuoto, prende il denaro in prestito dagli strozzini, vende proprietà, fa ipoteche sulla casa. E' dimostrata l'associazione del gambling con la criminalità, l'alcolismo, la tossicodipendenza. A differenza della dipendenza dalla droga, tuttavia, quella dal gioco non si manifesta con sintomi conclamati. Il giocatore patologico, anzi, il più delle volte riesce a mantenere nascosto il proprio comportamento fino alla propria rovina.

Come nel caso della tossicodipendenza e di molti disturbi psichiatrici, anche nel gioco patologico sembrano essere coinvolti i neurotrasmettitori cerebrali, come quelli serotoninergici, noradrenergici e dopaminergici. Il più importante sembra essere il primo, lo stesso che ha un ruolo chiave nella genesi dei

disturbi ossessivo compulsivi. La serotonina, infatti, regola l'aggressività e la capacità di controllare gli impulsi. Sarebbe lei la vera responsabile dell'euforia iniziale e delle difficoltà a smettere. Paradossalmente, benché il gambling sia in fondo un disturbo d'ansia, viene curato con antidepressivi.

Compulsivi in dieci mosse

Come entità patologica a se stante, il gambling è comparso sul Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders (DSM, il testo sacro della nosologia psichiatrica) nel 1980. Il paziente sarebbe affetto da «comportamento maladattativo legato al gioco d'azzardo» se risponde ad almeno quattro dei seguenti criteri:

1. ha un coinvolgimento sempre crescente nel gioco d'azzardo (per esempio, è continuamente intento a rivivere esperienze trascorse di gioco, a valutare o pianificare la prossima impresa di gioco, a escogitare il modo per procurarsi il denaro con cui giocare)
2. ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato
3. è irrequieto e irritabile quando tenta di giocare meno o di smettere
4. ricorre al gioco come fuga o come conforto all'umore disforico (senso di disperazione, di colpa, ansia, depressione)
5. quando perde, ritorna spesso a giocare per rifarsi («inseguimento» delle perdite)
6. mente in famiglia e con gli altri per nascondere il grado di coinvolgimento
7. compie azioni illegali (come reati di falso, truffa, furto, appropriazione indebita) per finanziare il gioco
8. mette a rischio o perde una relazione importante, un lavoro, un'opportunità di formazione o di carriera a causa del gioco
9. confida negli altri perché gli forniscano il denaro necessario a far fronte a una situazione economica disperata causata dal gioco
10. riporta reiterati e inutili sforzi per tenere sotto controllo l'attività di gioco, per ridurla o per smettere di giocare.

BREVE STORIA DEL CASINO DI SANREMO

Il Casinò Municipale della città di Sanremo è un edificio in stile liberty progettato dall'architetto francese Eugène Ferret.

Venne inaugurato il 12 gennaio 1905 ai tempi del sindaco Augusto Mombello il suo primo nome fu Kursaal. All'inizio, gestito dall'architetto parigino Ferret per due anni, era un teatro dove si organizzavano feste, ricevimenti, spettacoli e concerti. All'interno di esso era praticato il gioco d'azzardo, come d'altronde accadeva nella maggior parte delle città turistiche, ma senza alcuna autorizzazione ufficiale, ma solo con il placet delle amministrazioni locali. I primi croupier a operare all'interno della casa da gioco provenivano da Ostenda (Belgio), dove esisteva una rinomata scuola. Nel 1927 fu nominato podestà della città di Sanremo l'ingegnere Pietro Agosti il quale, con un lungo lavoro di tessitura, richiedendo anche l'intervento diretto di Benito Mussolini ottenne il Regio decreto del 22 dicembre 1927 che sancì ufficialmente la nascita del Casinò di Sanremo in cui poter praticare legalmente il gioco di azzardo. Il Casinò di Sanremo aprì ufficialmente i battenti il 21 gennaio 1928 con una inaugurale serata di gala. La concessione, nel frattempo era stata affidata ufficialmente alla Società Anonima Casinò Municipale di Sanremo diretta da Luigi De Santis. Subito fu indetta una assemblea che deliberò l'ampliamento dei locali creando due nuove ali, l'allestimento del salone interno in stile '500 e le due cupole laterali visibili sulla facciata. Numerose furono le attività collaterali che si svolsero al suo interno, come il Torneo scacchistico internazionale di San Remo svoltosi nel 1930.

Il 14 aprile 1934 la società cambiò ufficialmente nome in Società Anonima Iniziative Turistiche (SAIT). Nell'Ottobre dello stesso anno, a causa della morte del cavalier De Santis, le azioni passarono alla moglie Maria Strambini che nei primi mesi del 1935 le cedette al cavalier Angelo Belloni che ne assunse la direzione.

Nel Giugno 1940 fu chiuso con decreto del Ministero degli Interni per via della guerra. Riaprì a conflitto concluso.

Dopo gli anni del conflitto, il casinò riaprì ufficialmente la sera del 31 dicembre 1945. Nella primavera 1948 la società concessionaria CIRT (Compagnia Italiana di Ricostruzione Turismo) viene estromessa, così il Ministero degli Interni il 25 febbraio 1948 commissariò il casinò con l'ex prefetto Omodeo Salè che riuscirà a sistemare la situazione che era precedentemente sfuggita di mano. Affianca alla normale gestione del casinò molte serate mondane che richiamano nuovamente a Sanremo la clientela del 1° dopoguerra. Alla fine del 1949 la gara d'appalto vede nuovo concessionario della casa da gioco il commendator Pier Busseti. Il 29 gennaio 1951, nel Salone delle feste si svolse la prima edizione del Festival di Sanremo presentato da Nunzio Filogamo. Il casinò fu sede del Festival della Canzone Italiana ininterrottamente dal 1951 al 1977 quando nel 1977 si spostò al Teatro Ariston. Il 19 febbraio 1953, in seguito alla morte del commendator Pier Busseti, la concessione del casinò fu affidata alla società ATA dell'industriale milanese, nonché presidente dell' Inter, Carlo Masseroni. Il Gennaio 1959 il vertice dell'ATA fu preso dall'avvocato Luigi Bertolini, proprietario dell'albergo Reale. Durante la gestione Bertolini scoppiò uno scandalo di tangenti che travolse l'amministrazione comunale, tra cui il sindaco Viale. Il 16 febbraio 1969 il casinò fu commissariato. Nell'estate del 1972 scoppiò un secondo scandalo relativo alla sparizione di circa due miliardi di lire all'anno, così, praticamente fallita la gestione pubblica del casinò tra scandali vari, nel 1981 fu tentato un affidamento ai privati.

L'appalto diede origine a un nuovo scandalo e la gestione passò ad un susseguirsi di commissari prefettizi sino alla creazione della Casino Spa, nata pochi anni or sono e a capitale interamente pubblico.

IL GIOCO D'AZZARDO NEI SECOLI

Il gioco è un elemento centrale dell'attività umana, fisica e psichica. Costitutiva dell'età dell'apprendimento, tale attività rimane anche nell'adulto assumendo valenze di natura simbolica. Il gioco d'azzardo si differenzia da quello usuale perché non richiede un allenamento o un approfondimento delle conoscenze e comporta l'uso del denaro.

Nelle sue varie manifestazioni il gioco è presente nella società fin dai suoi albori. A volte tollerato, altre volte represso, ma mai cancellato del tutto. Oggi sembra che si delinei un suo ritorno alla grande anche per l'importante giro di affari che si tira dietro, con grandi benefici per lo Stato.

DAI DADI A BINGO - L'ETERNO FASCINO DELLA TENSIONE

Il gioco d'azzardo risale ai primordi dell'umanità. Probabilmente, è nato come strumento per conoscere la volontà divina. I primi dadi, risalenti a 5000 anni fa, sono stati ritrovati in Cina. Ben presto l'uomo se ne è appropriato per ragioni più laiche, più vicine alla sua vita quotidiana. Per sfidare l'altro con l'aiuto della divinità, forse. Per sondarne la volontà. Per il fascino della tensione.

Già tra i greci troviamo i primi segni d'un gioco d'azzardo eccessivo. Diogene Laerzio riferisce che Socrate ne era afflitto. Anche Platone avrebbe fatto delle osservazioni sul gioco. Sta di fatto che i greci hanno sempre giocato ai dadi, e scommesso su qualunque cosa.

Presso i romani, il gioco d'azzardo era proibito per ragioni collegate all'ordine pubblico. Ma la sera, le bettole romane chiudevano le porte agli avventori abituali, e si trasformavano in bische. Permesse erano invece le scommesse. I romani si appassionavano alle scommesse sulle corse di bighe e quadrighe. Potevano provocare anche vere e proprie sommosse, oltre che private disperazioni, in seguito alla perdita di denaro.

Il dio Fors, o la dea Fortuna, ripartivano il bene e il male a loro piacimento. Quindi era possibile ottenerne favori, o incorrere nella loro ira. I romani credevano al fato, ossia al destino. Tutto era prefissato e solo alcuni dei avrebbero potuto mutare il destino. Quindi, il giocatore d'azzardo doveva giocare solo nei giorni *fasti* (fortunati), pregare e fare sacrifici agli dei giusti.

Nel Medioevo il gioco spopola tra la plebe. Si gioca dopo la cena (si cena fra le quattro e le sette), ma la notte non sembra molto favorevole ai giochi. Forse ciò è dovuto agli interventi delle autorità, che regolano il coprifuoco.

Talvolta il gioco era permesso solo in certi luoghi: di solito nei bagni pubblici, oppure nei bordelli. Nacquero le prime concessioni comunali: a Magonza e a Francoforte, tra il 1371 e il 1432, il gioco era permesso presso speciali *Spilbahn*, sotto supervisione pubblica, durante il periodo delle fiere e quello in cui si svolgeva la riunione del parlamento dell'Impero (*Reichstag*). Un'istituzione analoga, a Spira, arrivava a consumare 10.000 dadi l'anno.

I governanti tenevano sotto controllo il gioco d'azzardo: bisognava difendere la morale, salvaguardare la popolazione dai prestigiatori, dai bari e dai borseggiatori, che li seguivano. Ed era necessario impedire che le guardie notturne giocassero, pena gravi rischi alla città. Per i bari c'erano pene severissime. Nel 1469 un baro è accecato a Norimberga, in altri casi si preferiva l'annegamento in un sacco.

Non era però il problema morale ad animare le amministrazioni comunali, ma la constatazione che il gioco d'azzardo poteva essere all'origine di liti, faide, zuffe, fermenti e omicidi, anche perché i bari erano tutt'altro che rari. D'altro canto, chi perde pur poco, per via della scarsa

circolazione del denaro dell'epoca, perde in realtà moltissimo, e dev'essere in seguito mantenuto dalla carità pubblica, assieme alla sua famiglia.

Sono note le superstizioni riguardanti il gioco e la fortuna nel gioco. Per esempio, tenere il pollice di un giustiziato nel borsello portava fortuna a chi giocava.



Caravaggio, I bari, 1594 circa

Dal Rinascimento al XIX secolo

Con gli anni, l'azzardo divenne sempre di più strumento di persone particolarmente capaci, ossia di prestigiatori che finivano col guidare l'azzardo a loro favore. In quei tempi, come dimostrano le opere del pittore Brueghel (sia del vecchio, sia di suo nipote, il giovane), le feste popolari sono piene di giocatori, lesto-fanti e vittime. I lesto-fanti, evidentemente, non giocano lealmente, ma barano a spese dei semplici che ci cascano.

Agli inizi del Rinascimento, i giochi d'azzardo furoreggiavano. Furono introdotti alla Corte di Francia da Enrico IV, un giocatore impenitente. In quegli anni si diffusero anche le carte da gioco, grazie alla stampa.

Nel 1700 era possibile aprire un banco di gioco d'azzardo in stabilimenti appositi, oppure in case nobiliari, dove il gestore del banco doveva pagare un affitto. Molti nobili in difficoltà economica concedevano in affitto ali o sale dei loro palazzi, e molti nobili o borghesi in ascesa, nei momenti difficili della loro vita, aprivano dei banchi. Divennero popolari anche le lotterie: di solito se ne servivano re e ministri per coprire spese straordinarie o un buco di bilancio.

Il XIX secolo nacquero le prime sedi di acque termali. Lo vediamo in tutta Europa, dunque anche in Italia. Da allora i centri termali hanno offerto ai loro ospiti tre generi di servizi. Tra questi anche l'apertura di casinò, tramite i quali recuperare parte delle spese.

Ne parla Fedor Dostoevskij, un malato del gioco d'azzardo, che frequentava la Svizzera, dapprima a Montreux, e finì col preferire Baden Baden, che chiamerà Roulettenburg.

I casinò moderni

L'origine dei casinò moderni è nel Principato di Monaco. Nella seconda metà del XIX secolo, il direttore di un casinò tedesco si chiese se davvero non si potesse creare un casinò che facesse come suo punto di forza non tanto l'acqua termale, quanto l'aria salubre e il clima mite. Monaco, un piccolo principato senza risorse, sembrava essere la collocazione ideale. Era uno stabilimento dedicato all'élite europea e americana dell'epoca, non certo un'istituzione aperta a tutti. Così, Montecarlo divenne il modello per gli altri casinò sorti in Europa in quegli anni e in seguito.

Alla fine del secolo, in alcuni Stati europei, cominciò una ventata proibizionista che portò alla chiusura o alla forte limitazione dell'attività dei casinò (Italia, Svizzera).

Lotto e lotterie in Italia

L'Italia è stata all'origine di parecchi giochi, sia nati qui (lotto, lotteria, *roulette*), sia importati, per poi diffondersi anche altrove (carte, morra). Anche nell'Ottocento italiano le località termali erano sede di casinò. La reazione alle case da gioco culminò negli anni '30, con la progressiva chiusura di tutti gli stabilimenti esistenti.

I Casinò di Venezia, Saint-Vincent, Sanremo e Campione sono eccezioni a una politica estremamente restrittiva, rimasta finora immutata.

Il gioco d'azzardo, in Italia, è gestito direttamente o indirettamente dallo Stato, di cui è anche un'importante fonte d'entrate. Quella del gioco d'azzardo è la quinta industria in Italia dopo Fiat, Telecom, Enel, Ifim. E, se si analizza la spesa pro-capite, l'Italia ha il primato mondiale con oltre 500 euro a persona. Del resto, la spesa per il gioco d'azzardo degli italiani è aumentata ben del 19,7% nel 2007 rispetto al 2006, con una raccolta complessiva di 42,2 miliardi di euro (2% del prodotto interno lordo). Sono stati, infatti, 14,3 i miliardi di euro incassati nel 2000, 18 del 2002, 23,1 nel 2004, 28 nel 2005, e 35,2 miliardi di euro nel 2006.

Tipologia di giochi

I giochi d'azzardo sono di vario tipo. Alcuni sono considerati grandi giochi, altri li troviamo a livello popolare. Ecco una sommaria tipologia.

- Le scommesse: sono "previsioni" che si fanno sullo sport (calcio, equitazione), o su qualunque altro tema. La morra era un gioco in cui si scommetteva sui numeri.
- Le lotterie e i giochi simili. Due tipi sono famosi: la *Tombola*, che è un gioco d'origine italiana, introdotta in Francia pare da Francesco I, dopo la campagna d'Italia; c'è poi il *Lotto*, la lotteria nata a Genova dove era stata ideata in analogia al metodo utilizzato per nominare importanti funzionari dirigenti della città. Sono giochi che ridistribuiscono non più del 60% degli introiti ai giocatori: il resto viene utilizzato per scopi particolari, in genere benefici o sociali. Giacomo Casanova le chiamava «le sole imposte che i sudditi sono felici di pagare».
- Le lotterie istantanee come il *Gratta e vinci*.
- Le carte da gioco: sono d'origine cinese, ma ci sono pervenute attraverso gli arabi di Spagna. Le carte attuali sono un'elaborazione inglese. Sono state favorite dall'invenzione della stampa (vedi anche box a pag. 65).
- I dadi. Sono antichissimi. I primi sono stati ritrovati nella Cina di 5000 anni fa. In origine si trattava dell'osso astràgalo (*os cuboide*) della zampa posteriore degli ovini. Poi furono fabbricati anche di legno, o di pietra.
- Le slot machine: ci vengono dall'America, inventate nel 1835 da un meccanico di nome Charles Fey, che collocò le sue macchine nelle *hall* degli alberghi di San Francisco. Ebbe un successo immediato, tanto che lo obbligò ad associarsi ad altri. Nel 1907, Herbert Stephen Mills diede loro la forma definitiva.
- I giochi del casinò. Sono giochi da tavolo. Il più famoso è la *roulette*, di cui esistono due versioni: quella francese e quella americana. La forma moderna della *roulette* era già nota sotto Luigi XIV. Dopo la rivoluzione francese, si giocò alla *roulette* in stabilimenti ufficiali, rigidamente sorvegliati e controllati dallo Stato. È un gioco d'azzardo d'origine italiana. Nel XIX secolo divenne l'attrazione di famosi luoghi di villeggiatura e di cura. Altri giochi di casinò sono lo *chemin de fer*, il *baccarat*, il *black jack* e i *craps*, i dadi americani, ma d'origine inglese.

Quadro giuridico

È sempre variegato il quadro giuridico in cui si può giocare d'azzardo. Varia fundamentalmente tra il permesso e l'interdetto e, dove permesso, tra regolato oppure lasciato all'arbitrio individuale. Spesso, il quadro giuridico corrisponde a quanto propone il quadro etico, dove il gioco è ora ammesso, ora contrastato. Ma in ogni caso, il gioco d'azzardo non è mai stato bandito del tutto, e comunque sempre in un modo ambivalente e, dunque, in un qualche modo sempre tollerato.

In Europa, dopo un periodo di totale lassismo (XVIII secolo), si è passati a un esercizio regolato del gioco d'azzardo, almeno per quanto riguarda i giochi da casinò. Invece, le lotterie non sono mai state private. Probabilmente per il basso ritorno che va ai giocatori (e quindi l'assoluta certezza che garantisce agli organizzatori), è sempre stato in mano a organizzatori pubblici, o accreditati presso lo Stato.

Gli Usa al primo posto con Las Vegas

Il gioco può essere una risorsa per una regione. Consideriamo la situazione di Las Vegas, con il suo milione e mezzo di abitanti. Ospita, ogni anno quasi 60 milioni di clienti i quali non vengono solamente per i casinò, ma anche per le bellezze naturali dello Stato, per il suo ottimo clima, per gli spettacoli sontuosi, per congressi di varia natura, per i campionati di pugilato.

Il gioco d'azzardo, negli Stati Uniti, è sempre stato presente. Una presenza discreta, negli Stati dell'Est puritano; una presenza plateale, nell'Ovest da conquistare. La ventata moralizzatrice, tuttavia, colpì pure gli Usa, che ben presto proibirono il gioco d'azzardo, Stato dopo Stato.

Lo Stato del Nevada decise nel 1931 di non introdurre la proibizione del gioco d'azzardo. Las Vegas e Reno divennero la mecca del gioco. Gli imprenditori cercarono di popolarizzare i giochi d'azzardo, aprendo i casinò a qualunque pubblico, famiglie comprese. Infatti, il Circus Circus è dedicato alle famiglie. Si può giocare in qualunque tenuta, non solo elegantissimi. A Las Vegas sono esclusi il sesso, la prostituzione, gli spettacoli scollacciati. Las Vegas è il regno dei musical di classe e dei grandi prestigiatori.

L'esempio americano ha dimostrato che il gioco d'azzardo "rende", non solo a chi lo organizza, ma anche allo Stato. Negli Usa si è cominciato a studiarlo seriamente dal punto di vista sociale, psicologico ed economico. Oggi il casinò non è più solo un posto per ricchi, nobili e di peso. L'introduzione delle slot machines ha portato a un'ulteriore diffusione del gioco e la loro presenza, anche all'interno dei casinò, è la dimostrazione della loro importanza economica.

La nostra civiltà tende sempre più a includere l'edonismo nei suoi valori. Anche il gioco d'azzardo ha una simile valenza e, in più, è economicamente redditizio per chi lo organizza. Da qui viene l'attuale bufera antiproibizionista, che ha colpito l'Europa, e che tende a diffondersi sempre di più, pur non essendo sempre accompagnata da misure preventive di tipo psicologico e sociale. Ossia, se ne disconoscono spesso i costi sociali.

Negli Usa, l'importante concorrenza tra operatori sta portando a una revisione dell'atteggiamento puritano nei confronti del gioco d'azzardo: poco alcol, niente sesso. Probabilmente, tra qualche tempo l'antica formula vincente «gioco, sesso, alcol» riprenderà a essere di moda.

Internet ha provocato qualche cambiamento. La nascita di casinò virtuali, che pure non hanno avuto per il momento il successo che i loro iniziatori si erano auspicati, ha provocato una risposta massiccia da parte dei gestori tradizionali. Costoro, dopo un periodo in cui si sono appellati all'autorità della legge, hanno aperto i loro casinò virtuali che dovrebbero essere più sicuri (carta di credito, riciclaggio) di quelli della misteriosa concorrenza caraibica.

Controllori Comunali

Il Corpo Controllori Comunali venne istituito dal consiglio comunale nel 1946, alla riapertura del Casino di Sanremo, allora e fino al 1969 gestito da privati, su indicazione del Ministero degli Interni. Si trattava del governo allora presieduto da Alcide De Gasperi con Palmiro Togliatti ministro di grazia e giustizia: due padri della repubblica e certamente figure politiche lungimiranti. Tale indicazione venne poi estesa a tutte le altre tre case da gioco aperte successivamente.

Scopo principale del Corpo era ed è quello di esercitare un controllo sull'andamento dell'esercizio del gioco d'azzardo e sulla conduzione della gestione della casa da gioco.

Questo a tutela non solo dei pubblici interessi dell'amministrazione comunale e di tutti i cittadini, ma anche a tutela dei frequentatori della casa da gioco, al fine di garantire loro un gioco equo e regolare. Quindi sia un controllo di natura contabile e finanziario, al fine di certificare gli esatti introiti dei proventi di gioco, sia un controllo di natura tecnica, finalizzato al rispetto dei regolamenti dei vari giochi messi a disposizione.

In pratica i controllori comunali sono i rappresentanti dello stato all'interno delle case da gioco. Tali concetti di fondo vengono ribaditi e confermati nell'arco dei decenni successivi: ad esempio nel 1988, all'atto dell'aggiornamento del regolamento del Corpo da parte del Comune di Sanremo.

Ancora in tempi più recenti: in questi mesi il Comune di Venezia ha deciso di affidare la gestione della casa da gioco interamente a privati, a canone fisso. Il ministero degli Interni, nel dare il proprio nulla osta, ha precisato che gli unici obblighi da parte del Comune sono il mantenimento della titolarità della licenza e il mantenimento di un corpo ispettivo Comunale all'interno della casa da gioco.

Tralasciando gli ovvi motivi di tali precetti, che non fanno che ribadire indicazioni più volte espresse e che sono derivanti dal concetto istituzionale dell'esercizio del controllo da parte dello stato su tutte le attività produttive, pare evidente che tale indicazione non ha un semplice valore formale.

Nel voler ribadire la necessità della presenza di un organo di controllo comunale all'interno della casa da gioco, qualunque sia il tipo di gestione, va da sé che si intenda che tale presenza non deve essere meramente pleonastica ma debba svolgere un ruolo concreto e attivo nell'esercizio del controllo.

In tale ottica si ritiene necessario che il titolare della licenza, il Comune, debba mettere gli addetti al controllo in condizioni di poter esercitare effettivamente la loro attività. Avere un Corpo numericamente limitato e senza appositi strumenti tecnici di lavoro, come purtroppo avviene nel Comune di Sanremo, significa, di fatto, non ottemperare alle indicazioni del ministero e, più in generale, non tutelare gli interessi della collettività.

Il Corpo Controllori Comunali di Sanremo è attualmente sotto organico e riesce, almeno parzialmente, a svolgere le proprie mansioni grazie all'apporto di controllori ausiliari, dipendenti del comune che svolgono turni presso la casa da gioco, al di fuori del proprio orario di lavoro.

Eliminare tali servizi ausiliari senza reintegrare l'organico del Corpo, significa, di fatto, ridurre ulteriormente la capacità di controllo e la possibilità di ottemperare ai dettami regolamentari.

In tal senso, poi, non è certo possibile adeguare il regolamento del Corpo al numero di addetti, in quanto i principi basilari del controllo non sono comunque riducibili tramite demansionamenti.

Si vuole qui precisare inoltre che il Corpo Controllori Comunali ha, in generale e in questa fase in particolare, un compito prevalentemente preventivo nei confronti di possibili illeciti o situazioni comunque dubbie. Il Corpo tende cioè a mettere in atto tutte le misure preventive, regolamentari e pratiche, per impedire situazioni che possano sfociare nell'illecito. Dato il numero estremamente ridotto di controllori e la limitatezza degli strumenti a disposizione è difficile, o perlomeno occasionale, che si possa avere un'efficace azione repressiva. La palese dimostrazione è data dal recente blitz della polizia, reso possibile dall'installazione di telecamere proprie e di ottima definizione, nonché di intercettazioni ambientali e telefoniche. Se però in sala si ha un solo controllore a vigilare su decine di tavoli è impensabile che possa seguire tutte le situazioni, considerando poi che l'attuale impianto audiovisivo è di qualità scadente ed utilizzato esclusivamente per redimere contestazioni di gioco.

Si tenga infine conto che nel corso dei decenni il Corpo Controllori ha acquisito una forte professionalità, formatasi sia sul campo che attraverso numerosi studi e pubblicazioni: di fatto,

ad oggi, parliamo di tecnici di gioco specializzati e gli unici, all'interno del casinò, che conoscano tutti i giochi, sia elettromeccanici che tradizionali, oltre a tutte le varie dinamiche gestionali. Depauperare il Corpo significa dunque anche disperdere un enorme patrimonio tecnico e culturale nel campo del gioco d'azzardo.

Organi di controllo

Il controllo, la sorveglianza e la sicurezza nei Casinò sono affidati, in tutto il mondo, a reparti specifici con competenze tecniche in materia di gioco e di gestione dell'azzardo.

Molte case da gioco hanno organi di sorveglianza interna, specie in presenza di un gestore privato, che hanno il compito di essere "l'occhio del padrone" in merito alla valutazione del personale e della clientela. Ovviamente, siccome la vigilanza interna ha compiti comunque derivanti dalle indicazioni del gestore, gli stessi non sempre o non necessariamente coincidono con i principi generali di rispetto delle leggi e delle regole, né con la tutela della clientela stessa. Per questo motivo, in tutti i paesi occidentali e industrializzati, esistono organismi di controllo indipendenti dalla gestione, sia essa pubblica o privata, delle case da gioco.

In Europa questo principio è stato applicato molto prima che, ad esempio, negli Stati Uniti. Proprio negli USA l'applicazione del principio del controllo "esterno" venne applicato nei primi anni 80, dopo la vicenda che coinvolse alcuni Casinò di Las Vegas. Alcune case da gioco erano, di fatto, in mano alla malavita organizzata, specie quella di Chicago, e servivano per finanziare le attività illegali della criminalità dell'Illinois (su quella vicenda, reale, è tra l'altro basata la trama del film "Casinò" di Martin Scorsese, con Robert De Niro). In pratica, benché la contabilità di quelle case da gioco fosse apparentemente in ordine, ogni mese milioni di dollari confluivano verso i "padrini" di Chicago che li utilizzavano per finanziare attività illecite.

Una lunga indagine condotta tra il 1980 e il 1984 scoprì che il metodo per "scremare" milioni di dollari dalla contabilità era quello di registrare dei falsi fill ai tavoli da gioco: ovvero aggiunte ai tavoli mai versate. Tali operazioni non venivano certo segnalate dalla sorveglianza interna. Venne così istituita una agenzia federale di controllo che verificava anche le operazioni ai tavoli.

In generale, in ogni parte del mondo, esistono organismi specifici per il controllo delle case da gioco: negli Stati Uniti un organismo speciale dello stato controlla dalla contabilità alla sicurezza dei tavoli, onde impedire truffe ai danni sia dello stato che della clientela da parte dei gestori. In Francia esiste la "police de jeu", branca specializzata della polizia che controlla le case da gioco in ogni minimo dettaglio, sino alla possibilità di sospendere la licenza.

In Italia tale compito è affidato ad organismi specifici, presenti nelle quattro case da gioco: corpi speciali di controllo comunali o regionali.

Tali corpi, istituiti su approvazione del Ministero degli Interni, hanno il compito di tutelare gli interessi del titolare della licenza (Comune o Regione) e, più in generale, di tutelare gli interessi della clientela, garantendo loro un corretto svolgimento del gioco e una corretta contabilità di gestione. Hanno cioè lo scopo di esercitare in ogni momento il controllo sull'andamento dell'esercizio del gioco e sulla conduzione della gestione del casinò sia sotto il profilo tecnico-funzionale, sia finanziario e morale.

Nel corso soprattutto degli ultimi 30 anni, tali corpi si sono fortemente evoluti in virtù di una sempre maggiore specializzazione ed approfondimento nella conoscenza dei giochi bancati nei casinò. L'introduzione dei giochi americani, delle slot machines, del poker e dei tantissimi nuovi giochi proposti alla clientela hanno fatto sì che anche gli organi di controllo approfondissero le loro conoscenze, sfruttando sempre più le nuove tecnologie messe a disposizione (computer e telecamere).

In particolare la conoscenza della matematica applicata al gioco d'azzardo e lo sviluppo della statistica hanno permesso di sviluppare tecniche di controllo sempre più sofisticate.

L'alto grado di conoscenza e la memoria storica hanno infine fatto sì che gli organi di controllo diventassero una delle componenti essenziali e imprescindibili nell'organizzazione di una casa da gioco.

Oltre al gioco lavorato tali organismi si sono anche occupati delle varie forme di gestione delle aziende casinò, con particolare attenzione nei confronti degli uffici cambi assegni, dell'ospitalità, della promozione, della gestione dei divieti, divenendo strumento di supporto e non solo di controllo per i gestori via via succedutisi.

Hanno avuto e d hanno un ruolo quindi non solo di controllo passivo, ma di stimolo e di supporto per tali particolari aziende.

Compiti e mansioni

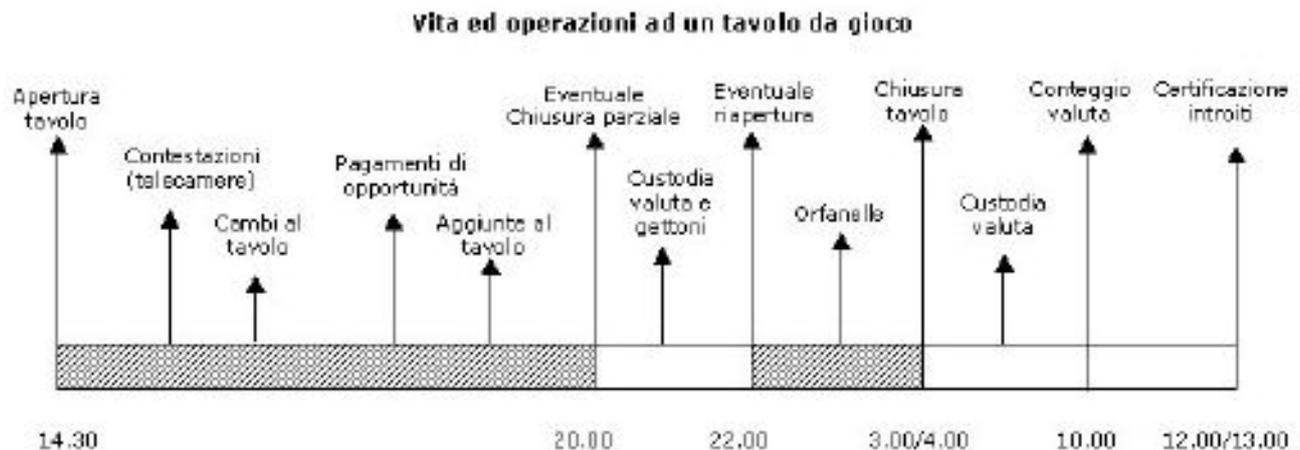
I controllori comunali non hanno, all'interno della casa da gioco, un generico compito di controllo, ma sono una parte attiva e insostituibile dei delicati meccanismi che consentono anche le minime operazioni all'interno del Casino stesso. Essi sono parte integrante di ogni attività legata al gioco e svolgono un lavoro anche pratico che non potrebbe essere sostenuto dalla struttura organizzativa interna della casa da gioco.

Ci sono due livelli di intervento: uno di controllo diretto ai tavoli da gioco e uno indiretto di monitoraggio delle attività svolte dalla gestione nei confronti del gioco.

Per quanto riguarda il controllo ai tavoli, i controllori comunali intervengono su ogni singola operazione che viene svolta allo stesso, garantendo la regolarità ed il rispetto delle regole e certificando le singole operazioni.

- apertura tavoli da gioco
- chiusura tavoli da gioco
- cambi di gettoni al tavolo
- aggiunte di gettoni al tavolo
- contabilizzazione finale gettoni al tavolo
- custodia delle banconote introitate ai tavoli
- contabilizzazione delle suddette banconote
- certificazione e controllo degli introiti
- certificazione e controllo delle mance
- decisione finale sulle contestazioni di gioco
- decisione finale sui pagamenti di opportunità
- registrazione vincite non richieste (orfanelle)

Sintetizziamo graficamente la vita di un tavolo da gioco, segnalando le operazioni cui è indispensabile la presenza di un controllore comunale.



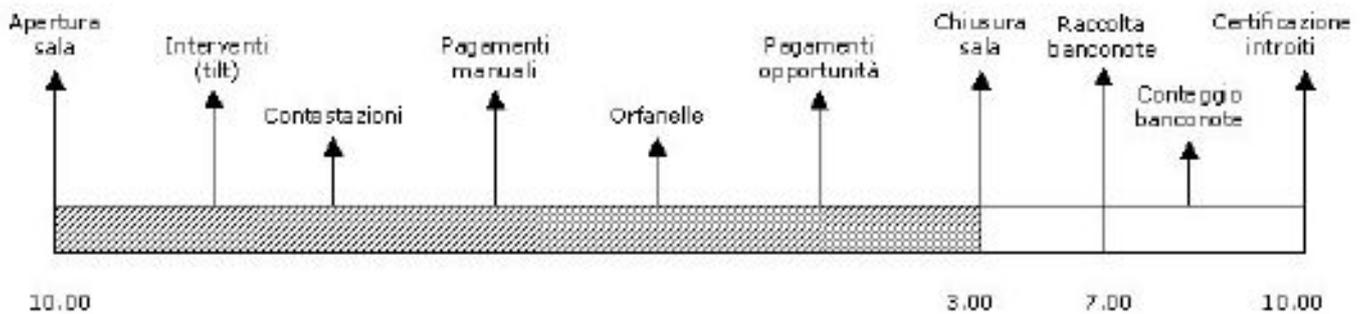
Analogamente per i giochi meccanici o slot machines. L'organo di controllo comunale detiene le chiavi delle macchine e delle schede madri delle stesse, per cui ogni intervento deve essere effettuato alla presenza di un controllore. Oltre a questo c'è una parte di lavoro svolta in ufficio dove, tramite computer e programmi appositi, vengono verificati e controllati i contatori delle singole slot e, di conseguenza, la regolarità dei pagamenti, dei rifornimenti, la corrispondenza della valuta introitata e, infine, del ricavato dell'intera sala slot.

- detenzione delle chiavi delle slot
- verifica degli azzeramenti delle macchine
- certificazione di ogni singolo pagamento manuale
- raccolta delle banconote slot

- contabilizzazione della valuta (banconote) slot e casse
- verifica della corrispondenza con i contatori slot
- verifica dei corretti pagamenti di ogni slot
- verifica dei rifornimenti delle singole macchine
- verifica della corrispondenza tra banconote e contatori slot

Anche qui si sintetizza graficamente la vita quotidiana di una slot e gli interventi dei controllori.

Vita ed operazioni in sala slot



- controllo e segnalazioni sugli impiegati
- verifica utenti dei servizi sociali per contributi
- verifica delle ospitalità e relative spese
- verifica degli introiti del gioco on line

Più in generale si può affermare che il controllo viene esercitato sull'intera attività produttiva, sia in forma diretta che indiretta.

Organico del corpo controllori

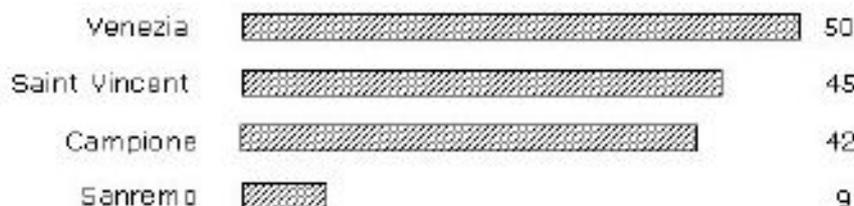
Data la mole di lavoro e il numero sempre crescente di giochi bancati dai Casino, l'organico degli organi di controllo deve essere adeguato a svolgere tutte le funzioni sopra descritte.

E' pur vero che nel corso degli anni computer e telecamere e in generale i mezzi offerti dalla tecnologia hanno permesso di sviluppare un controllo più accurato e meno legato al singolo tavolo da gioco, ma la mole di dati e situazioni da controllare richiede comunque un congruo numero di operatori specializzati. Gli stessi impianti audiovisivi, sempre che siano tecnologicamente avanzati, richiedono comunque operatori tecnici di gioco dietro ai monitor.

I principali casino italiani, Saint Vincent e Campione annoverano 45 controllori, mentre a Venezia sono in numero ancora maggiore.

A Sanremo l'organico attuale è di 9 controllori comunali: sinceramente un numero troppo basso in relazione alla mole di operazioni che devono essere eseguite.

Controllori per Casino



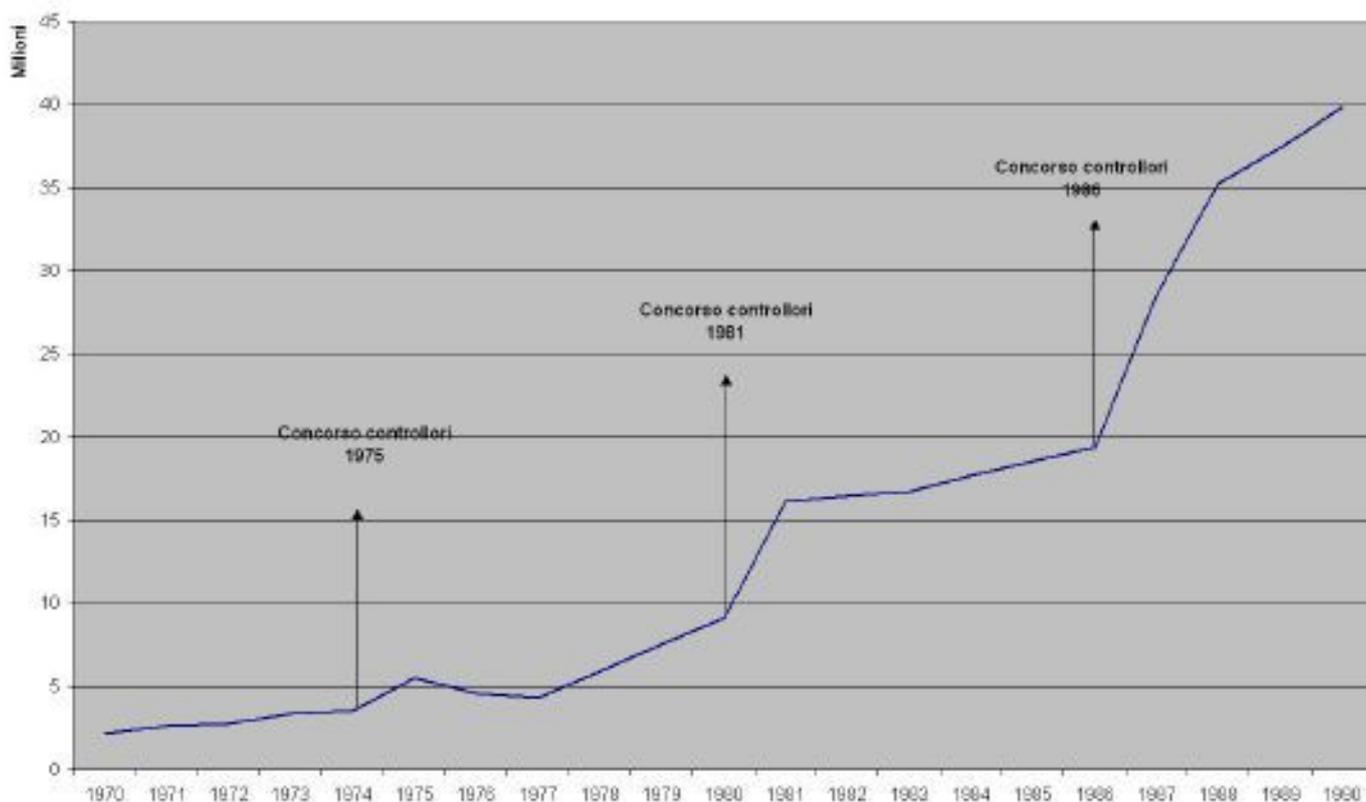
La presenza degli organi di controllo è stata determinante, nel corso dei decenni, sia in presenza di gestori privati che di società pubbliche, per impedire sia grosse fughe di denaro dai tavoli da gioco che gestioni falsate della contabilità.

Al di là del controllo ai tavoli, a tutela della regolarità del gioco, una concreta possibilità, specie in presenza di un gestore privato, è quella di avere contabilità falsate sia ai fini della tassazione che della quota da versare al titolare della licenza. Anche nella gestione pubblica il controllo sulle spese della società di gestione rappresenta una tutela dell'ente pubblico, sia a propria garanzia che nei confronti dei cittadini.

Nel corso degli anni si può verificare, numeri e grafici alla mano, il rilancio della casa da gioco è passato attraverso l'ampliamento dell'organico del Corpo, con conseguente recupero degli incassi. Se ciò è stato vero per i periodi in cui le case da gioco ottenevano risultati e in continuo rialzo, tanto più questo ragionamento è valido in periodi di crisi come quello che stiamo attraversando.

Naturalmente i detrattori potrebbero sostenere che si tratta di coincidenze fortuite, ma chi conosce il mondo dell'azzardo sa che, sul medio e lungo periodo, le coincidenze non esistono e ogni evento è quasi sempre regolato da rapporti matematici: ad ogni azione corrisponde sempre una reazione, che nel caso specifico si è tradotta in un maggior controllo ai tavoli e in una parallela forte riduzione delle fughe di denaro oltre che in un contributo attivo nell'espletamento delle operazioni delle sale da gioco.

Introiti e concorsi controllori comunali a Sanremo



In particolar modo a Sanremo, il ruolo fondamentale dell'organo di controllo comunale è sempre stato messo in discussione, o quantomeno è stato pervaso da forte scetticismo, sia da parte dei politici che degli amministratori locali. In buona misura questo atteggiamento è sempre stato determinato dall'ignoranza sulla materia, dal non aver mai compreso appieno il ruolo e i compiti svolti da tale organismo: si pensa ai controllori comunali come a una figura

astratta che presenza nelle sale da gioco, senza sapere che non esiste operazione che venga effettuata senza la presenza di un controllore comunale.

In misura decisamente minore, e riferendosi al passato, ha contribuito anche la malafede. E' rimasta famosa la dichiarazione che nel 1981 un consigliere comunale diede del Corpo Controllori: "inutili, onerosi e ingombranti".

Salvo che due anni dopo quello stesso consigliere fu arrestato perché aveva tentato, in concorso con altri, di manipolare l'aggiudicazione dell'appalto della casa da gioco a favore della società SIT facente capo a Merlo.

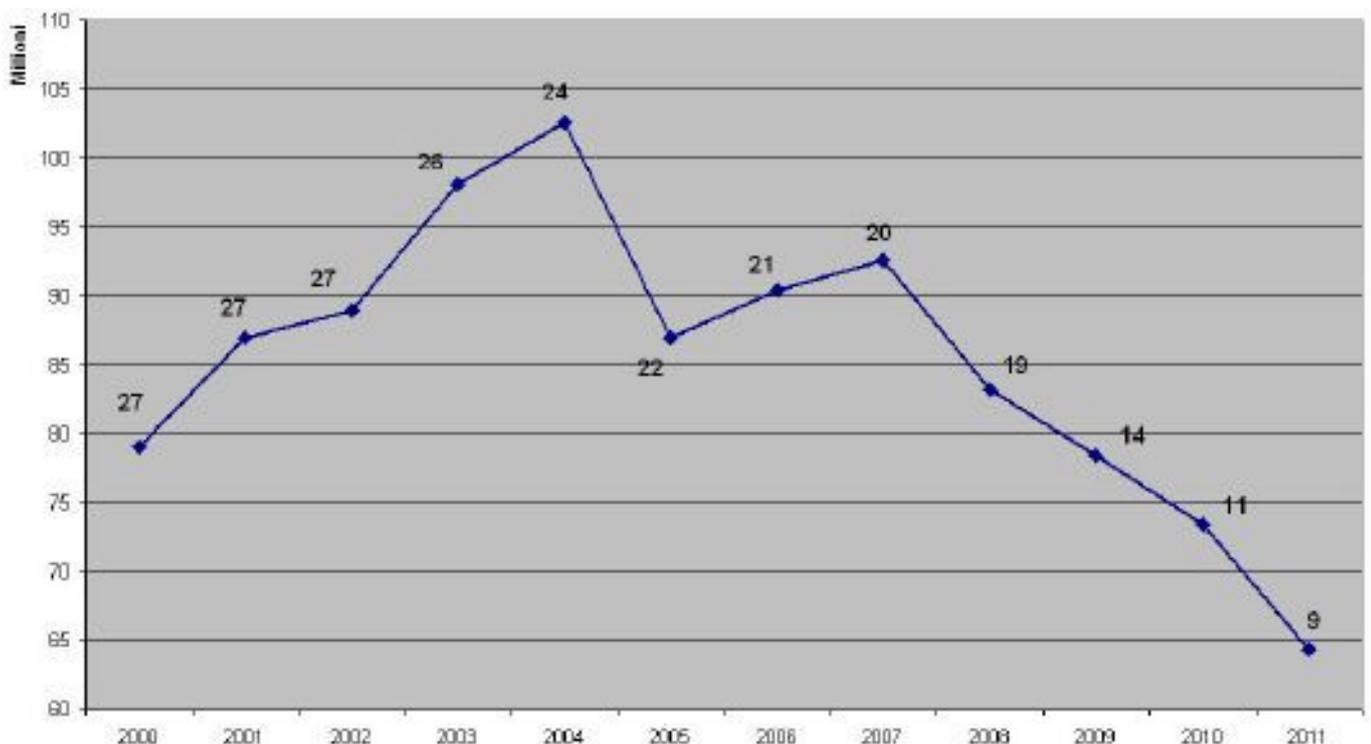
Ovviamente anche le società, private o pubbliche, che hanno gestito la casa da gioco, hanno sempre provato, chi più o chi meno velatamente, un senso di fastidio nei confronti dell'organo di controllo: molti ritengono che la società possa essa stessa approntare i propri dispositivi di sicurezza, senza interventi esterni.

A tal proposito invece, risulta emblematica la recente vicenda del calcio scommesse: La Federazione Gioco Calcio avrebbe dovuto approntare controlli e verifiche sull'operato dei propri tesserati, avendo anche organismi interni dedicati. Come ha sottolineato il ministro dell'interno, tali controlli non sono di fatto mai avvenuti o sono stati deliberatamente alleggeriti, sino al punto di dover costituire un organismo esterno di controllo facente capo al ministero direttamente.

Certamente la crisi economica e il nascere di forme alternative di gioco, hanno senza dubbio inciso profondamente sugli introiti delle case da gioco. Ma è pur vero che, oltre alla diminuzione degli introiti si è parimenti registrata una perdita di posti di lavoro, sia all'interno dell'organico aziendale che in quello dei controllori.

Questo calo di organico, in un momento in cui si parla di investire per rilanciare l'azienda casino, costituisce di fatto un freno al rilancio stesso. Avere meno addetti in tutti i settori non permette di fornire un servizio adeguato e concorrenziale. Nel caso dell'organo di controllo questo si ripercuote, a volte, nel rallentamento delle operazioni di sala, oltre che nell'allentamento della sorveglianza, riferita non solo ai tavoli da gioco.

Introiti e organico controllori comunali a Sanremo



La presenza dei controllori ha sinora permesso, oltre a fungere da deterrente per possibili fughe di denaro, anche una corretta e veritiera gestione della contabilità della casa da gioco. Certamente il limitato numero di controllori rappresenterà in futuro un problema sia per la funzionalità della casa da gioco che per le garanzie di trasparenza e tutela della clientela che sono giustamente richieste dalla proprietà, titolare della licenza. Intervenire in tal senso significa innanzitutto investire in una risorsa fondamentale per la città e per la casa da gioco.

Compiti svolti dai Controllori Comunali

I controllori comunali non hanno, all'interno della casa da gioco, un generico compito di controllo, ma sono una parte attiva e insostituibile dei delicati meccanismi che consentono anche le minime operazioni all'interno del Casino stesso. Essi sono parte integrante di ogni attività legata al gioco e svolgono un lavoro anche pratico che non potrebbe essere sostenuto dalla struttura organizzativa interna della casa da gioco.

Oltre ai ben noti compiti di controllo dei tavoli e delle attività da gioco essi devono presenziare in termini fattivi a moltissime operazioni, quali, ad esempio:

- apertura tavoli da gioco
- chiusura tavoli da gioco
- cambi di gettoni al tavolo
- aggiunte di gettoni al tavolo (100.000 euro)
- contabilizzazione finale gettoni al tavolo
- custodia delle banconote introitate ai tavoli
- contabilizzazione delle suddette banconote
- certificazione degli introiti
- decisione finale sulle contestazioni di gioco
- decisione finale sui pagamenti di opportunità
- registrazione vincite non richieste (orfanelle)
- detenzione delle chiavi delle slot
- raccolta delle banconote slot
- contabilizzazione della valuta (banconote) slot e casse
- verifica della corrispondenza con i contatori slot
- verifica dei corretti pagamenti di ogni slot
- commissione divieti e riammissioni
- commissione assegnazione fidi ai clienti
- commissione valutazione porteurs
- verifica contabilità ufficio fidi
- valutazione clientela
- decisione finale sui regolamenti ed eventuali variazioni degli stessi
- registrazione e verifica dei gettoni omaggio
- verifica e controllo delle attrezzature di gioco (carte e cilindri)
- controllo e segnalazioni sugli impiegati
- verifica utenti dei servizi sociali per contributi

L'elenco sarebbe assai più lungo ma si tralasciano decine di operazioni minori, certificate dai controllori comunali.

Il Corpo Controllori Comunali, pur nella ristrettezza di organico nella quale versa, ha svolto nel 2011 svariate attività: ecco i numeri di quelle documentabili.

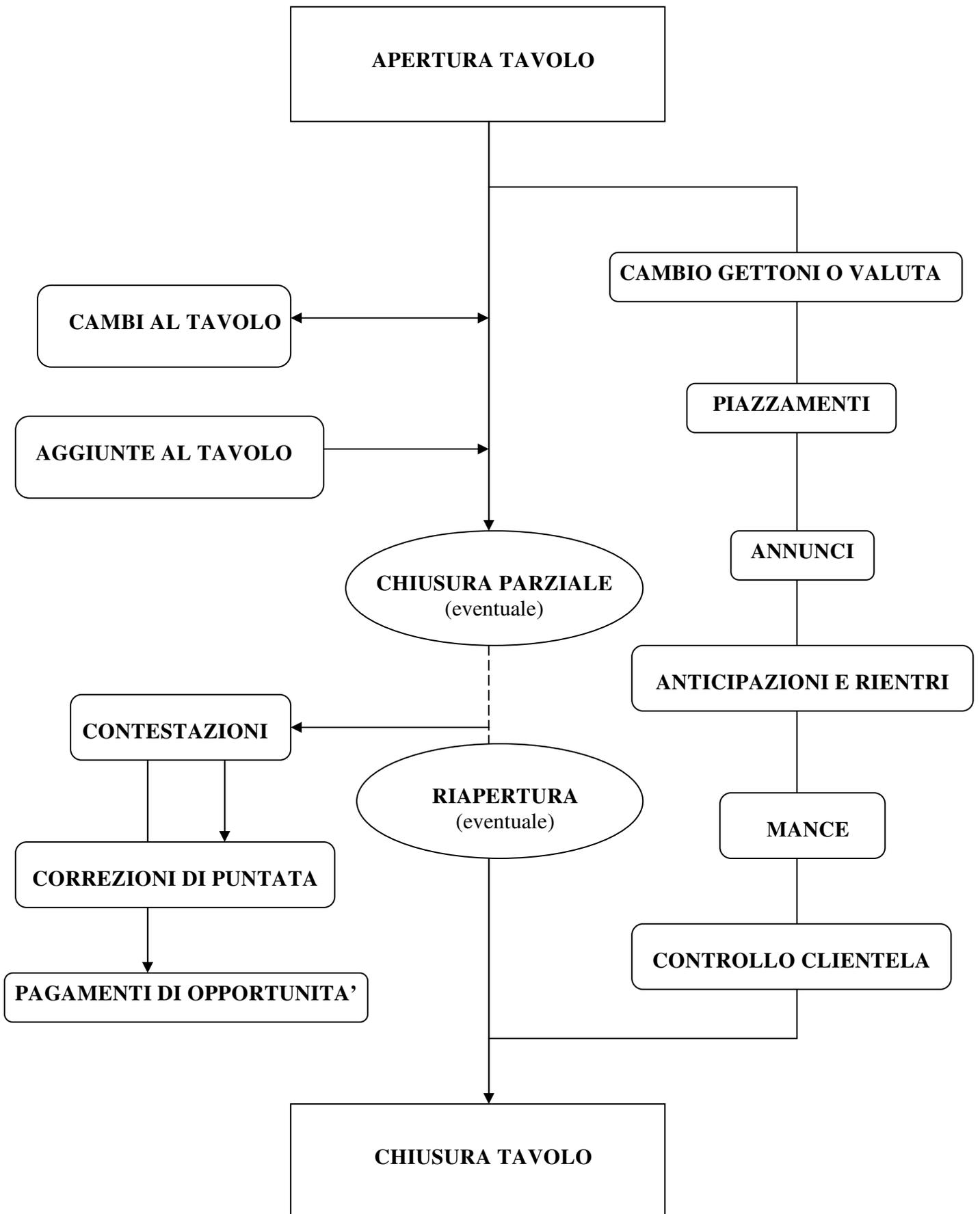
- 30 relazioni protocollate all'Amministrazione sull'andamento della casa da gioco e su aspetti specifici della stessa;
- oltre 60 relazioni protocollate all'amministrazione della Casa da gioco su singoli fatti o su problematiche rilevate in sala, inerenti sia il gioco che il personale che la gestione;
- 10 ordini di servizio interni e almeno altri 20 concordati con la direzione giochi;
- approvati 2 nuovi regolamenti dei giochi e altri 2 modificati;
- oltre 300 rapporti interni prodotti dai controllori sulle sale da gioco, sulle slot, sulla clientela e su aspetti gestionali;
- 24 relazioni sui "porteurs" e sui relativi clienti, con tanto di quantità e qualità di gioco effettuato;
- 4300 interventi alle telecamere per visionare e risolvere fatti di gioco o situazioni legate sempre ai tavoli stessi;
- effettuati 38 pagamenti di opportunità per 57.573,50 euro e incamerate 261 orfanelle per un totale di 15.792,41 euro;
- controllati e contabilizzati circa 7000 tavoli in sala da gioco;
- contata e verificata valuta ai tavoli per circa 100 milioni di euro;
- verificati i dati contabili e i pagamenti di 493 slot per 365 giorni (179.945 operazioni);
- contabilizzata valuta accettatori slot per oltre 500 milioni di euro;
- accertati dati gioco online per oltre 1.000.000 di euro;
- quotidianamente sono disponibili oltre 30 tipi di stampati per analizzare lo stato degli introiti e analizzare gli stessi tramite grafici e percentuali;
- quotidianamente viene inviata la situazione contabile agli uffici interessati del comune di Sanremo e della provincia di Imperia, dopo che la stessa è stata verificata e concordata con l'apposito ufficio del Casino di Sanremo;
- sono stati introdotti, nel 2010, tre nuovi software di analisi: uno relativo ai tavoli da gioco, uno inerente le slot e uno per le statistiche e analisi dei dati delle telecamere. Questo per permettere una sempre più incisiva disamina dell'andamento delle sale;
- si è presenziato a 36 riunioni istituzionali con i rappresentanti della casa da gioco per valutare i fidi da concedere, la situazione dei porteurs e i provvedimenti di divieto;
- mensilmente vengono prodotti e gestiti gli orari di servizio dei 12 controllori comunali, dei 15 controllori ausiliari di sala e dei 64 controllori ausiliari slot: questo oltre alla quotidiana gestione di cambi di servizio, malattie e ferie dei dipendenti.

Il ruolo dei Controllori è sicuramente non accessorio ma funzionale e fortemente radicato nei meccanismi di produzione della casa da gioco, tanto che una mancanza produrrebbe un danno economico e obbligatoriamente una revisione di tutta la pianta organica aziendale.

APPENDICE

In questa sezione sono riportate tavole, foto e riassunti inerenti i vari giochi che permettono di meglio visualizzare le diverse operazioni descritte nel manuale.

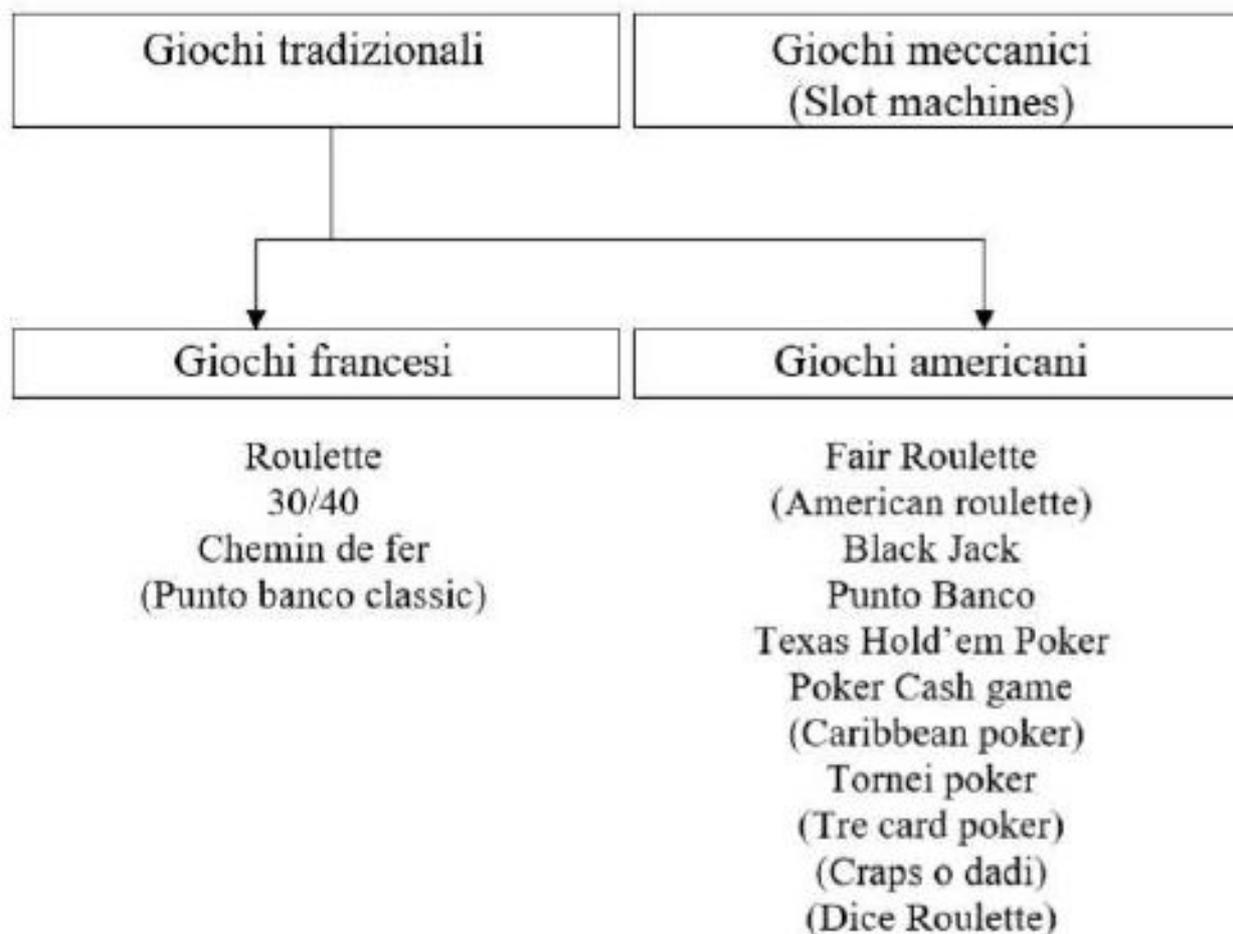
- ❖ Vita di un tavolo durante la giornata
- ❖ Cilindro e settori
- ❖ Giochi da Casino
- ❖ Disposizione gettoni alla chiusura della roulette francese
- ❖ Disposizione gettoni alla chiusura della roulette americana
- ❖ Calcolo dei pagamenti alla roulette americana
- ❖ Struttura organizzativa in sala slot
- ❖ Riepilogo delle principali formule slot
- ❖ Perdita teorica del giocatore



Distribuzione dei numeri sul cilindro e settori principali dello stesso



Giochi da Casino



Disposizione dei gettoni alla chiusura di un tavolo di roulette francese



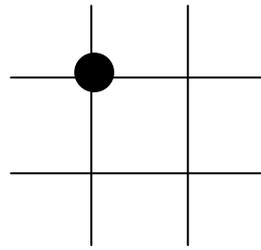
Nella pagina successiva:

Disposizione dei gettoni alla chiusura di un tavolo di fair roulette

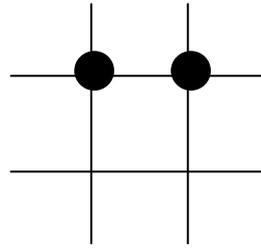


Metodo di calcolo dei pagamenti alla roulette americana

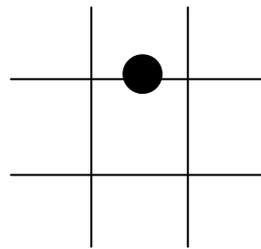
| | | | | | |
|----------------|---------|-------|----------|-------|--|
| | | | 0 | | |
| 1-18 IMPAIR | 1ère 12 | 1 | 2 | 3 | |
| | | 4 | 5 | 6 | |
| | | 7 | 8 | 9 | |
| ♦ | 2ème 12 | 10 | 11 | 12 | |
| | | 13 | 14 | 15 | |
| | | 16 | 17 | 18 | |
| ♦ | 3ème 12 | 19 | 20 | 21 | |
| | | 22 | 23 | 24 | |
| | | 25 | 26 | 27 | |
| PAIR | 19-36 | 28 | 29 | 30 | |
| | | 31 | 32 | 33 | |
| | | 34 | 35 | 36 | |
| | | 2to 1 | 2to 1 | 2to 1 | |



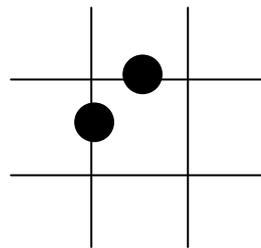
8 = 1 carrè



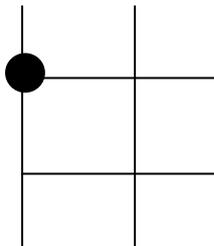
16 = 2 carrè



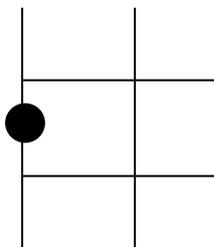
17 = 1 cavallo



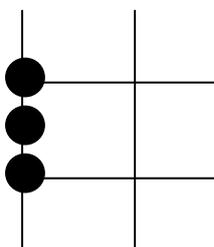
34 = 2 cavalli



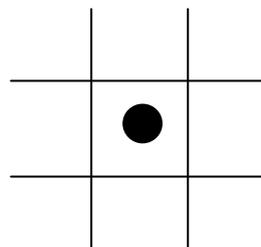
5 = 1 sestina



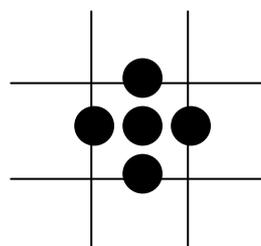
11 = 1 terzina



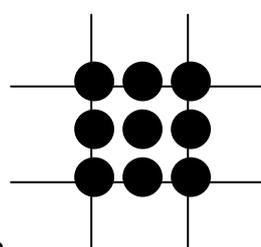
21 = 1 terzina 11
2 sestine 10



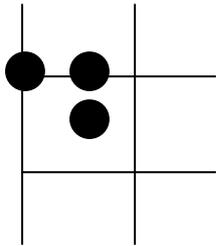
35 = 1 pieno



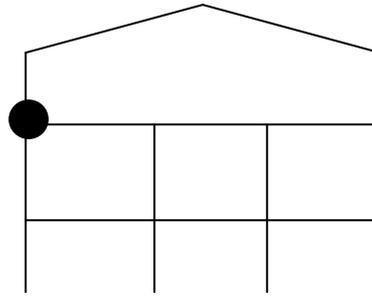
103 = 1 pieno 35
4 cavalli 68



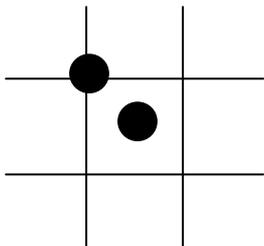
135 = 1 pieno 35
4 cavalli 68
4 carrè 32



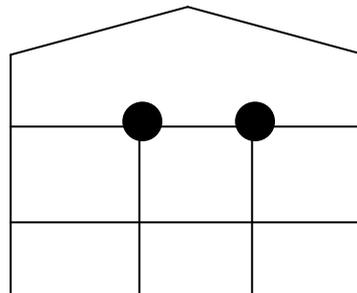
57 = 1 pieno 35
1 cavallo 17
1 sestina 5



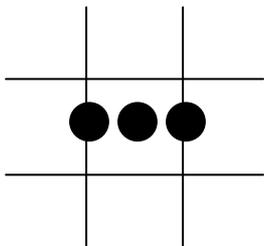
8 = quattro primi



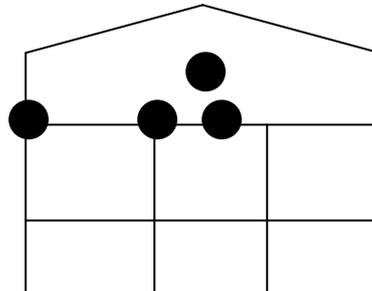
43 = 1 pieno 35
1 carrè 8



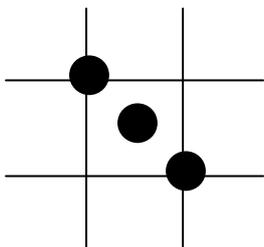
22 = 2 terzine



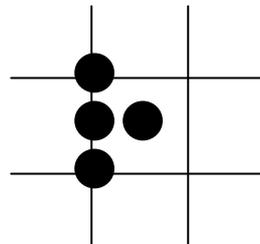
69 = 1 pieno 35
2 cavalli 34



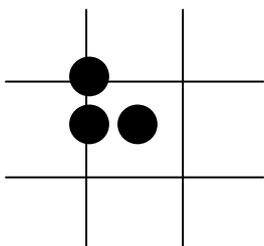
71 = 1 pieno 35
1 cavallo 17
1 terzina 11
1 quattro primi 8



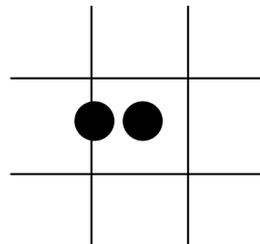
51 = 1 pieno 35
2 carrè 16



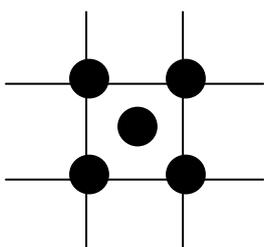
68 = 1 pieno 35
1 cavallo 17
2 carrè 16



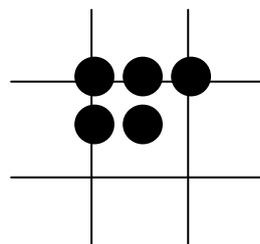
60 = 1 pieno 35
1 cavallo 17
1 carrè 8



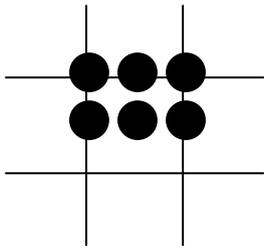
52 = 1 pieno 35
1 cavallo 17



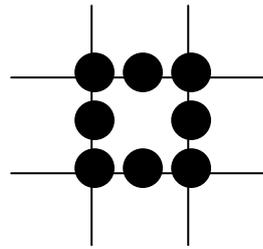
67 = 1 pieno 35
4 carrè 32



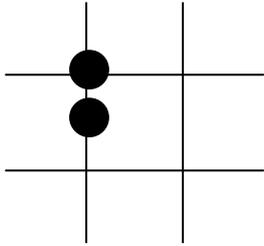
85 = 1 pieno 35
2 cavalli 34
2 carrè 16



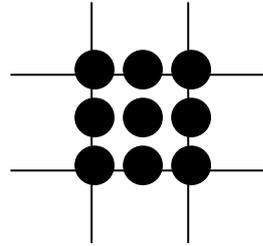
102 = 1 pieno 35
 3 cavalli 51
 2 carrè 16



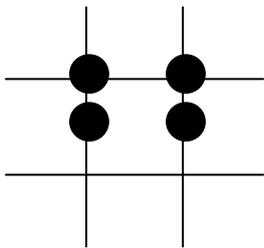
100 = 4 cavalli 68
 4 carrè 32



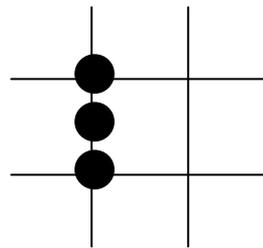
25 = 1 cavallo 17
 1 carrè 8



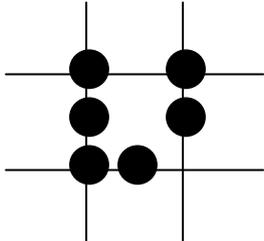
135 = 1 pieno 35
 4 cavalli 68
 4 carrè 32



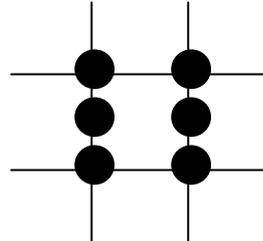
50 = 2 cavalli 34
 2 carrè 16



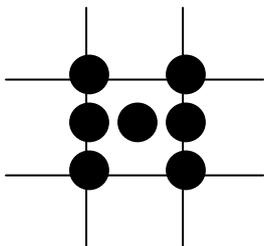
33 = 1 cavallo 17
 2 carrè 16



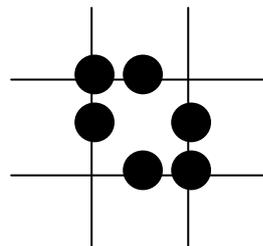
75 = 3 cavalli 51
 3 carrè 24



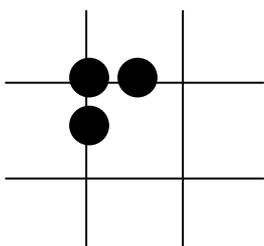
66 = 2 cavalli 34
 2 carrè 32



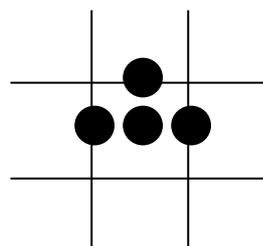
101 = 1 pieno 35
 2 cavalli 34
 4 carrè 32



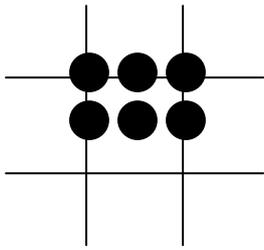
84 = 4 cavalli 68
 2 carrè 16



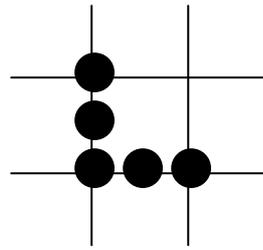
42 = 2 cavalli 34
 1 carrè 8



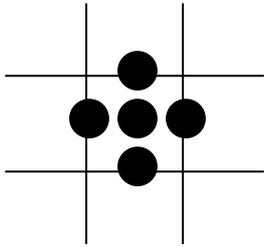
86 = 1 pieno 35
 3 cavalli 51



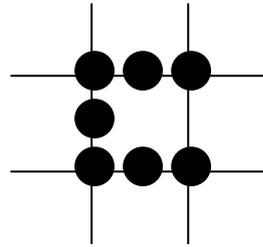
102 = 1 pieno 35
 3 cavalli 51
 2 carrè 16



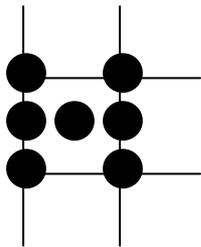
58 = 2 cavalli 34
 3 carrè 24



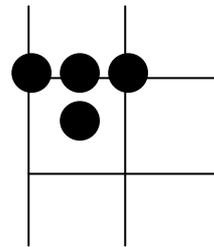
103 = 1 pieno 35
 4 cavalli 68



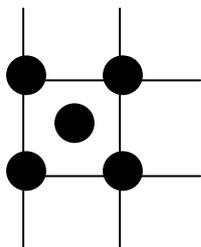
83 = 3 cavalli 51
 4 carrè 32



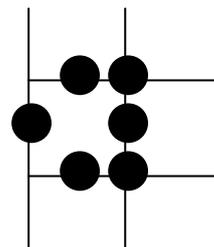
89 = 1 pieno 35
 1 cavallo 17
 2 carrè 16
 1 terzina 11
 2 sestine 10



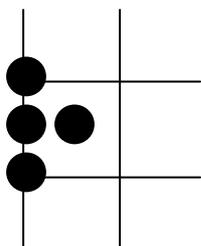
65 = 1 pieno 35
 1 cavallo 17
 1 carrè 8
 1 sestina 5



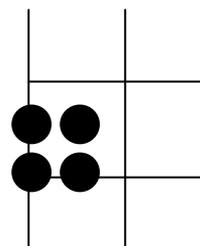
61 = 1 pieno 35
 2 carrè 16
 2 sestine 10



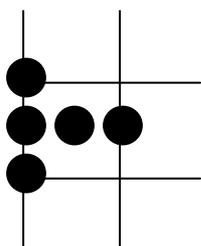
78 = 3 cavalli 51
 2 carrè 16
 1 terzina 11



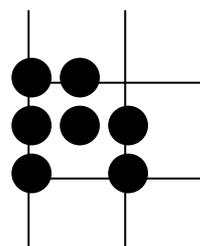
56 = 1 pieno 35
 1 terzina 11
 2 sestine 10



68 = 1 pieno 35
 1 cavallo 17
 1 terzina 11
 1 sestina 5

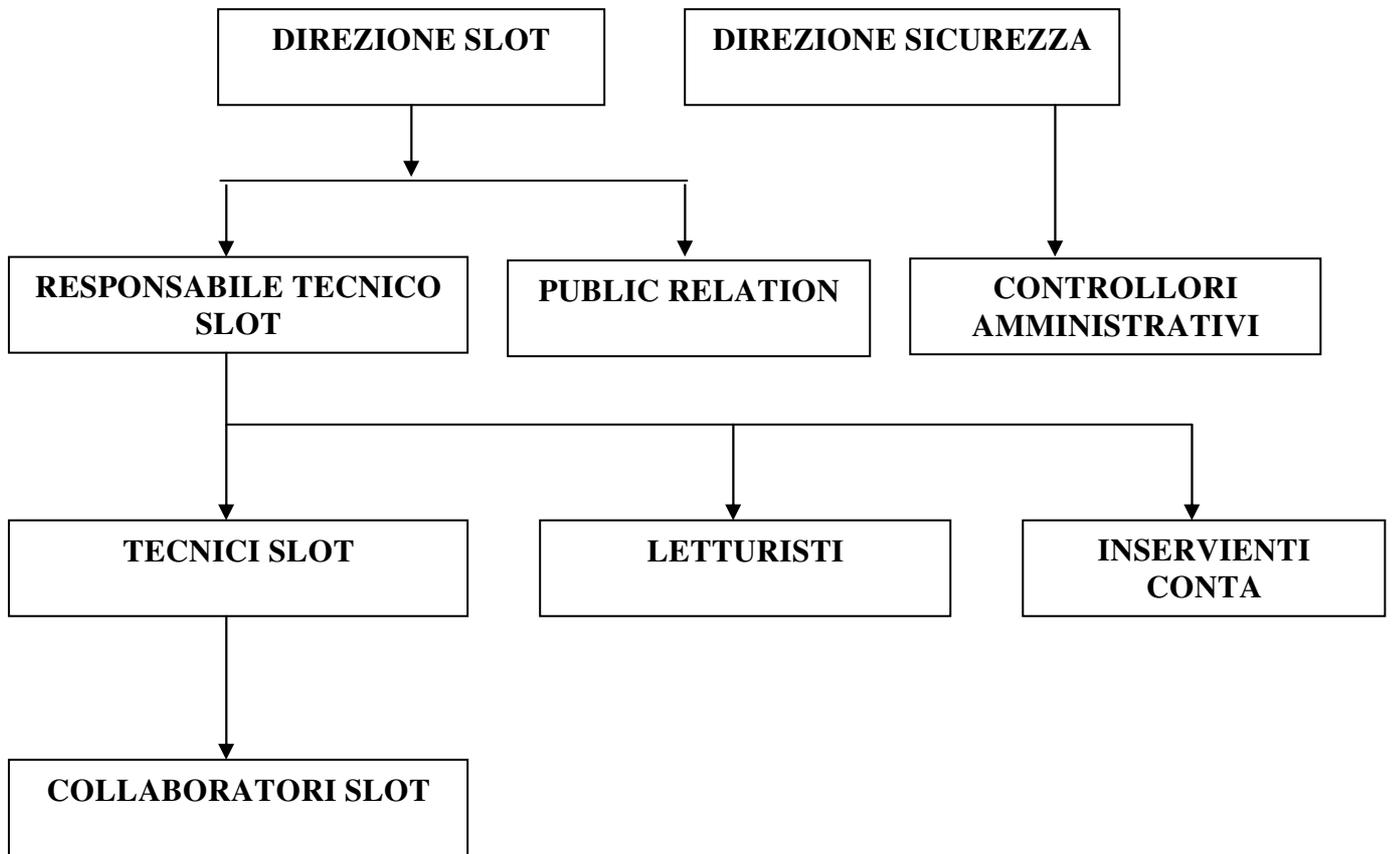


73 = 1 pieno 35
 1 cavallo 17
 1 terzina 11
 2 sestine 10



98 = 1 pieno 35
 2 cavalli 34
 1 carrè 8
 1 terzina 11
 2 sestine 10

CASINO SANREMO – STRUTTURA ORGANIZZATIVA SALA SLOT



RIEPILOGO FORMULE SLOT

| | |
|-----------------------|---|
| Resa Teorica | Resa = [In] – [Out + JP + CC] |
| Resa Reale | Resa= Bills – Pagamenti cassa |
| Verifica Cashbox | Conta Cash = CashBox (non più esistente) |
| Verifica Pagamenti | Pagamenti = (Out + JP + CC)* valore gettone |
| Verifica Rifornimenti | Rifornimenti = CoinIn - (CoinOut + JP - CC) - CashBox + Varianza Hopper (non esistente) |
| Percentuale Slot | % Reale = $\frac{\text{Out} + (\text{JP} + \text{CC})}{\text{In}} \times 100$ |

Perdita teorica di un giocatore

La statistica e l'analisi dei dati sono diventate componenti essenziali nella moderna gestione di una sala slot. A tale proposito un altro dato interessante da analizzare e stimare sono le possibili perdite di un giocatore. Tale perdita è stata definita e concretizzata attraverso parametri ben precisi.

Formula utilizzata dai Casino per stimare la perdita teorica di un giocatore

PUNTATA x ORE GIOCATE X VANTAGGIO DEL CASINO X VELOCITA' DI GIOCO

Esempio:

Gioco: roulette francese
Chance giocate : multipla
Puntata : 50
Ore giocate : 4
Velocità di gioco : 30 boules all'ora
Vantaggio del Casino medio: 2.7%

Perdita giocatore : 162

Tabella per USA

| | |
|----------------------------|----------------------------------|
| BLACK JACK | da 60 a 100 mani all'ora |
| ROULETTE FRANCESE | da 25 a 35 boules per ora |
| ROULETTE AMER./FAIR | da 25 a 35 boules per ora |
| CRAPS | da 75 a 145 lanci all'ora |
| PUNTO BANCO | da 50 a 110 all'ora |
| SLOT MACHINES | da 150 a 300 tiri all'ora |

Tabella per FRANCIA

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| BLACKJACK | 60 mani all'ora |
| ROULETTE FRANCESE | 30 boules all'ora |
| ROULETTE AMERICANA | 50 boules all'ora |
| FAIR ROULETTE | 50 boules all'ora |
| CRAPS | 60 lanci all'ora |
| PUNTO BANCO | 50 mani all'ora |
| BOULE | 60 boules all'ora |
| SLOT MACHINES | 200 tiri all'ora |