

REGLAS DE JUEGO

RULERA CASIOPEA LIVE

 **JOKERBET**

Ruleta en vivo (Live Roulette)

A este juego se juega con un crupier en vivo y una ruleta real. Se usan las reglas estándar de la European Roulette.

Las partidas de Live Roulette también pueden jugarse en un **casino físico**. La única diferencia entre la Ruleta estándar y la física es que esta última se juega sin reloj de apuestas. Los progresos en la ronda se anuncian mediante notificaciones al jugador. Debido a esta característica, ignore la referencia al reloj de apuestas en la sección de funcionamiento de las apuestas.

Reglas

Límites

Los límites de posición máximos y mínimos que se aplican a todas las mesas significan que todas sus apuestas que están en las posiciones disponibles deben estar dentro de los límites indicados en el panel **Límites de la mesa**.

La señal **Mín** y **Máx** en la mesa indica los límites para las apuestas a **Plein (Pleno)**. Algunas mesas también tienen límites máximos y mínimos de mesa, es decir, la suma de sus apuestas debe estar dentro de estos límites. Estos límites también se muestran en el panel **Límites**.

Clases de apuesta

Hay muchas formas de hacer apuestas en la ruleta de Live Roulette. Cada apuesta cubre un grupo de números diferente y también tiene una distribución distinta. Puede ver los premios de todas las apuestas en la **Tabla de Premios** inferior.

Apuestas interiores de la ruleta

Son las cifras en la zona interna del diseño de la mesa de la ruleta, en la que apuesta a cada número específico.

Apuestas exteriores de la ruleta

Estas son las posiciones en el borde exterior de la mesa, como **Par**, **Impar**, **Rojo**, **Negro**, etc.

Pleno (*Plein*)

Puede apostar a cualquier número, incluyendo el cero (0) colocando su ficha en el centro de un número. La apuesta máxima para esta jugada aparece bajo el panel **Límites**.

Apuesta Caballo (*Cheval*)

Puede apostar en dos números colocando una ficha en la línea que divide la casilla de los números. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Pleno** máxima multiplicada por dos.

Apuesta de Transversal (*Transversale Pleine*)

Para apostar en una fila de tres números (una calle), coloque una ficha en la línea exterior de la mesa de la ruleta, al final de la fila correspondiente. Una apuesta a los tres números 0, 1 y 2 o 0, 2 y 3 es una **Apuesta de Transversal** especial. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Pleno** máxima multiplicada por tres.

Apuesta a Cuadro (*Carré*)

Puede apostar a cuatro números colocando una ficha en la intersección de las casillas de los cuatro números. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Pleno** máxima multiplicada por cuatro.

Apuesta a cesta (*Transversale de Quatre*)

Puede apostar a los números 0, 1, 2 y 3 colocando una ficha en la línea divisoria de la intersección entre la línea entre el cero (0) y la primera fila. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Pleno** máxima multiplicada por cuatro.

Apuesta a Seisena (*Transversale Simple*)

Puede apostar a dos calles (es decir, seis números diferentes en dos filas, a tres números en cada fila) colocando su ficha en la línea del límite de la mesa de la ruleta, en la intersección con la línea que divide las dos filas. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Pleno** máxima multiplicada por seis.

Apuesta a columna (*Colonne*)

Puede apostar a los doce números en una columna haciendo una apuesta en una de las tres secciones marcadas como "2 a 1" en la Ruleta estándar o en cualquiera de las secciones vacías de la mesa de French Roulette. Si la bola cae en cualquiera de los números de la columna, se le pagará 2 a 1. Tenga en cuenta que el cero (0) es un número perdedor. Esta opción de apuesta tiene un límite mínimo y máximo que no se derivan de la apuesta **Pleno** y que encontrará en el panel **Límites de la mesa**.

Apuesta a docena (*Douzaine*)

Puede apostar a un grupo de doce números colocando una ficha en la zona marcada como "1^a 12", "2^a 12" y "3^a 12" en la Ruleta estándar y "D12", "M12" y "P12" en la French Roulette. Si la bola se queda en uno de sus 12 números, cobrará 2 a 1. Tenga en cuenta que el cero (0) es un número perdedor. Esta opción de apuesta tiene un límite mínimo y máximo que no se derivan de la apuesta **Pleno** y que encontrará en el panel **Límites de la mesa**.

Rojo/Negro, Par/Impar (*Pair/Impair*), Bajo (*Manque* o 1-18) / Alto (*Passe* o 19-36) y la regla de *La Partage*

Puede colocar una apuesta en una de estas casillas situadas a un lado de la mesa y que cubren la mitad de los números de la mesa de la ruleta (excepto el cero). Cada casilla cubre 18 números. Se le pagará 1 a 1 en todas estas apuestas. En la Ruleta estándar si el resultado es cero (0), el jugador pierde su apuesta, en la French Roulette recuperará la mitad (ver la regla de *La Partage*). Esta opción de apuesta tiene un límite mínimo y máximo que no se derivan de la apuesta **Pleno** y que encontrará en el panel **Límites**.

Apuestas especiales

Puede hacer las siguientes apuestas usando los paneles **Pista de carreras**, **Mis apuestas** y **Apuestas especiales**.

Todas las apuestas Plenos

Haga apuestas **Plenos** en todos los números que pertenecen a un tipo específico de apuesta.

Apuestas Completas

La Apuesta completa es una serie de apuestas interiores a un número, incluyendo la apuesta **Pleno** y todas las posibles apuestas **Caballo**, **Transversal**, **Cuadro**, **Seisena** y **Transversal** alrededor de ese número.

Apuestas Semicompletas

La Apuesta semicompleta es una serie de apuestas interiores a un número, incluyendo la apuesta **Pleno** y todas las posibles apuestas **Caballos** y a **Cuadro** alrededor de ese número, pero excluyendo las apuestas a **Seisena** y **Transversal**.

Posiciones de apuesta	Número de fichas para la apuesta Completa	Número de fichas para la apuesta Semicompleta
0	17	13
1, 3	27	14
2	36	23
4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31	30	15
6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33	30	15

Posiciones de apuesta	Número de fichas para la apuesta Completa	Número de fichas para la apuesta Semicompleta
5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32	40	25
34, 36	18	9
35	24	15

Voisins du Zéro

Una apuesta a los números vecinos del cero (0) en la ruleta, que cubre todos los números que están entre el 22 y el 25, cubriendo casi la mitad de la ruleta junto con el cero (0).

La apuesta a **Voisins du Zéro** coloca nueve fichas en el tablero, dos fichas en el triplete 0/2/3, dos fichas como **Apuesta en Cuadro** en los números 25/26/28/29 y una ficha como **Apuesta Caballo**, en 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, y 32/35. El total de una apuesta a **Voisins du Zéro** es de 9 x el valor de la ficha seleccionada.

Los premios son los siguientes:

Número ganador	Pagado al jugador	Ganancia real del jugador
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35	17 fichas (17:1) + 1 ficha	$17 + 1 - 9 = 9$ fichas
0, 2, 3	22 fichas (11:1) + 2 fichas	$22 + 2 - 9 = 15$ fichas

25, 26, 28, 29	16 fichas (8:1) + 2 fichas	$16 + 2 - 9 = 9$ fichas
----------------	----------------------------	-------------------------

Tiers du Cylindre

Tiers du Cylindre o **Tiers** significa "un tercio de la ruleta" ya que es lo más cerca que se puede estar de ello. Esta apuesta incluye los doce números que están en lados opuestos de la ruleta, entre el 27 y el 33, incluyendo a ambos. La serie es 27,13,36,11,30,8,23,10,5,24,16,33 (en una ruleta con un cero).

La apuesta incluye seis fichas y cada una se coloca en una de las siguientes divisiones: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

Orphelins (Huérfanos)

Estos números componen las dos partes de la ruleta fuera de **Tiers** y **Voisins**. Contienen un total de ocho números: 17, 34, 6 y 1, 20, 14, 31, 9.

Orphelins en Plein : Hace una apuesta **Pleno** a cada posición de huérfanos.

Orphelins a Cheval : Se coloca una ficha en el 1 y una en cada una de las divisiones: 6/9; 14/17; 17/20 y 31/34.

Los premios son los siguientes:

Número ganador	Pagado al jugador	Ganancia real del jugador
1	35 fichas (35:1) + 1 ficha	$35 + 1 - 5 = 31$ fichas
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fichas (17:1) + 1 ficha	$17 + 1 - 5 = 13$ fichas
17	34 fichas (17:1) + 2 fichas	$34 + 2 - 5 = 31$ fichas

Jeu 0 - Zéro

Jeu 0 (**Jeu Zéro**) es una versión menor de la apuesta **Voisins du Zéro**. Cubre los números entre el 12 y el 15 (incluyéndolos) en una rueda de la ruleta. Se coloca una ficha en el 26 y otra en cada una de estas divisiones: 0/3; 12/15; 32/35.

Jeu 7/9

Esta apuesta cubre todos los números que terminan en 7, 8 o 9. Se coloca una ficha en el 19 y 27 como apuestas **Plenos** y una en cada una de estas divisiones: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

Finales en Plein

Esta es una apuesta a todos los números de la ruleta que acaban en el mismo dígito, por ejemplo: "Final 5" significa apostar a los números 5, 15, 25 y 35.

Esta apuesta coloca cuatro fichas cuando se seleccionan el 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 como último dígito, una ficha a cada número como apuesta **Pleno**. Si el resultado del giro es uno de estos números, el pago es el mismo de una apuesta **Pleno** que resultase ganadora. Por lo tanto, sus ganancias serán $35 + 1 - 4$ fichas = 32 fichas.

Sin embargo si se elige como último dígito el 7, 8 o 9, la apuesta coloca tres fichas sobre la mesa y cada ficha es una apuesta **Pleno**. Por lo tanto, sus ganancias en este caso serán $35 + 1 - 3$ fichas = 33 fichas.

La tabla inferior muestra un breve resumen del número de fichas que se colocan en la mesa de juego con cada apuesta especial y qué posiciones de la ruleta cubren las apuestas.

Apuesta especial	Número de fichas colocadas en la mesa	Posiciones cubiertas
Voisins du Zéro	9	<p>La zona de la ruleta alrededor del cero (0).</p> <p>Con dos fichas: 0/2/3, 25/26/28/29.</p> <p>Con una ficha: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.</p>
Tiers du Cylindre	6	<p>La zona de la ruleta opuesta al cero (0). Número mínimo de fichas.</p> <p>5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.</p>

Orphelins en Plein	8	Los números huérfanos (entre dos zonas). Una ficha por número. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
Orphelins à Cheval	5	Los números huérfanos (entre dos zonas). Número mínimo de fichas. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
Jeu 0	4	Una serie de números alrededor del cero (0). Número mínimo de fichas. 0/3, 12/15, 26, 32/35.
Jeu 7/9	6	Todos los números que acaben en 7, 8 y 9. Número mínimo de fichas. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
Finales en Plein 0	4	Todos los números que acaben en 0, una ficha por número. 0, 10, 20, 30.
Finales en Plein 1	4	Todos los números que acaben en 1, una ficha por número. 1, 11, 21, 31.
Finales en Plein 2	4	Todos los números que acaben en 2, una ficha por número. 2, 12, 22, 32.

Finales en Plein 3	4	Todos los números que acaben en 3, una ficha por número. 3, 13, 23, 33.
Finales en Plein 4	4	Todos los números que acaben en 4, una ficha por número. 4, 14, 24, 34.
Finales en Plein 5	4	Todos los números que acaben en 5, una ficha por número. 5, 15, 25, 35.
Finales en Plein 6	4	Todos los números que acaben en 6, una ficha por número. 6, 16, 26, 36.
Finales en Plein 7	3	Todos los números que acaben en 7, una ficha por número. 7, 17, 27.
Finales en Plein 8	3	Todos los números que acaben en 8, una ficha por número. 8, 18, 28.
Finales en Plein 9	3	Todos los números que acaben en 9, una ficha por número. 9, 19, 29.

Nota: puede hacer apuestas que incluyan dos, tres o hasta cuatro números. Por ejemplo, usando el cero, puede apostar en: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, o 1+2+3+0.

Tabla de Premios

Fichas en	Tipo de apuesta	Paga
1 número	Pleno	35:1
2 números	Apuesta Caballo	17:1
3 números	Apuesta Transversal	11:1
4 números	Apuesta en Cuadro o Cesta	8:1
6 números	Apuesta de Seisena	5:1
12 números	Apuesta a la Docena o a la Columna	2:1
18 números	Apuestas a Rojo/Negro, Par/Impar, Bajo (1-18) / Alto (19-36)	1:1

Aunque las tasas de premio son fijas, el retorno depende del número de fichas en la apuesta. Por ejemplo, en el caso de la apuesta a **Vecinos**, el número ganador siempre paga 35 a 1. Si, por ejemplo, la apuesta se ha colocado en cinco números consecutivos, 11-30-8-23-10, habrá cinco fichas. Si uno de los números sale, el retorno es $35 + 1 - 5 = 31$ fichas.

Panel de número ganador

El panel de números ganadores muestra los resultados de los giros anteriores.

Funcionamiento del juego

- Puede apostar a determinados resultados del giro. Para más información consulte las secciones **Opciones de apuesta** y **Tipo de apuesta**.
- Despues de que todos los jugadores hagan sus apuestas, la ruleta empezará a girar y se lanza la bola a la misma.
- La bola se detendrá en la posición de un número y se anunciará el resultado.
- Las fichas ganadas se retiran automáticamente, a menos que el proveedor de servicios haya habilitado la opción de dejar las fichas ganadoras en la mesa y usted la ha activado en los ajustes del juego.

Flujo de Apuestas

- Si cuando llega a una mesa ya se está jugando una ronda, espere a la siguiente y entonces haga sus apuestas.
- Para hacer una apuesta escoja una ficha y colóquela en la posición de apuesta.
- Puede colocar varias fichas en posiciones de apuesta distintas a la vez.
- El reloj de la ventana de juego muestra cuánto tiempo le queda para hacer sus apuestas.
- La ronda de juego comienza tras la **señal de No más apuestas**.
- Los premios se pagan según las apuestas ganadoras al final de cada ronda.
- Para jugar una ronda de juego, vuelva a hacer sus apuestas o use el botón **Reapostar**.
- Para pasar un turno basta con que no haga apuestas en la mesa.

Opciones de apuesta

Panel Mis apuestas

Puede guardar sus apuestas favoritas usando el panel **Mis apuestas** y colocarlas más tarde en la mesa de juego con tan solo una acción. Todas las apuestas guardadas en este juego también están disponibles en otros juegos de Ruleta con un cero.

Panel Apuestas especiales

Puede usar este panel para acceder rápidamente a las siguientes posiciones de apuestas especiales: **Completa** y **Semicompleta**, **Jeu 7/9**, **Finales en Plain** y **Orphelins en Plein**.

Panel Apuestas plenos

Use este panel para realizar varias apuestas **Pleno** en distintas clases de apuesta.

Pista de carreras, apuestas adicionales y apuestas a Vecinos

Cuando abra el panel **Pista de carreras** verá una pista de carreras con los números de la ruleta, las posiciones de apuesta adicionales y el selector de apuesta a **Vecinos**.

En la pista de carreras puede hacer las siguientes apuestas adicionales: **Voisins du Zéro**, **Tiers du Cylindre**, **Orphelins à Cheval** y **Jeu 0 - Zéro**.

Para hacer una apuesta a **Vecinos**, elija a cuántos vecinos a ambos lados de un número quiere apostar (de 1 a 9) y después coloque su ficha en el número que quiera.

Consulte la sección **Tipo de apuesta** en las **Reglas de la Ruleta** para más información sobre los tipos de apuesta.

Apuestas desde el panel de Estadísticas

Si su proveedor de servicios lo ha activado y está jugando en un ordenador, podrá hacer apuestas directamente desde los paneles de **Estadísticas**, **Resultados** y **Gráfico**. Cuando pase el ratón sobre el tipo de apuesta relevante, esta se resaltará en el mapa de apuestas o en la **Pista de carreras**. Si pulsa en el tipo de apuesta se colocará una ficha en la posición de apuesta. Si intenta hacer una apuesta durante la ronda de juego se le pedirá que espere hasta que la ronda de apuestas comience.

Límites de rangos

Los límites de rangos que aparecen junto al nombre de la mesa en el **Lobby** y en la UI de la mesa de juego se corresponden con los límites de la apuesta **Pleno**. Además, en el panel **Límites** dentro de la mesa de juego encontrará información adicional sobre los límites de apuesta de las distintas posiciones.

En los juegos de Roulette, las siguientes apuestas tienen sus propios límites: **Pleno**, **Caballo**, **Transversal**, **Cuadro**, **Cesta**, **Seisena**, **Columna**, **Docena**, **Rojo**, **Negro**, **Par**, **Impar**, **Bajo 1-18**, **Alto 19-36**.

Girar ya

La función **Girar ya** * busca acelerar el flujo del juego cuando solo haya algunos jugadores en la mesa. Puede usar el botón **Girar** para solicitar que la ronda de apuestas acabe antes porque ya ha terminado de hacer sus apuestas y está listo para jugar.

El botón **Girar** puede estar disponible en una ronda de juego y desactivado en la siguiente, esto depende del número de jugadores sentados en la mesa de juego.

* Opción solo disponible si su proveedor de servicios la ha activado.

Auto Juego

Si el proveedor de servicios lo ha activado, puede usar esta función para hacer apuestas automáticamente durante un número predefinido de rondas de juego.

Puede abrir el panel de **Auto Juego** en cuanto haya puesto una apuesta en la mesa. Allí podrá elegir un valor para las **Rondas de Auto Juego** : el número de rondas que quiera jugar usando el **Auto Juego**.

El **Auto Juego** siempre empieza a partir de la ronda de juego siguiente. El contador en el botón **Auto Juego** muestra cuantas rondas le quedan.

Si selecciona el botón de **Auto Juego** mientras la función se está ejecutando, el **Auto Juego** se detiene y se abre el panel. Puede ver las condiciones actuales y cambiarlas. Las nuevas condiciones se aplicarán a partir de la ronda de juego siguiente.

Si hace su apuesta con **Fichas Doradas** el **Auto Juego** usará **Fichas Doradas** del mismo valor para hacer apuestas. El **Auto Juego** se detendrá después de usarlas.

A veces el **Auto Juego** se para automáticamente. Se le notificará la razón.

Creador de apuestas

Si su proveedor de servicios lo ha activado, puede usarlo para crear apuestas personalizadas en cualquier momento y sin límite de tiempo. Puede usar tanto el mapa de apuestas estándar como la **Pista de carreras** para crear apuestas y guardarlas en sus apuestas favoritas o colocarlas de inmediato en la mesa.

Si crea una apuesta y la guarda estará disponible en el menú de apuestas favoritas. Si crea otra apuesta podrá guardarla como una apuesta nueva o actualizar una ya existente.

Si decide colocar la apuesta en la mesa directamente desde el creador de apuestas, esta solo se colocará si la ronda de apuestas sigue en activo. Si la ronda de juego ya ha comenzado, la apuesta se realizará al comienzo de la siguiente ronda de apuestas.

Si su proveedor de servicios ha activado las **Fichas Doradas** podrá usarlas para crear apuestas.

El creador de apuestas también indica la cobertura de la mesa de la apuesta personalizada.

Lucky Dip

Si su proveedor de servicios lo ha activado, puede usar la función para colocar fichas en varias posiciones **Plenos** aleatorias a la vez. Cada pulsación del botón de apuesta **Lucky Dip** añade fichas a la mesa y las coloca en tantas posiciones **Plenos** como indica el botón.

Si su proveedor de servicios ha activado las **Fichas Doradas** podrá usarlas para hacer las apuestas.

Apuesta en Serie

Si su proveedor de servicios lo ha activado, este juego contará con la función Apuesta en serie. Con esta función, puede realizar apuestas en el mapa de apuestas sin necesidad de levantar el dedo de la pantalla de su dispositivo. Para usar esta función, debe activar la función en el menú **Configuración** (está desactivada por defecto) y después elegir una ficha y deslizar su dedo por el mapa de apuestas. Puede hacer apuestas a todas las **Plenos** y posiciones relacionadas (**Caballo**, **Triple**, **Cuadro**, **Cesta/Primeros cinco**, **Seisena**, **Transversal**). No se puede hacer apuestas en las apuestas exteriores (y **Spread-Bets** en la Spread-Bet Roulette).

Retorno al Jugador

El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 97,30%.

Partidas canceladas

Una ronda de juego puede cancelarse si se da una complicación que interrumpe la sesión de juego. Se informará de la cancelación a todos los jugadores en la mesa y se les devolverán todas las apuestas a sus cuentas. Las rondas de juego canceladas se

marcarán con una X. El giro se considera válido si la bola completa tres vueltas completas dentro de la rueda. Si el crupier considera que la bola no completará tres vueltas completas, recogerá la bola y la volverá a girar.

Si el proveedor de servicios ha activado el **Auto Juego**, una ronda de juego cancelada no detendrá el **Auto Juego**. Las apuestas de la ronda serán devueltas, pero el **Auto Juego** aplicará las condiciones actuales para continuar a partir de la siguiente ronda. La ronda de juego cancelada no se deduce de las rondas de **Auto Juego** (el número en el contador no se reduce).

Elementos de la UI

 Reapostar	Hace la misma apuesta que en la ronda anterior.
 Deshacer	Retira sus apuestas que estén en la mesa.
 Doblar	Dobra la apuesta que ya tiene colocada.
 Giro	Confirma sus apuestas y notifica al resto de que está listo para pasar a la ronda de juego.
 Resultados	Muestra los resultados de las rondas anteriores.
 Auto Juego	<p>Le permite hacer automáticamente varias apuestas durante un número determinado de rondas.</p> <p>*Opción solo disponible si su proveedor de servicios la ha activado.</p>
 Creador de apuestas	<p>Permite crear apuestas personalizadas, colocarlas en la mesa o guardarlas en las apuestas favoritas.</p> <p>*Disponible si lo ha activado su proveedor de servicios</p>

 Lucky Dip	Permite colocar fichas en varias posiciones Plenos a la vez. *Disponible si lo ha activado su proveedor de servicios
 Gráfico	Muestra el historial de la mesa actual en forma de una gráfica de sectores.
 Apuestas especiales	Le permite hacer apuestas Completa y Semicompleta , Jeu 7/9 , Finales en Plain y Orphelins en Plein .
 Estadísticas	Muestra el resultado de las rondas de juego recientes y los números ganadores que han aparecido más y menos en porcentajes y con recuento.
 Pista de carreras	Le permite hacer apuestas a Pleno , Neighbours , Voisins du Zéro , Tiers du Cylinder , Orphelins à Cheval y Jeu 0 - Zéro .
 Mis apuestas	Le permite guardar sus apuestas favoritas y volver a colocarlas en la mesa.
 Menú	<p>El botón abre el menú Configuración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configuración del juego : le permite habilitar o deshabilitar distintas funciones y consejos. • Configuración de sonido : le permite silenciar y activar los sonidos del juego, la voz del crupier y cambiar el volumen. • Configuración de sonido : le permite silenciar y activar los sonidos del juego y cambiar el volumen. • Configuración de video : le permite cambiar la calidad de la retransmisión de video. • Historial de juego : le permite acceder a toda la información sobre su historial de juego previo. Si considera que los datos que aparecen en el Historial de juego no son suficientes, solicite un resumen más detallado a su operador de servicios. • Ayuda : abre los archivos de Ayuda y Reglas que está leyendo actualmente.

Soporte	Le permite contactar con el equipo de Atención al cliente. * Esta opción puede que no esté disponible en su región.
Saldo	Muestra su saldo actual en el juego. Este es el dinero que puede usar para jugar en el juego.
Apuesta	Muestra el importe total que se resta de su Saldo .
Cajero	Abre la ventana del Cajero , en la que podrá hacer depósitos, retiros, ver su historial de transacciones, etc.
 Límites	Abre el panel de Límites .
 Propina	Le da una propina* al crupier. * Opción solo disponible si su proveedor de servicios la ha activado.
 Más juegos	Carga el Lobby en el que podrá unirse a otra mesa.
 Fichas doradas	<p>Nota: Su proveedor de servicios puede activar o desactivar esta función.</p> <p>Las Fichas doradas son fichas de bonus que recibirá en ciertas mesas de juego. Cada Ficha dorada tiene un valor específico y puede usarse para apostar como una ficha normal. Si ha obtenido Fichas doradas, podrá verlas en la pantalla del juego, junto a las demás fichas.</p> <p>Podrá ver la cantidad y el valor de sus Fichas doradas. Si ha recibido Fichas doradas de valores distintos, se mostrarán por separado. Las fichas del mismo valor de bonus distintos se suman.</p> <p>Para apostar usando Fichas doradas, debe seleccionar primero el valor de Ficha dorada y después hacer una apuesta de la forma normal. La cantidad de Fichas doradas restantes se reducirá en consecuencia.</p> <p>Importante:</p>

- Durante la ronda de apuestas puede usar más de una **Ficha dorada** y puede colocar **Fichas doradas** en posiciones de apuesta distintas. Sin embargo, el proveedor de servicios puede limitar el número de **Fichas doradas** que pueden usarse en una partida.
- Si el proveedor de servicios lo permite, puede mezclar **Fichas doradas** con **Fichas estándar** (asociadas a su **Saldo**) en una posición de apuesta.
- Si el proveedor de servicios lo permite, puede usar **Fichas doradas** para:
 - Acciones A **Ciegas** durante la ronda de apuestas.
 - Apuestas durante las rondas de acción (por ejemplo, **Doblar**).
- Si el proveedor de servicios ha activado el uso de varias **Fichas doradas**, el juego automáticamente intentará hacer estas apuestas con **Fichas doradas**, prefiriendo fichas que estén más cerca del valor de apuesta de la **Ficha dorada** inicial.
 - Si no hay más **Fichas doradas** disponibles, el juego usa **Fichas estándar** para hacer la apuesta, creando una apuesta mixta.
 - Si las apuestas mixtas no están permitidas y usted no tiene **Fichas doradas** suficientes o ha llegado al límite de **Fichas doradas** permitidas en la partida actual, para la apuesta se usarán **Fichas estándar**.
 - Tenga en cuenta que la apuesta se rechazará si su saldo de **Fichas estándar** es demasiado bajo para cubrir la apuesta.
- En los juegos de Roulette y SicBo siempre puede hacer una apuesta mixta.

En el caso de un **Empate o Push** (se devuelve la apuesta) la **Ficha dorada** apostada le será devuelta. Tenga en cuenta que el **Empate o Push** (se devuelve la apuesta) pueden darse en las partidas de Blackjack, Baccarat, Dragon-Tiger y poker.

No puede usar el seguro con una apuesta con **Ficha dorada** o mixta.

Cuando su apuesta con **Ficha dorada** gana, el valor de la **Ficha dorada** ganadora se resta de la cantidad del premio obtenido.

Todas las rondas de juego jugadas con **Fichas doradas** se marcan en el historial de juego con el ícono correspondiente (GC).

Descarga de responsabilidad sobre apuestas en vivo

Nos esforzamos todo lo posible para garantizar la exactitud de la información sobre eventos que le ofrecemos en su dispositivo y a través de nuestro sitio web. Sin embargo, esta información solo se debe utilizar de forma orientativa. Debido a la naturaleza de estos eventos y a los posibles retrasos en las retransmisiones en vivo, no asumimos responsabilidad alguna por la posible incorrección de cualquier información, incluyendo

la puntuación y hora de la partida. Por favor, asegúrese de consultar las reglas sobre cada apuesta específica para saber cómo se liquidan dentro de cada mercado concreto. Tenga en cuenta que este retraso varía entre los clientes y puede depender en la configuración de la que están recibiendo los datos o las imágenes.

Señal de vídeo en directo: debido a la naturaleza de Internet puede ocurrir latencia en la señal de vídeo. El juego ha sido diseñado para garantizar que los jugadores no tengan ventaja ni desventaja debido a la posible latencia.

Nota sobre fallos de funcionamiento: en caso de malfuncionamiento se anularán todos los pagos y jugadas.

Nota sobre el redondeo: las apuestas se redondean hacia abajo según el tercer punto decimal. Cuando se le reembolsen fondos y estos se transfieran al saldo de su cuenta, cualquier cantidad menor de 0,01 se redondeará hacia abajo.

Nota sobre desconexiones: si usted sale del juego debido a un problema de conexión, se guardarán sus apuestas y se pagarán en función del resultado de la ronda del juego. Puede ver el resultado de la ronda anterior en el historial del juego.

Actualización: 16/09/2024

 **JOKERBET**