

REGOLAMENTO - FIREBALL ROULETTE

Obiettivo del gioco

Fireball Roulette è un entusiasmante gioco che unisce la Roulette all'esperienza dell'elettrizzante gioco bonus di Fireball, Lightning Storm. In ogni gioco principale, vengono selezionati casualmente da tre a sette numeri come numeri bonus, offrendoti la possibilità di accedere al turno bonus Palla di fuoco. Inoltre, ogni numero bonus ha la possibilità di ricevere un moltiplicatore da 2x a 20x e di aumentare le tue vincite nel turno bonus.

Lo scopo di **Fireball Roulette** è quello di indovinare il numero su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più puntate sul numero scelto. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36 più un singolo 0 (zero).

Regole del gioco

Fase di puntata

Scommetti su uno o più punti di puntata prima che il tempo di puntata finisca. Le puntate effettuate su numeri specifici o linee tra di essi sono chiamate Puntate interne, mentre quelle piazzate sui bordi esterni del tavolo sono conosciute come Puntate esterne. Per partecipare al Gioco bonus, è necessaria una vincita su una puntata Pieno che copra un numero bonus. Puoi anche puntare sul punto di puntata Cacciatore di palle di fuoco per assicurarti che la puntata venga piazzata su tutti i numeri Bonus.

PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** — si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Cavallo** — si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- **Terzina** — si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- **Quartina** — si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** — si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- **Colonna** — si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con «2 to 1» alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- **Dozzina** — si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con «1st 12», «2nd 12» o «3rd 12» per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- **Rosso/nero**: si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **Even/Odd (Pari/Dispari)** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

Cacciatore di palle di fuoco

Piazza la tua puntata sul punto di puntata Cacciatore di palle di fuoco per coprire automaticamente tutti i numeri Bonus. Se un numero Bonus ha già una puntata, entrambe le puntate saranno sommate. Nota che hai bisogno di un saldo sufficiente per piazzare la puntata Cacciatore di palle di fuoco.

Puntata	Costo
Cacciatore di palle di fuoco	x13,6 l'importo della tua puntata

Per saperne di più sui diversi tipi di puntata in **Fireball Roulette** consulta le sezioni Puntate Vicine, Puntate Preferite & Speciali e Tendenze migliori.

Gioco principale

Una volta terminato il tempo di puntata, la ruota della Roulette automatica fa girare la pallina mentre il croupier tira una leva che attiva la slot machine, da cui si genera la quantità totale di numeri Bonus per il turno. I numeri Bonus ti danno la possibilità di partecipare al gioco Bonus e sono assegnati a punti di puntata casuali sulla griglia di puntata. In base alla rotazione della slot machine, da tre a sette punti di puntata casuali vengono colpiti da palle di fuoco fulmine, trasformandosi in lava galleggiante.



0	6	9	12	18	21	24	30	33	36	2 ^{TO} 1
2	8	14	20	26	32	38	44	50	56	2 ^{TO} 1
1	4	10	13	16	22	25	28	34	37	2 ^{TO} 1
1 ST 12			2 ND 12			3 RD 12				
1-18		EVEN		▶		◀		ODD		19-36

Quei punti di puntata possono avere un moltiplicatore casuale che varia da 2x a 20x assegnato a loro, dandoti la possibilità di aumentare i moltiplicatori del turno Bonus.

La pallina alla fine si ferma in una delle tasche numerate e viene determinato il numero vincente. Vinci 25:1 se hai piazzato una puntata a Pieno che copre quel particolare numero. Se hai piazzato una puntata a Pieno su uno dei numeri Bonus e la pallina si ferma su di esso, procedi al turno Bonus.

Turno bonus

Una pallina viene lasciata cadere in un'area con moltiplicatori disposti in una griglia. La griglia contiene 149 punti con moltiplicatori regolari e di raddoppio. Se la palla cade su un moltiplicatore regolare, questo sarà il tuo moltiplicatore per il turno di gioco. Se atterra su un moltiplicatore di raddoppio, tutti i moltiplicatori regolari sulla griglia raddoppiano di valore e la palla viene lanciata di nuovo.

Se un numero Bonus vincente ha ricevuto un moltiplicatore durante il gioco principale, tutti i moltiplicatori regolari sulla griglia vengono moltiplicati per il

moltiplicatore assegnato prima che inizi il turno del Gioco bonus.

Il moltiplicatore massimo del bonus è limitato a 2.500x. Dopo che tutti i moltiplicatori regolari hanno raggiunto 2.500x, tutti i moltiplicatori Double vengono sostituiti con moltiplicatori 2.500x.

Pagamenti

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATE INTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Pieno	25-2.499:1
Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/Dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

PUNTATA BONUS

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Cacciatore di palle di fuoco	Fino a 500.000 €

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Ritorno al giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) per la puntata Pieno è pari al 97,00%.

Il ritorno teorico al giocatore (RTP) ottimale per la puntata Cacciatore di palle di fuoco è pari al 95,10%.

Il valore teorico ottimale dell'RTP per tutte le altre puntate è pari al 97,30%.

I giocatori che scommettono puntate massime possono vincere più di 500.000 €, con il risultato che la loro vincita viene limitata. A causa del limite di 500.000 €, i giocatori che effettuano le puntate massime avranno il seguente RTP per una puntata a pieno: 96,57%, RTP per Cacciatore di palle di fuoco: 95,10%

Puntate sui vicini

Puoi utilizzare l'area di puntata speciale a forma di ovale o di circuito per piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali.

Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. I punti di puntata saranno evidenziate.



Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

Orphelins a Cheval

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate *voisins du zero* e *tiers du cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)

- 1 fiche per cavallo 32/35

Una **puntata sui vicini** copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare «-» o «+» per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

Puntate preferite e speciali

PUNTATE PREFERITE

La funzione «Puntate Preferite» consente di salvare una delle puntate preferite nei futuri turni di Roulette. È possibile salvare un elenco di un massimo di 10 puntate preferite.

SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per accedere al menu delle Puntate Preferite, clicca/tocca il pulsante Puntate Preferite. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

Una volta che hai piazzato una puntata che vuoi aggiungere ai tuoi preferiti, verrà mostrata nel menu delle Puntate Preferite. Per aggiungerla, clicca/tocca SALVA.

Puoi anche aggiungere puntate dall'ultimo turno che hai giocato.

PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Per piazzare una puntata preferita, apri il menu delle Puntate Preferite durante la fase di puntata e clicca/tocca la puntata preferita che vuoi piazzare. Le puntate preferite saranno elencate in ordine cronologico, con le tue puntate più recenti in cima.

Puoi passare il cursore su qualsiasi puntata elencata per vedere come le fiche saranno posizionate sul tavolo della Roulette per quella puntata. Puoi anche moltiplicare (raddoppiare, triple, quadruplicare...) l'importo di qualsiasi puntata preferita che hai effettuato cliccando/toccando più di una volta su di essa.

ELIMINA UNA PUNTATA PREFERITA

Per rimuovere una puntata dalla tua lista di Puntate Preferite, clicca/tocca l'icona del cestino accanto alla puntata.

PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare le puntate *Finale en plein* e *Finale a cheval* più facilmente.

Finale en Plein

- Finale en plein 0 — puntata di 4 fiches copre 0+10+20+30, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 1 — puntata di 4 fiches copre 1+11+21+31, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 2 — puntata di 4 fiches copre 2+12+22+32, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 3 — puntata di 4 fiches copre 3+13+23+33, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 4 — puntata di 4 fiches copre 4+14+24+34, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 5 — puntata di 4 fiches copre 5+15+25+35, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 6 — puntata di 4 fiches copre 6+16+26+36, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 7 — puntata di 3 fiches copre 7+17+27, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 8 — puntata di 3 fiches copre 8+18+28, ognuna con 1 fiche
- Finale en plein 9 — puntata di 3 fiches copre 9+19+29, ognuna con 1 fiche

Finale a cheval

- Finale a cheval 0/3 — puntata di 4 fiches copre 0/1+10/13+20/23+30/33, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 1/4 — puntata di 4 fiches copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 — puntata di 4 fiches copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 — puntata di 4 fiches copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 4/7 — puntata di 4 fiches copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuna con 1 fiche

- Finale a cheval 5/8 — puntata di 4 fiches copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 6/9 — puntata di 4 fiches copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 — puntata di 3 fiches copre 7/10+17/20+27/30, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 — puntata di 3 fiches copre 8/11+18/21+28/31, ognuna con 1 fiche
- Finale a cheval 9/12 — puntata di 3 fiches copre 9/12+19/22+29/32, ognuna con 1 fiche

Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

Puntate a pieno

Puntate a Pieno piazza tutte le puntate del tipo selezionato (Rosso, Nero, Pari, Dispari, ecc.) coprendo ogni numero con una fiche.

Ad esempio: una Puntata a Pieno ROSSO piazza 18 fiche per coprire tutti i numeri rossi.

Tendenze migliori

Il pannello Tendenze migliori mostra le puntate esterne vincenti passate, evidenziando la loro frequenza, ma non presenta alcuna previsione dal vivo dei risultati futuri. Ad esempio, se gli ultimi cinque giri di Roulette hanno portato a vincite per i numeri Pari, il punto di puntata Pari sarà considerato «Migliore» e verrà visualizzato nel pannello Tendenze migliori.

Il pannello viene aggiornato dopo ogni giro, permettendoti di adattare continuamente le tue puntate in base alle ultime tendenze. Solo una Tendenza migliore può essere visualizzata in qualsiasi momento.

Puntare

Il pannello LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Fireball Roulette 1-100 €

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO
100.000 €

Con la visualizzazione immersiva, il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.

12

Nella visualizzazione classica, il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

PUNTARE

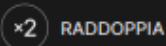
Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/tocchando il relativo punto di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

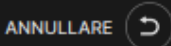
Il pulsante RADDOPPIARE (x2) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/tocchando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLARE.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Puntata spray

La funzione Puntata spray ti aiuta a piazzare più puntate su numeri o combinazioni diverse in modo più rapido ed efficiente attraverso la griglia di puntata. Per iniziare a piazzare puntate, clicca/tocca su un punto di puntata vuoto e trascina il mouse o il dito sulla griglia e tieni premuto o aspetta che il tempo di puntata termina. Mentre scorri, le puntate vengono piazzate automaticamente su tutti i punti di puntata che il tuo dito o mouse attraversa, e se il tuo scorrimento include un punto di puntata con una puntata esistente, la puntata attuale si ripete su quel punto di puntata. La funzione Puntata spray è disponibile sulla griglia Standard (Mobile e Desktop) e sulla griglia One-hand (Mobile).

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.



Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra.

I tuoi recenti risultati

Clicca o tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare una tabella dei numeri vincenti fino a un massimo di 500 degli ultimi turni giocati. Usa il cursore per modificare il numero dei turni da considerare.



Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente toccare/fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

Assistenza Live

Contattare il Supporto in tempo reale per richieste relative al gioco.



Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

Chat

Chattare con presentatori del gioco e/o altri giocatori.



Audio

Il controllo sonoro gestisce tutti i suoni nel gioco.



Codice partita

Ogni turno è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno

screenshot del codice partita) se si desidera contattare il servizio clienti riguardo a uno specifico round.

Cronologia del gioco

Cronologia del gioco mostra i tuoi turni e risultati del gioco Evolution.



Impostazioni

Le impostazioni ti permettono di personalizzare le preferenze utente che vengono salvate nel tuo profilo.



Depositi e prelievi

Cassiere per depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Gestione degli errori

Se si verifica un errore durante la procedura o il gioco, il turno di gioco verrà messo in pausa mentre il gestore/presentatore del gioco informa il responsabile del servizio. Tu e gli altri giocatori riceverete una notifica tramite chat o messaggio pop-up sullo schermo per evidenziare che il problema è in fase di analisi. Se il gestore del turno riesce a risolvere immediatamente l'errore, il turno di gioco continuerà normalmente. Se, invece, non è possibile trovare una soluzione immediata, il turno di gioco verrà annullato e tutte le puntate iniziali verranno rimborsate ai giocatori che vi hanno partecipato.

Regola valida dei giri di roulette

Il numero vincente è valido solo quando il giro è stato ritenuto valido.

In un giro valido, la pallina della Roulette deve essere fatta girare dalla ruota automatica nella direzione opposta al movimento della ruota stessa e deve completare almeno i suoi primi 3 giri completi attorno al perimetro prima di cadere e fermarsi su uno slot con un numero.

Un giro viene dichiarato non valido nei casi seguenti:

- La pallina ha fatto meno di 3 giri completi
- La pallina è stata lanciata nella stessa direzione della ruota
- La palla non ha toccato completamente il bordo durante la rotazione
- La pallina ha smesso di ruotare durante il giro
- La pallina è uscita dalla ruota durante il giro
- Un corpo estraneo è finito sulla ruota durante il giro.

In caso di giri non validi, la ruota automatica ripete il giro.

In caso di irregolarità, si prega di fornire il numero di gioco del round in questione all'Assistenza Live.

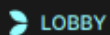
Informazioni relative all'ADM

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni relative all'ADM:

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE indica il valore identificativo della sessione di gioco emesso dall'ADM.
- ID DI PARTECIPAZIONE indica il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco emesso dall'ADM.

Altri giochi

Lobby Evolution: seleziona facilmente il gioco senza uscire dalla sessione di gioco corrente fino a quando non viene scelto un nuovo gioco.



Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocareci assieme nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato.

+ TAVOLO

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, *passerai* semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, *in aggiunta* al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto «1» corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto «2» seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.

TASTO	FUNZIONE
ESC	<p>Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per:</p> <ul style="list-style-type: none">• Uscire dalla modalità a schermo intero• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Come giocare, Impostazioni ecc.)