ハ　ロに定める場合以外の場合における三及び四の規定の適用については、ルーレットホイールの円周を回るようにルーレットボールを転がす行為は、その結果が電子テーブルゲームシステム等の表示装置に表示されることにより行われたものとみなす。この場合において、表示されるルーレットホイールは一のロの要件を満たすものとし、表示されるボールポケットに対応する数字は、ルーレットホイールの円周を回るようにルーレットボールを転がした場合に当該数字が当たり数字となる確率と同じ確率で出現するものとする。

九　ディーラー操作式電子テーブルゲームシステム又は電子テーブルゲームシステム等に係る不適切な事象に対する措置

イ　七又は八に定める場合において、カジノ事業者は、ディーラー操作式電子テーブルゲームシステム又は電子テーブルゲームシステム等が故障したことその他の理由により、七又は八において適用する第七の１で定める方法によりシングルゼロルーレットを行うことができなくなった事実を認識したときは、速やかに当該故障その他の理由により影響を受けた顧客の当該ラウンドにおけるカジノ行為の結果は発生しなかったものとしなければならない。ただし、当該事実が、三のニの処理が終了した後に発生した場合にあっては、当たり数字に従って決定した賭けの勝敗に従った賭金の回収及び勝金の支払を行うものとする。

ロ　カジノ事業者は、イのただし書に定める措置が該当する顧客の特定が困難であること又は顧客が所在不明であることその他の理由により完了できないと認められる場合は、その記録を作成し、これを保存しなければならない。

2　ダブルゼロルーレットの方法は、次に定めるとおりとする。

一　使用する用具

イ　ルーレットホイール及びルーレットボールを使用する。

ロ　ルーレットボールの数字が表示された区画は、次の⑴及び⑵又は⑶及び⑷並びに⑸に掲げる要件を満たすものとする。

⑴　右回りに、０、28、９、26、30、11、７、20、32、17、５、22、34、15、３、24、36、13、１、00、27、10、25、29、12、８、19、31、18、６、21、33、16、４、23、35、14及び２の順で数字が表示されていること。

⑵　28から１まで及び27から２までの地は赤色又は黒色であること。ただし、28の地を黒色とし、かつ、２の地を赤色として、赤色と黒色とが隣り合うように配置されていること。

⑶　右回りに、０、32、15、19、４、21、２、25、17、34、６、27、13、36、11、30、８、23、10、５、24、16、33、１、20、14、31、９、22、18、29、７、28、12、35、３、及び26の順で数字が表示され、かつ、当該数字の間のいずれか又は26と０の間に00が表示されていること。

⑷　32から26までの地は赤色又は黒色であること。ただし、32の地を赤色とし、かつ、26の地を黒色として、赤色と黒色とが隣り合うように配置されていること。

⑸　０及び00の地は緑色であること。

二　レイアウト

１の二の規定は、ダブルゼロルーレットに係るレイアウトについて準用する。この場合において、同二中「０」とあるのは「０、00」と、「三ハ⑹の㈠」とあるのは「１三ハ⑹の㈠」と、「第一図又は第二図」とあるのは「第三図又は第四図」と、「三ハの⑻」とあるのは「１三ハの⑻」と読み替えるものとする。

三　賭けの受付

イ　賭けの受付は、ディーラーが賭けの受付を開始する旨を宣言することによって始まる。

ロ　顧客は、ディーラーが賭けの受付を終了する旨を宣言するまでの間に、レイアウト上のハに定める位置に賭金を置くことで、賭金を置いた位置に対応する賭けに参加することができる。

ハ　賭金を置く位置は、次の⑴から⑹までに掲げる賭けの区分に応じ、それぞれ当該⑴から⑹までに定めるとおりとする。この場合において、第三図又は第四図において０及び00の区画の側を上、第１列、第２列及び第３列に対応する区画の側を下とし、第１列の数字に対応する区画の側を左、第３列の数字に対応する区画の側を右とする。

⑴　０、00及び１から36までの数字のうち選択した数字が当たり数字と合致することに対する賭け　選択した数字の区画内

⑵　第三図又は第四図において隣り合う選択した２個の数字のいずれかが当たり数字と合致することに対する賭け　隣り合う選択した２個の数字の区画の間の線（区画の角を除く。）上

⑶　選択した３個の数字のいずれかが当たり数字と合致することに対する賭け　次の㈠から㈢までに掲げる選択した３個の数字の区分に応じ、当該㈠から㈢までに定めるレイアウト上の位置

㈠　一つの行（第三図又は第四図において１、２及び３の区画の並びと平行な３個の数字の区画の並びをいう。以下このハにおいて同じ。）の３個の数字　選択した行と第１ダズン、第２ダズン又は第３ダズンに対応する区画の間の線（区画の角を除く。）上

㈡　０、１及び２　２の区画の左上角上

㈢　00、２及び３　２の区画の右上角上

⑷　第三図又は第四図において隣り合う選択した四個の数字のいずれかが当たり数字と合致することに対する賭け　第三図又は第四図において上下に並ぶ２個の数字の区画及び当該区画の左又は右に隣り合う上下に並ぶ２個の数字の区画のうち最も小さい数字の区画の右下角上

⑸　０、00、１、２及び３の数字のいずれかが当たり数字と合致することに対する賭け　１から３までの行と第１ダズンに対応する区画の間の線と、０又は00の区画を表示する線の交点上

⑹　１三ハの⑸から⒀までに掲げる賭け　それぞれ同ハの⑸から⒀までに定める位置

ニ　ディーラーは、賭けの受付を開始する旨を宣言した後、顧客の賭けの状況を勘案して、シリンダーの回転と反対方向にルーレットホイールの円周を回るようにルーレットボールを転がし、ルーレットボールがルーレットホイールの円周を回っている間に賭けの受付を終了する旨を宣言する。

四　勝敗の決定

１の四の規定は、ダブルゼロルーレットに係る勝敗の決定について準用する。

五　賭金の回収及び勝金の支払

イ　ディーラーは、負けとなった賭けに係る賭金を回収し、勝ちとなった賭けに参加した顧客に対し、算出された額の勝金を支払う。

ロ　次の⑴から⒁までに掲げる勝ちとなった場合の勝金額は、当該賭けに対応する区画に置かれた賭金に対して、それぞれ当該⑴から⒁までに定めるオッズにより算出する。

⑴　三ハの⑴に掲げる賭け　35対１

⑵　三ハの⑵に掲げる賭け　17対１

⑶　三ハの⑶に掲げる賭け　11対１

⑷　三ハの⑷に掲げる賭け　８対１

⑸　三ハの⑸に掲げる賭け　６対１

⑹　１三ハの⑸に掲げる賭け　５対１

⑺　１三ハの⑹に掲げる賭け　２対１