

FOOTBALL: CHAMPIONS CUP TOUCH™

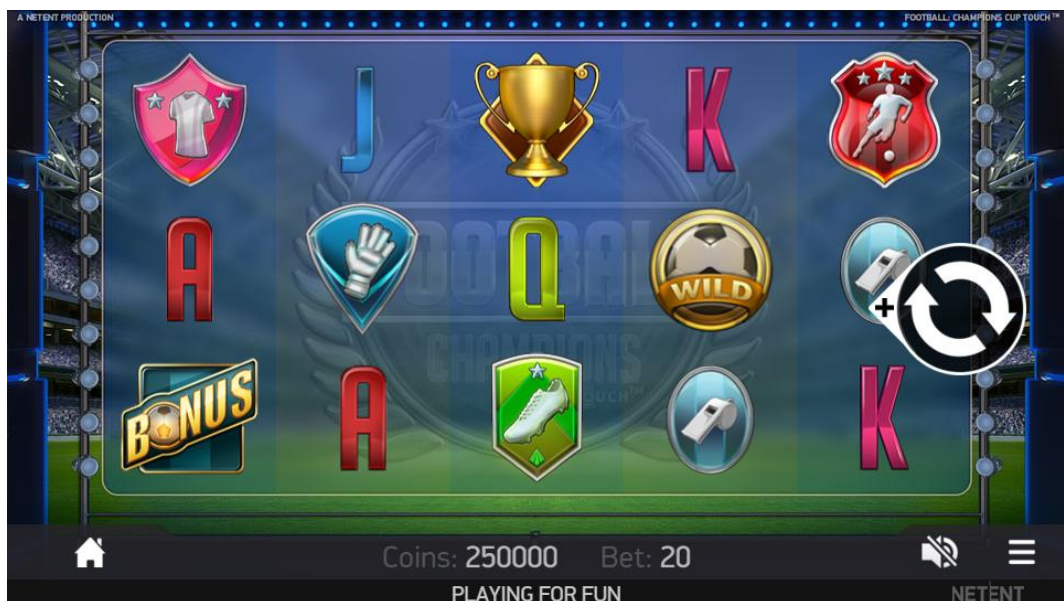
Tipo di gioco: Touch Game

Ritorno per il giocatore: 96,82%

È il momento di giocare tutti a calcio con NetEnt™! Scegli la tua squadra, prendi parte al torneo dei Free Spins, segna e vinci i gettoni!

Football: Champions Cup Touch™ è una video slot con 5 rulli, 3 righe e 20 linee con Wild sostitutivi sovrapposti, Free Spins e una Bonus Game.

Senti l'urlo dei tifosi, divertiti a giocare e porta la tua squadra alla vittoria.



Versione scheda del gioco: 1.0

Data: 2016-04-04

NETENT

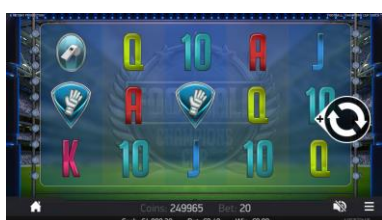
INFORMAZIONI GENERALI	
Tipo di gioco	Touch Game
Tipo di rulli	Rulli che girano
Rulli, linee	5 rulli, 3 righe, 20 linee di puntata (fisse)
Livelli di puntata predefiniti	1-10
Valore predefinito dei gettoni (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.10, 0.20, 0.50
Puntata predefinita minima/massima (€)	0,20 / 100
Valori minimi di Free Round (Si prega di controllare i valori di Free Round attuali)	Livello di puntata 1, 20 linee di puntata, €0.01 valore gettone (costo €0.20)
FUNZIONI DI GIOCO	
	<ul style="list-style-type: none">• Bonus Game• Wild e Wild sostitutivi sovrapposti• Free Spins
PAGAMENTI	
Ritorno per il giocatore (%)	96,82
Vincita massima predefinita	€10 000 / 20 000 gettoni – su una singola linea di puntata
Frequenza di vincita (%)	28,3%
GIOCO RESPONSABILE	
Limiti per il giocatore	<ul style="list-style-type: none">• Il giocatore e l'operatore del casinò possono impostare i seguenti limiti di gioco: Puntata e perdita per sessione, per giorno, per settimana o per mese; Blocco del gioco per un determinato periodo di tempo; Durata massima della sessione di gioco in minuti.• La modalità Gioco reale è riservata ai giocatori titolari di un conto. Non è possibile giocare "a credito".• All'inizio, il giocatore può avere un massimo di 1.000 € nel portafoglio. Poiché ogni partita è considerata una sessione utente, il portafoglio del giocatore può superare questo limite durante il gioco.
Altro	<ul style="list-style-type: none">• Gioco per divertimento• Livelli di valore dei gettoni variabili• Livelli di puntata variabili

INFORMAZIONI TECNICHE

ID del gioco	football_mobile_html (portafoglio di base) football_mobile_html_sw (portafoglio integrato)
Versione del gioco	1.0
Versione della tabella dei pagamenti	1.0
Sistemi operativi supportati	iOS Android Windows
Risoluzione display	1280x720
Proporzioni	16:9
Tecnologia	HTML5
Sviluppo	Fare riferimento alla Guida di CasinoModule per informazioni sul lancio dei giochi CasinoModule.



Grafica di Football: Champions Cup Touch™



Gioco principale

Tema e grafica del gioco

In questa divertente slot sul mondo del calcio, ispirata al Campionato europeo 2016, i giocatori avranno la possibilità di scegliere le loro squadre preferite, divertirsi nella Bonus Game dei calci di rigori e, con un po' di fortuna, ottenere il primo posto nel torneo dei Free Spins per vincere la coppa!



Ogni elemento del gioco, dalla grafica ai suoni fino all'urlo della folla, crea un'esperienza elettrizzante e indimenticabile.

Questa slot assicurerà il massimo divertimento per tutti i patiti del calcio.

Gioco principale

I giocatori possono scegliere il valore dei gettoni e il livello di puntata prima di avviare i rulli.

- **Azioni di gioco.** I pulsanti sul tastierino consentono di effettuare diverse azioni di gioco:

LIVELLO DI PUNTATA	Trascinando o toccando il cursore, il livello di puntata, ossia il numero di gettoni per linea di puntata, aumenta e diminuisce di un'unità.
	Toccando il pulsante Gira, si avvia la giocata con il valore dei gettoni e il livello di puntata correnti.
VALORE DEI GETTONI	Trascinando o toccando il cursore, il valore dei gettoni viene aumentato o diminuito al livello successivo.
GIOCO AUTOM.	Toccando sul pulsante Gioco autom. viene attivato il round di gioco.
	Toccando il segno più nel menu delle impostazioni rapide si accede al menu corrispondente. Il giocatore può scegliere il giro rapido dei rulli e di avviare il gioco automatico senza accedere al menu delle impostazioni.
SELETTORE DEI PAESI	Toccando il selettore dei Paesi è possibile scegliere la squadra con cui giocare.
PULSANTE RANDOM	Toccando il pulsante Random, il sistema sceglierà a caso la squadra del giocatore.



Il simbolo Wild

Wild sostitutivi

I simboli Wild possono essere visualizzati in qualsiasi posizione sui rulli e sostituiscono tutti i simboli eccetto quelli Scatter e quelli Bonus.

Il simbolo Wild sostitutivo paga la combinazione vincente su una linea di puntata come indicato nella Tabella pagamenti.



Wild sovrapposto

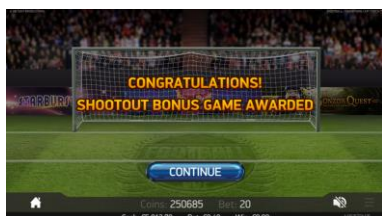
Wild sovrapposto

Durante il gioco principale possono essere visualizzati tra 2 e 5 Wild sovrapposti. Il primo Wild sovrapposto viene visualizzato a caso sui rulli 1-3. Il secondo Wild sovrapposto viene visualizzato a caso sui rulli 1-4.

Gli eventuali ulteriori Wild sovrapposti possono essere visualizzati in qualsiasi posizione in cui non siano già presenti simboli Wild.

I simboli Wild sovrapposti non possono posizionarsi sopra altri simboli Wild.

I simboli Wild sovrapposti non possono posizionarsi sopra i simboli Scatter e Bonus.



Introduzione alla Bonus Game.



Bonus Game

Bonus Game

Almeno 3 simboli Bonus visualizzati in qualsiasi posizione sui rulli attivano la Bonus Game. La Bonus Game è un gioco "pick e click" che consente di tirare i calci di rigore. Inizialmente è formata da 5 round. Ogni round è composto da due parti.

Nella prima parte, il giocatore sceglie una delle 4 posizioni sullo schermo per calciare e segnare. Nella seconda parte, il giocatore dovrà invece parare il tiro dell'avversario scegliendo una delle 4 posizioni.

Se il giocatore segna, il punteggio della sua squadra aumenta di 1 e il giocatore riceve una vincita in gettoni. Se il giocatore para il tiro dell'avversario, ottiene un moltiplicatore. Se il giocatore non para il tiro dell'avversario, il punteggio dell'avversario aumenta di 1. Se il giocatore non segna, non riceve la vincita in gettoni e il moltiplicatore. La fase dei calci di rigore continua.

Inizialmente, il giocatore ha a disposizione 5 round. Se dopo i 5 round le squadre sono in parità, viene disputato un altro round fino alla vittoria di una squadra. I gettoni ottenuti alla fine della Bonus Game vengono moltiplicati per il moltiplicatore finale. Il numero dei gettoni viene assegnato come vincita Bonus totale.

L'importo della vincita in gettoni e il moltiplicatore dipendono dal numero dei simboli Bonus che hanno attivato la Bonus Game. Più saranno i simboli Bonus di attivazione, maggiori saranno i vantaggi per il giocatore.

Se la Bonus Game viene attivata da 3 simboli Bonus, il moltiplicatore iniziale è pari a 1 e potrà variare da x1 a x12.

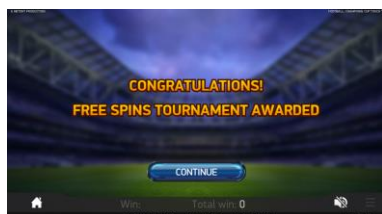
Se la Bonus Game viene attivata da 4 simboli Bonus, il moltiplicatore iniziale è pari a 3 e potrà variare da x3 a x14.

Se la Bonus Game viene attivata da 5 simboli Bonus, il moltiplicatore iniziale è pari a 5 e potrà variare da x5 a x16.

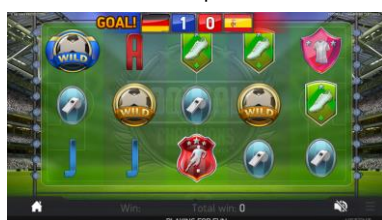
La Bonus Game termina con la vittoria di una delle due squadre.

Il giocatore riceverà la vincita in gettoni.

Al termine della Bonus Game, la vincita Bonus totale ottenuta viene sommata a qualsiasi altra vincita del round di attivazione.



Introduzione ai Free Spins



Torneo dei Free Spins

Free Spins

3 simboli Scatter visualizzati in qualsiasi posizione durante il gioco principale sui rulli 2, 3 e 4, attivano i Free Spins. I Free Spins vengono giocati con lo stesso livello di puntata e lo stesso valore dei gettoni della giocata che li ha attivati.

Il torneo dei Free Spins simula la fase a eliminazione diretta dei campionati di calcio.

Ogni round di Free Spins è una partita. In caso di vittoria, il giocatore avanza al round successivo per disputare un altro incontro, riattivando i Free Spins. Il giocatore dovrà cercare di vincere il torneo. I premi vengono assegnati per la 3^a, la 2^a e la 1^a posizione.

Il numero massimo dei round Free Spins è pari a 4, dal momento che il giocatore può avanzare al massimo dai sedicesimi fino ai quarti di finale, alle semifinali o alle finali.

Ogni sessione è formata inizialmente da 6 giri.

I Free Spins offrono i Wild standard e i Wild Gol che attivano i gol per la squadra del giocatore e dell'avversario, a seconda del rullo su cui vengono visualizzati. I simboli Wild e i simboli Wild Gol sostituiscono tutti i simboli tranne i simboli Scatter e i simboli Bonus.

I Wild standard possono essere visualizzati su qualsiasi rullo. I simboli Wild Gol blu vengono visualizzati sui rulli 1 e 2 e attivano un gol per la squadra del giocatore, mentre i simboli Wild Gol rossi vengono visualizzati sui rulli 4 e 5 e attivano un gol per la squadra dell'avversario.

Dopo i 6 giri iniziali di ogni round, in caso di pareggio viene assegnato un ulteriore giro. L'assegnazione degli altri round continua fino alla vittoria di una delle due squadre. Se la sua squadra vince, il giocatore passa alla fase successiva del torneo e ottiene altri 6 Free Spins. Se il giocatore perde le semifinali, riceve comunque altri 6 Free Spins e viene disputato l'incontro per l'assegnazione del 3^o posto.

La vincita in gettoni dipende dal posizionamento ottenuto dal giocatore. Il primo posto assegna un moltiplicatore di puntata x500, il secondo posto assegna un moltiplicatore di puntata x100 il terzo posto assegna un moltiplicatore di puntata x20.

Le vincite dei Free Spins vengono aggiunte alle vincite della linea di puntata.

Linee di puntata

PAYTABLE

BET LINES

1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15	
16		17		18		19		20	

Riepilogo dei pagamenti

RITORNO PER IL GIOCATORE (RTP)

- Totale: 96,82%
- Gioco principale: 54,54%
- Free Spins: 14,49%
- Bonus Game: 19,19%

FREQUENZA DELLE VINCITE

- Qualunque vincita: 28,3%

PAGAMENTO MASSIMO

- Gioco principale: €10 000 / 20 000 gettoni - su una singola linea di puntata
- Coincidenza: €1 05 175 / 2 10 350 gettoni

Nota: la vincita massima del round di gioco è superiore alla vincita coincidente massima, poiché ogni round può essere formato da più giocate.

REGOLE PER I PAGAMENTI NEL GIOCO PRINCIPALE

- Le vincite sulle linee di pagamento pagano in successione sui rulli dall'estrema sinistra all'estrema destra.
- La vincita della linea di puntata in gettoni è uguale al valore visualizzato nella Tabella pagamenti moltiplicato per il livello di puntata.
- La vincita della linea di puntata in valuta è pari alla vincita in gettoni moltiplicata per il valore dei gettoni.
- Viene pagata solo la vincita più alta per linea di puntata.
- Vincite simultanee su linee di puntata diverse si sommano.
- Il livello di puntata corrisponde al numero di gettoni puntati per linea di puntata.
- Vincite simultanee su linee di puntata diverse si sommano.


REGOLE PER I PAGAMENTI NEI FREE SPINS

- I Free Spins vengono giocati con lo stesso livello di puntata e lo stesso valore dei gettoni della giocata che li ha attivati.
- Le vincite Free Spin vengono aggiunte alle vincite della linea di puntata.
- Il campo delle vincite totali visualizza tutte le vincite ottenute durante i Free Spins aggiunte alle vincite del round che ha attivato i Free Spins.

Tabella pagamenti

PAYTABLE


BONUS GAME



The Bonus Game is a pick and click penalty shootout game that initially consists of 5 rounds. Each round, in turn, consists of two parts.
In the first part, the player picks one of the 4 positions on the screen to try and score.
In the second part, the player acts as a goalkeeper and picks one of 4 positions to try and save the opponent's shot.

PAYTABLE

FREE SPINS



The Free Spins Tournament imitates the knockout stage in the football Championship.
The maximum number of Free Spin rounds is 4, since the player advances from the Round of 16 to the Quarterfinal, then to the Semifinal and the Final.
The goal is to win the Final and receive an extra coin prize.

PAYTABLE

OVERLAY WILD




Between 2 and 5 Overlay Wilds can appear in the main game.

Overlay Wilds can not land on top of other Wild symbols.

Overlay Wilds can not land on top of a Scatter or a Bonus symbol.

PAYTABLE

WILD

	5 4 3	2000 200 50	Wild symbols substitute for all symbols except Scatter and Bonus symbols.
---	-------------	-------------------	---



Scoring Wilds appear only in Free Spins and trigger goals for the player's and the opponent's teams, depending on the reel they land.

Blue Wild symbols land only on reels 1 and 2.

Red Wild symbols land only on reels 4 and 5.


PAYTABLE

HIGH WIN SYMBOLS

	3 Scatter symbols appearing in the main game anywhere on reels 2, 3 and 4, activate Free Spins.
	3 or more Bonus symbols appearing anywhere on the reels, activate the Bonus game.

PAYTABLE

MEDIUM WIN SYMBOLS

	5 1000 4 175 3 40		5 750 4 150 3 35
	5 500 4 125 3 30		5 300 4 100 3 25
	5 250 4 90 3 20		

PAYTABLE

LOW WIN SYMBOLS

A	5	200	K	5	175
	4	80		4	70
	3	15		3	10
Q	5	150	J	5	120
	4	60		4	50
	3	10		3	5
10	5	100			
	4	40			
	3	5			

PAYTABLE

Only the highest win per bet line is paid.
Bet line wins pay if in succession from the leftmost reel to the rightmost reel.
Malfunction voids all pays and plays.
The coin payout values are based on bet level 1.
For more information, see the Game Rules.

Randomizzazione

GENERATORE CASUALE DI NUMERI (RNG)

L'algoritmo utilizzato per la Generazione casuale di numeri (RNG) è Fortuna, un Generatore pseudocasuale di numeri sicuro a livello di crittografia (PRNG) elaborato da Bruce Schneier e Niels Ferguson. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al documento Generazione casuale dei numeri.

Il generatore casuale di numeri e la sua applicazione sono stati testati e approvati/certificati secondo gli standard di settore da un'organizzazione indipendente.

ALGORITMO PER LA POSIZIONE CASUALE DEI RULLI

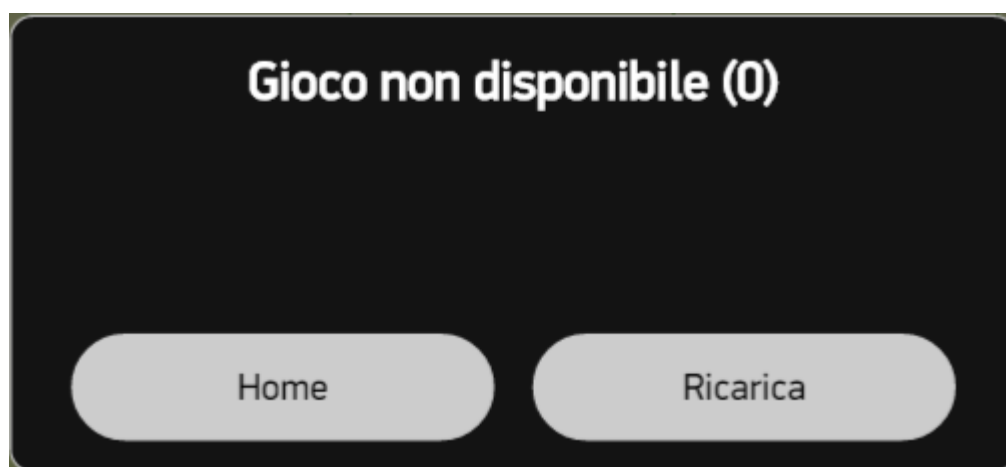
Un rullo rappresenta un assortimento di simboli, a ciascuno dei quali è assegnato un indice (una "posizione").

1. Viene acquisito un numero casuale tra 0 (zero) e la lunghezza del rullo.
2. Il numero casuale viene aggiunto al gioco come "nuova posizione sul rullo da utilizzare".

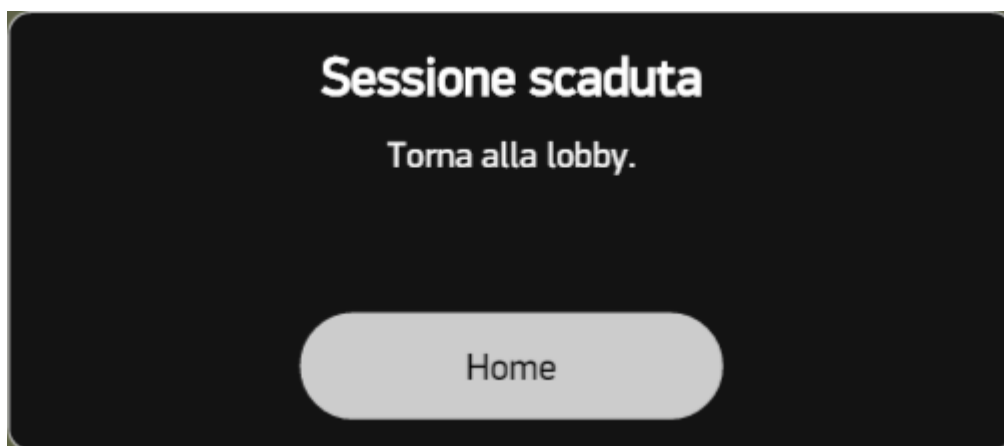
Funzionamento non corretto

Se un giocatore tenta di accedere a un gioco utilizzando una sessione non valida, ad esempio a causa di mancata attività o di riavvio del sistema, viene visualizzato un messaggio di errore. Il giocatore può quindi effettuare nuovamente l'accesso e riprendere il gioco. Lo stato della partita viene bloccato in modo che il giocatore possa riprendere a giocare esattamente dal punto in cui ha lasciato.

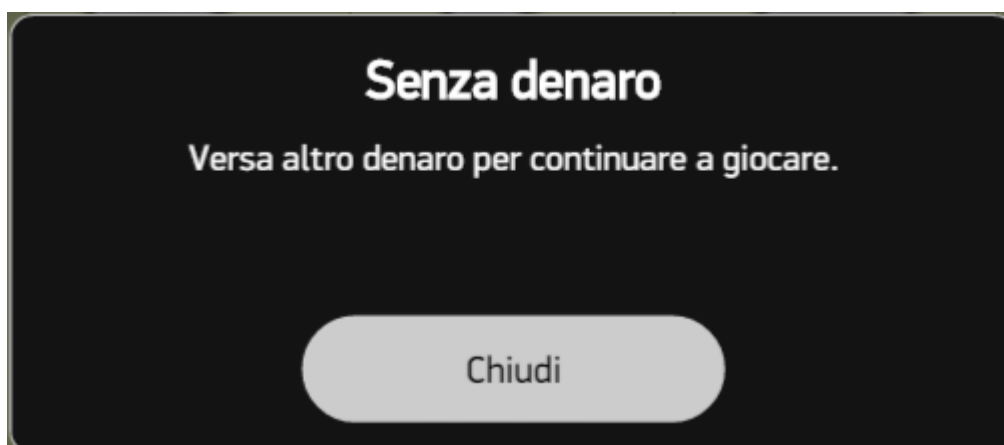
In caso di errore HTTP, di timeout della rete o di errore del server, viene visualizzato un messaggio di "errore tecnico" e il gioco non risulta disponibile fino a quando non viene ricaricato.



Se si verifica il timeout della sessione, viene visualizzato un messaggio in tal senso e il gioco non risulta disponibile fino a quando non viene ricaricato.



Se il giocatore non ha più denaro a disposizione, viene visualizzato il relativo messaggio e il gioco non risulta più disponibile fino a quando non viene ricaricato.



Ulteriori informazioni sulla gestione dei malfunzionamenti sono riportate nella sezione 3.2.1 Progetto Della Piattaforma Di Gioco. Qui vengono indicati i dettagli su come il giocatore viene informato dei pagamenti accreditati nuovamente sul suo conto e sul processo tecnico.

Nelle regole del gioco sono riportate informazioni sui timeout e sui malfunzionamenti delle sessioni. In particolare, il giocatore viene informato che, in caso di funzionamento non corretto dell'hardware e/o del software di gioco, tutte le puntate e i pagamenti vengono annullati e le puntate effettuate rimborsate.

Informazioni per il giocatore

Il giocatore riceve un messaggio di avviso dopo ogni ora di gioco continuo. Non potrà continuare a giocare se non risponde al messaggio indicando i dettagli dell'importo della puntata e dell'importo vinto durante il gioco.

In qualsiasi momento il giocatore potrà accedere alla cronologia della sessione di gioco e alle regole del gioco direttamente dal gioco.

Versione Demo

Sul sito <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/> è disponibile una versione dimostrativa del gioco.

CRONOLOGIA DELLE VERSIONI DEL DOCUMENTO

Foglio informativo Football: Champions Cup Touch™
Versione 1.0, 2016-04-04

VERSIONE	QUANDO	COSA
1.0	2016-04-04	Prima pubblicazione del documento.