

FOOTBALL: CHAMPIONS CUP TOUCH™

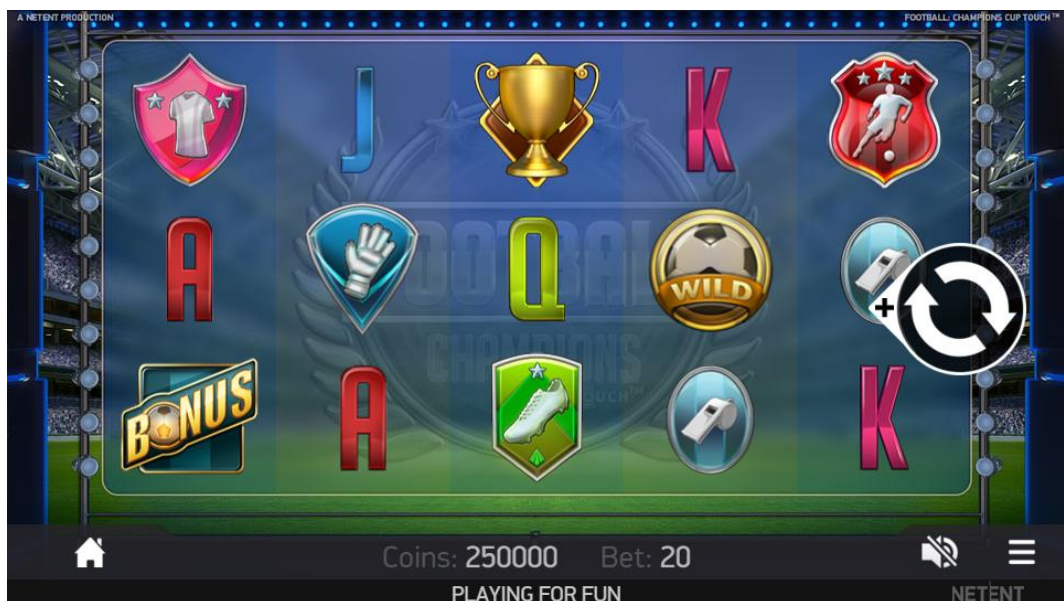
Tipo de jogo: Touch Game

Retorno para o jogador: 96,8%

Está na hora de jogar futebol juntamente com a NetEnt™! Escolha a sua equipa, participe no Torneio Free Spins, marque e ganhe moedas!

Football: Champions Cup Touch™ é uma slot de vídeo de 5 carretéis, 3 filas e 20 linhas que apresenta substituições Overlay Wild, Free Spins e um Bonus Game.

Sinta os aplausos da plateia, desfrute do jogo e seja o responsável por levar a vitória à sua equipa.

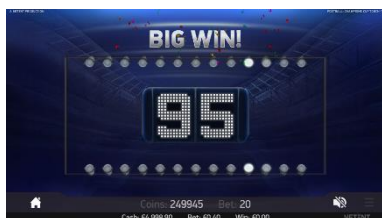


Versão da ficha de jogo: 1.0

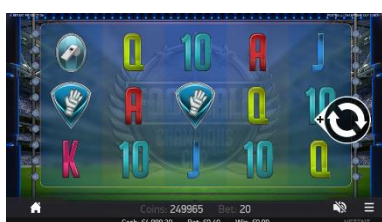
Data: 2016-10-07

NETENT

INFORMAÇÕES GERAIS	
Tipo de jogo	Touch Game
Tipo de carretel	Girar carretéis
Carretéis, Linhas	5 carretéis, 3 filas, 20 linhas de aposta (fixo)
Níveis de aposta predefinidos	1 - 10
Valores de ficha predefinidos (€)	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.5
Aposta mín./máx. predefinida (€)	0.2/100
Valores de rondas grátis predefinidos	Nível de aposta 1, 20 linhas de aposta, €0.01 valor de ficha (custo €0.20)
Suporte linguístico	23 Languages
FUNCIONALIDADES DO JOGO	
	<ul style="list-style-type: none"> • Wild • Multiplicador • Geração Wild
PRÉMIO	
Retorno para o jogador (%)	96,8%
Prémio máx. predefinido	€10 000/20 000 fichas – numa única linha de aposta
Frequência de ganhos (%)	28.30%
JOGO RESPONSÁVEL	
Limites do jogador	<ul style="list-style-type: none"> • O jogador e o operador de casino podem definir os seguintes limites de jogo: Aposta e perdas por sessão, dia, semana ou mês. Bloqueio de todas as jogadas por um determinado período de tempo. Restrição da duração da sessão de jogo em minutos. • Restrição do modo Jogo a dinheiro é restrito pelos fundos da conta do jogador (ou seja, não pode jogar a crédito). • (Apenas para a jurisdição de Itália) O jogador pode ter inicialmente um valor máximo de 1000€ na carteira. Visto que cada jogo é uma sessão de utilizador, a carteira do jogador pode exceder este limite durante as jogadas.
Outro	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar por diversão • Valores de ficha variáveis • Níveis de aposta variáveis • Modo G4
INFORMAÇÕES TÉCNICAS	
ID do jogo	football_mobile_html (carteira básica) football_mobile_html_sw (carteira harmoniosa)
Sistemas de Operação Compatíveis	iOS Android Windows
Resolução de apresentação	960 x 600
Proporção	16:1
Tecnologia	HTML5
Alocação	Consulte a Ajuda do CasinoModule para obter informações sobre o lançamento de jogos do CasinoModule.



Grafismo Football: Champions Cup Touch™



Jogo principal

Tema e Grafismo do Jogo

Nesta emocionante slot de futebol, inspirada no Euro 2016, os jogadores terão a oportunidade de escolher as suas equipas preferidas, jogar o Jogo de Bonus de Cobrança de Penáltis e com alguma sorte acabar em primeiro no torneio de Free Spins e ganhar a taça!



Cada elemento do jogo, desde o grafismo aos sons e aplausos da plateia, irá certamente criar uma experiência de jogo divertida e memorável.

A slot irá gerar alvoroço entre todos os fãs de futebol que existem por aí.

Jogo Principal

Os jogadores podem seleccionar o valor de moeda e nível de aposta antes de rodarem os carretéis.

- **Ações de jogo.** Os botões no teclado desempenham as diferentes ações no jogo que se seguem:

NÍVEL DE APOSTA	Arrastar ou tocar no cursor faz subir e descer o nível de aposta (i.e. número de moedas por linha de aposta) 1 vez.
	Tocar no botão de Girar inicia uma ronda de jogo com o valor de moeda e nível de aposta atual.
VALOR DE MOEDA	Arrastar ou tocar no cursor faz subir e descer o valor de moeda para o nível seguinte.
JOGO AUTOMÁTICO	Tocar no botão de Jogo Automático dá automaticamente início a uma ronda de jogo.
	Tocar no sinal de mais no botão Menu Definições Rápidas abre o menu de definições rápidas. O jogador pode escolher uma volta rápida e começar o jogo automático sem ir ao menu de definições.
SELETOR DE PAÍS	Tocar no Seletor de País abre o seletor de País, onde os jogadores podem escolher a equipa pela qual jogar.
BOTÃO ALEATÓRIO	Tocar no botão Aleatório irá seleccionar aleatoriamente a equipa pela qual jogar.



O Símbolo Wild

Substituição Wild

Símbolos Wild podem aparecer em qualquer carretel e substituir todos os símbolos, exceto símbolos Scatter e símbolos Bonus.

A substituição de símbolo Wild paga uma combinação com prémio numa linha de aposta de acordo com a Tabela de Pagamentos.



Overlay Wild

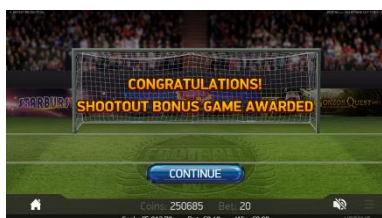
Overlay Wild

Podem aparecer entre 2 e 5 Overlay Wilds no jogo principal. O primeiro Overlay Wild aparece aleatoriamente nos carretéis 1-3. O segundo Overlay Wild aparece aleatoriamente nos carretéis 1-4.

Se existirem Overlay Wilds adicionais, estes aterram em qualquer lado onde ainda não exista um símbolo Wild.

Overlay Wilds não podem aterrar em cima de outros símbolos Wild.

Overlay Wilds não podem aterrar em cima de um Scatter ou de um símbolo Bonus.



Introdução de Bonus Game



Bonus Game

Bonus Game

3 ou mais símbolos Bonus que apareçam em qualquer lado nos carretéis ativam o Bonus game. O Bonus Game é um jogo pick e click de cobrança de penáltis que consiste inicialmente em 5 rondas. Cada ronda, por sua vez, consiste em duas partes.

Na primeira parte, o jogador escolhe uma das 4 posições no ecrã para tentar marcar. Na segunda parte, o jogador faz de guarda-redes e escolhe uma de 4 posições para tentar defender o remate do adversário.

Se o jogador marcar, a pontuação da sua equipa sobe um ponto e um prémio em moeda é atribuído. Se o jogador defender o remate do adversário, é atribuído um multiplicador de prémio. Se o jogador falhar na defesa do remate do adversário, a pontuação do adversário aumenta em 1. Se o jogador não conseguir marcar, nem o prémio de moeda nem um multiplicador vencedor são atribuídos e a disputa continua.

Inicialmente existem 5 rondas. Se após estas 5 rondas o resultado estiver empatado, uma ronda adicional será jogada até uma equipa ganhar. As moedas recolhidas no final do Bonus Game serão multiplicadas pelo multiplicador final. Esse número de moedas será atribuído como prémio de Bonus total.

O leque de prémios em moeda e o multiplicador dependem do número de símbolos Bonus que acionaram o Bonus Game. Quanto mais símbolos Bonus acionarem o Bonus Game, melhor.

Se o Bonus Game for ativado com 3 símbolos Bonus, o multiplicador inicial é 1 e pode oscilar entre x1 e x12.

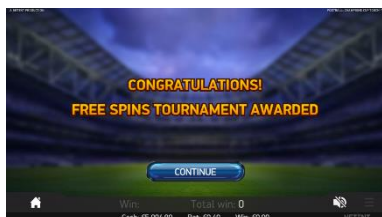
Se o Bonus Game for ativado com 4 símbolos Bonus, o multiplicador inicial é 3 e pode oscilar entre x3 e x14.

Se o Bonus Game for ativado com 5 símbolos Bonus, o multiplicador inicial é 5 e pode oscilar entre x5 e x16.

O Bonus Game termina quando uma das equipas tiver ganho.

Ao jogador é garantido que recebe um prémio em moeda.

No final do Bonus Game, o prémio de Bonus total é adicionado a quaisquer prémios da ronda que ativou o Bonus Game.



Introdução de Free Spins



Torneio de Free Spins

Free Spins

3 símbolos Scatter que apareçam no jogo principal em qualquer lado nos carretéis 2, 3 e 4 ativam Free Spins. Os Free Spins são jogados ao mesmo nível de aposta e valor de moeda da ronda que ativou Free Spins.

O Torneio de Free Spins imita a fase eliminatória no Campeonato de futebol.

Cada ronda de Free Spins é um jogo de futebol separado, onde ganhando o jogo o jogador avança para a ronda seguinte e joga outra partida, reativando assim os Free Spins. O objetivo é ganhar o Torneio, visto os prémios em moedas serem atribuídos aos 3.º, 2.º e 1.º lugar.

O número máximo de rondas de Free Spin é 4, visto o jogador poder avançar da ronda de 16 para os quartos-de-final, para as meias-finais e depois para as Finais.

Cada sessão inicial consiste em 6 voltas.

Os Free Spins apresentam Wilds regulares e Scoring Wilds que acionam golos para os jogadores e equipas adversárias, dependendo do carretel em que aterram. Os Wilds e os Scoring Wilds substituem todos os símbolos, exceto os símbolos Scatter e Bonus.

Wilds Regulares podem aterrar em qualquer carretel. Os símbolos de Pontuação Wild Azuis aterram apenas nos carretéis 1 e 2 e desencadeiam um golo para a equipa do jogador. Os símbolos de Pontuação Wild Vermelhos aterram apenas nos carretéis 4 e 5 e desencadeiam um golo para a equipa do adversário.

Se o resultado estiver empatado após as 6 voltas iniciais em cada ronda, é dada uma volta extra. Continua até uma equipa ganhar. Se a equipa do jogador ganhar, o jogador avança para a etapa seguinte do Torneio e recebe mais 6 Free Spins. Se o jogador perder as meias-finais, mais 6 Free Spins são atribuídos de qualquer forma como jogo de consolação para o bronze.

O prémio moeda depende do lugar onde o jogador ganhou. O primeiro lugar dá ao jogador um multiplicador de aposta x500, segundo lugar - multiplicador de aposta x100 e terceiro lugar - multiplicador de aposta x20.

Prémios Free Spins são adicionados a quaisquer prémios de linha de aposta.

Linhas de Aposta

PAYTABLE

BET LINES

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

Resumo de prémios

RETORNO PARA O JOGADOR (RTP) DO JOGO

- Total: 96,8%
- Jogo Principal: 54,54%
- Free Spins: 14,49%
- Bonus Game: 19,19%

FREQUÊNCIA DE GANHOS

- Qualquer prémio: 28,30%

PRÉMIO MÁXIMO

- Coincidente: € 105 175 / 210 350 fichas

Nota: O prémio máximo de uma ronda de jogo pode ser superior à vitória coincidente máxima, visto que uma ronda de jogo pode incluir várias voltas.

REGRAS DE PAGAMENTO NO JOGO PRINCIPAL

- Prémios de linha de aposta pagam se em sequência do carretel mais à esquerda para o carretel mais à direita.
- Um prémio de linha de aposta em moedas é igual ao valor apresentado na Tabela de Pagamentos multiplicado pelo nível de aposta.
- Um prémio de linha de aposta em moeda corrente é igual ao prémio em moedas multiplicado pelo valor da moeda.
- Apenas o prémio mais alto por linha de aposta é pago.
- Prémios simultâneos em diferentes linhas de aposta são adicionados.
- O nível de aposta é o número de moedas apostadas por linha de aposta.
- Prémios simultâneos em diferentes linhas de aposta são adicionados.


REGRAS DE PAGAMENTO NOS FREE SPINS

- Os Free Spins são jogados ao mesmo nível de aposta e valor de moeda da ronda que ativou Free Spins.
- Prémios Free Spin são adicionados a quaisquer prémios de linha de aposta.
- O campo de prémio total inclui quaisquer prémios durante os Free Spins adicionados a quaisquer prémios da ronda que ativou os Free Spins.

Tabela de prémios

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		5	750
	4	175		4	150
	3	40		3	35
	5	500		5	300
	4	125		4	100
	3	30		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.

Aleatorização

GERADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS (RNG)

O algoritmo utilizado para a geração de números aleatórios (RNG) é o Fortuna, um gerador de números pseudo-aleatórios seguros por meio criptográfico (PRNG) criado por Bruce Schneier e Niels Ferguson. Para obter mais informações, consulte o documento de Geração de Números Aleatórios.

O Gerador de Números Aleatórios e a sua implementação foram testados e aprovados/certificados em termos de aleatorização de acordo com as normas prevalentes da indústria por parte de uma entidade de testes independente.

ALGORITMO PARA UMA POSIÇÃO DE CARRETEL ALEATÓRIO

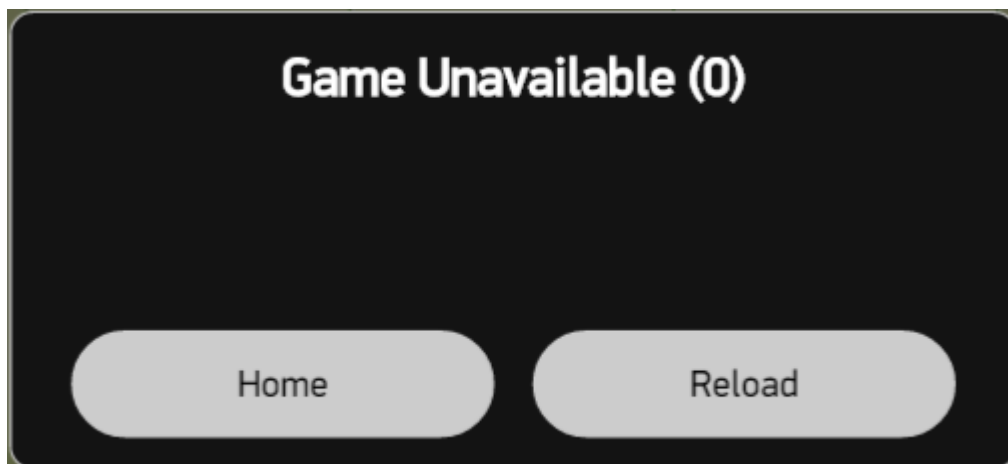
Um carretel representa um conjunto de símbolos, sendo que cada símbolo possui um índice (“uma posição”).

1. É adquirido um número aleatório entre o (zero) e o comprimento do carretel.
2. O número aleatório é adicionado ao jogo como “a próxima posição do carretel a utilizar”.

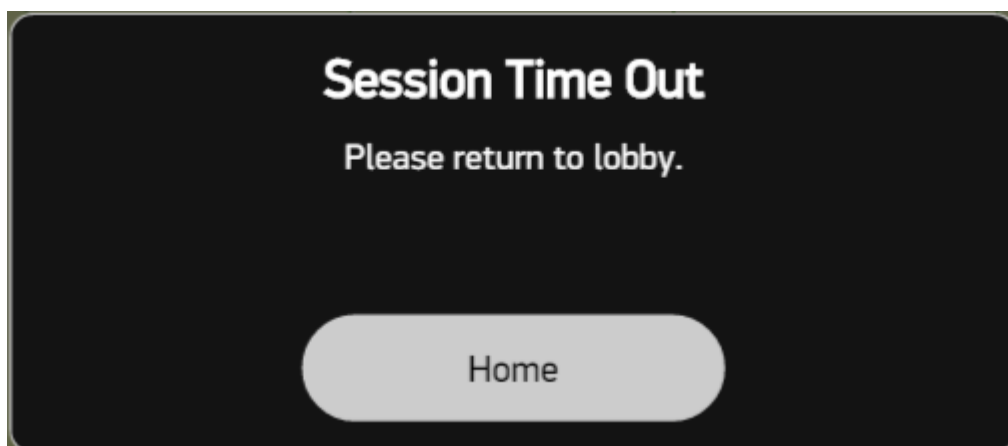
Gestão de avarias

Se um jogador tentar aceder a um jogo utilizando uma sessão invalidada (por exemplo, devido a inatividade ou ao reinício do sistema) é exibida uma mensagem de erro no jogo. O jogador pode então voltar a iniciar a sessão e continuar a sua jogada. O estado do jogo é sempre guardado para que o jogador possa reiniciar a sua jogada onde a mesma foi interrompida.

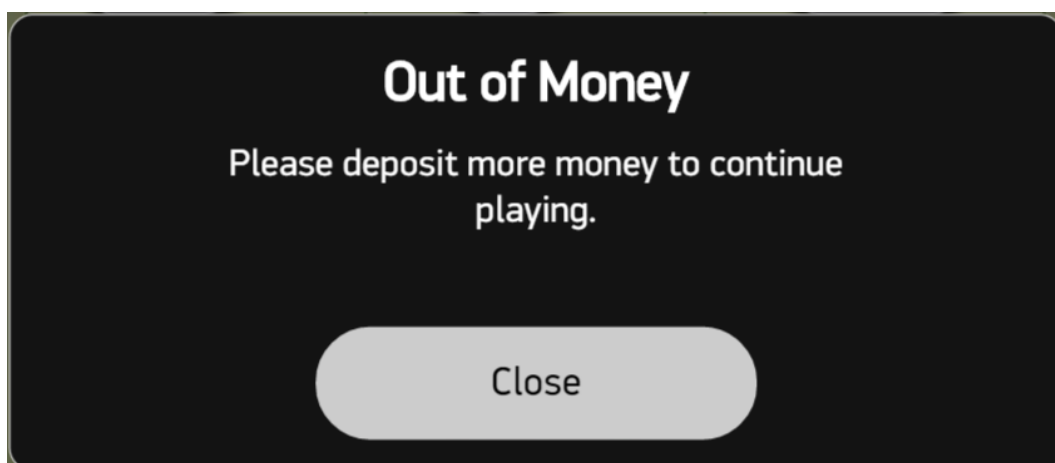
Em caso de erro HTTP, pausa de rede ou erro do servidor será exibida uma mensagem de “erro técnico” para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo “indisponível” até o jogador recarregar o jogo numa altura em que o jogo ficar disponível.



Se uma sessão expirar, será exibida uma mensagem de “sessão expirada” para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo “indisponível” até o jogador recarregar o jogo.



Em caso de um evento “sem dinheiro”, será exibida uma mensagem de “sem dinheiro” para o jogador ver e o jogo permanecerá em modo “indisponível” até o jogador recarregar o jogo.



(Apenas para a jurisdição de Itália) Encontram-se mais informações sobre gestão de avarias na secção 3.2.1 do documento Plataforma de jogos (Progetto Della Piattaforma Di Gioco). Este documento oferece detalhes sobre como um jogador é informado acerca dos pagamentos de devolução de saldo e do processo técnico.

São apresentadas informações sobre pausas e avarias de sessões junto do jogador através das regras do jogo. Especificamente, o jogador é informado de que “Na eventualidade de avaria do hardware/software do jogo, todas as apostas e prémios afetados serão anulados e todas as apostas afetadas serão reembolsadas.”

Informações para o jogador

Os jogadores recebem uma mensagem de solicitação de resposta a cada hora de jogada contínua: Não podem continuar a jogar exceto se responderem à mensagem que lhes oferece detalhes acerca do montante da aposta e o valor ganho até então durante as suas jogadas.

Os jogadores também têm sempre acesso ao seu histórico de sessões de jogo e às regras do jogo, no próprio jogo.

Simulação de jogo

Encontra-se disponível uma versão de demonstração do jogo em <http://www.netent.com/products/net-entertainment-touch/>

HISTÓRICO DA VERSÃO DE DOCUMENTOS

Football: Champions Cup Touch™ Versão da
ficha de jogo 1.0, 2016-10-07

VERSÃO	QUANDO	O QUÊ
1.0	2016-10-07	Primeira versão.