

## Regolamento\_Calcio Balilla

Calcio Balilla è un gioco basato sulla modalità Crush&Win™ dove si deve superare una sfida, per ottenere un premio.

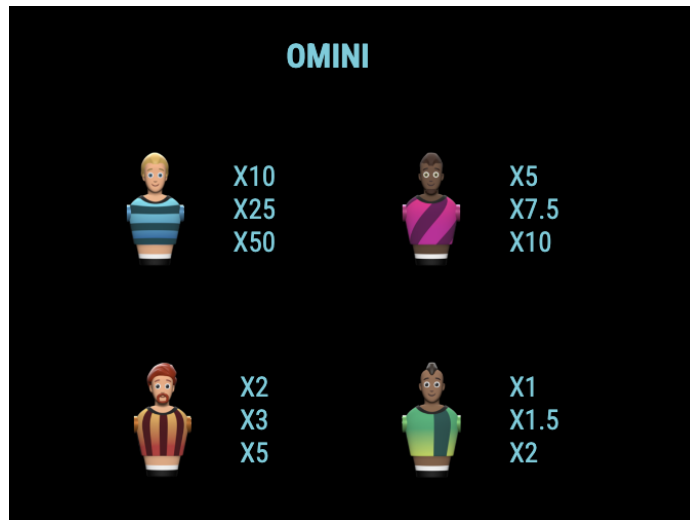
Esistono diverse sfide che si possono presentare e in base alla loro rarità, il premio è più cospicuo ma sono anche più difficili da superare.

Si definisce “Tiro” ogni tentativo che un giocatore effettua per superare la sfida.

L'accesso al gioco è subordinato all'acquisto iniziale di tiri. Al termine dei tiri acquistati, il giocatore potrà effettuare ulteriori acquisti.

Ad ogni tiro viene effettuata una bet (o puntata) secondo l'importo impostato.

In Calcio Balilla Crush&Win™ si deve fare goal.



È sempre possibile cambiare bet, eventuali omini in primo piano, o anteprime acquistate, o free spin maturati rimangono a disposizione nella situazione lasciata in precedenza.

### OMINI SPECIALI

#### FREE SPIN – VINCI FINO A 100 GIRI GRATUITI



Quando compare il portiere, si possono vincere fino a 15 tiri gratuiti.

Durante i tiri gratuiti è possibile l'uscita di altri portieri, se il giocatore segna un goal, verranno assegnati ulteriori tiri gratuiti fino ad un massimo di 100.

Durante i tiri gratuiti non è possibile cambiare la bet o acquistare anteprime, eventuali anteprime automatiche ed autoplay verranno disattivati.

In caso di chiusura della sessione, tutti i tiri gratuiti verranno effettuati automaticamente ed al rientro nel gioco, gli omini a cui viene fatto goal con il primo tiro gratuito, non saranno mostrati ma saranno visibili in cronologia.

#### **JACKPOT – VINCI FINO A 2500 VOLTE LA BET**



Quando si rompe il bersaglio si può vincere fino a 2.500 volte la bet, o uno degli importi minori mostrati a schermo.

#### **ANTEPRIME – BUY PREVIEW**

È possibile acquistare delle anteprime di quelli che saranno i prossimi omini prima ancora di aver segnato goal.

Per tutte le anteprime acquistate il primo tiro sarà gratuito mentre i successivi tiri richiederanno una bet.

Al momento dell'acquisto di un'anteprima, se dovesse fare goal immediatamente dopo il primo tiro automatico, la vincita relativa verrà subito accreditata sul conto di gioco.

Tuttavia nell'interfaccia di gioco tale vincita sarà visualizzata solo quando il giocatore effettivamente vedrà arrivare e scendere l'oggetto acquistato nell'anteprima.

In caso si cambi bet con delle anteprime acquistate, queste rimarranno abbinata alla bet precedente e verranno mostrate le eventuali anteprime che erano state comprate e non ancora utilizzate con la nuova bet selezionata.

È possibile comprare da 1 a 4 anteprime ed è anche possibile abilitare l'acquisto automatico delle anteprime ogni volta che si segna un goal.

#### **RTP**

L'ammontare della raccolta destinato al montepremi è del 97,54%.

#### **DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ**

Eventuali disconnessioni e rientri vengono gestiti come segue:

##### **Connessioni doppie:**

Se un giocatore entra nella slot/table game mentre è già connesso, la prima connessione viene chiusa.

##### **Disconnessioni e riconnessioni automatiche**

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso).

Se dopo il tempo previsto, il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

##### **Chiusura della sessione se utente disconnesso**

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione:

- **se ci sono scelte in sospenso**, non chiude subito la sessione per permettere all'utente di rientrare e terminare il round di gioco. Se l'utente non si ricollega dopo 10 minuti, verrà completato automaticamente il round di gioco come previsto dal regolamento quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.
- **Se non ci sono scelte in sospenso**, attende 3 minuti, nella versione instant 2 minuti, per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo tale intervallo di tempo la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

#### **Chiusura della sessione se utente inattivo**

Eventuali tempi di inattività del giocatore vengono gestiti come segue:

- **se ci sono scelte in sospenso**, l'utente viene disconnesso quindi vengono applicate le tempistiche indicate nel paragrafo sulle disconnessioni e riconnessioni.
- **Se non ci sono scelte in sospenso**, attende 3 minuti, nella versione instant 2 minuti, quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

#### **MALFUNZIONAMENTI**

- Al fine del calcolo del credito residuo fa fede la situazione relativa all'ultima mossa completata correttamente e comunicata al giocatore prima dell'interruzione per malfunzionamento. Se il malfunzionamento si verifica durante una scelta bonus o free spin, il sistema, al suo ripristino, effettua le scelte casualmente, determina le vincite, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.

#### **PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)**

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97.54%**.