

Regolamento **PADEL**













Il gioco è composto da 2 rulli. La **puntata unitaria minima** è pari a € 0,10, la puntata unitaria massima è pari a € 100. La **puntata unitaria** viene stabilita dal giocatore, che deve selezionare l'importo desiderato utilizzando i tasti "+" e "-" dell'area "*Puntata unitaria*". Ciascuna puntata dà diritto ad uno spin. La puntata può essere modificata solo quando la vincita totalizzata è uguale a zero.

Una volta selezionata la puntata totale desiderata, cliccando sul tasto "**Spin**" si avvia la rotazione dei rulli per determinare il risultato della propria giocata. È possibile avviare uno o più giri della slot machine anche con il tasto "**Auto Spin**". La modalità **Auto Spin** consente di selezionare il numero di giri consecutivi che verranno effettuati automaticamente.

Le vincite sono calcolate in base alla tabella dei pagamenti.

La parte della raccolta destinata al montepremi (%RTP) è pari al **96,00%**.

SIMBOLI

Simboli del rullo di sinistra	Simboli del rullo di destra
 LOB	 RETE
 SMASH	 VETRO
 CHIQUITA	 CAMPO
 VIBORA	 POR 3
 BANDEJA	 POR 4
 ROVESCIO	
 DIRITTO	

Step	Combinazione		Esito
1		+ Campo	
2		+ Campo	Puntata x2
3		+ Campo	Puntata x5
4		+ Campo	Puntata x9
5		+ Campo	Puntata x15
6		+ Campo	Puntata x24
7	Smash o Chiquita o Vibora o Bandeja	+ Campo	Puntata x38
8		+ Campo	Puntata x59
9		+ Campo	Puntata x90
10		+ Campo	Puntata x135
11		+ Campo	Puntata x200
12		+ Campo	Puntata x300
13		+ Campo	Puntata x450
14		+ Campo	Puntata x670
15		+ Campo	Puntata x1000
	Smash	+ Por 3 o Por 4	Si attiva il Padel Tour
	Tutti Simboli	+ Rete/Vetro	La vincita si azzerà
	Lob o Dritto o Rovescio	+ Campo	Il giocatore perde solo la puntata

Con le combinazioni Smash o Chiquita o Vibora o Bandeja + Campo si incrementa la vincita a ogni step.

Se il giocatore ha già conseguito una vincita, può:

- provare ad aumentare la vincita, rischiando di perdere tutto;
- incassare tutta la vincita;
- incassare parzialmente la vincita tornando allo step precedente.

PADEL! TOUR

Il Padel! Tour è ambientato in un tipico campo da padel, all'ingresso del quale viene visualizzata una ruota con 5 possibili vincite, il cui importo dipende dallo step in cui il giocatore si trova nel momento in cui vi accede.

Il giocatore ha diritto a un solo spin. Il giocatore vincerà il premio estratto dal colpo al termine del giro

Step	Padel! Tour: possibili vincite (puntata x)				
1	1	3	5	7	10
2	2	4	6	8	11
3	3	7	11	15	20
4	4	8	12	18	24
5	5	10	16	22	28
6	6	11	16	23	30
7	8	14	22	32	45
8	14	22	34	50	71
9	16	30	60	90	125
10	31	60	90	140	200
11	40	70	110	160	216
12	70	110	160	220	286
13	106	180	260	350	500
14	150	250	350	500	696

DISCONNESSIONI

Eventuali disconnessioni e rientri nella slot sono gestiti secondo le seguenti modalità:

Connessioni doppie: un giocatore entra nella slot mentre è già connesso alla slot

Se un giocatore entra nella slot mentre lui stesso è già connesso alla slot, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione per circa 2 minuti (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso). Se dopo 2 minuti 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 (e quindi accreditare il credito residuo):

- se ci sono scelte in sospeso (ad esempio il giocatore ha in sospeso una scelta bonus), il sistema non chiude subito la sessione e permette all'utente di rientrare ed effettuare la scelta. Se l'utente non si ricollega entro 10 minuti il sistema effettua le scelte casualmente, determina la vincita, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco;
- se non ci sono scelte in sospeso, il sistema attende 3 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo 3 minuti 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'ultimo giro completato correttamente e comunicato 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.