Regolamento SWEET BONANZA CANDYLAND

Come si gioca

Con Sweet Bonanza, le puntate devono essere piazzate nella fase delle puntate sul **layout SweetBonanza**, che presenta sei posizioni di puntata corrispondenti ai segmenti sulla ruota. Le aree Sweet Spins e Candy Drop sono disponibili specificatamente per i giochi Bonus corrispondenti.



Inoltre, puoi abilitare la funzione speciale del gioco, il Sugar Bomb Booster, presente nell'interfaccia del gioco.



Questa funzione raddoppia il moltiplicatore generato, nel caso la ruota si fermi sul segmento dellaSugar Bomb.

In questo caso, tutti i giocatori avranno diritto a ricevere il moltiplicatore generato. Chi avrà abilitato il Sugar Bomb Booster vedrà raddoppiare il proprio moltiplicatore.

Questa funzione speciale prevede un costo aggiuntivo, pari al 25% della puntata totale piazzata sulle aree sopra descritte.

Per iniziare a giocare, attendi il messaggio "**PIAZZA LE TUE PUNTATE**", quindi seleziona il valore della fiche da puntare su un determinato giro e posizionala su una o più posizioni

di puntata sul layout di gioco.

La puntata totale sarà visualizzata nella sezione "**Puntata totale**".

Le puntate possono essere effettuate durante il periodo di puntata, fino a quando non sarà comunicato: "**PUNTATE CHIUSE**". Nessuna puntata sarà accettata dopo questomessaggio.

Il banco farà girare la ruota in base alla "regola sulla validità dei giri di Sweet Bonanza" descrittapiù avanti.

Appena la ruota si ferma e il puntatore si trova all'interno di un segmento tra due segnali, sistabilisce il risultato della partita che verrà evidenziato sull'interfaccia di gioco. Se una delle tue puntate copre il numero vincente, ricevi una somma in base alle probabilità di vincita dei simboli,come descritto nella sezione "Puntate e pagamenti" di seguito. L'importo verrà indicato nelmessaggio di vincita al centro della schermata, e comprenderà la tua puntata iniziale.

Puntate e pagamenti

Gioco principale

Puoi puntare su uno qualsiasi dei sei simboli (1, 2, 5, Bubble Surprise, Sweet Spins e Candy Drop)sul quale pensi che la ruota si fermerà. La tua puntata:

- vincente - se il puntatore finisce all'interno di un segmento con quel simbolo; e
- perdente - se il puntatore finisce all'interno di un segmento con qualsiasi altro simbolo.

Puoi effettuare tutti i sei tipi di puntata nello stesso turno di gioco.

Sweet Bonanza CandyLand offre i seguenti pagamenti:

Segmento sulla ruota	Numero di segmenti	Pagamento
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1

Bubble Surprise	3	In base al risultato del giocoBonus
Candy Drop	2	In base al risultato del giocoBonus
Sweet Spins	1	In base al risultato del giocoBonus
Sugar Bomb	3	In base al moltiplicatore uscito dalla gamma 2x – 10x In caso di Sugar Bomb consecutive, tutti i moltiplicatori vengono moltiplicati tra loro.

La vincita massima possibile in questo gioco è pari a 19.999:1 (20.000x) o 500.000 € (a seconda di quale delle due opzioni venga raggiunta prima). Una volta raggiunta, il gioco ordinario o i giochi bonus continueranno regolarmente.

Le puntate vincenti verranno pagate in base alle quote di pagamento del segmento vincente, chepossono variare dal valore minimo (il numero visualizzato sul segmento della ruota stessa e sul layout delle puntate) e il valore massimo, che dipende dal risultato dei giochi Bonus e dal moltiplicatore della Sugar Bomb (considerando anche il Booster che può anche raddoppiarlo). Latua puntata viene restituita assieme alle tue vincite.

Quando la ruota si ferma sul segmento **Sugar Bomb**, ecco cosa accade:

I. Viene selezionato un moltiplicatore in modo casuale, scelto dalla gamma di quelliillustrati nella tabella di seguito.

Moltiplicatore
2x
3x
4x
5x
6x
7x

8x
9x
10x

2. Il banco farà nuovamente girare la ruota con il moltiplicatore Sugar Bomb:

- Tutte le puntate rimangono al loro posto, e non è possibile aggiungerne altre.
- L'indicatore del moltiplicatore è visualizzato per tutte le puntate piazzate.
- Il risultato del giro successivo stabilirà la puntata vincente come al solito, ma la vincitagenerata del risultato verrà moltiplicata per il moltiplicatore Sugar Bomb.
- Se la ruota si ferma nuovamente su un settore Sugar Bomb, tutte le scommesse rimangono al loro posto, e la vincita generata dal multipicatore del giro precedente vienenuovamente moltiplicata. Il banco darà un altro giro alla ruota, e continuerà a farlo fino aquando si fermerà su un risultato valido (un numero, Sweet Spins o Candy Drop).
- Tutti i pagamenti (sia del numero che del gioco Bonus) saranno moltiplicati dalmoltiplicatore Sugar Bomb.

Giochi bonus

Bonus Sweet Spins



Se hai piazzato una puntata su un segmento **Sweet Spin**, e la ruota si ferma su di esso, potraipartecipare al turno di gioco Bonus.

In questo gioco, i simboli saranno visualizzati sulla griglia 6x5. I simboli agiranno in base allavincita a cascata: dopo ogni giro vengono pagate le combinazioni vincenti, e tutti i simboli vincenti spariscono. I simboli restanti cadono in fondo allo schermo, e le posizioni vuote vengono riempite da simboli provenienti dall'alto.

Il gioco prosegue fino al termine delle combinazioni vincenti dovute a una cascata. Non esisteun limite al numero di cascate.

- Questo gioco bonus propone 8 simboli che pagano in base al numero totale di simboliidentici sullo schermo dopo ogni giro, e dopo ogni caduta successiva.
- Le vincite vengono calcolate individualmente in base alla puntata piazzata sull'area dellescommesse "Sweet Spins", moltiplicata per il moltiplicatore della combinazione vincente, in base alla tabella dei pagamenti indicata di seguito.



Nel gioco Bonus sono presenti i seguenti simboli speciali:

A. Moltiplicatore (Sugar bomb)



- Il simbolo del moltiplicatore è presente su tutti i rulli
- Non si paga da solo.
- Contiene un moltiplicatore selezionato in modo casuale (da 2x a 100x).
- Il premio totale di un giro viene moltiplicato per la somma dei moltiplicatori sui simbolipresenti in qualsiasi parte dello schermo.
- La somma dei moltiplicatori del simbolo viene calcolata dalla formula "moltiplicatore 1 +moltiplicatore 2" e così via.

B. Scatter (lecca lecca)



- Il simbolo dello scatter è presente su tutti i rulli.
- Con 3 scatter si aggiungono 5 Sweet Spins.
- Paga come segue:

4 scatter in qualsiasi parte dello schermo pagano **3x**
5 scatter in qualsiasi parte dello schermo pagano **5x**
6 scatter in qualsiasi parte dello schermo pagano **100x**

Tutte le vincite generate in questo gioco Bonus verranno moltiplicate per il moltiplicatore SugarBomb, nel caso il gioco sia iniziato dopo che sulla ruota è uscito il segmento Sugar Bomb.

Bonus Candy Drop



Se hai piazzato una puntata su un segmento **Candy Drop**, e la ruota si ferma su di esso, potraipartecipare al turno di gioco Bonus.

In questo turno Bonus vedrai 4 file con una sequenza di posizioni dove sono indicati numeri aggiuntivi che aumentano la vincita (es. +5) o moltiplicatori (es. 4x), sparsi lungo tutte le file.

Inoltre, le posizioni indicate in colore viola mostrano il percorso del Jackpot. Il Jackpot verrà pagato 999:1 (1.000x) sulla scommessa che hai piazzato sull'area Candy Drop, se la caramella che hai selezionato attraversa tutte le posizioni del percorso del Jackpot. Inoltre, genererai una vincita relazionata al moltiplicatore ottenuto dalle posizioni del percorso.

- All'inizio del gioco Bonus, ti verrà richiesto di selezionare una delle 3 "caramelle".



- Seleziona la caramella che preferisci entro il tempo prefissato; in caso contrario, verràselezionata automaticamente una caramella per te.
- All'inizio, ogni Candy ha un moltiplicatore 1x.
- Ogni caramella verrà fatta cadere una alla volta in sequenza, da sinistra a destra,seguendo gli algoritmi che imitano i reali movimenti di una caduta libera.
- Ogni caramella attraverserà un percorso lungo una serie di ostacoli, e raccoglierà inumeri che aumentano la vincita o i moltiplicatori da 4 file.
- Mentre la caramella scende attraverso gli ostacoli, il suo colore ne indicherà il percorso.
- Il moltiplicatore finale della tua puntata sull'area Candy Drop è determinato dalla sommadei numeri che aumentano la vincita e dei moltiplicatori raccolti da una caramella; sullo schermo potrai vedere il moltiplicatore finale che ti sei aggiudicato.
- La tua vincita viene calcolata e mostrata individualmente in base alla puntata piazzatasull'area delle scommesse Candy Drop, moltiplicata e aggiunta dal moltiplicatore raggiunto alla fine di questo turno Bonus.
- Tutte le vincite ottenute in questo gioco Bonus verranno moltiplicate per il moltiplicatoreSugar Bomb, nel caso il gioco sia iniziato dopo che sulla ruota è uscito il segmento Sugar Bomb.

Bonus Bubble Surprise

Se hai piazzato una puntata su una delle sezioni **“Bubble Surprise”** e la ruota vi si ferma sopra, tiqualifichi per questa partita Bonus.



In questa partita Bonus, un rullo con 5 diversi simboli girerà verso l'alto a velocità crescente.Quando si fermerà, il simbolo posizionato all'interno del cerchio dorato centrale sarà considerato il simbolo vincente.

I possibili risultati e i simboli corrispondenti sono indicati in basso.

1. Caramella blu: pagamento da 5x.
2. Caramella viola: pagamento da 10x.
3. Caramella rossa a cuore: pagamento da 25x.
4. Simbolo Candy Drop: attiva la partita Bonus Candy Drop descritta in alto.
5. Simbolo Sweet Spins: attiva la partita Bonus Sweet Spins descritta in alto.



Ritorno al giocatore

Il ritorno teorico ottimale per il giocatore (RTP) è del **96,51%** (min 91,59%, max 96,51%).

Ultimi simboli vincenti

Gli **ultimi numeri vincenti** compaiono sempre in fondo alla schermata. L'ultimo simbolo vinceneè visibile in modo chiaro sulla parte sinistra dello schermo.



- Se il risultato è stato raggiunto dopo una Sugar Bomb, questo verrà visualizzatonell'ordine corrispondente.

- Il moltiplicatore della Sugar Bomb verrà anche indicato con un'animazione che appare incima all'icona della Sugar Bomb.



Cliccando sul pulsante delle **Statistiche** presente sull'interfaccia utente, potrai visualizzare le statistiche più dettagliate del gioco, come indicato di seguito.



In questa finestra delle statistiche verranno indicati i risultati degli ultimi 100, 200, 300, 400 e 500turni.

Piazzare le puntate

Quando piazzi le puntate, presta attenzione ai seguenti elementi dello schermo per assicurarti che le tue puntate siano piazzate in tempo e convalidate con successo.

Il **Nome del tavolo** indica il tavolo in cui stai giocando e i **Limiti del tavolo** mostrano le puntateminime e massime consentite al tavolo. Facendo clic su quest'area si aprirà la **finestra Limiti puntate e pagamenti** dentro la quale sono indicati i limiti minimo e massimo per ogni tipo dipuntata e i corrispettivi pagamenti.



L'**Indicatore delle informazioni di gioco** ti informerà in merito a: stato del gioco, tempo rimastoper piazzare le puntate, stato delle tue puntate, simbolo vincente e così via.



Il messaggio "**PIAZZA LE TUE PUNTATE**" appare quando puoi iniziare a piazzare le tue puntate.La barra dell'indicatore mostrerà il tempo rimanente di colore verde, che diminuirà verso sinistra. Il messaggio "**ULTIME PUNTATE**" viene visualizzato quando rimangono solo 5 secondi nel periodo di puntata. Questo indicatore è di colore arancione.

"**PUNTATE CHIUSE**" indica che il tempo a disposizione per piazzare le puntate è terminato

e tuttele aree di puntata saranno disattivate.

Quando il periodo di puntata è terminato, riceverai il messaggio "**PUNTATE ACCETTATE**", a indicare che le tue puntate sono state correttamente accettate e che potrai partecipare allapartita di gioco. In caso contrario, riceverai il messaggio "**ALCUNE PUNTATE NON ACCETTATE**"o "**PUNTATE RIFIUTATE**" nei casi descritti nella sezione "Problemi con il gioco" di questa guida.

Il messaggio "**ATTENDI LA PROSSIMA PARTITA**" viene visualizzato se non hai piazzato alcunapuntata nella partita in corso. Al termine della giocata in corso, puoi piazzare le tue puntate nelperiodo di puntata seguente.

Il messaggio "**SALDO INSUFFICIENTE"** sull'indicatore di stato segnala che il saldo non è sufficiente a coprire l'importo minimo di puntata consentito al tavolo. Per poter partecipare attivamente al gioco è necessario ricaricare il conto gioco.

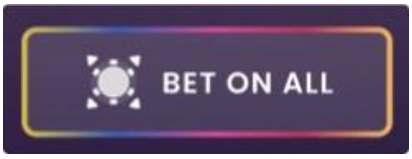
Il messaggio "**GIOCO IN PAUSA**" apparirà se il gioco viene temporaneamente sospeso a causa diun errore del game Host, di un guasto all'attrezzatura o di altre circostanze impreviste.

Il messaggio "**GIOCO ANNULLATO**" apparirà sulla barra di stato nel caso la partita è stata annullata a causa di circostanze impreviste e se non è possibile una risoluzione immediata. Trovi ulteriori informazioni sui casi relativi al messaggio "Gioco annullato" nella sezione "Problemi con il gioco" di questa guida.

Il display delle fiche ti consente di selezionare il valore delle fiche che desideri puntare. Pervisualizzare tutti i tagli disponibili delle fiche, fare clic sulla fiche nella parte in basso dello schermo sotto i pulsanti Rigioca, Raddoppia e Annulla. Sono illuminati solo i valori delle fiche utilizzabili (dipende dal saldo presente sul conto di gioco).



Puoi effettuare tutti i sei tipi di puntate durante lo stesso turno di gioco, cliccando sul pulsante **BET ON ALL** durante la fase delle puntate. Le puntate saranno piazzate con il valore fiche selezionato.



Il **pulsante Rigioca** consente di ripetere la stessa puntata (o puntate) della partita precedente al tavolo corrente. Una volta premuto Rigioca, i tasti Raddoppia e Annulla saranno abilitati.



Il **pulsante Raddoppia** raddoppierà il valore delle tue fiche piazzate sul tavolo. Ogni clicraddoppierà la tua puntata.



Il **pulsante Annulla** rimuoverà l'ultima puntata piazzata. Questo sarà disponibile solo durante il periodo di puntata. Una volta finito, non sarà possibile annullare o modificare le puntate. Fare clicripetutamente sul pulsante Annulla rimuoverà le puntate a una a una. Le puntate più recenti verranno rimosse per prime.



L'**indicatore Saldo** mostra i fondi disponibili sul tuo conto gioco e il tipo di valuta. Viene sempre visualizzato nella parte inferiore della finestra di gioco, in versione desktop e sui dispositivi mobili.

Prima di iniziare a giocare assicurati che il tuo saldo sia sufficiente a coprire le puntate.

Se il saldo non viene aggiornato dopo aver piazzato una puntata o dopo aver visualizzato unmessaggio relativo a una vincita, prova ad aggiornare la finestra di gioco nel browser o a premereil tasto F5 della tastiera.

Il **pulsante Cassa** (se presente), situato accanto al tuo saldo su desktop, aprirà la sezione trasferimenti per depositi e i prelievi. Sui dispositivi mobili, il pulsante Cassa si trova all'interno del menu di gioco.

L'**indicatore Puntata totale** mostra il totale di tutte le puntate piazzate nella la partita in corso. Viene sempre visualizzato nella parte inferiore della finestra di gioco.

Il **Numero ID della partita** è il numero di identificazione univoco di ogni partita: il numero ID dellapartita corrente. Si trova vicino al nome del tavolo. L'indicatore dell'ora mostra l'ora locale corrente.



Se hai delle domande e vuoi contattare l'Assistenza clienti, dovresti sempre annotare o farelo screenshot del **numero ID** della partita.

Gioco automatico

La **funzione Gioco automatico** ti dà la possibilità di ripetere automaticamente le tue puntate perun numero selezionato di partite di gioco. Per attivare la funzione Gioco automatico, piazza le puntate e premi il **pulsante Gioco automatico**.



In questo modo si aprirà la **finestra Gioco automatico**, dove potrai trovare tutte le impostazioni disponibili per iniziare a utilizzare questa funzione. Alcune configurazioni potrebbero essere obbligatorie, a seconda della legislazione applicabile al Casinò.

Dopo aver premuto il pulsante Avvio, il conto alla rovescia per la funzione Gioco automatico inizia nel turno successivo. Il numero rimanente di turni di Gioco automatico sarà indicato sul pulsante**Modifica Gioco Automatico**.

.



Dal momento in cui la funzione di Gioco automatico è stata avviata, puoi modificare le tue puntatepiazzando delle fiche aggiuntive sul tavolo nel corso della fase dedicata alle puntate.

Per interrompere la funzione Gioco automatico, apri la finestra relativa e premi il **pulsante Stop**.

Il Gioco automatico **si disattiverà automaticamente** nei seguenti casi:

1. Il numero selezionato di round con Gioco automatico raggiunge lo 0. In questo casoriceverai un messaggio su schermo.
2. Il tuo saldo è insufficiente per continuare a utilizzare il Gioco automatico.
3. Si verificano una o più delle opzioni Annulla gioco automatico: diminuzione o aumento delsaldo, vincita singola che supera il valore selezionato (se

presente).

Risultato del gioco

Il simbolo vincente del turno di gioco verrà evidenziato nel layout delle puntate. In questo modopotrai identificare facilmente il simbolo vincente sul layout Sweet Bonanza, e scoprire se la puntata è stata vincente.



Se sei il vincitore, l'importo vinto sarà indicato nel messaggio di vincita.



L'**Elenco dei vincitori** apparirà nello stesso momento insieme al numero vincente e mostrerà la lista dei nickname dei giocatori che hanno vinto al medesimo tavolo nell'ultima partita di gioco. Gli importi vinti verranno mostrati nella valuta del proprio conto.



Controlli di navigazione

È possibile fare clic sul **pulsante Lobby** in qualsiasi momento e in qualsiasi gioco. Permette di cambiare facilmente tavolo, selezionare qualsiasi altro gioco live o semplicemente abbandonare il tavolo. Una volta fatto clic su di essa, il tavolo attuale non avverrà chiuso fino a quando non siseleziona un nuovo tavolo, in modo che la lobby possa essere utilizzata per consultare altri giochi pur rimanendo al tavolo corrente. Una volta nella pagina della lobby, fai clic sul pulsante **Torna algioco** per chiudere la lobby e tornare al tavolo da gioco.



L'**icona Chat** lancia la funzione di messaggistica per poter inviare messaggi al Host di gioco e ad altri giocatori. I nostri Host comunicheranno con te e risponderanno a qualsiasi tipo di domandariguardante il gioco.



Se hai bisogno di parlare con il team di **Servizio Clienti Live**, seleziona la chat room corrispondente facendo clic sul **pulsante Assistenza** per ricevere assistenza in una finestra di chat privata.



I messaggi della chat sono costantemente monitorati dal personale incaricato dallo Studio. Qualsiasi messaggio potrà essere cancellato e la funzione chat potrà essere bloccata nel caso incui venga utilizzato un linguaggio inappropriato o scortese con i Host e/o altri giocatori al tavoloo nel caso in cui si riempia la chat di messaggi non necessari.

Il **pulsante Volume** apre il cursore che consente di modificare il volume dell'audio del tavolo. Fare clic sul pulsante Volume disattiva l'audio del gioco e trasforma il pulsante nell'icona "Muto".



Il gioco è preimpostato su muto. Fai clic sul **pulsante Muto** per riattivare l'audio del gioco. Dopo aver fatto clic su di esso, si trasformerà nuovamente in **Volume**.



Facendo clic sul **pulsante Cronologia** si aprirà una finestra che mostra i dettagli della propria attività di gioco nel nostro Casinò Live. Per impostazione predefinita, la data in cui si aprirà lacronologia sarà **Oggi**. Puoi visualizzare la cronologia dei giorni precedenti selezionando la scheda **Precedenti**.



Seleziona una partita di gioco dalla lista per consultarne i dettagli, incluse tutte le tue puntate.

I dettagli della cronologia Sweet Bonanza saranno mostrati nella **finestra Cronologia** e saranno divisi in due parti: informazioni sulla giocata e informazioni sulle puntate.

Il **pulsante Aiuto gioco** apre la finestra di aiuto in cui ti trovi in questo momento.



Facendo clic sul **pulsante Impostazioni** si apre una **finestra Impostazioni** che consente diimpostare le seguenti preferenze:



- Video On/Off
- Gestisci qualità video
- Gestisci suoni gioco
- Cambia lingua dell'interfaccia

Facendo clic sul **pulsante Visualizzazione classica**, la visualizzazione del gioco passa alla
modalità Classica, dove il video verrà mostrato all'interno di una piccola cornice.



L'interfaccia di gioco può anche passare automaticamente alla modalità Classica nel caso in cui la connessione a Internet sia lenta o instabile. In questo caso il video sarà automaticamenteimpostato su **Risoluzione video bassa**

Il pulsante Schermo Intero avvia la **modalità a Schermo Intero** e il gioco e/o la lobby riempirà tutto lo schermo. Per uscire da questa modalità, fai nuovamente clic sul pulsante o premi il tasto "Esc"sulla tastiera.



Regole sulla validità dei giri della ruota di Sweet Bonanza

Un simbolo vincente viene confermato come valido solamente dopo che tale giro sia stato confermato come valido. Un giro valido si definisce come segue:

la ruota deve compiere almeno due giri completi a partire dal segmento in cui il puntatore si èfermato nella partita di gioco precedente.

Se lo spin viene considerato non valido, tale circostanza è definita "**Spin**

non valido".Le situazioni in cui verrà dichiarato un "**Spin non valido**"

sono le seguenti:

- la ruota non ha completato due giri;
- il puntatore si ferma su un perno tra 2 segmenti;
- si verifica un'interferenza fisica di qualsiasi tipo che interferisce con la rotazione;
- il game Host non ha invertito la direzione di marcia della ruota;
- si verifica un malfunzionamento meccanico di qualsiasi tipo che interessa la ruota o la suastruttura di appoggio.

In caso di "**Spin non valido**", il game Host farà girare nuovamente la ruota in base alle procedureoperative standard.

Le puntate rimarranno in gioco fino a quando non verrà effettuato uno spin valido.

Problemi di gioco

Sei personalmente responsabile del corretto posizionamento delle tue puntate sul layout SweetBonanza

Malfunzionamenti tecnici o errori umani saranno immediatamente segnalati al **Manager di turno**.

Se si verifica **un errore nella procedura di gioco**, la partita sarà temporaneamente sospesa e il Manager di turno verrà informato. Verrà visualizzato un messaggio pop-up sullo schermo, per evidenziare che il problema è oggetto di indagine.

Se il Manager può **risolvere immediatamente l'errore**, la partita continuerà normalmente. **Se larisoluzione immediata non è possibile**, la partita sarà annullata e le puntate iniziali saranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato alla partita.

Una puntata può essere rifiutata dal sistema dopo che il periodo di puntata è terminato perchénon viene piazzata in tempo, non soddisfa i requisiti minimi o massimi o per problemi di transazione/connessione.

Se effettuerai **una puntata inferiore al limite minimo di puntata del tavolo**, questa verrà mostratacome fiche inattiva. Ne verrai informato tramite una piccola finestra di

suggerimento sopra la tua puntata. Una volta terminato il periodo di puntata, tutte le fiche inattive verranno rifiutate.

Nel caso in cui la tua **puntata superi un limite massimo di puntata**, questa verrà regolata automaticamente e ne sarai informato nella piccola finestra sopra la tua puntata.

Se il gioco termina con quello che consideri essere un **risultato errato** o se si verificassero altre irregolarità, contatta l'Assistenza clienti del Casinò fornendo il **Numero ID della partita**.

Politica di disconnessione

I servizi del casinò Pragmatic Play Live sono forniti via Internet, da cui potresti disconnetterti.Questo pone potenziali ostacoli al flusso di gioco e all'esperienza utente.

Al fine di ridurre al minimo l'impatto causato da disconnessioni impreviste quando si perde laconnettività al server di gioco, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di riconnessione.

In caso di disconnessione si applicano le seguenti regole di gestione degli errori:

- Se si verifica una disconnessione **prima del messaggio "PUNTATE CHIUSE"** sullo schermo e le tue puntate non sono state ancora accettate dal server, le tue puntate non saranno detratte dal saldo e non parteciperai alla partita di gioco. Una volta ricollegato, verifica il saldo e informa immediatamente l'Assistenza Clienti del Casinò in caso di anomalie.
- Se si verifica una disconnessione **dopo il messaggio "PUNTATE CHIUSE"** sullo schermoe le tue puntate sono state accettate dal server, il gioco procederà normalmente e levincite saranno elaborate in base al risultato del gioco, indipendentemente dalla disconnessione.

Dopo essere stato disconnesso, controlla la tua vincita nella **finestra Cronologia** e se hai dubbisull'esito del gioco, contatta l'Assistenza live all'interno del gioco o l'Assistenza clienti del Casinò fornendo loro i dettagli della giocata in questione, incluso il **numero ID della partita**.

Se **la connessione del tavolo dallo Studio viene persa** per più di 5 minuti, la partita deve essereannullata.

Se dovessimo ritenere che avresti vinto la partita di gioco, le vincite saranno accreditate sul tuoconto attraverso **l'Assistenza Clienti del Casinò**.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico minimo calcolato su base statistica è pari al 91.59%, mentre il valore dell'RTP massimo è pari a 96.51%.