

Spēļu automātu video spēles ALOHA! CLUSTER PAYS noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Aloha! Cluster Pays</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 5 rindas (nav izmaksu līniju)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	200

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

 <p>Substitution Symbol</p>	<h3>Aizstājējsimboli</h3> <ul style="list-style-type: none">• Aizstājējsimbols var parādīties jebkur ruļļos.• Simboli transformējas noteiktos simbolos, lai veidotu maksimāli lielākus iespējamus vinnestus. Šis simbols nevar aizvietot bezmaksas griezienu simbolus.
--	---



Free Spin symbol



Free Spins splash screen



Free Spins with Symbol Drop

Bezmaksas griezieni

- Ja vienlaicīgi uz cilindriem izkrīt 3 vai vairāki „Free Spins” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle kā norādīts zemāk:

3 „Free Spin” simboli = 9 bezmaksas griezieni

4 „Free Spin” simboli = 10 bezmaksas griezieni

5 „Free Spin” simboli = 11 bezmaksas griezieni

6 „Free Spin” simboli = 12 bezmaksas griezieni

- Bezmaksas griezienu papildspēlē var tik aktivizēti papildus bezmaksas griezieni:

6 „Free Spin” simboli = +4 bezmaksas griezieni

5 „Free Spin” simboli = +3 bezmaksas griezieni

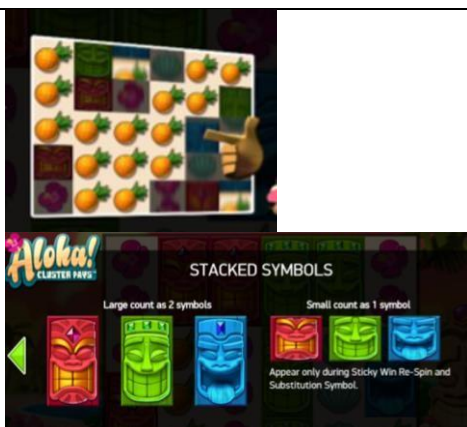
4 „Free Spin” simboli = +2 bezmaksas griezieni

3 „Free Spin” simboli = +1 bezmaksas grieziens

- Bezmaksas griezienu papildspēlē darbojas simbolu izmešanas mehānisms – maza laimesta simboli tiek izņemti no cilindriem, lai palielinātu iespējas lielākam laimestam atlikušajos bezmaksas griezienos. Ja Bezmaksas griezienu papildspēles pēdējā griezienā neizveidojas laimests ar simbolu grupu, tad spēlētājam tiek piešķirts papildus bezmaksas grieziens, līdz izveidojas simbolu grupa un iegūts laimests. Ja Bezmaksas griezienu papildspēles pēdējā griezienā izkrīt 3 „Free Spin” simboli, spēlētājam tiek piešķirts papildus bezmaksas grieziens. Šis jaunais bezmaksas grieziens tiek izspēlēts pēc pašreizējā griezienu un tiek skaitīts kā pēdējais bezmaksas grieziens. Bezmaksas griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija to aktivizēšanas laikā.

Sticky Win Re-Spins papildfunkcija

- Iegūtais simbolu grupas laimests pēc nejaušības principa var aktivizēt „Sticky Win Re-Spins” papildfunkciju. „Sticky Win Re-Spins” papildfunkcija nevar tikt aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēles laikā.
- „Sticky Win Re-Spins” papildfunkcijas laikā laimīgie simboli tiek saglabāti uz cilindriem un visi pārējie simboli tiek griezti atkārtoti. Ja laimīgā simbolu grupa palielinās pēc atkārtotā griezienu, tad jaunie simboli simbolu grupā paliek un atlikušie simboli atkal tiek griezti atkārtoti.
- Atkārtotie griezieni tiek veikti līdz brīdim, kad laimīgo





- simbolu grupa vairs nav palielinājusies pēc griezienu vai kad laimīgo simbolu grupa pilnībā ir aizpildījusi spēles ekrānu.
- „Sticky Win Re-Spins” papildfunkcijas laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildfunkcijas aktivizēšanas laikā.
- Atkārtotā griezienu laikā kredītpunktu vērtību un likmes līmeni nav iespējams mainīt.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 92.02%-98.00%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 21.26%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 100 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Nospiežot pogu „i”, iespējams atvērt laimestu tabulu.
- Simbols ir daļa no simbolu grupas, ja tas atrodas horizontāli vai vertikāli blakus tādām pašām simbolam. Par 9 vai vairākiem vienādiem simboliem grupā tiek piešķirts laimests.
- Tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās simbolu rindas tiek izmaksāts laimests.
- Laimesti, kas iegūti vienlaicīgi par dažādu simbolu grupām, tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.
- Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.
- Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas monētas vērtības. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību

IZMAKSU TABULA

Regulārās Izmaksas ar 0.20 eur likmes vērtību parādītas attēlā:

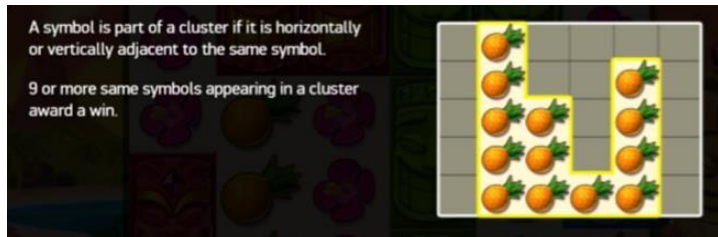
	Red Mask	Green Mask	Blue Mask	Orange	Coconut	Shell	Flower
x30	10000	5000	5000	2000	2000	2000	2000
x29	9000	4000	4000	1600	1600	1600	1600
x28	8000	3500	3500	1400	1400	1400	1400
x27	7000	3000	3000	1200	1200	1200	1200
x26	6000	2500	2500	1000	1000	1000	1000
x25	5000	2250	2250	800	800	800	800
x24	4000	2000	2000	600	600	600	600

*3 or more same symbols in a cluster award a win. *Only the highest win per cluster is paid. *Malfunction voids all pays and plays. *For more information, see the Game Rules.

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju LEVEL .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju COIN VALUE .
COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
AUTOPLAY spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
MAX BET spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz MAX BET divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

IZMAKSU LĪNIJAS

CLUSTER PAYS



7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”. Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek. Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

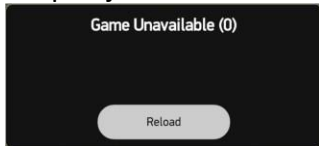
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

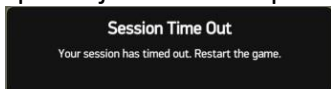
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

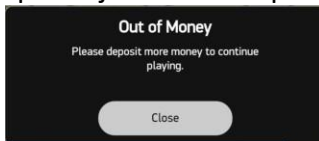
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par “sesijas beigām” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Ja “ir beigusies nauda,” parādīsies ziņojums par “naudas beigšanos” un spēle kļūs “nepieejama, kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Informācija par sesijas laika beigām un disfunkciju spēlētājs var iegūt, izlasot spēles noteikumus. Spēlētājs it īpaši tiek informēts par to, ka “spēles programmatūras disfunkcijas gadījumā visas spēles likmes un izmaksas kļūst tukšas un visas likmes tiek atmaksātas.”

SIA „Olybet Latvia”
19.03.2021.