

Spēļu automātu video spēles BERRYBURST 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>Berryburst</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, cluster bez izmaksu līnijām
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 jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.10, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles BERRYBURST norise:

 <p>Wild substitutions</p>	<ul style="list-style-type: none">• Aizstājēj simbols var parādīties jebkur uz spēles ruļļiem un aizstāj visus simbolus galvenajā spēlē un arī atkārtoto griezienu papildus spēlē.• Lai aizstājēj simbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas starp vienādiem spēles simboliem.
 <p>Expanding Wilds</p>	<ul style="list-style-type: none">• Aizstājēj simbols var izplesties jebkur pa visu spēles rulli un aktivizē papildgriezienus, piešķirot laimestu pirms papildgrieziena sākuma.• Sākoties papildgriezieniem, aizstājēj simboli, kas to aktivizējuši, paliek savās vietās uz spēles lauka.



Re-Spins

- Ja papildgrieziena laikā uz ruļļiem parādās papildus aizstājējsimboli, tad tiek piešķirts vēl viens papildgrieziena ar esošajiem aizstājējsimboliem savās vietās.
- Papildgriezieni turpinās līdz brīdim, kamēr uz spēles lauka parādās jauni aizstājējsimboli.
- Papildgriezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Ja aizstājējsimboli noklāj visu spēles lauku, tiek piešķirts dubults laimests par 15 aizstājējsimboliem, kas sastāda 10 000 monētas.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir 96.56%

<p>LAIMESTU BIEŽUMS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kopējais laimestu biežums 20.17% 	<p>IZMAKSA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Galvenā spēle: 200 000€/100 000 monētas
---	---

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, vismaz 5 vienādiem simboliem jābūt līdzās uz spēles lauka saskaroties horizontāli, vai vertikāli.
- Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos.
- Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi.
- Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas monētas vērtības.
- Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no vienādiem spēles simboliem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas visma 5, vai vairāk vienādiem simboliem jāatrodas līdzās jebkur uz spēles lauka.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.

IZMAKSU TABULA



x15	5000	3000	2500	2500	1000	1000	1000
x14	2500	2000	1500	1500	500	500	500
x13	1500	1000	1000	1000	200	200	200
x12	1000	500	400	400	100	100	100
x11	500	250	200	200	70	70	70
x10	250	160	150	150	40	40	40
x09	200	110	100	100	30	30	30
x08	150	80	50	50	20	20	20
x07	100	60	35	35	15	15	15
x06	50	40	20	20	10	10	10
x05	30	20	10	10	5	5	5

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”. Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

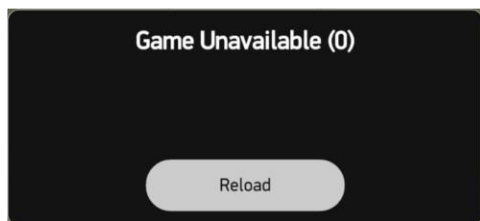
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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;

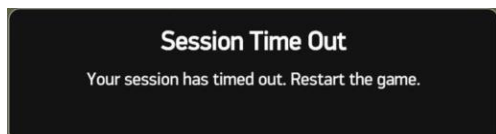
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

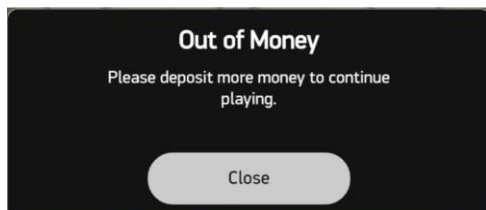
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP 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.