

## **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

## **Spēles nosaukums un veids**

Diamond Link: Cops 'n' Robbers [Linked]

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Greentube Malta Ltd

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Diamond Link: Cops 'n' Robbers [Linked]" ir piecu ruļļu un 20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" aizvietotājsimbols
- "Diamond Link" funkcija
- "Gamble" funkcija
- Džekpoti

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 95%.

## Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.


### “Wild” aizvietotājsimbola noteikumi















1. “Wild” simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

### “Diamond Link” funkcijas noteikumi



1. 6 un vairāk “Scatter” simboli aktivizē “Diamond Link” funkciju.
2. Pamatspēles laikā “Scatter” simboli tiek uzkrāti speciālā skaitītājā.
3. “Scatter” simbolu skaitītājs tiek atiestatīts pēc katra griezienu.
4. “Scatter” simbolu laimesti, kas tika iegūti “Diamond Link” funkcijas laikā tiek izmaksāti pēc funkcijas beigām.
5. Uz katra “Scatter” simbola tiek norādīta naudas vērtība no 0.25x līdz 200x no likmes apmēra.
6. “Scatter” simboli, kas aktivizēja “Diamond Link” funkciju, tiek fiksēti savās vietās uz bonusa spēles centrālā laukuma.
7. No 1 līdz 4 pozīcijām, uz kurām atrodas “Scatter” simboli, tiek izgaismotas un tām tiek pielietotas  pozīcijas funkcijas.
8. Apkārt bonusa spēles laukumam atrodas rāmis ar 20 pozīcijām.
9. Katra gājiena sākumā metamais kauliņš piešķir no 1 līdz 6 soļiem un personāžs pārvietojas pa rāmi apkārt spēles laukumam par piešķirto soļu skaitu.
10. Bonusa spēles laikā tiek piešķirti papildus laimesti n funkcijas, atkarība no pozīcijas, uz kuras apstājas varonis:



-  - Piešķir vienu bonusa spēles pamatlaukuma griezienu, kura laikā visi “Scatter” simboli tiek fiksēti savās vietās un pārējās pozīcijas griežas;
-  - Tiek aktivizēta “I.D. Parade” funkcija un pēc nejaušības principa tiek izgaismots viens no attēliem, kas nosaka tālākās darbības: ja tiek izgaismots aktīvais personāžs, bonusa spēle tiek pabeigta, ja tiek izgaismots cits personāžs, bonusa spēle turpinās;
-  - tiek aktivizēts zelta metamais kauliņš, kas piešķir “Add” , “Multiplier”

-  vai “Collect”  funkciju, kas tiek piemērota izgaismotajām “Scatter” simbolu pozīcijām;
-  - nejauši izvēlētas vērtības tiek pievienotas katram “Scatter” simbolam uz izgaismotajām pozīcijām;
-  - nejauši izvēlēts reizinātājs tiek piemērots katram “Scatter” simbolam uz izgaismotajām pozīcijām;
-  - izgaismoto “Scatter” simbolu vērtības tiek summētas un šī vērtība tiek pievienota nejauši izvēlētam neizgaismotajam “Scatter” simbolam;
-  - attiecīgās pozīcijas likmes reizinātājs tiek pieskaitīts kopējam laimestam virs
- spēles laukuma, visu  pozīciju reizinātāji uz spēles laukuma tiek dubultoti un tiek palielināts drošības līmenis. Drošības līmeņa paaugstināšana palielina iespēju
- aktivizēt “I.D. Parade” funkciju pēc apstāšanās uz  pozīcijas, kā arī palielina iespēju, ka “I.D. Parade” funkcijas laikā tiks izgaismots varonis.



11. Bonusa spēles beigās tiek izmaksāts uzkrātais likmes reizinātājs un visas uz spēles laukuma esošās “Scatter” simbolu vērtības.
12. “Diamond Link” funkcijas laikā laimesti tiek piešķirti balstoties uz likmes apmēru, kura aktivizēja šo funkciju.
13. Ja “Diamond Link” funkcijas laikā viss centrālais spēles laukums ir aizpildīts, spēlētājam tiek papildus piešķirts “Grand” džekpots, kura minimālais apmērs ir 1000x no likmes apmēra.



### ***“Gamble” funkcijas noteikumi***

1. Spēlētājam ir iespēja izmantot “Gamble”  opciju pēc katra laimesta, vai savākt  esošo summu un turpināt spēli.
2. Spēlētājam ir nepieciešams minēt kārts krāsu.
3. Ja kārts krāsa tiek uzminēta, laimests tiek dubultots.
4. Ja kārts krāsa netiek uzminēta, laimests tiek anulēts.
5. “Gamble” funkciju ir iespējams izmantot līdz 5 reizēm.
6. “Gamble” opcija nav pieejama, ja tiek spēlēta autospēle vai ir laimēts Džekpots.
7. Katras pamatspēles laimests, kas ir saistīts ar “Diamond Link” funkcijas aktivizēšanu, tiek uzskatāms par šīs funkcijas daļu un nevar tikt izmantots “Gamble” opcijai.

### ***Džekpotu noteikumi***




1. Spēlē ir 2 progresīvie un 2 statiskie Džekpoti.
2. Daļa no katras likmes tiek atskaitīta “Grand” un “Major” Džekpota uzkrājumā un iespējamās Džekpotu summas ar izvēlēto likmi tiek attēlotas uz ekrāna.
3. Džekpoti mainās proporcionāli likmes apmēram.
4. “Grand” un “Major” džekpotu starta summas ir 1000x/200x no likmes apmēra attiecīgi. Kad ir laimētājs, šo džekpotu summas atgriežas uz starta pozīcijām.
5. Sistēma izslēdz iespēju vairākiem lietotājiem vienlaicīgi iegūt Džekpotu.
6. “Grand” un “Major” džekpotiem nav uzkrājuma limita griestu.
7. “Major” džekpots tiek piešķirts “Diamond Link” funkcijas beigās, ja uz ekrāna ir izkritis .
8. “Grand” džekpots tiek piešķirts, ja “Diamond Link” funkcijas beigās uz ekrāna atrodas 15 “Scatter” .

### ***Izmaksu Noteikumi***

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai mainītu likmes vērtību, lietojiet “**Total bet**” izvēlni. 
2. Nospiežot ikonu “**Max bet**”, tiek iestatīta maksimāli iespējamā likme. 
3. Klikšķiniet uz “**Start**”: 
4. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

**Automātiskais vadības režīms:**

1. Nospiežot “**Auto**” ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā ar jūsu izvēlēto likmi. 
2. Apturēt Automātisko režīmu var vēlreiz nospiežot “**Auto**” ikonu.

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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

## Izmaksu apraksts

### Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.

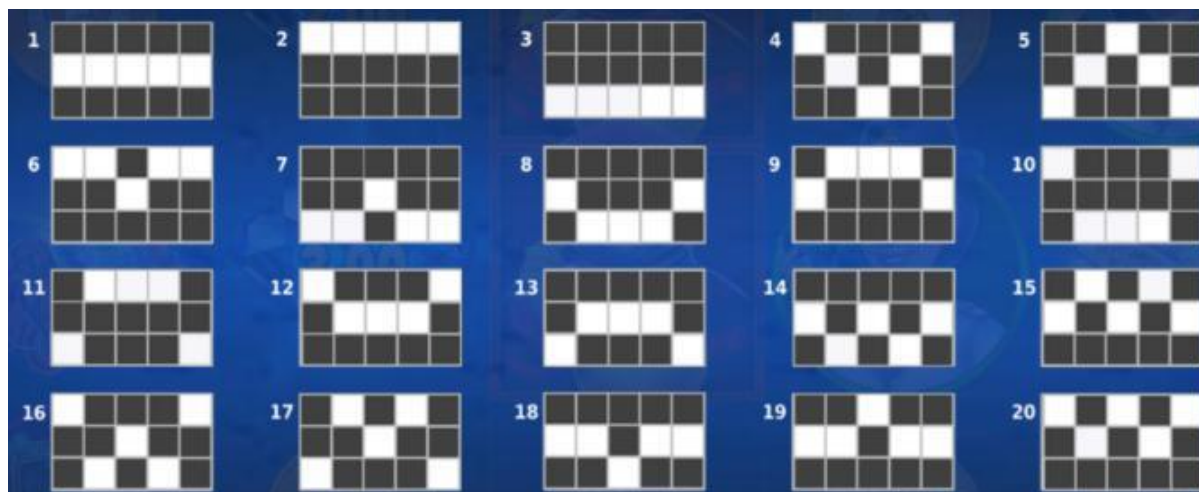
Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 1.00 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

							
5x: € 50.00 4x: € 5.00 3x: € 1.00 2x: € 0.25	5x: € 5.00 4x: € 1.50 3x: € 0.75	5x: € 5.00 4x: € 1.50 3x: € 0.75	5x: € 3.75 4x: € 0.75 3x: € 0.50	5x: € 3.75 4x: € 0.75 3x: € 0.50	5x: € 1.50 4x: € 0.50 3x: € 0.25	5x: € 1.50 4x: € 0.50 3x: € 0.25	5x: € 1.50 4x: € 0.50 3x: € 0.25

### ***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



### **Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz**

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.

Izmaksātos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

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.

### **Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu**

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

## **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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA "Olybet Latvia" izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čātā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA "Olybet Latvia"

11.12.2023