

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

SIA "Olybet Latvia"  
Reģ. Nr. 44103143645  
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

## **Spēles nosaukums un veids**

Funk Master  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: NetEnt Product Services Ltd

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR  
Maksimālā likme 200 EUR

## **Spēles norise**

„Funk Master“ ir astoņu ruļļu un 8 rindu spēļu automāts, kurš darbojas ar "Cluster Pays" mehāniku. Spēle piedāvā sekojošas iespējas:

- “Dancing Wild” simboli
- Reizinātājsimboli
- “Dancing Wild hotspot”
- “Avalanche” jeb lavīnas funkcija
- Bezmaksas griezieni ar paplašinošiem ruļļiem
- “Buy feature”, jeb bezmaksas griezienu pirkšanas funkcija.

## ***Spēles noteikumi***

### ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēle tiek izspēlēta ar simbolu kopām un ar dažādām likmes vērtībām. 6 vai vairāk vienādi simboli, kas atrodas blakus un ir kopā, sniedz laimestu. Simbols ir daļa no vienādu simbolu kopas, ja simbols atrodas horizontāli vai vertikāli blakus tam pašam simbolam. Vairākas viena simbola kopas, kas neatrodas viena otrai blakus, maksā kā atsevišķas kopas. Laimestu nesošas kombinācijas un izmaksas tiek aprēķinātas atbilstoši izmaksu tabulai. Simbolu izmaksu vērtības, kas parādītas izmaksu tabulā, ir dinamiskas un mainās atbilstoši atlasītajai likmes vērtībai. Kopas laimests ir vienāda ar vērtību, kas ir norādīta izmaksu tabulā, reizinot to ar jebkuru piemērojamu reizinātāju. Tiek izmaksāta tikai augstākais laimests par vienu kopu. Vairākas vienlaicīgas atsevišķu kopu uzvaras tiek apvienotas.

## **Avalanche™ jeb lavīnas funkcija**

- Simboli sakrīt pozīcijās uz ruļļiem, nevis griežās.
- Laimestu nesoša kopā uzsāk lavīnas funkciju.
- Visi simboli, kuri atrodas laimestu nesošās kombinācijās, izņemot Dancing Wild simbolus, uzsprāgst un pazūd, atstājot vietu otrajai simbolu lavīnai.
- Lavīnas turpinās, līdz nerodas jauni laimesti.

## **Dancing Wild simboli**

- Dancing Wild simboli var parādīties jebkur uz ruļļiem, galvenās spēles laikā.
- Bezmaksas griezienu norises laikā, Dancing Wild simboli var tikt piešķirti un parādīties uz ruļļiem tikai tad, kad visas Dancing Wild Hotspot pozīcijas ir atslēgtas.
- Dancing Wild simbols, kas kļūst par daļu no laimestu nesošas simbolu kopas, nepazūd no ruļļiem pirms lavīnas. Tā vietā, ja iespējams, tas pēc nejaušības principa pārvietojas uz vienu no pozīcijām, kas atrodas horizontāli, vertikāli vai diagonāli blakus sākotnējai pozīcijai, un kas kļuva par tukšu pozīciju pēc laimestu nesošas kopas pazušanas.
- Pēc tam, kad Dancing Wild simbols pārvietojas, lavīnas funkcija tiek aktivizēta.
- Dancing Wild simboli paliek savās pozīcijās, un nekustas kopā ar citiem simboliem, lavīnas funkcijas laikā.
- Dancing Wild simboli aizstāj visus simbolus, izņemot reizinātājsimbolus.
- Dancing Wild simboli, aizstājot, izmaksā augstāko iespējamo, laimestu nesošo kombināciju iekš kopas, atbilstoši izmaksu tabulai.
- Dancing Wild simbols var būt daļa no vairākām laimestu nesošām kopām, ja kopas atrodas vertikāli vai horizontāli blakus.
- Dancing Wild simboli sniedz laimestu tikai kombinācijā ar citiem simboliem.

## **Dancing Wilds Hotspot**

- Galvenās spēles laikā, katra griezienu sākumā, Dancing Wilds Hotspot tiek pēc nejaušības principa novietots uz ruļļiem, izceļot 2x2 kvadrātu lauciņu.
- Bezmaksas griezienu laikā, Dancing Wilds Hotspot tiek pēc nejaušības principa novietots uz ruļļiem, izceļot 3x3 kvadrātu lauciņu.
- Dancing Wilds Hotspot pozīcijas paliek iesaldētas, līdz tās kļūst par daļu no laimestu nesošas simbolu kopas.
- Galvenās spēles laikā, atslēdzot visas Dancing Wilds Hotspot pozīcijas vienas spēles raunda laikā piešķir 1 Dancing Wild simbolu. Visas Dancing Wild Hotspot pozīcijas, kuras nav atslēgtas vienas spēles raunda laikā, kļūst iesaldētas atkal.
- Bezmaksas griezienu laikā, atslēdzot visas Dancing Wilds Hotspot pozīcijas, piešķir 2 Dancing Wilds simboliem un novieto jaunu Dancing Wilds Hotspot uz ruļļiem. Atslēgtās Dancing Wilds Hotspot pozīcijas nepaliek iesaldētas atkal, pēc katra griezienu.
- Piešķirtie Dancing Wilds simboli nejauši parādās uz vienas no tukšajām Dancing Wilds Hotspot pozīcijām.

- Ja visas Dancing Wilds Hotspot pozīcijas ir aizņemtas, piešķirtie Dancing Wild simboli pēc nejaušības principa aizvieto vienu no regulārajiem simboliem uz Dancing Wilds Hotspot.
- Ja visas Dancing Wilds Hotspot pozīcijas ir jau aizņemtas ar Dancing Wild simboliem, piešķirtie Dancing Wild simboli pēc nejaušības principa parādās uz vienas no tukšajām pozīcijām vai aizvieto vienu no regulārajiem simboliem, kas ir vistuvāk Dancing Wilds Hotspot.
- Bezmaksas griezienu laikā, atslēdzot visas Dancing Wild Hotspot pozīcijas, liek ruļļiem izplesties par 1 rindu augšup. Maksimālais rindu skaits ir 12.
- Bezmaksas griezienu laikā, pēc ruļļu izplešanās līdz 12 rindām, neparādās neviens Dancing Wilds Hotspot līdz bezmaksas griezienu beigām.
- Galvenās spēles laikā, Dancing Wilds Hotspot tiek noņemts no ruļļiem, pirms nākošā griezienu sākuma. Bezmaksas griezienu laikā, Dancing Wilds Hotspot tiek noņemts no ruļļiem, pēc tam, kad visas tā pozīcijas ir atslēgtas.

### **Reizinātājsimboli**

- Reizinātājsimboli var parādīties jebkurā vietā, gan galvenās spēles laikā, gan bezmaksas griezienu laikā.
- Reizinātājsimboli netiek uzskatīti par laimestu nesošās simbolu kopas daļu.
- Reizinātājsimboli, kuri parādās uz ruļļiem galvenās spēles laikā vai bezmaksas griezienu laikā, reizina kopējo griezienu laimestu ar reizinātājsimbola vērtību: x2, x3, x5, vai x10.
- Ja divi vai vairāk reizinātājsimboli parādās uz ruļļiem viena griezienu laikā, galvenās spēles laikā vai bezmaksas griezienu laikā, kopējā laimesta vērtība tiek reizināta ar reizinātājsimbolu vērtību summu.

### **Bezmaksas griezieni**

- 3 vai vairāk Dancing Wild simboli, kas parādās uz ruļļiem galvenās spēles laikā, piešķir 6 bezmaksas griezienus. Bezmaksas griezieni sākas pēc lavīnas funkcijas beigām.
- Dancing Wilds simboli no spēles raunda, kurā tika aktivizēti bezmaksas griezieni, saglabā savas pozīcijas uz ruļļiem uz bezmaksas griezienu sākumu, līdz tie kļūst par daļu no laimestu nesošās simbolu kopas.
- Sākotnējais spēles laukuma lielums, bezmaksas griezienu laikā, ir rindas un 8 ruļļi.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, kāda tika pielietota spēles raundā, kas aktivizēja bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni beidzas, kad bezmaksas griezienu skaitītājs sasniedz 0.
- Bezmaksas griezienu beigās, kopējais bezmaksas griezienu laimests tiek pievienots laimestiem no tā spēles raunda, kas aktivizēja bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu beigās, spēle atgriežas uz spēles raundu un izkārtojumu, kas aktivizēja bezmaksas griezienus.

### **Buy Feature, jeb bezmaksas griezienu pirkšanas funkcija**

- Bezmaksas griezieni var tikt aktivizēti izmantojot pirkšanas funkciju.

- bezmaksas griezienu cena ir 125 reizes lielāka par likmes vērtību.
- Kad bezmaksas griezieni tiek aktivizēti ar pirkšanas funkciju, tiek izspēlēts viens galvenās spēles raunds, kurš garantē 6 bezmaksas griezienus.

Šīs spēles vidējais RTP ir 96.04%.

Šīs spēles vidējais RTP, izmantojot Buy Feature ir 96.02%.

**Piezīme:** Spēles vēsture vienmēr rāda RTP bez aktivizētas Buy Feature.

### **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: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

14.04.2022