


Spēļu automātu video spēles HOTLINE 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>Hotline</i> (Spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 30 līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i> 


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.15
Max likmes vērtība (€)	450
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 – 1

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 €0.15, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<p>Galvenā spēle – <i>Hotline</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Pieaugošā retro tematikas TV šovu un populārāko 80. gadu filmu atjaunojumu popularitāte ir iedvesmojusi <i>Hotline™</i> video spēļu automāta tēmu. Tas padara spēli pievilcīgu to spēlētāju acīs, kuriem ir nostalgiskas sajūtas par to laiku, kā arī jaunākas paaudzes spēlētāju acīs, kuriem retro šķiet stilīgs. Palmas saulrietā, 80. gadu mūzika, neona izkārtnes, ātras mašīnas, kaucošas riepas, policijas radio, sirēnas un mirdzoši dārgakmeņi – jaunākajam <i>NetEnt</i> piedāvājumam <i>Hotline</i> ir visi labākie policistu filmu komponenti, kas spēlētājiem ļauj gūt jaunu pieredzi un palielina spriedzi. Jaunā un unikālā bonusa likmju spēle – <i>Hotline bonusa likme</i>, ir
---	--



ātruma pārslēdzējs, bet spēlētāji ir tie, kuri palielina satraukumu. Ātruma, braukšanas un neziņas kombinācija aizraus spēlētājiem elpu. Pirms raunda sākuma spēlētāji var izvēlēties monētu vērtību, likmes līmeni un bonusa likmes līmeni.



Papildu opcija - *Hotline Bonus bet* (bonusa likme)

- *Hotline* bonusa likme ir bonusa likmes funkcija, kas palielina iespēju laimēt Paplašināto *Wild* un atkārtotos gājienu augstākai likmei.
- Katra rinda ir *Hotline*. Katrs *Hotline* var tikt aktivizēts vai deaktivizēts. Viens *Hotline* tiek vienmēr aktivizēts.
- Kad tiek aktivizēts viens *Hotline*, spēle tiek izspēlēta ar Bāzes likmi (15 monētas uz likmes līmeni).
- Ja tiek aktivizēti divi *Hotline*, spēle tiek izspēlēta ar Dubulto likmi (30 monētas uz likmes līmeni).
- Ja tiek aktivizēti trīs *Hotline*, spēle tiek izspēlēta ar Trīskāršo likmi (45 monētas uz likmes līmeni).
- Jo vairāk *Hotline* tiek aktivizēti, jo lielākas ir iespējas iegūt Paplašināto *Wild* un Atkārtotos gājienu.



Wild Symbol



Expanding Wild Symbol



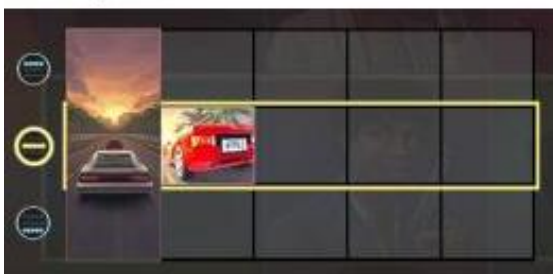
Wild and Expanding Wild Symbols

Papildu opcija - *Wild* un Paplašinātais *Wild* simbols

- *Wild* simboli galvenās spēles un Atkārtoto gājienu laikā, kā arī Gājienu par brīvu var parādīties jebkurā vietā uz cilindriem un nomainīt jebkurus simbolus, izņemot *Scatter* simbolus.
- Ja uz aktivizētā *Hotline* izkrīt *Wild* simbols, tas izplešas un nosedz visu cilindru.
- Kā redzams izmaksu tabulā, *Wild* simbola un paplašinātā *Wild* simbola aizstāšana veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.



Re-Spins



Papildu opcija - *Re-Spins* jeb atkārtoti gājieni

- Pamata spēles un Atkārtoto gājienu laikā, ja uz aktivizētā *Hotline* izkrīt *Wild* simbols, tas izplešas, lai nosegtu visu cilindru un piešķir Atkārtoto gājienu pēc tam, kad novērtēti visi laimesti.
- Paplašinātais *Wild* simbols paliek uz cilindriem līdz Atkārtoto gājienu beigām.
- Atkārtotie gājieni beidzas, ja uz aktivizētajiem *Hotline* vairs neizkrīt neviens *Wild* simbols.
- Atkārtotie gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī, monētu vērtībā un aktivizēto *Hotline* līmenī kā raundā, kad funkcija tika aktivizēta.
- Atkārtotā gājiena laimesti tiek pievienoti sākotnējā gājiena laimestiem.
- Ja vienlaikus tiek iegūti Gājieni par brīvu un Atkārtotie gājieni, vispirms tiek aktivizēti Gājieni par brīvu.



Scatter Symbol



Free Spins Activation



Free Spins

Papildu opcija - *Free Spins* jeb gājieni par brīvu

- Trīs *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā vietā uz 1., 3. un 5. cilindra, pamata spēlē aktivizē septiņus Gājienu par brīvu.
- Ja uz aktivizētajiem *Hotline* Gājienu par brīvu laikā izkrīt *Wild* simbols, tas izplešas, lai nosegtu visu cilindru, un paliek uz cilindriem līdz Gājienu par brīvu beigām.
- Papildu Gājieni par brīvu nevar tikt iegūti Gājieni par brīvu darbības laikā.
- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī, monētu vērtībā un aktivizēto *Hotline* līmeni kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Galda spēles beigās kopējais laimests tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurš bija aktivizējis Gājieni par brīvu.
- Funkcijas Gājieni par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.
- Ja vienlaikus tiek iegūti Gājieni par brīvu un Atkārtotie gājieni, vispirms tiek aktivizēti Gājieni par brīvu.
- Gājieni par brīvu nevar tikt aktivizēti Atkārtoto gājienu laikā.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96.13%/96.70%/97.04%

Bāzes likme: <ul style="list-style-type: none"> • Kopā: 96.13% • Galvenā spēle: 49.6% • Atkārtoti gājieni 29.3% • Gājieni par brīvu: 17.2% 	Dubultā likme: <ul style="list-style-type: none"> • Kopā: 96.70% • Galvenā spēle: 28.5% • Atkārtoti gājieni 50.2% • Gājieni par brīvu: 18.0% 	Trīskāršā likme: <ul style="list-style-type: none"> • Kopā: 97.04% • Galvenā spēle: 26.4% • Atkārtoti gājieni 54.4% • Gājieni par brīvu: 16.3%
---	---	---

LAIMESTU BIEŽUMS Bāzes likme: <ul style="list-style-type: none"> • Kopā: 21.0% • Atkārtoti gājieni 3.41% • Gājieni par brīvu: 0.36% Dubultā likme: <ul style="list-style-type: none"> • Kopā: 22.3% • Atkārtoti gājieni 6.99% • Gājieni par brīvu: 0.39% Trīskāršā likme: <ul style="list-style-type: none"> • Kopā: 28.1% • Atkārtoti gājieni 9.10% • Gājieni par brīvu: 0.39% 	IZMAKSA <ul style="list-style-type: none"> • Galvenā spēle: 2000/2000 € monētas uz vienu likmi. • Galvenā spēle: 60 000/60 000 € monētas – maksimālais laimests • Gājieni par brīvu: 2000/2000 € monētas uz vienu likmi. • Gājieni par brīvu: 60 000/60 000 € monētas – maksimālais laimests • Paplašinātā <i>wild</i> Atkārtotie gājieni: 2000/2000 € monētas – • Paplašinātā <i>wild</i> Atkārtotie gājieni: 60 000/60 000 € monētas – maksimālais laimests šai funkcijai
---	--

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Likmes līmenis ir uz likmes likto monētu skaits uz vienu likmes līniju.
- Kad tiek aktivizēts viens *Hotline*, spēle tiek izspēlēta ar Bāzes likmi (15 monētas uz likmes līmeni).
- Ja tiek aktivizēti divi *Hotline*, spēle tiek izspēlēta ar Dubulto likmi (30 monētas uz likmes līmeni).
- Ja tiek aktivizēti trīs *Hotline*, spēle tiek izspēlēta ar Trīskāršo likmi (45 monētas uz likmes līmeni). Laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni. Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.
- Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs. Tiek izmaksāti tikai monētu laimesti uz likmju līnijām.

IZMAKSAS NOTEIKUMI ATKĀRTOTAJOS GĀJIENOS

- Atkārtotie gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī, monētu vērtībā un aktivizēto *Hotline* līmenī kā raundā, kad funkcija tika aktivizēta.
- Atkārtotā gājiena laimesti tiek pievienoti sākotnējā gājiena laimestiem.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GĀJIENOS PAR BRĪVU (*FREE SPINS*)

- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī, monētu vērtībā un aktivizēto *Hotline* līmeni kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Galda spēles beigās kopējais laimests tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurš bija aktivizējis Gājieni par brīvu.
- Papildu Gājieni par brīvu nevar tikt iegūti Gājieni par brīvu darbības laikā.

IZMAKSU TABULA

					
5 200	5 120	5 80	5 30	5 25	5 20
4 90	4 50	4 30	4 20	4 15	4 10
3 30	3 20	3 10	3 5	3 5	3 5

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



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:

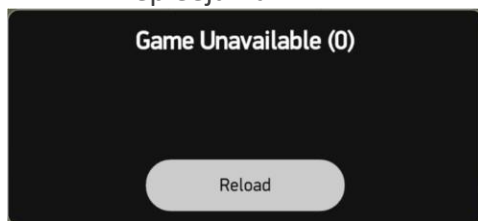
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā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

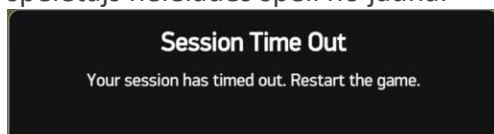
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

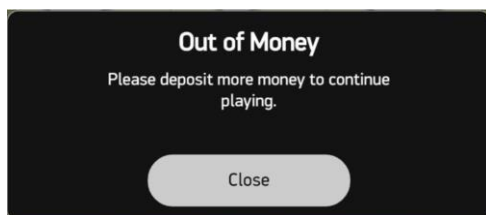
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un atsākt spēli. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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