

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

Hula Balua

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: ELKAB Studios AB

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

Spēles noteikumi

"Hula Balua" ir sešu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija
- Aizstājējsimbols "Wild"
- "Sticky Redrops" funkcija
- "Elmo Redrops" funkcija
- "Merging Symbols" funkcija un laimesta reizinātāji
- "Bonus" simbols un bezmaksas griezieni
- "X-iter" funkcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju.
- Laimests veidojas, ja jebkur uz spēles laukuma parādās vismaz 8 vienādi simboli.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgo kombināciju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 94%.

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi

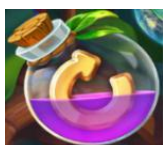
1. Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma uz aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.
2. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novērtēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

Aizstājējsimbola “Wild” noteikumi



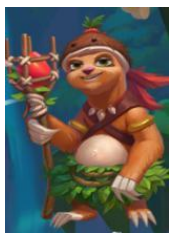
1. “Wild” simbols aizstāj jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simboli var parādīties jebkur uz spēles laukuma.

“Sticky Redrops” funkcijas noteikumi



1. “Sticky redrops” funkcija tiek aktivizēta, ja uz spēles laukuma parādās “Sticky Redrop” simbols.
2. Simbols pēc nejaušības principa izvēlas vienu no parastajiem simboliem, un visi izvēlētā veida simboli tiek fiksēti savās vietās.
3. Ruļļi griežas atkārtoti un ja uz spēles laukuma parāds jauns izvēlētais simbols, tas tiek fiksēts savā vietā un tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
4. Atkārtotie griezieni turpinās, kamēr uz spēles laukuma parādās jauni izvēlētā veida simboli.
5. Ja atkārtoto griezienu laikā uz spēles laukuma parādās jauns “Sticky Redrop” simbols, visi izvēlētā veida simboli tiek uzlaboti līdz nākamajam augstāk apmaksājamam simbolam.
6. Atkārtoto griezienu beigās tiek izmaksāts laimests par izveidoto laimīgo kombināciju.
7. Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

“Elmo Redrops” funkcijas noteikumi



1. “Elmo Redrops” funkcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa, ja blakus spēles laukumam parādās “Elmo” personāžs.
2. “Elmo” pievieno spēles laukumam nejauši izvēlētu “Wild” simbolu skaitu un ar katru nākamo kaskādi vai atkārtoto griezienu pārvietojas par vienu rulli pa kreisi.
3. Ar katru pārvietošanos “Elmo” pievieno spēles laukumam nejauši izvēlētu “Wild” simbolu skaitu.
4. “Wild” simboli paliek uz spēles laukuma līdz brīdīm, kamēr “Elmo” neiziet ārpus spēles laukuma vai kamēr “Wild” simboli nav daļa no laimīgās kombinācijas.

“Merging Symbols” funkcijas un laimesta reizinātāju noteikumi



1. Ja vienādi simboli ir izvietoti kvadrātā vai taisnstūrī blakus viens otram, tiek apvienojas lielā simbolā.
2. Uz liela simbola tiek norādīts reizinātājs, kas ir vienāds ar simbolu skaitu, kas izveidoja lielo simbolu.
3. Ja lielais simbols ir daļa no laimīgās kombinācijas, tā reizinātājs tiek pievienots kopējam laimesta reizinātājam.
4. Ja lielais simbols tiek papildināts ar jauniem simboliem, tā izmērs un reizinātājs palielinās.
5. Pamatspēles laika laimesta reizinātājs pēc katra griezienu tiek atiestatīts uz x1.






“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. “Bonus” simboli var parādīties jebkur uz spēles laukuma.
2. 3, 4, 5 vai 6 “Bonus” simboli piešķir 6, 8, 10 vai 12 bezmaksas griezienus attiecīgi.
3. Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs tiek uzkrāts un paliek aktīvs līdz bezmaksas griezienu beigām.
4. Bezmaksas griezienu laikā 2, 3, 4, 5 vai 6 “Bonus” simboli piešķir papildus 4, 6, 8, 10 vai 12 bezmaksas griezienus attiecīgi.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

“X-iter” funkcijas noteikumi





1. “X-iter” funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.
 -  - garantē spēles raundu ar piekļuvi bezmaksas griezieniem;
 -  - spēles raunds ar piekļuvi super bezmaksas griezieniem ar garantētu lielo simbolu katrā griezienā;
 -  - spēles raunds ar garantētu “Sticky Redrops” funkciju;
 -  - spēles raunds ar garantētu lielo simbolu;
 -  - spēles raunds ar palielinātu iespēju laimēt bezmaksas griezienus.
2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.
3. Darbojas visi minētie nosacījumi.

Izmaksu Noteikumi


1. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgo kombināciju laimestiem.
2. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, jebkur uz spēles laukuma jāparādās vismaz 8 vienādiem simboliem.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet  izvēlni.
2. Klikšķiniet uz ikonas "GRIEZT": 
3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Auto**  ikonu, Jūs varat izvēlēties, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

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 parādās vismaz 8 vienādi simboli.

Laimests atkarīgs no laimīgo simbolu skaita uz ruļļiem.

Izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimests veidojas, ja jebkur uz spēles laukuma parādās vismaz 8 vienādi simboli.

Izmaksas ar likmi 0.60 EUR parādītas izmaksu attēlos:

20+	120.00	15.00	9.00	6.00	20+	3.00	3.00	3.00
15-19	15.00	3.00	1.80	1.20	15-19	0.60	0.60	0.60
14	6.00	1.20	0.60	0.48	14	0.36	0.36	0.36
13	4.50	1.05	0.48	0.42	13	0.30	0.30	0.30
12	3.00	0.90	0.42	0.36	12	0.24	0.24	0.24
11	1.80	0.75	0.36	0.30	11	0.18	0.18	0.18
10	1.20	0.60	0.30	0.24	10	0.12	0.12	0.12
9	0.90	0.45	0.24	0.18	9	0.09	0.09	0.09
8	0.60	0.30	0.18	0.12	8	0.06	0.06	0.06

Izmaksu kombināciju apraksts.

Laimests tiek izmaksāts, ja jebkur uz spēles laukuma parādās vismaz 8 vienādi simboli.

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 čatā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA “Olybet Latvia”

11.12.2023