

## **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**

Owls

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Nolimit City Limited

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.15 EUR

Maksimālā likme 75 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Owls" ir piecu ruļļu, 15 izmaksas līniju spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- "Scatter" simbolu laupījums
- Sapņu griezieni
- Kvēlojošo ogļu sapnis
- Smaragdas sapnis
- Sasaldētais sapnis
- Pilnais "Wild" simbols

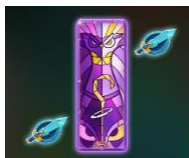
Svarīgi:

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

## ***Vispārējie noteikumi***

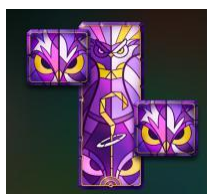
1. Spēle notiek uz 15 izmaksas līnijām
2. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***“Scatter” simbolu laupījuma noteikumi***



1. Paradoties pilnam “Scatter” simbolam uz 3.ruļļa tiks aktivizēta “Scatter” izmaksa.
2. Izmaksa tiek noteikta pēc simbola noteikta sastopamības skaita, ieskaitot vidējo “Scatter” simbolu, kas skaitās, kā viens sastopamības simbols priekš visiem simboliem.
3. “Wild” simboli padara iespējamu sasniegt 6 vai 7 trāpījumus.

## ***Sapņu griezienu noteikumi***



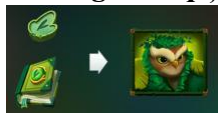
1. 3 “Scatter” simboli uz 2.,3 un 4. ruļļa aktivizē Sapņu griezienu spēli.
2. Vidējais “Scatter” simbols dunkos, lai kļūtu pilnība redzams.
3. Pēc nejaušības principa jūs tiksiet apbalvots ar vienu no trim Sapņu griezieniem: Kvēlojošo ogļu sapnis, Sasaldētais sapnis vai Smaragdas sapnis.

## ***Kvēlojošo ogļu sapņa noteikumi***



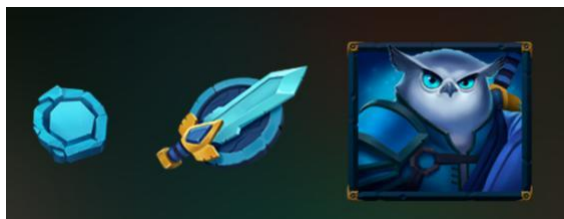
1. Tiks pievienoti 5 griezieni, kā arī Liesmas šķembas un Liesmas lādes simboli tiks pārveidoti “Wild” simbolos.
2. Centrālais rullis piefiksēs pārklājumu, no “Wild” simboliem līdz spēles beigām.

## ***Smaragdas sapņa noteikumi***



1. Tiks pievienoti 5 griezieni, kā arī Smaragdas šķembas un Grāmatas simboli tiks pārveidoti Birzās pūces simbola.
2. Centrālais rullis piefiksēs pārklājumu, no “Wild” simboliem līdz spēles beigām.

### *Sasaldēta sapņa noteikumi*



1. Tikš pievienoti 5 griezieni, kā arī Sasaldēta Pūce, Sasaldētas šķembas un Salādētais zobens tiks pārveidoti visbiežāk sastopama simbola no Salādēšanas sēta.
2. Ja pastāv vienlīdzīgs simbolu daudzums, tiks izvēlēts simbols ar vislielāko vērtību.
3. Centrālais rullis piefiksēs pārklājumu, no "Wild" simboliem līdz spēles beigām.

### *Pilna "Wild" simbola noteikumi*

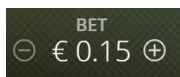


1. Sapņu griezienu laikā centrālais rullis tiks aizklāts ar pilniem "Wild" simboliem, līdz spēles beigām.
2. Katrs no simboliem atspoguļo konkrētu Pūci.

### *Spēles vadība*

#### *Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet "Bet" izvēlni:



2. Klikšķiniet uz "Start":



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### ***Automātiskais vadības režīms:***

Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, jūs varat izvēlēties:

1. Sadaļa **Number of rounds** (Griezīenu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
2. Sadaļa **Autoplay settings** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:
  - Ja kādā griezienā laimests pārsniedz...
  - Apstādināt ja balance ir zemāka par...
  - Apstādināt ja balance ir papildinājās vairāk par...

### **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.

### ***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. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.15 €. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

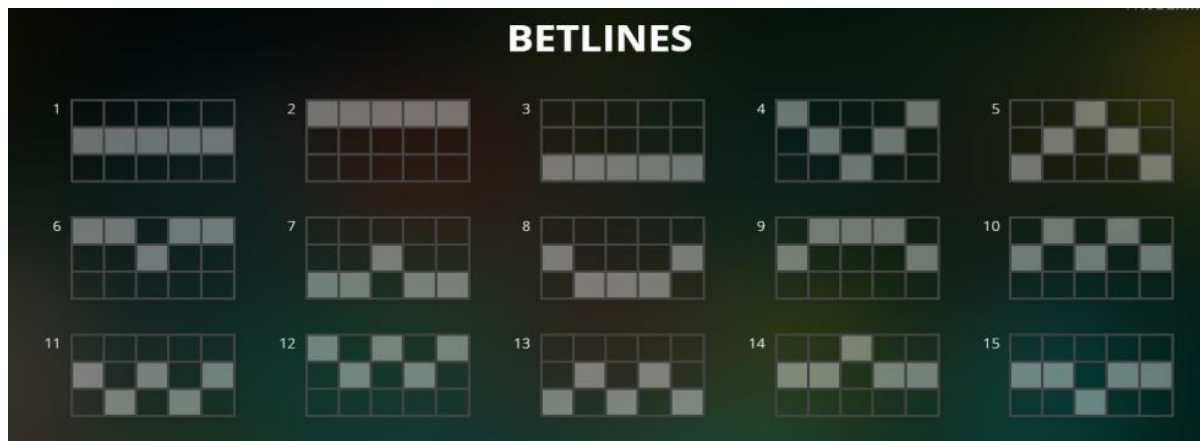
Payouts in yellow are only available in the Scatter Loot feature.

Symbol	5	4	3	7	6	5	4	3
W	500	80	15					
Red Hood				1500	1000	500	80	15
Green Owl				1200	800	400	70	10
Blue Owl				900	600	300	60	8
Scatter Loot				600	400	200	45	7
Scatter Loot				450	300	150	30	5

## ***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām.

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 čatā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA "Olybet Latvia"

19.07.2023