

Spēļu automātu video spēles OZZY OSBOURNE 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>Ozzy Osbourne</i>
Spēles veids	Video Slots (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

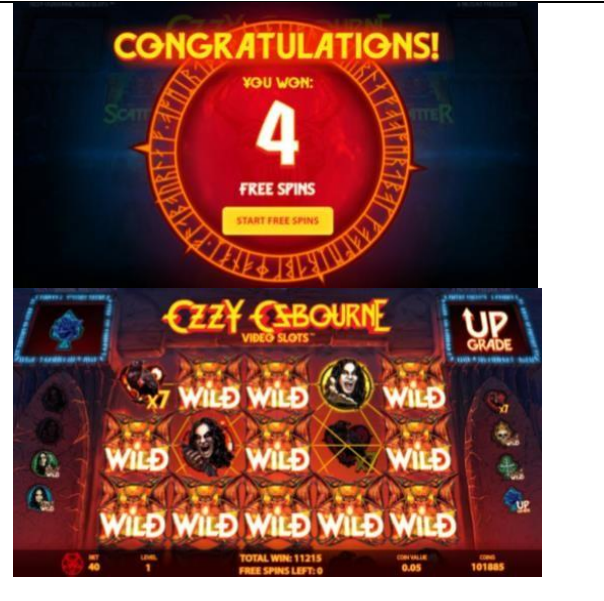
3. Spēles dalības maksa (likme):

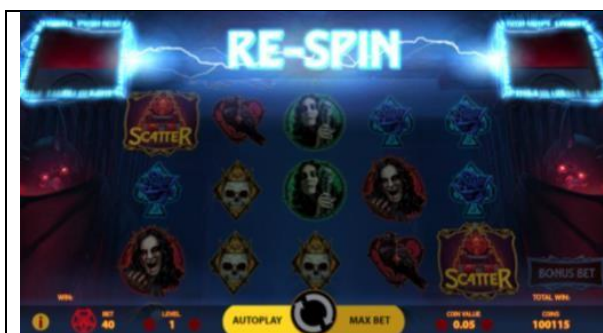
Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<p><u>Bezmaksas griezieni</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Spēlējot ar pamata likmi, tiek aktivizēti 4 bezmaksas griezieni.• Spēlējot ar bonusa likmi, tiek aktivizēti 5 bezmaksas griezieni.• Bezmaksas griezienu laikā simbolu uzlādēšanā tiek aktivizēta pirms katra Bezmaksas griezienu. Vispirms simbola virpinātājs nosaka simbolu.• Tad Funkciju virpinātājs nosaka opciju, kas tiks piemērota izvēlētam simbolam līdz pat Bezmaksas griezienu beigām.• Ja Scatter simbols parādās uz simbolu virpinātāja Bezmaksas griezienu laikā, viens papildu Bezmaksas grieziens tiek pievienots un simbolu virpinātājs tiek uzgriezts atkārtoti.
---	--



Atkārtoto griezienu funkcija

- Pirms Atkārtota griezienu tiek aktivizēta simbolu uzlādēšana.
- Vispirms simbolu virpinātājs nosaka simbolu.
- Tad Funkciju virpinātājs nosaka opciju, kas tiks piemērota izvēlētajam simbolam Atkārtoto griezienu laikā.
- Ja Scatter simbols Atkārtoto griezienu laikā parādās uz simbolu virpinātāja, tad sīkspārņa galvas simbols uz Funkciju virpinātāja un Bezmaksas griezieni sākas uzreiz pēc Atkārtotiem griezieniem.



Bonusa likme

- Aktivizējot Bonusa likmes funkciju, turpmākie spēles griezieni būs 40 monētu vērtībā katrā likmes līmenī.
- Ar Bonusa likmi var tikt pie lielāka Bezmaksas griezienu skaita, kā arī reizinātāja vērtība bezmaksas griezienos palielinās no 2 un 3 reizēm uz 5 un 7 reizēm.



Simbolu uzlāde

- Bezmaksas griezienu un atkārtotu griezienu laikā tiek aktivizēta simbolu uzlādēšana.
- Vispirms simbolu virpinātājs nosaka simbolu.
- Tad Funkciju virpinātājs nosaka opciju, kas tiks piemērota izvēlētajam simbolam Atkārtoto vai Bezmaksas griezienu laikā.
- Jebkurš simbols, izņemot Wild, var parādīties simbola virpinātāja laikā.
- Sekojošas opcijas var parādīties Funkciju virpinātājā:
 - Monētu laimests: Katrs simbols, parādies uz ruļļiem, apbalvo ar monētas laimestu, kas vienāds ar 3 veida simbolu laimestu un šī simbola reizināšana ar likmes līmeni.
 - Simbola reizinātājs: Visi laimesti ar izvēlēto simbolu tiek reizināti ar apbalvotāja reizinātāju. Reizinātāju vērtībā ir x2 un x3 pret pamatlikmi un palielinās līdz x5 un x7 Bonusa likmē. Ja vienam simbolam bezmaksas griezienu laikā tiek pievienotas abu reizinātāju vērtības, tie tiek apvienoti.
 - Wild: Katrs izvēlētais simbols, kas parādās uz ruļļiem, tiek pārvērsts Wild simbolā.
 - Uzlabošana: Katrs izvēlētais simbols, kas parādās uz ruļļiem, tiek pārvērsts simbolā,

	<p>kas ir pirms šī simbola izmaksu tabulā. Bezmaksas griezienu laikā simbols saņem visas opcija, kas tiks piemērotas uz to simbolu, kurā tas pārvēršas. Bezmaksas griezienu laikā uzlabošanas opcija var tikt savienota, kad ir aktivizētas divas vai vairākas reizes.</p>
--	--

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 96.30%-96.67%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 24.2%-25.5%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 250 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

- 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.

							
5 1000	5 400	5 300	5 250	5 150	5 150	5 100	5 100
4 300	4 120	4 100	4 60	4 50	4 50	4 30	4 30
3 100	3 40	3 30	3 20	3 15	3 15	3 10	3 10



Wild simbols

- Wild simbols pamata spēlē, Atkārtoto griezienu un Bezmaksas griezienu laikā var parādīties jebkur.
- Aizstāj visus pārējos simbolus izņemot Scatter simbolu.

Scatter simbols

- 2 Scatter simboli, parādoties uz 1.,3. vai 5. ruļļa pamata spēles laikā, aktivizē atkārtotos griezienus.
- 3 Scatter simboli uz 1.,3. un 5. ruļļa pamata spēlē vai Scatter simbols Atkārtoto griezienu laikā aktivizē Bezmaksas griezienus.

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”. 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. Laimestu izmaksā 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 vienas darba dienas laikā no

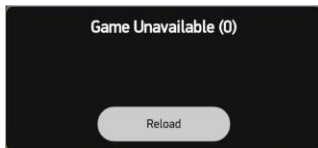
laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

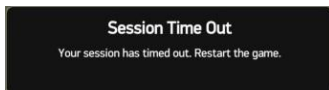
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

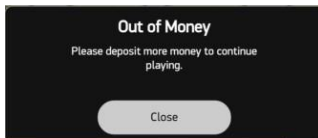
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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