

## SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Rocky” noteikumi

**Playtech** spēles programma

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 25 spēles līnijas.

**Spēles laimesta procents:** 95,02%.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

**Viena kredītpunkta vērtība:** 0.01 EUR, 0.02 EUR, 0.05 EUR, 0.10 EUR, 0.20 EUR.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 1 kredītpunkts (0.01 EUR).

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 1 kredītpunkts (0.01 EUR).

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 10 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 250 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 10 000 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

### Spēles apraksts

Kopējā likmju summa visai spēlei redzama „**TOTAL BET**” sadaļā.

Izvēlēto aktīvo līniju summa ir redzama sadaļā „**LINES**”, likme uz aktīvo līniju sadaļā „**LINE BET**”.

Esošo kredītpunktu daudzums ir redzams sadaļā „**CASHIER**”.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo pēdējo likmju summu, visai spēlei tiek piedāvāta iespēja izvēlēties tikai tik daudz līnijas, uz cik iespējams uzlikt maksimālo likmi.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš „**SPIN**” un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 4 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Laimestu kombinācijas un tiem atbilstošo laimesta koeficientu tabula ir redzama nospiežot uz ekrāna sadaļu „**INFO**”.

Visas laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.

Ja cilindriem apstājoties ir izkritusi laimējošo simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likmi reizina ar laimestu koeficientu.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimēto summu var redzēt „**WIN**” sadaļā.

Spēlei beidzoties vai vienai tās kārtai, tajā gūtais laimests automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu ar peles kursoru, visi laimesti ieskaitās spēlētāja konta sadaļā „**CASHIER**”. Lai saņemtu šos laimestus savā personīgajā finanšu iestādes kontā, spēlētājam ir jāizvēlas naudas transakcijas veids:

pārskaitīt uz bankas kontu;

bankas karti.

Ir iespējams spēlēt izmantojot arī ASV dolārus un eiro.

### Spēles norise

Lai mainītu viena kredītpunkta vērtību jānospiež uz spēles ekrāna poga “**CLICK TO CHANGE**”. Likmi izvēlas ar pogu „**BET PER LINE**”. Aktīvo līniju daudzumu var izvēlēties spiežot uz pogas „**LINES**”, vai klikšķinot uz cipariem, cilindru abās pusēs. Izvēloties lielāku līniju skaitu, tiek aktivizētas līnijas, kas atrodas pirms tām. Piemēram, ja spēlētājs izvēlas spēlēt uz 6 līnijām, tad automātiski tiek aktivizētas arī iepriekšējās 5. Nospiežot “**BET MAX**” pogu, tiek aktivizētas visas līnijas, izvēlēta maksimālā likme un tiek veikts grieziens.

Izvēloties lielāku līniju skaitu, tiek aktivizētas līnijas, kas atrodas pirms tās. Piemēram, ja spēlētājs izvēlas spēlēt uz 6 līnijām, tad automātiski tiek aktivizētas iepriekšējās 5. Nospiežot “**BET MAX**” pogu, tiek aktivizētas visas līnijas, izvēlēta maksimālā likme un tiek veikts grieziens.

Kopējā gājiena likme ir vienāda ar likmi uz līniju reiz izvēlēto līniju skaitu.

Griezieni var tikt veikti automātiski. Lai to izdarītu, jānospiež “**AUTO START**” poga. Spiežot uz + vai – simboliem tiek palielināts vai samazināts automātiski veicamo griezienu skaits. Lai apturētu bezmaksas griezienus pirms noteiktā skaita, jānospiež poga “**STOP**”.

Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests. Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Laimesti aktivizē minēšanas (“**GAMBLE**”) funkciju pēc uzklikšķināšanas uz tās. Vairāk informācijas par minēšanu ir pieejama zemāk.

## Informācijas lapa:

Nospiežot pogu “**INFO**”, tiek atvērta sadaļa, kurā ir aprakstīta svarīgākā informācija par spēli. Nospiežot bultu simbolus labajā apakšējā stūrī, tiek dota navigācijas iespēja starp dažādām spēles sastāvdaļām.

“**PAYTABLE**” sadaļā ir parādītas laimesta kombinācijas. Kad tā tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, laimesta kombinācija tiek izcelta un tā mirgo.

Sadaļā “**Knockout Bonus**” tiek parādītas kombinācijas, kas aktivizē papildspēli un paskaidro papildspēles noteikumus.

Sadaļā “**Free Games**” ir parādīti simboli, kuriem izkrītot tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle un tās noteikumi.

Sadaļā “**Rocky**” tiek paskaidrots, kā tiek aktivizēta “**Rocky**” funkcija.

“**Gamble**” sadaļā tiek paskaidrots, kā aktivizēt minēšanas funkciju un tās noteikumi.

Nospiežot “**Show Paylines**”, uz lapas “**PAYTABLE**” tiek atvērta sadaļa, kurā parādītas iespējamās līniju kombinācijas. Lai atgrieztos pie spēles, jānospiež poga “**Hide Paylines**”.

Nospiežot pogu “**BACK**”, spēlētājs iziet no sadaļas “**INFO**” un tiek atgriezts spēlē.

## Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaicīgi parādās uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad tās tiek summētas un pievienotas spēlētāja bilancei.

## “**WILD**” simbols

Spēlē “**WILD**” jeb aizvietojošais simbols ir Rokijs („**Rocky**”). Tas aizvieto jebkuru citu simbolu izņemot “**SCATTER**” un papildspēles simbolu, lai izveidotu laimesta kombinācijas.

Par trīs un vairāk simboliem tiek pieskaitīts laimests, kas ir redzams laimesta kombināciju sarakstā. Laimests par „**WILD**” simbolu kombināciju tiek izmaksāts gadījumā, ja tas ir vērtīgāks par kombināciju, kuru tie veido kopā ar citiem simboliem. Tāpat šis simbols neaizvieto iztrūkstošos burtus, lai sanāktu vārds „**ROCKY**”.

## “**SCATTER**” simboli

“**SCATTER**” simbols spēlē ir simbols ar boksera siluetu. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā uz spēles ekrāna. Laimests tiek saņemts par diviem un vairāk simboliem. Ja uz ekrāna parādās trīs vai vairāk “**SCATTER**” simboli, tad tiek aktivizēta

bezmaksas griezienu papildspēle un tiek izmaksāts attiecīgais laimests par šo simbolu kombināciju. Laimests tiek pareizināts ar kopējo likmi un pievienots spēlētāja bilancei.

Lai sāktu papildspēli ir jānospiež **“Click to Start”**. Spēles ekrānā parādās fragments no filmas **“Rocky”**. Ekrānā ir redzams laimēto bezmaksas griezienu daudzums un pēc īsa brīža automātiski sākas papildspēle. Tajā likme un aktīvo līniju skaits ir tāds pats kāds bija aktivizējot papildspēli. Pēc katra griezienu laimesti tiek parādīti sadaļā **“Win”**. Sadaļā **“Free Games Win”** ir redzami laimesti, kas iegūti veiktajos bezmaksas griezienos. **“Game Win”** ir redzams laimests, kas iegūts griezienā, kas aktivizēja papildspēli. Kopējais laimests no papildspēles griezieniem un kombinācijas, kas aktivizēja papildspēli ir parādīts sadaļā **“Total win”**. Lai pēc papildspēles atgrieztos pie pamatspēles ir jānospiež poga **“Continue”**.

Ja jebkurā pozīcijā uz cilindriem parādās 3 vai vairāk **“SCATTER”** simboli, papildus tiek laimēti 15 bezmaksas griezieni.

Papildspēles laimesti tiek pievienoti laimestiem uz aktīvajām līnijām un laimestiem par **“SCATTER”** simboliem.

Ja bezmaksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta automātisko griezienu laikā, papildspēle tiek aktivizēta pēc tam, kad tiek nospiests **“Click to Start”**. Pēc papildspēles beigām nospiežot **“Continue”**, tiek aktivizēti automātiskie griezieni.

### **Bonuss simbols**

Spēles bonuss simboli ir boksa cimdi sarkanā un baltā krāsā. Boksa cimds baltā krāsā parādās tikai uz 1. cilindra un cimds sarkanajā krāsā tikai uz 5. cilindra. Ja vienlaicīgi šie simboli parādās uz minētajiem cilindriem tiek aktivizēta **“Knockout Bonus”** papildspēle.

Lai sāktu papildspēli ir jānospiež **“Click to Start”**. Uz krāna parādās Rokija pretinieki un ir jāizvēlas viens no viņiem. Pēc tam parādīsies boksa rings un tiks izspēlēti 10 gājieni. To laikā ringā notiks cīņa starp Rokiju un kādu no viņa pretiniekiem un parādīti 10 cīņu fragmenti no filmas.

**“Knockout Bonus”** nevar tikt aktivizēta bezmaksas griezienu laikā.

Papildspēles laimesti tiek pievienoti laimestiem par aktīvajām līnijām un **“SCATTER”** simboliem.

### **Rocky papildspēle**

Ja uz spēles ekrāna sākot ar pirmo cilindru, pēc kārtas parādās burti **“R”**, **“O”**, **“C”**, **“K”**, **“Y”** tiek saņemts laimests piecas reizes lielāks par spēles likmi. Burtiem nav jāizkrīt uz aktīvās līnijas. **“WILD”** simbols neaizvieto šos burtus.

## Minēšana

Pēc jebkura laimesta iegūšanas tiek aktivizēta minēšanas poga – „**GAMBLE**”. Nospiežot uz to, spēlētājam ir iespēja likt iegūto laimestu uz minēšanu un palielināt to.

Iegūtie laimesti pirms minēšanas tiek parādīti sadaļā „**BANK**”. Summu, kas tiks laimēta, ja tiks uzminēta aizklātās kārts masts ir redzama sadaļā „**DOUBLE TO**”. Tiek parādīta aizklāta kārts un spēlētājam ir jāmin, kādā krāsā ir tās masts – sarkanā vai melnā nospiežot uz attiecīgās pogas „**RED**” vai „**BLACK**”.

Ar katru iegūto laimestu, spēlētājam ir iespēja to atkal dubultot līdz laimētā summa ir vienāda vai lielāka par minēšanas summas limitu. Limits ir parādīts „**INFO**” sadaļā, kas veltīta minēšanai.

Lai iegūtos laimestus pieskaitītu kopējai spēlētāja bilancei, jānospiež poga „**COLLECT**”, pēc kā spēlētājs tiks atgriezts pamatspēlē.

**Jāatceras:** Minēšana nav iespējama automātisko gājienu laikā.

### Pogas:

<b>Info</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Auto Start / Stop</b>	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
<b>+ un – pogas</b>	Palielina vai samazina automātisko griezienu skaitu.
<b>Lines</b>	Aktivizē vēl vienu līniju vai uzsāk to aktivizēšanu no sākuma.
<b>Bet Per Line</b>	Palielina likmi par vienu kredītpunktu.
<b>Bet Max</b>	Aktivizē visas līnijas ar maksimālo likmi un veic spēles griezienu.
<b>Spin</b>	Sāk griezienus.
<b>Gamble</b>	Aktivizē minēšanas funkciju, kas sniedz iespēju palielināt griezienu laikā iegūto laimestu.

Spēles ekrāna apakšējā daļā ir redzama kazino konta rīkjosla. Tajā ir norādīta sekojoša informācija:

Current balance

Spēlētāja konta stāvoklis. Tajā ir parādīti līdzekļi, kas ir pieejami spēlēšanai kazino.

Cashier

Nospiežot šo pogu, atveras spēlētāja konta kases sadaļa, caur kuru iespējams veikt depozītus vai pārskaitīt naudu uz savu personīgo kontu bankā, kredītkarti u.tt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

#### Play for Real Money

Šī poga parādās tikai tad, ja spēle notiek virtuālās naudas kontā vai bezsaistes režīmā. Nospiežot šo pogu, spēlētājs nonāks reālās naudas konta sākumlapā. Ja reālās naudas konts jau būs reģistrēts, tad atvērsies reģistrācijas lapa.

#### Menu (uzgriezņa atslēgas simbols)

Šajā sadaļā ir sakopotas pašas pieprasītākās funkcijas.

Izvēloties **“History”** (funkcija nav pieejama bezsaistes režīmā) atvērsies spēles vēstures logs, kurā būs redzama pēdējo griezienu vēsture.

**“Options”** dod iespēju mainīt dažādus spēles uzstādījumus. Šeit var iepazīties ar šīm iespējām.

Poga **“Help”** atver palīdzības sadaļu, kas ir atvērta dotajā brīdī.

**“Online Support”** sniedz iespēju sazināties ar klientu atbalsta dienestu, ja tas ir pieejams tiešsaistē.

Nospiežot pogu **“CLOSE”**, tiek aizvērta attiecīgā spēle un atveras kazino konta sākumlapa.

Ir iespēja spēles pogu nospiešanas uz ekrāna vietā, veikt dažas funkcijas ar datora klaviatūras palīdzību.

#### **Lai veiktu šādas darbību, jānospiež attiecīgais taustiņš:**

TAB	Izceļ nākamo pogu spēles ekrānā.
ENTER	Izvēlēties pogu, kas ir izcelta (tas pats, kas uzklikšķināt uz tās)
SPACEBAR	Veic spēles griezienu ar izvēlēto likmi.
ESC	Iziet no spēles (funkcija pieejama tikai tai spēles versijai, kas ir lejupielādēta).

#### **Interneta savienojuma traucējumu gadījumā**

Ja spēles uz reālu naudu griezienu laikā pārtrūkst interneta savienojums, pēc tā atjaunošanas, jāatver kazino konts un jānospiež poga **“History”**. Tiks parādīts pēdējā griezienu rezultāts.

Ja interneta savienojums pārtrūkst bezmaksas griezienu laikā, spēlētājs tiks automātiski novirzīts atpakaļ pie šīs spēles pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums un būs iespēja turpināt spēli.

Ja interneta savienojums pārtrūkst papildspēles laikā vai griezienā, kad tā tiek aktivizēta, tad pēc savienojuma atjaunošanas spēlētājs tiek atgriezts tajā pašā spēles daļā, kad pārtrūka savienojums.

Ja interneta savienojums pārtrūkst automātisko griezienu laikā, iesāktais grieziens tiks pabeigts un pārējie griezieni pēc savienojuma atjaunošanas netiks veikti. Lai redzētu iepriekšējo griezienu rezultātu ir jāapskatās sadaļā **“History”**.

Ja interneta savienojums pārtrūkst minēšanas laikā, pēc tam, kad tiek atvērta pirmā kārts un pēc tam, kad veikta izvēle **“DOUBLE”** vai **“DOUBLE HALF”**, pēc savienojuma atjaunošanas, spēle atsāksies no tās pašas vietas, kur tā tiks pārtraukta.

Ja interneta savienojums pārtūks spēles laikā, spēlējot uz reālu naudu, nepieciešams atjaunot interneta savienojumu un ielogoties kazino kontā. Tad nospiežot uz sadaļas **“History”**, būs iespēja redzēt pēdējo griezienu rezultātu.

#### Slot spēļu automātu veidi

**Svarīgi:** ir starpība starp likmi uz līniju (**“Line Bet”**) un kopējo likmi (**“Total Bet”**). Likme uz līniju parāda likmes lielumu uz vienu līniju. Kopējā likme parāda, cik kredītpunktu tiek samaksāts par vienu griezienu. Laimesti, kas ir redzami izmaksu tabulā uz ekrāna, tiek pareizināti ar kredītpunkta vērtību nevis likmi uz līniju. Ja laimesta kombinācijas izkrīt uz vairākām aktīvajām līnijām, tad šie laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu daudzumam.

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas **„CASHIER”**.

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.

Izmaksā tos 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 parādījusies 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, 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.

### **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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.