

## Spēļu automātu video spēles Sherlock A Scandal in Bohemia 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>Sherlock A Scandal in Bohemia</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Tom Horn Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

### Bezmaksas griezieni

- Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, kad ekrānā parādās 3,4 vai 5 “Scatter” simboli.
- Šie simboli var parādīties jebkurā pozīcijā uz jebkura ruļļa.
- Ikreiz, kad tas notiek, tiek aktivizēti bezmaksas griezieni un spēlētājs iegūst 10, 15 vai 20 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā papildu bezmaksas griezienus nevar laimēt.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi, kas bija bezmaksas griezienu aktivizēšanas brīdī.
- Ja visi bezmaksas griezienos izcīnītie kopējie laimesti ir lielāki par noteiktu limitu (ko nosaka operators), spēle piešķirs spēlētājam ierobežojuma summu un bezmaksas griezienu funkcija beigsies.

## “Paparazzi” bonusa spēle

- “Paparazzi” bonusa spēle tiek aktivizēta, kad ekrānā parādās 3,4 vai 5 “Paparazzi” bonusa simboli.
- Šie simboli var parādīties jebkurā pozīcijā uz jebkura ruļļa.
- Ikreiz, kad tas notiek, tiek aktivizēta Paparazi bonusa spēle, un spēlētājs iegūst iespēju laimēt lielas summas.
- Bonusa spēli “Paparazzi” nevar aktivizēt bezmaksas griezienu laikā.
- Bonusa spēlē ir 4 līmeņi:
  - pirmajā līmenī ir 4 iespējas izvēlēties bonusa laimesta summu;
  - otrajā līmenī ir 3 iespējas;
  - trešajā līmenī ir 2 varianti;
  - ceturtajā līmenī tikai 1 variants.
- Spēlējot katru līmeni, spēlētājam ir tikai viena izvēle, lai izdarītu savu izvēli.
- Kad tiek atklāts “Paparazzi”, bonusa spēle beidzas.
- Visi bonusa spēlē savāktie laimesti tiek summēti un pievienoti spēlētāja kopējam atlikumam.

## “Newspaper” bonusa spēle

- “Newspaper” bonusa spēle tiek aktivizēta, kad ekrānā parādās 3,4 vai 5 “Newspaper” bonusa simboli.
- Šie simboli var parādīties jebkurā pozīcijā uz jebkura ruļļa.
- Ikreiz, kad tas notiek, tiek aktivizēta “Newspaper” bonusa spēle, un spēlētājs iegūst iespēju laimēt lielas summas.
- “Newspaper” bonusa spēli nevar aktivizēt bezmaksas griezienu laikā.
- Bonusa spēlē ir tikai viens līmenis ar 6 iespējām.
- Katra opcija atspoguļo noteiktu laimesta summu.
- Bonusa spēle beidzas, kad laikrakstā parādās kompromitējoša fotogrāfija.
- Visi bonusa spēlē savāktie laimesti tiek summēti un pievienoti spēlētāja kopējam atlikumam.

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) 90.04%-99.07%  
Maksimālais laimests pamata spēlē - 25 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>LEVEL</b> .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>COIN VALUE</b> .
<b>COINS</b> norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
<b>AUTOPLAY</b> spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
<b>MAX BET</b> spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz <b>MAX BET</b> divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

#### 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 jāizver 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.

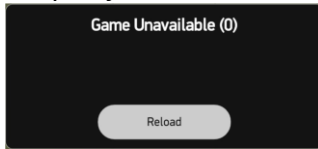
#### 9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

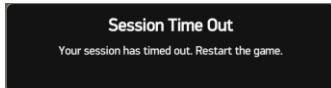
#### 10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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

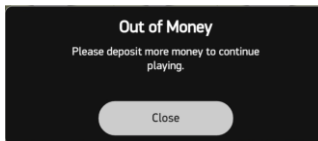
HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



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.”