

Spēļu automātu video spēles SWIPE AND ROLL noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olympic Casino Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Swipe and Roll</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 likmju 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
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 – 0.5

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

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

5. Spēles norise:

Visas 20 izmaksas līnijas ir fiksētas. Likmes lielums katrā līmenī ir 10 monētas. Ir desmit (1-10) spēles līmeņi (kopējā likme 10-100 monētas). Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.



Wild un Wildx3 papildfunkcija

- Wild simboli var parādīties jebkur uz ruļļiem.
- X3 Wild simboli var parādīties tikai uz 2., 3.un 4.ruļļa.
- Aizstājējsimboli kombināciju veidošanai aizstāj jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu un aizstājējsimbolu.
- Izmaksām, kuru veidošanā piedalās x3 Wild simbols, tiek piešķirts papildus izmaksas reizinātājs x3.
- Ja izmaksas līnija satur vairākus x3 Wild simbolu, papildus reizinātāji tiek reizināti. Maksimālais izmaksas reizinātājs var sasniegt x27.



Wild Re-Spin

Wild Re-Spin papildfunkcija

- Papildiespēja tiek aktivizēta, ja pamata spēle jebkur uz laukuma parādās 3 aizstājējsimboli (parastie vaix3).
- Tiek piešķirts 1 atkārtots grieziens, kurā aizstājējsimboli, kas to uzsāka, paliek pielīmēti savās pozīcijās.



Coin Wheel Feature

Coin Wheel papildfunkcija

- Papildiespēja var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa jebkura pamata spēles griezienu laikā.
- Parādās izgaismots rullis, kurā var iegūt: monētu laimestus, izkaisīto simbolus, bultas simbolu.
- Monētas simbols piešķir attiecīgo monētu laimestu.
- Izkaisītais simbols uzsāk Bonus spēli.
- Bultas simbols palielina izgaismoto laukumu, kurā var iegūt laimestu par vienu pozīciju uz augšu un/vai leju atkarībā no bultas virziena.
- Tiek piešķirti laimesti par no jauna izgaismotajām pozīcijām.
- Ja kopējais laimests ir mazāks par (kopējā griezienu likme x5), tiek piešķirts atkārtots grieziens.
- Ja tiek iegūta Bonus spēle, atkārtots grieziens netiek piešķirts.



Bonus Game

Bonusu spēle

- Izkaisītie simboli var parādīties tikai uz rulliņiem 2., 3. un 4.
- Parādīties 3 izkaisītajiem simboliem, tiek uzsākta Bonus spēle.
- Bonus spēle var arī tikt iegūta Coin Wheel papildiespējas laikā.
- Spēlētājs iegriež katru no 3 rulliņiem uz augšu vai uz leju.
- Uz rulliņiem ir monētu laimestu un Bultu simboli.
- Ja izgaismotajā laukumā parādās Bultas simbols, izgaismota daļa tiek palielināta attiecīgi uz augšu vai leju.
- Tas turpinās, kamēr izgaismotajā daļā neparādās neviens jauns Bultas simbols.
- Izgaismota daļa var izplesties maksimāli 2 soļus katrā virzienā.
- Kad izplešanās beigsies, tiek piešķirti visi



izgaismotajā daļā redzami monētu laimesti.

- Kopējais laimests Bonus spēlē ir robežās no 60 - 4320 monētas.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96.35%

LAIMESTU BIEŽUMS	IZMAKSA
<ul style="list-style-type: none">• Kopējais laimestu biežums 21.72%	<ul style="list-style-type: none">• Galvenā spēle: 81 000/40 500 € monētas uz vienu likmi




LAIMESTU SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas, tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.
- Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.

IZMAKSU TABULA

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

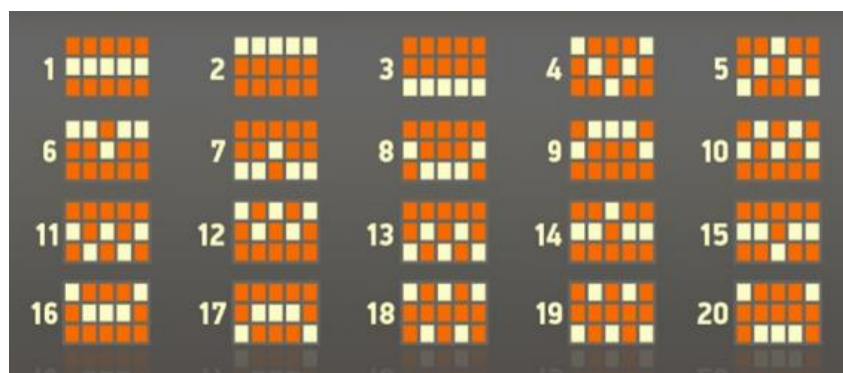
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā vai piektā ruļļa. Izmaksas parādītas attēlos.

					
5 300	5 150	5 80	5 30	5 25	5 20
4 60	4 40	4 25	4 12	4 10	4 8
3 20	3 15	3 10	3 5	3 4	3 3

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju LEVEL .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju COIN VALUE .
MONĒTAS 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 (20 fiksētās līnijas)

- Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.



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”. 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.

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

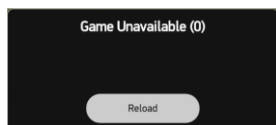
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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:

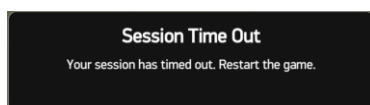
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olympic Casino Latvia” izskata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

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

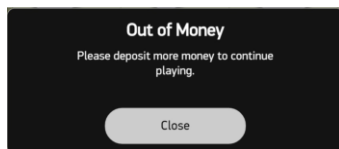
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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