

## **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

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

## **Spēles nosaukums un veids**

4 Squad

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Evolution Malta Limited

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 80 EUR

## **Spēles noteikumi**

"4 Squad" ir 6 rindu, 7 ruļļu Cluster Pays™ tipa spēļu automātu spēle ar šādām funkcijām:

- Superhero meters
- Quake
- Strike
- Burst
- Beam
- Superhero mode (supervaroņu režīms)
- Wild simboli

Svarīgi:

- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***Spēles apraksts***

### ***Superhero meters (supervaroņu mērītājs)***

Katrs supervaronis ir attēlots citā krāsā: Quake ir zaļā, Strike ir zilā, Burst ir sarkanā un Beam ir dzeltenā. Simboli ir sadalīti šajās 4 krāsās (4 zemas vērtības un 4 augstas vērtības simboli). Katram supervaronim ir attiecīgs mērītājs. Visas uzvarošās kopas aizpilda attiecīgās krāsas skaitītāju. Augstākās vērtības simbols neaizpilda nevienu joslu.

Katra supervaroņa josla aktivizē citu funkciju, kad tā ir aizpildīta. Parastajā spēlē funkcijas tiek aktivizētas tādā pašā secībā, kādā tika aizpildītas joslas. Secīgas uzvaras no kopām parastās spēles laikā saglabās skaitītājus aizpildītus līdz griezienu beigām. Supervaroņu režīmā funkcijas tiek aktivizētas secībā no kreisās uz labo pusi, un skaitītāji netiek atiestatīti, līdz bonuss beidzas.

## Quake



Kad zaļā josla ir aizpildīta, QUAKE parādās priekšgalā, noņemot visus zemas vērtības simbolus no ruļļiem un to vietā iekrītot jauniem simboliem.

## Strike



Kad zilā joslā ir aizpildīta, STRIKE parādās priekšgalā un apmaina nejaušu skaitu simbolu pret Wild aizstājējsimboliem.

### *Burst*



Kad sarkanā joslā ir aizpildīta, BURST parādās priekšgalā, un nejaušu skaitu reižu klonē nejaušu simbolu uz ruļļiem.



## *Beam*



Kad dzeltenā josla ir aizpildīta, BEAM parādās priekšgalā, piešķirot reizinātāju no 2x līdz 10x pašreizējam laimestam.

## *Superhero mode (supervaroņu režīms)*



Kad visas supervaroņu joslas ir aizpildītas, spēlētājam tiek piešķirts 1 bezmaksas grieziens, kura ietvaros tiek aktivizētas visas supervaroņu funkcijas un visi zemas vērtības simboli tiek noņemti no laukuma.



*Izmaksu tabula*

Izmaksas ir norādītas kā attiecība pret aktīvo likmes vērtību.

 Substitute for all paying symbols.				
				
20+ = 50	20+ = 9	20+ = 8.1	20+ = 6	20+ = 5.3
15+ = 25	15+ = 6	15+ = 5.4	15+ = 4	15+ = 3.5
12+ = 15	12+ = 4	12+ = 3.6	12+ = 2.7	12+ = 2.3
10+ = 10	10+ = 2.7	10+ = 2.4	10+ = 1.8	10+ = 1.5
8+ = 8	8+ = 1.8	8+ = 1.6	8+ = 1.2	8+ = 1
7 = 4	7 = 1.2	7 = 1.1	7 = 0.8	7 = 0.7
6 = 2	6 = 0.8	6 = 0.7	6 = 0.6	6 = 0.5
5 = 1	5 = 0.6	5 = 0.5	5 = 0.4	5 = 0.3
				
20+ = 4.5	20+ = 4	20+ = 3.5	20+ = 3	
15+ = 3.7	15+ = 3.2	15+ = 2.5	15+ = 2.2	
12+ = 2.1	12+ = 1.9	12+ = 1.5	12+ = 1.3	
10+ = 1.4	10+ = 1.3	10+ = 1	10+ = 0.9	
8+ = 0.9	8+ = 0.8	8+ = 0.7	8+ = 0.6	
7 = 0.6	7 = 0.5	7 = 0.4	7 = 0.3	
6 = 0.4	6 = 0.3	6 = 0.3	6 = 0.2	
5 = 0.3	5 = 0.2	5 = 0.2	5 = 0.1	

## *Simbolu kopas*



Simbols ir daļa no simbolu kopas, ja tas izkrīt un atrodas horizontāli vai vertikāli blakus tādām pašām simbolam. Pieci vai vairāk identiski simboli, kas parādās kopā, sniedz laimestu. Laimestu kopas pazūd, atļaujot augšā esošajiem simboliem izkrist un dod iespēju iegūt vēl vairāk laimestu katrā griezienā.

### **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.

### **Terminš, 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: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA "Olybet Latvia" izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA "Olybet Latvia"

30.11.2022.