

Spēļu automātu video spēles ALOHA! CHRISTMAS 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>Aloha! Christmas</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 6 rindas (nav izmaksu līniju)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>



3. Spēles dalības maksa (likme):

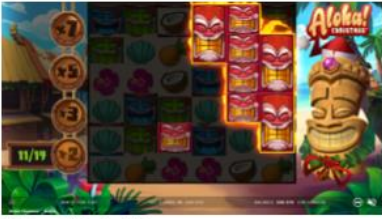

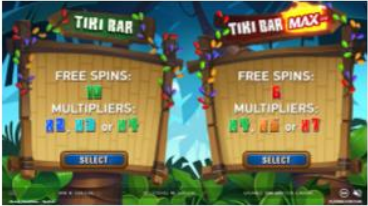


Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	200

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:

 <p>Mystery Symbols</p>	Mystery simbols <ul style="list-style-type: none">• Visi Mystery simboli, kas parādās spēles ruļļos pamatspēles un bezmaksas griezienu spēles laikā, pārvēršas regulārajos simbolos.
 <p>Multiplier Wild</p>	Wild reizinātāja simbols <ul style="list-style-type: none">• Kāds no “Mystery” simboliem var pārvērsties “Wild” reizinātāja simbolā.• Par daļu no vinnesta režģa kombinācijas reizinātāja “Wild” simbols var kļūt, reizinot režģa vinnestu.• Iespējamās reizinātāja vērtības ir: Pamatspēlē: x2, x3, x4, x5, x7 “Tiki Bar” bezmaksas griezienu spēlē: x2, x3, x4

	<p>“Tiki Bar Max” bezmaksas griezienu spēlē: x4, x5, x7.</p>
 <p>Sticky Win Re-Spins</p>	<p>Sticky Win Re-Spins papildfunkcija</p> <ul style="list-style-type: none"> • Režģa vinnesta gadījumā pamatspēles laikā, pēc nejaušības principa var tikt aktivizēta “Sticky Win Re-Spins” funkcija. • Visi sakrītošie simboli, kas aktivizē režģa vinnestu, tiek saglabāti uz cilindriem katra atkārtota griezienu laikā. • “Sticky Win Re-Spins” turpinās, līdz vairs neparādās jauni “Sticky” simboli, vai līdz vinnesta režģis ir noklājis visu spēles laukumu. • Spēles beigās visiem vinnestiem, kas iegūti spēles laikā, tiek piemērots reizinātājs ar vērtību no x1 līdz x7.
 <p>Free Spins Activation</p>  <p>Free Spins Selection Screen</p>  <p>Free Spins</p>	<p>Tiki Bar un Tiki Bar Max bezmaksas griezieni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja vienlaicīgi uz cilindriem izkrīt 3 vai vairāki „Scatter” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēta bezmaksas griezieni. • Spēlētājam ir iespēja izvēlēties starp diviem bezmaksas griezienu veidiem: <ul style="list-style-type: none"> ○ 10 “Tiki Bar” griezieni ar 2x-4x reizinātāja “Wild” aizstājējsimboliem ○ “Tiki Bar Max” griezieni ar 4x-7x reizinātāja “Wild” aizstājējsimboliem. • Griezienu laikā iespējams krāt “Starfish” simbolus – katri 3 sakrātie simboli piešķir 2 papildgriezienus un no spēles laukuma tiek izņemts 1 zemas vērtības simbola veids. 

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) 96.0%


Laimesta biežums šajā spēlē ir 25.21%





Maksimālais laimests pamata spēlē - 250 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras izmaksu kombinācijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas, ja 5 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.
- Simbols ir daļa no simbolu grupas, ja tas atrodas horizontāli vai vertikāli blakus tādām pašām simbolam. Par 9 vai vairākiem vienādiem simboliem grupā tiek piešķirts laimests.
- Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētajām likmes vērtības.

IZMAKSU TABULA

			
x22+	2500	900	700
x21	2100	750	550
x20	1800	600	475
x19	1500	500	400
x18	1200	400	325
x17	900	300	260
x16	650	250	210
x15	500	200	160
x14	350	150	120
x13	200	110	90
x12	100	70	60
x11	75	45	40
x10	50	30	25
x9	30	20	15

				
x22+	300	300	300	300
x21	250	250	250	250
x20	200	200	200	200
x19	175	175	175	175
x18	150	150	150	150
x17	125	125	125	125
x16	100	100	100	100
x15	70	70	70	70
x14	50	50	50	50
x13	30	30	30	30
x12	20	20	20	20
x11	15	15	15	15
x10	10	10	10	10
x9	5	5	5	5

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

CLUSTER PAYS



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:

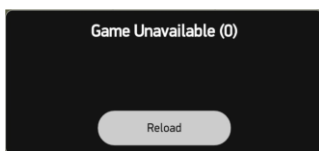
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

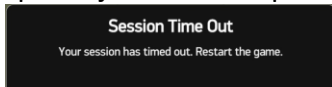
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

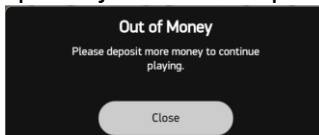
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

Valdes loceklis Gints Pakārklis

Šis dokuments ir parakstīts ar drošu elektronisko parakstu

19.03.2021.