

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"
Reģ. Nr. 44103143645
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids

Beat the Beast: Griffin's Gold
Spēļu Automātu spēle Ražotājs:
Thunderkick Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.30 EUR
Maksimālā likme 30 EUR

4. Spēles norise

„Beat The Beast – Griffins Gold“ ir 5 ruļļu, 3 rindu, 9 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts.

- Spēlē ir 2 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā:
Aizstājējsimbols un bezmaksas griezienu bonuss.
- “Griffin Emblem” simbols pilda aizstājēj simbola un “Scatter” simbola funkcijas.



- Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus.
- Lai aizstājējsimbols pildītu savas funkcijas tam jāatrodas starp vienādiem spēles simboliem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais iespējamais laimests no kombinācijām, kas ietver aizstājējsimbolu.
- Trīs “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienu bonusu.
- Spēlētājam tiek piešķirti 10 griezieni ar “staigājošajiem” aizstājējsimboliem.
- Katrs bonusa laikā izkrītošais aizstājējsimbols paliek spēles laukumā līdz bonusa beigām ik pēc griezienu mainot savu pozīciju.
- Ja aizstājējsimbols rada uzvarošu kombināciju/jas, tam tiek piešķirts +1x laimesta reizinātājs (līdz 5x), kā arī spēlētājam tiek piešķirts papildu grieziens.
- Bonusa laikā iespējams iegūt trīs aizstājējsimbolus un to vērtības var savstarpēji sareizināties (līdz 125x).
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.

- Noslēdzoties bezmaksas griezienu bonusa spēlei iegūtais laimests tiek pievienots kopējai spēles bilancei.
- **‘Svarīgi:**
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Vispārējie noteikumi

- Spēle notiek uz 9 fiksētām izmaksas līnijām
- Likmes lielums ir no 0.10 EUR līdz 100 EUR.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Noteikumi

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.

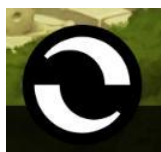
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

- Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, lietojiet zemāk redzamo izvēlni:



- Klikšķiniet uz pogas **Griezt.**



- Izvēlnei informācijai par spēli spied uz:



Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot **AUTOSPĒLE** ikonu varēsi izvēlēties, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot zemāk redzamo ikonu ikonu:



Izejot no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

5. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, unlaimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Izmaksu apraksts

Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

	
5 = 15.00	5 = 5.00
4 = 5.00	4 = 2.50
3 = 1.00	3 = 0.50
2 = 0.15	2 = 0.05

	
5 = 2.50	5 = 2.25
4 = 1.25	4 = 1.00
3 = 0.30	3 = 0.20
2 = 0.05	2 = 0.05

	
5 = 1.00	5 = 1.00
4 = 0.20	4 = 0.20
3 = 0.05	3 = 0.05

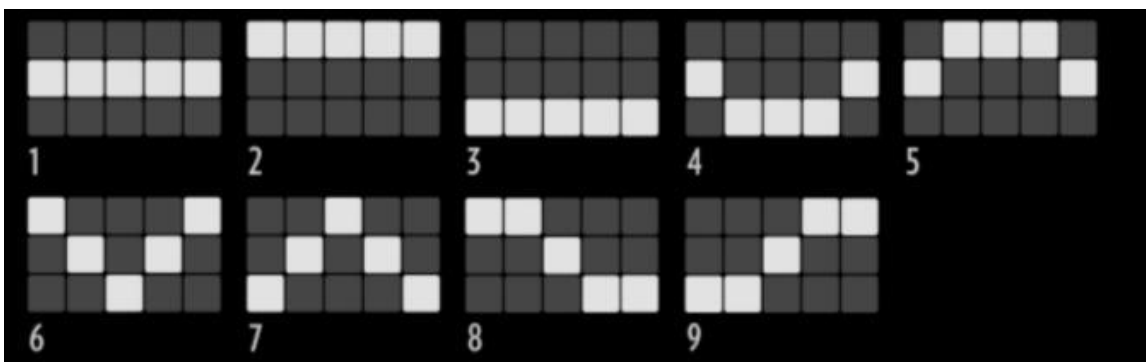
	
5 = 2.00	5 = 1.50
4 = 1.00	4 = 0.50
3 = 0.20	3 = 0.05
2 = 0.05	


5 = 15.00

	
5 = 1.25	5 = 1.00
4 = 0.30	4 = 0.20
3 = 0.05	3 = 0.05

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



6. 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.

7. Termiņš, 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.

8. 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”

21.12.2021.