

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

Bounty Raid

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Evolution Malta Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 200 EUR

Spēles noteikumi

“Bounty Raid” ir piecu ruļļu un 10 izmaksas līniju spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- “The Bounty Hunter” simbols un atkārtotie griezieni
- “Sheriff” simbols

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“The Bounty Hunter” simbola un atkārtoto griezienu noteikumi



1. “The Bounty Hunter” simbols var parādīties tikai uz vidējā ruļļa.
2. “Bandit” simboli var parādīties uz jebkura ruļļa un uz tiem ir norādīta naudas vērtība no x1 līdz x50 no likmes apmēra.
3. Ja “The Bounty Hunter” simbols parādās uz spēles laukuma, visi “Bandit” simboli tiek fiksēti savās vietās un tiek aktivizēta atkārtoto griezienu funkcija.
4. Atkārtoto griezienu funkcijas laikā uz spēles laukuma parādās tikai “Bandit” un zelta monētu simboli.
5. Katrs zelta monētas simbols, kas parādās uz spēles laukuma, palielina katra “Bandit” simbola vērtību.
6. Atkārtotie griezieni beidzas, ja uz spēles laukuma neparādās jauni “Bandit” un zelta monētu simboli vai viss spēles laukums ir aizpildīts.
7. Atkārtoto griezienu beigās tiek izmaksāta visu “Bandit” simbolu kopējā vērtība.
8. Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

“Sheriff” simbola noteikumi



1. “Sheriff” simbols var parādīties tikai uz 1, 2, 4 un 5 ruļļa.
2. Kad “Sheriff” simbols parādās uz spēles laukuma, tiek izmaksāta visu “Bandit” simbolu vērtība.

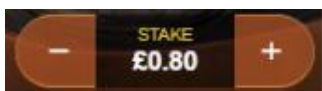
Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

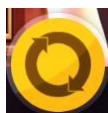
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “**Stake**” izvēlni:




2. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

Klikšķiniet izvēlni , lai atvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI, kurā Jūs varat iestatīt šādas opcijas:

- Sadaļa **Number of auto spins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.
- Sadaļa **Stop on win above**. (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, pie kāda laimesta apmēra automātiskā spēle apstāsies.

Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu 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

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Izmaksu koeficienti monētās ir parādīti izmaksu attēlos. Palielinot likmi, proporcionāli mainās izmaksas.

 x5 = 80 x4 = 40 x3 = 20	 x5 = 60 x4 = 30 x3 = 15	 x5 = 50 x4 = 25 x3 = 12	 x5 = 40 x4 = 20 x3 = 10	 x5 = 30 x4 = 15 x3 = 8
 x5 = 25 x4 = 12 x3 = 6	 x5 = 20 x4 = 10 x3 = 4	 x5 = 15 x4 = 6 x3 = 3	 x5 = 10 x4 = 4 x3 = 2	

Izmaksas Līniju Apraksts.

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



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.

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.

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”

25.04.2023