

Spēļu automātu video spēles DEAD OR ALIVE 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>Dead or Alive</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 9 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.09
Max likmes vērtība (€)	18

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 0.09€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

 <p>Normal wild symbol</p> <p>Free spin wild - Billy</p> <p>Free spin wild - Jesse</p> <p>Free spin wild - Belle</p> <p>Free spin wild - Della</p> <p>Stuck wild symbol during reel spin</p>	<h3>Sticky Wild</h3> <ul style="list-style-type: none">• Spēlētājs var izmantot fiksēto aizstājējsimbolu “<i>Sticky Wild</i>” funkciju, papildus lielajiem laimestiem bezmaksas griezienu režīmā.• Bezmaksas griezienu laikā ir redzami varoņi uz meklēšanas plakātiem, kas ir aizstājējsimboli pamata spēlē.• Uz katra ruļļa redzams cits varonis. Ja bezmaksas griezienu laikā uz ruļļa parādās aizstājējsimbols, tas tiek fiksēts uz sesijas laiku.• Fiksētie aizstājējsimboli “<i>Sticky Wild</i>” paliek fiksēti arī atkārtoti aktivizēto bezmaksas griezienu laikā.
---	--



Free spins winnings



Scatter symbol



Free spins introduction

Bez maksas griezieni

- Ja uz ruļļiem parādās divi vai vairāk simboli, tie veido laimīgo "Scatter" simbolu kombināciju, kas netiek aizstāta ar aizstājējsimbolu.
- Gadījumā, ja tiek attēlots gan "Scatter", gan parastais laimests, laimests tiek piešķirts par abiem, jo "Scatter" simbolam nav jāatrodas uz aktīvas izmaksas līnijas, lai iegūtu laimestu.
- 3 un vairāk bezmaksas griezienu simboli, kas galvenās spēles laikā parādās jebkur uz ruļļiem, aktivizē 12 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu izmaksas līniju skaitu, līmeni un monētu vērtību kā griezienā, kas tos aktivizēja.
- Bezmaksas griezienu laikā, ja uz katra ruļļa parādās vismaz viens "Sticky Wild" aizstājējsimbols, tiek piešķirti 5 papildus bezmaksas griezieni.
- Visi laimesti, kas iegūti bezmaksas griezienu, ieskaitot atkārtotu bezmaksas griezienu laikā, tiek izmaksāti divkārtā apmērā (x 2).
- Pēc bezmaksas griezienu izmantošanas kopējais laimests no bezmaksas griezieniem tiek pievienots tā griezienu laimestam, kurā tika aktivizēti bezmaksas griezieni.

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) 90.07%-99.03%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 28.16%-30.99%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 100 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas. Izkaisīto simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA



Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

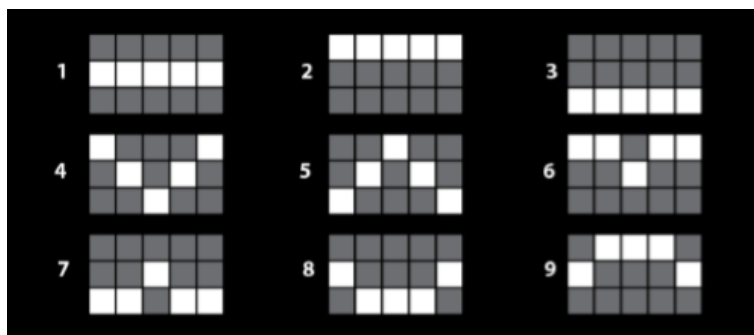
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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



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:

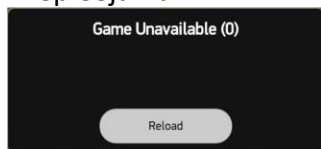
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

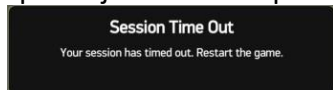
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

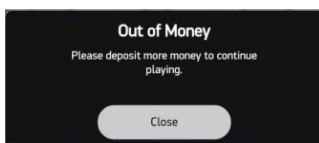
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.