

Spēļu automātu video spēles DIAMOND LINK: MIGHTY SANTA [Linked] 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>Diamond Link: Mighty Santa [Linked]</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilidri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Greentube Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	100.00

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 €0.25, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols

- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot “Diamond” simbolu.

“Diamond Link” papildspēle

- Ja uz spēles laukuma izkrit seši vai vairāk “Diamond” simboli, tiek sākota “Diamond Link” džekpota spēle, kurā spēlētājam ir iespēja iegūt vienu no četriem lielajiem laimestiem (“Mini”, “Minor”, “Major”, “Grand”).
- Spēlētājam tiek piešķirti trīs gājienu.
- Ja uz spēles laukuma papildspēles laikā izkrit “Diamond” simbols, atlikušo gājienu skaits tiek atiestādīts atpakaļ uz 3.
- Šīs darbības atkārtojas kamēr ir bezmaksas griezieni vai līdz brīdim, kad spēļu laukums būs pilns ar “Diamond” simboliem.
- Ja “Diamond link” papildspēles laikā uz spēļu laukuma izkrit 15 “Diamond” simboli, tiek laimēts “Grand” džekpots.
- Gadījumā, kad netiek iegūts neviens no četriem džekpotiem, spēlētājs laimē sešu pamatspēlē

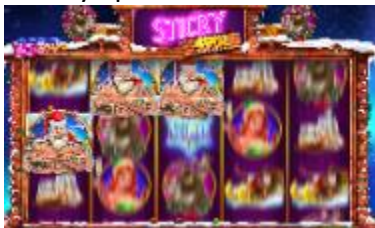
iegūto "Diamond" simbolu vērtību.

- "Diamond Link" papildspēles laikā aktivizējas papildus bonusa funkcijas:
 - "Wild Spin Feature"



Ja uz spēles laukuma izkrit "Diamond" simbols ar "Wild Spin" logotipu, tas pievieno nejaušo "Wild" simbolu skaitu uz spēļu laukuma, lai veidotu laimesta kombināciju.

- "Sticky Spin Feature"



Ja uz spēles laukuma izkrit "Diamond" simbols ar "Sticky Spin" logotipu virsū, tas nobloķe visus simbolus, kas veido laimesta kombināciju un apbalvo ar atkārtoto griezienu. Atkārtotie griezieni turpinās kamēr uz spēļu laukuma izkrit simboli, kas palielinā laimesta kombināciju.

- "Colossal Spin Feature"



Ja uz spēles laukuma izkrit "Diamond" simbols ar "Colossal Spin" logotipu virsū, tas piešķir griezienu ar milzīgiem simboliem.

Linked Jackpot

- Šai spēlei ir divi statistiski džekpoti (Mini, Minor) un divi Linked jeb saistīti džekpoti (Major, Grand)!
- Šie džekpoti ir saistīti ar citām Diamond Link™ slotu spēlēm, dodot spēlētājiem tikt pie milzīga laimesta ar minimālo veiksmi, un tas viss pateicoties saistītam džekpotam.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 95%

Vienas kombinācijas maksimālais laimests – 750 x likmes vērtība

Džekpotu laimesti:

Major Jackpot – 200 x likmes vērtība

Grand Jackpot – 1000 x likmes vērtība

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

Galvenā spēle

- Maskas simbols aizstāj visus simbolus, izņemot *Scatter* simbolu.
- Laimīgajiem simboliem jāatrodas nepārtrauktā līnijā no kreisās uz labo pusi.
- *Scatter* laimesti tiek izmaksāti neatkarīgi no to pozīcijas.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests.
- Līniju laimesti tiek reizināti ar līniju likmi.
- *Scatter* simbolu laimesti tiek pievienoti līniju laimestiem.

Bezmaksas gājieni

- Bezmaksas gājieni tiek izspēlēti ar esošajām likmēm un līnijām.
- Dimantus iespējams atklāt arī bezmaksas gājienu laikā. Ja seši vai vairāki Dimanti nonāk Dimantu līnijā, tiek aktivizēta *Diamond Link* papildspēle.

Diamond Link

- *Diamond Link* papildspēle tiek izspēlēta ar esošajām likmēm un līnijām.
- Katrs simbols reprezentē pats savu cilindru, un laimests tiek izmaksāts papildspēles beigās.

Riska spēle

- Riska spēle ir izslēgta pēc noklusējuma. Ja tā tiek piedāvāta, maksimālo spēles summu nosaka operators.

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.

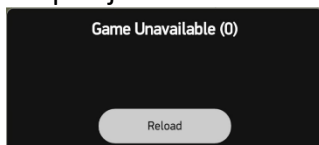
9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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”

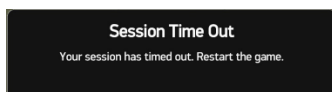
izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

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

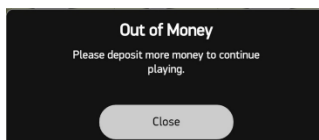
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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