

Spēļu automātu video spēles DOUBLE STACKS 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>Double Stacks</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 10 izmaksu līnijas (fiksētas)
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
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 - 2

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Double Stacks funkcija

- Funkcija tiek aktivizēta, kad, cilindram apstājoties, visi uz tā esošie simboli ir viena veida.
- Kad šī funkcija ir aktivizēta, aprēķinot attiecīgā gājiena laimestu, katrs simbols uz cilindra tiek skaitīts par diviem simboliem.
- Piezīme. Pamata spēles laikā uz cilindriem trīs vai vairāku simbolu kolonnā parādās tikai četri lielāko laimestu nesošie simboli.
- Cilindriem apstājoties, jebkāda veida laimests tiek aprēķināts un piešķirts saskaņā ar Izmaksu tabulu.



Bezmaksas gājienu funkcija

- Pamata spēles laikā jebkurā vietā uz cilindriem parādīties trim vai vairāk *Scatter* simboliem, tiek aktivizēti Bezmaksas gājienu:
 - 3 *Scatter* simboli = 5 Bezmaksas gājienu;
 - 4 *Scatter* simboli = 15 Bezmaksas gājienu;
 - 5 *Scatter* simboli = 30 Bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājienu laikā uz cilindriem var parādīties ne tikai četri lielākos laimestus nesošie simboli, bet arī *Wild* simboli, kas var atklāties arī kolonnu veidā.
- Bezmaksas gājienu laikā, parādīties diviem vai vairāk *Scatter* simboliem jebkurā vietā uz cilindriem, tiek laimēti papildu Bezmaksas gājienu:
 - 2 *Scatter* simboli = 2 Bezmaksas gājienu;
 - 3 *Scatter* simboli = 5 Bezmaksas gājienu;
 - 4 *Scatter* simboli = 15 Bezmaksas gājienu;
 - 5 *Scatter* simboli = 30 Bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājienu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un ar tādu pašu monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Bezmaksas gājienu beigās kopējais laimests no Bezmaksas gājienu tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurā tika aktivizēti Bezmaksas gājienu.

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) 96.10%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 16.2%

Maksimālais laimests ir 20 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.

- Laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar laimestu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais laimests vienā likmē.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmēs tiek summēti.

IZMAKSU TABULA

	10	1000	6	90		10	500	6	80
	9	250	5	45		9	175	5	40
	8	175	4	30		8	150	4	20
	7	120	3	15		7	100	3	10
	10	250	6	60		10	100	6	30
	9	120	5	30		9	80	5	20
	8	90	4	15		8	60	4	10
	7	70	3	10		7	50	3	5
	9	60	5	20		9	60	5	20
	8	50	4	10		8	50	4	10
	7	40	3	5		7	40	3	5
	6	30				6	30		
	9	60	5	20		9	60	5	20
	8	50	4	10		8	50	4	10
	7	40	3	5		7	40	3	5
	6	30				6	30		
									
AIZSTĀJ VISUS SIMBOLU IZŅEMOT SCATTER SIMOLU									

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

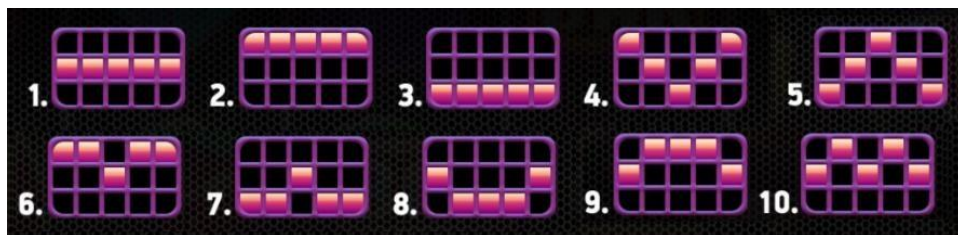
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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 (10 fiksētās likmes 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:

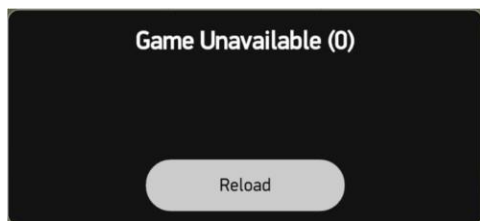
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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:

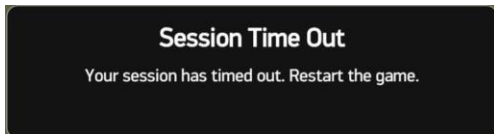
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

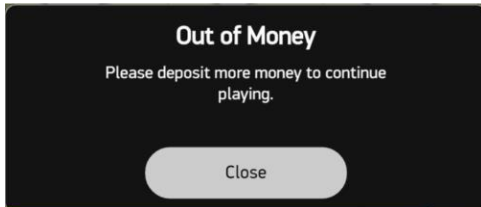
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

19.03.2021.