

## Spēļu automātu video spēles DRAGON BLITZ 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>Dragon Blitz</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilidri/ruļļi, līnijas	5 cilidri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Greentube Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1.00
Max likmes vērtība (€)	10

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 1.00€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- “Wild” simbols var izkrist tikai uz 2ā, 3ā un 4ā cilindriem.

### “Wild Dragon” funkcija



- “Wild Dragon” funkcija var tikt aktivizēta jebkurā brīdī pamatspēles laikā.
- “Wild Dragon” funkcijas laikā uz spēles laukuma nejauši izvēlētās vietās var tikt izvietoti līdz 8 “Wild” simboliem.

## Bezmaksas griezieni



- “Scatter” simbols var parādīties tikai uz 1ā, 3ā un 5ā cilindriem.
  - Trīs “Scatter” simboli izmaksā laimestu 2x no likmes apmēra un piešķir 10 bezmaksas griezienus.
  - Ja bezmaksas griežineu laikā uz spēles laukuma parādās 3 “Scatter” simboli, tiek piešķirti papildus 10 bezmaksas griezieni.
  - Bezmaksas griežineu laikā “Wild” simboli tiek uzkrāti virs spēles laukuma.
  - Katru reizi, kad ir sakrāts nepieciešamais “Wild” simbolu skaits, norādītais simbols pārvēršas par “Wild” simbolu un tiek piešķirti +2 bezmaksas griezieni.
  - Jaunie “Wild” simboli aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter”, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
  - Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 90.01-97%

Vienas kombinācijas maksimālais laimests – 500 x likmes vērtība

### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimīgajiem simboliem jāatrodas nepārtrauktā līnijā no kreisās uz labo pusi. izņemot Scatter simbolam.
- Scatter laimesti tiek izmaksāti neatkarīgi no to pozīcijas.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests.
- Līniju laimesti tiek reizināti ar līniju likmi.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

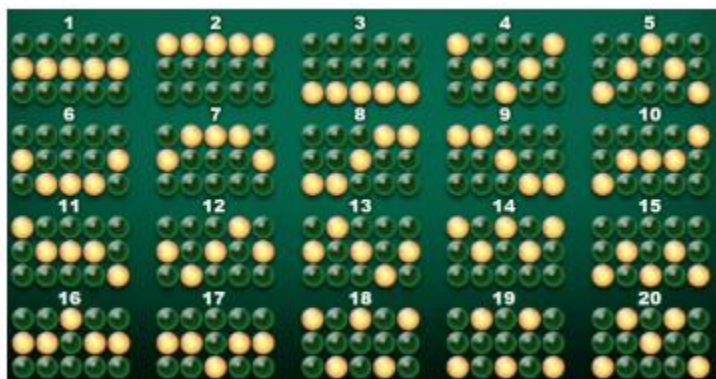
### IZMAKSU TABULA

Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 1.00 EUR.

Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas.

	5x C 50.00 4x C 10.00 3x C 2.50		5x C 25.00 4x C 5.00 3x C 1.50		5x C 6.00 4x C 1.50 3x C 0.50		
	5x C 10.00 4x C 3.00 3x C 1.00		5x C 10.00 4x C 3.00 3x C 1.00		5x C 5.00 4x C 1.00 3x C 0.25		5x C 50.00 4x C 10.00 3x C 2.50

## 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:

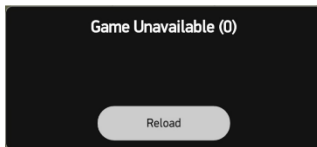
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

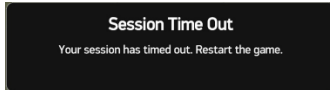
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

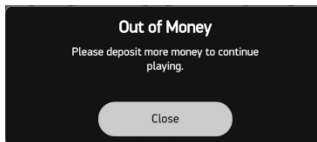
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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