

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

El Paso Gunfight xNudge

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Nolimit City Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR

Maksimālā likme 50 EUR

Spēles noteikumi

El Paso Gunfight xNudge ir piecu ruļļu, 216 izmaksas līniju spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- "Stance" funkcija
- "Stoudenmire xNudge Wild" funkcija
- "Deputy and Marshal Raid" funkcija
- "Gunfight" griezieni
- "Deputy & Marshal Gunfight" griezieni
- "Drunken Gundfiguth&r..." griezieni
- "4 Dead in 5 Seconds" funkcija
- "Nolimit Bonus" opcija

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.

“Stance” funkcijas noteikumi



1. Spēlētājam ir iespēja izvēlēties ruļļu izkārtojumu.
2. 4-3-3-3-2 ruļļu izkārtojums ar “Deputy Badge” simbolu uz pirmā ruļļa un “Marshal Badge” simbolu uz pēdējā ruļļa.
3. 2-3-3-3-4 ruļļu izkārtojums ar “Marshal Badge” simbolu uz pirmā ruļļa un “Deputy Badge” simbolu uz pēdējā ruļļa.
4. Iestatījumus ir iespēja mainīt pirms došanās uz bonusa režīmu.

“Stoudenmire xNudge Wild” funkcijas noteikumi



1. “Wild” simboli 3 pozīciju izmērā var parādīties uz ruļļiem 2, 3 un 4 un tie vienmēr tiek izstumti, lai būtu pilnīgi redzami.
2. Ar katru izstumšanu tiek palielināts laimesta reizinātājs par 1 vērtību.
3. Vairāki laimesta reizinātāji tiek saskaitīti kopā.
4. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” un “Badge” simbolu.

“Deputy and Marshal Raid” funkcijas noteikumi



1. “Deputy and Marshal Raid” funkcijas tiek aktivizēta ar “Badge” simboliem.
2. Parādoties “Deputy Badge” simbolam, visi zemāk maksājošie simboli tiek pārvērsti par vienu izlases kārtā izvēlētu zemāk maksājošo simbolu.
3. Parādoties “Marshal Badge” simbolam, visi augstāk maksājošie simboli tiek pārvērsti par vienu izlases kārtā izvēlētu augstāk maksājošo simbolu.
4. Ja uz ruļļiem parādās abi simboli, ruļļi tiek palielināti līdz izmēram 4-3-3-3-4 un “Badge” simboli tiek pārvērsti par “Wild” simboliem.

“Gunfight” griezienu noteikumi



1. Trīs “Scatter” simboli uz vidējiem ruļļiem aktivizē 8 “Gunfight” griezienus.
2. Griezienu sākumā spēlētājam ir iespēja pārslēgt ruļļu izkārtojumu (“Stance” funkcija).
3. Griezienu laikā 3 “Scatter” simboli tiek pārvērsti par “Wild” simboliem, kas pārvietojas pa ruļļiem katra griezienu laikā.
4. “Gunfight” griezieni var tikt uzlaboti uz “Deputy Gunfight”, “Marshal Gunfight” un “Drunken Gundfiguth&r...” griezieniem.
5. Parādoties “Deputy Badge” un “Marshal Badge” simbolam tiek piešķirts papildus grieziens par katru.



6. Parādoties “Wild” simbolam uz ruļļa ar pārvietojamo “Wild” simbolu, tiek dubultots tā laimesta reizinātājs ar katru pārvietojamo “Wild” simbolu.

“Deputy & Marshal Gunfight” griezienu noteikumi

1. Griezieni tiek aktivizēti ar 3 “Scatter” simboliem uz vidējiem ruļļiem un ar kādu no “Badge” simboliem, kas nosaka zemu vai augstāku simbolu pārveidošanu.
2. Spēlētājam tiek piešķirti 9 griezieni.
3. “Gunfight” griezienos tiek aktivizēti ar kādu no “Badge” simboliem.
4. Ja “Deputy & Marshal Gunfight” griezieni tiek aktivizēti pamata spēles laikā, spēlētājam ir iespēja pārslēgt ruļļu izkārtojumu (“Stance” funkcija).
5. Griezienu laikā 3 “Scatter” simboli tiek pārvērsti par “Wild” simboliem, kas pārvietojas pa ruļļiem katra griezienu laikā.
6. Kad uz ruļļiem parādās “Badge” simboli, tiek piemēroti visi iepriekš minētie noteikumi un papildus tiek nobloķēti uz ruļļiem līdz griezienu beigām, kas dod iespēju aktivizēt iepriekš minētās funkcijas visiem nākamajiem griezieniem.



7. Parādoties “Wild” simbolam uz ruļļa ar pārvietojamo “Wild” simbolu, tiek dubultots tā laimesta reizinātājs ar katru pārvietojamo “Wild” simbolu.

“Drunken Gundfiguth&r...” griezienu noteikumi

1. Griezieni tiek aktivizēti ar 3 “Scatter” simboliem uz vidējiem ruļļiem un ar abiem “Badge” simboliem.
2. Spēlētājam tiek piešķirti 10 griezieni.
3. “Gunfight” griezienos tiek aktivizēti ar abiem “Badge” simboliem.
4. Kad griezieni tiek aktivizēti, ruļļu izkārtojums tiek palielināts uz 4-3-3-3-4.
5. Griezienu laikā 3 “Scatter” un 2 “Badge” simboli tiek pārvērsti par “Wild” simboliem, kas pārvietojas pa ruļļiem katra griezienu laikā.



6. Parādoties “Wild” simbolam uz ruļļa ar pārvietojamo “Wild” simbolu, tiek dubultots tā laimesta reizinātājs ar katru pārvietojamo “Wild” simbolu.
Pārvietojamais



7. “Wild” simbols tiek noņemts no ruļļiem un jaunais “Wild” simbols tiek nobloķēts ar laimesta reizinātāju līdz griezienu beigām.

“4 Dead in 5 Seconds” funkcijas noteikumi



1. Pamata spēles laikā parādoties uz ruļļiem visiem augstāk maksājošiem simboliem un



“Wild” simbolam, tiek aktivizēts atkārtots grieziens.

2. Atkārtotā griezienu laikā “Wild” simbols izplešas aizņemot visu vidējo ruļļu pozīcijas un tā laimesta reizinātājs tiek piemērots atkārtotā griezienu izmaksai.

“Nolimit Bonus” opcijas noteikumi



1. Spēlētājam ir iespēja nopirkt jebkuru no bonuss funkcijām vai funkciju, kurā izlases kārtā tiks noteikta bonuss funkcija.
2. Maksa ir atkarīga no likmes vērtības un no izvēlētās bonuss funkcijas.
3. Darbojas visi iepriekš minētie noteikumi.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

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



2. Klikšķiniet uz “**Start**”:



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:



Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, Jūs varat izvēlēties:

1. Sadaļa **Number of rounds** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
2. Sadaļa **Autoplay settings** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:
 - Ja kādā griezienā laimests pārsniedz...
 - Apstādināt ja balance ir zemāka par...
 - Apstādināt ja balance papildinājās vairāk par...

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






Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz 1. ruļļa.

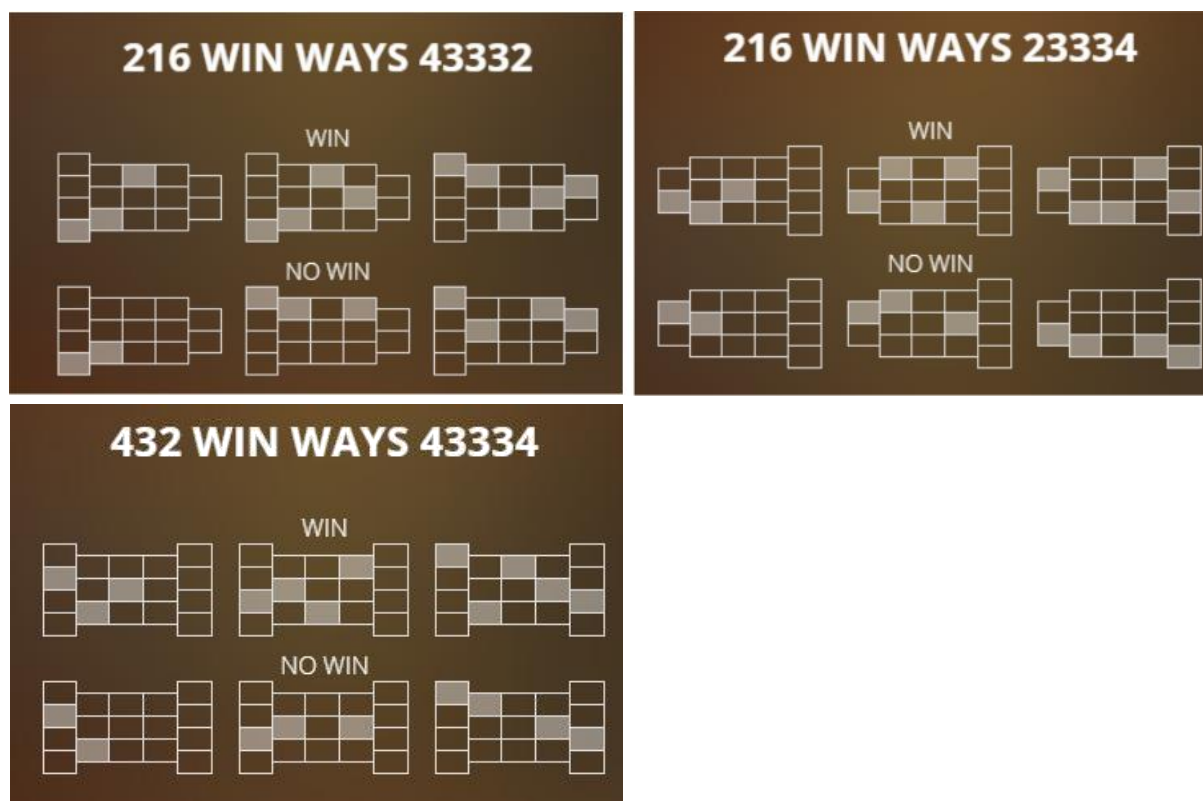
Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.25 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

			
CAMPBELL	KREMPKAU	HALE	BYSTANDER
5 1.50	5 0.80	5 0.60	5 0.50
4 0.25	4 0.15	4 0.12	4 0.10
3 0.10	3 0.09	3 0.08	3 0.07

				
5 0.25	5 0.23	5 0.22	5 0.21	5 0.20
4 0.09	4 0.08	4 0.07	4 0.06	4 0.05
3 0.06	3 0.05	3 0.04	3 0.03	3 0.02

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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA "Olybet Latvia" izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čatā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA "Olybet Latvia"

19.07.2023