

## **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**

Grand Express Fiesta

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: GMS Entertainment Limited t/a Pariplay

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Grand Express Fiesta" ir 5 ruļļu un 50 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols "Wild"
- "Prize" simboli un "Express Respins" funkcija
- "First Class" funkcija
- "Scatter" simbols un bezmaksas griezieni

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.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 96,43%.

## ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***Aizstājējsimbola “Wild” noteikumi***



1. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Prize” un “Scatter” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
3. Pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā neparādās uz spēles laukuma katrā desmitajā griezienā.

## ***“Prize” simbola un “Express Respins” funkcijas noteikumi***



1. “Prize” simboli var parādīties uz spēles laukuma tikai “First Class” funkcijas laikā.
2. “First Class” funkcijas laikā uz katra “Prize” simbola tiek norādīta vērtība 1x no likmes apmēra.
3. “Express Respins” funkcijas laikā uz katra “Prize” simbola tiek norādīta vērtība no 1x līdz 10x no likmes apmēra.
4. Seši un vairāk “Prize” simboli aktivizē “Express Respins” funkciju.
5. Visi “Prize” simboli tiek fiksēti savās pozīcijās un spēlētājam tiek piešķirti 3 atkārtotie griezieni.
6. Ja atkārtotā griezienu laikā uz spēles laukuma parādās jauns “Prize” simbols, tas tiek fiksēts savā pozīcijā un griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
7. Ja atkārtoto griezienu laikā ir pilnībā aizpildīta 1, 2 vai 3 spēles laukuma rindas, spēlētājam tiek piešķirta speciālā blva 15x, 40x vai 1000x no likmes apmēra attiecīgi.
8. Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

## *“First Class” funkcijas noteikumi*



1. Pamatspēles laikā, pēc katriem 10 griezieniem automātiski tiek aktivizēta “First Class” funkcija.
2. Visi “Wild” simboli, kas parādās uz spēles laukuma līdz desmitajam griezienam, atstāj aiz sevis speciālu iezīmētu rāmi.
3. Funkcijas progress un iezīmētie rāmji tiek saglabāti katrai likmei atsevišķi.
4. Ja “Wild” simbols parādās uz jau atzīmētās pozīcijas, šīs pozīcijas reizinātājs palielinās par +1x.
5. Desmitajā griezienā, kad tiek aktivizēta “First Class” funkcija, katra iezīmētā pozīcija pēc nejaušības principa atklāj “Wild” vai “Prize” simbolu.
6. Ja pozīcijā ar reizinātāju tiek atklāts “Wild” simbols, attiecīgās pozīcijas reizinātājs tiek piemērots katras kombinācijas laimestam, kura daļa ir attiecīgais “Wild” simbols.
7. Ja pozīcijā ar reizinātāju tiek atklāts “Prize” simbols, reizinātājs tiks piemērots “Prize” simbola vērtībai, ja tiks aktivizēti “Express Respins” atkārtotie griezieni.
8. Spēlētājam tiek izmaksātas visas izveidojušās laimīgās kombinācijas un skaitītājs uzsāk jaunu 10 griezienu komplektu.

## *“Scatter” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi*





1. “Scatter” simbols var parādīties uz jebkur ruļļa.
2. 4 vai 5 “Scatter” simboli izmaksā laimestu jebkurās pozīcijās 5x vai 10x no likmes apmēra attiecīgi.
3. Trīs un vairāk “Scatter” simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus, kuru laikā uz spēles laukuma neparādās zemu apmaksājami simboli.
4. 10 bezmaksas griezieni tiek izspēlēti tā pat kā “First Class” funkcija.
5. Bezmaksas griezienu laikā katrs “Wild” simbols piešķir:
  - 1x no likmes apmēra, ja tas parādās ārpus kādas no iezīmētajā pozīcijām vai iezīmētajā pozīcijā bez reizinātāja;
  - 1x no likmes apmēra sareizināts ar pozīcijas reizinātāju, kurā apstājas attiecīgais “Wild” simbols.
6. Desmitā bezmaksas griezienu laikā tiek aktivizēta “First Class” funkcija.
7. “Wild” simboli, kas parādās uz spēles laukuma “First Class” funkcijas laikā, neizmaksā laimestu un nepalielina savas pozīcijas reizinātāju.
8. Ja bezmaksas griezienu laikā uz spēles laukuma parādās trīs un vairāk “Scatter” simboli, tiek piešķirti papildus 10 bezmaksas griezieni, kas tiek izspēlēti pēc sākotnēji piešķirtajiem bezmaksas griezieniem.
9. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

## *Izmaksu Noteikumi*


1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## *Spēles vadība*

### *Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet **“Total Bet”**  izvēlni.
2. Klikšķiniet uz ikonas **“Spin”**. 
3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### *Automātiskais vadības režīms:*

1. Klikšķiniet izvēlni , lai atvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI, kurā Jūs varat iestatīt šādas opcijas:
  - Sadaļa **Number of auto spins** (Griezīenu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.
  - Sadaļa **Win Limit**. (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, par kādu maksimālo summu var palielināties bilance.
  - Sadaļa **Single Win**. (Viens laimesta ierobežojums). Izvēlies, par kādu maksimālo summu var palielināties bilance viena griezienu ietvaros.

### **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

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.

Izmaksas ar likmes vērtību 0.50 EUR parādītas attēlos. Palielinot likmi, proporcionāli mainās izmaksas.

	5x €2.30 4x €0.50 3x €0.10 2x €0.05		5x €1.00 4x €0.30 3x €0.05		5x €1.00 4x €0.25 3x €0.05		5x €2.30 4x €0.50 3x €0.10 2x €0.05
	5x €1.00 4x €0.20 3x €0.05		5x €0.60 4x €0.15 3x €0.05				
	5x €0.50 4x €0.10 3x €0.05		5x €0.50 4x €0.10 3x €0.05		5x €0.50 4x €0.10 3x €0.05		
			5x €0.50 4x €0.10 3x €0.05				

## Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:

1	2	3	4	5	26	27	28	29	30
6	7	8	9	10	31	32	33	34	35
11	12	13	14	15	36	37	38	39	40
16	17	18	19	20	41	42	43	44	45
21	22	23	24	25	46	47	48	49	50

## **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 čata, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA “Olybet Latvia”

18.01.2024