

Spēļu automātu video spēles Hooligan Hustle 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>Hooligan Hustle</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, no 243 līdz 248832 izmaksu līnijām
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Play'n GO Malta Ltd</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	100

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Modifikatoru noteikumi



- Jebkura grieziena laikā var tikt aktivizēts viens vai vairāki modifikatori.
- Modifikatora veids tiek torādīts uz speciālās rindas virs spēles laukuma :
 - “Wild Reel” – viss attiecīgais rullis tiek aizpildīts ar “Wild” simboliem;

- “Double Trouble” – divi blakus esošie rulli tiek sinhronizēti un uz tiem apstājas vienādu simbolu komplekti;
- “X2 Multiplier” – visiem laimestiem, kuros ir iesaistīts attiecīgais rullis, tiek piemērots laimesta reizinātājs x2.

Bezmaksas griezieni



- Trīs un vairāk “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu sākumā spēlētājam ir jāizvēlas viena no piedāvātajām bezmaksas griezienu opcijām:
 - “Lairy” – piešķir 10 bezmaksas griezienus, katrā griezienā ir aktīvi vismaz 2 modifikatori;
 - “Riot” – piešķir 5 bezmaksas griezienus, katrā griezienā ir aktīvi vismaz 3 modifikatori;
 - “Anarchy” – piešķir 1 bezmaksas griezienu, griezienā ir aktīvi vismaz 4 modifikatori.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

“Splitting Symbols” funkcija



- Jebkurā griezienā pēc nejaušības principa tiek izvēlēts viens simbols, kas tiek sadalīts divos.
- Visi šī veida simboli, kas atrodas uz spēles laukuma, tiek sadalīti.
- Jebkurš simbols var tikt sadalīts, izņemot “Scatter” simbolu.
- “Splitting Symbols” funkcija var tikt aktivizēta gan pamatspēles, gan bezmaksas griezienu laikā.

“Mystery Symbols” funkcija



- “Mystery” simboli var parādīties jebkura griezienu laikā.
- Visi “Mystery” simboli atklāj vienādu simbolu, izņemot “Scatter” simbolu.
- “Mystery” simboli var parādīties gan pamatspēles, gan bezmaksas griezienu laikā.

6. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%
 Maksimālais laimests pamata spēlē - 10000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.
- Laimests tiek izmaksāts no kreisās uz labo pusi sākot ar pirmo cilindru.
- Vinnestu kombinācijas un izmaksas tiek veidotas saskaņā ar izmaksu tabulu jeb „PAYTABLE”.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

Izmaksas norādītas ar 0,70 EUR likmi. Palielinot likmi, proporcionāli palielināsies izmaksas.

x5 1.40	x3 1.40 x4 0.98 x2 0.70	x3 1.26 x4 0.84 x2 0.36	x3 1.12 x4 0.70 x2 0.49	x3 0.98 x4 0.56 x2 0.35	x5 0.35 x4 0.28 x3 0.14	x5 0.35 x4 0.28 x3 0.14	x5 0.21 x4 0.14 x3 0.07	x5 0.21 x4 0.14 x3 0.07	x5 0.21 x4 0.14 x3 0.07

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



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:

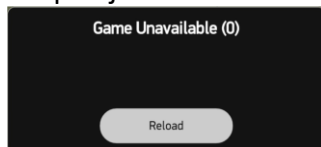
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

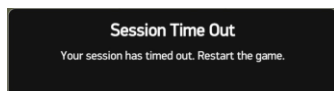
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

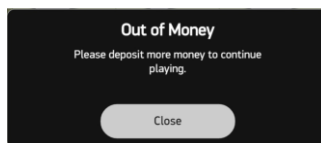
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

29.03.2022.