

## **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

## **Spēles nosaukums un veids**

Hot Deco

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: EGT Interactive Ltd.

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.15 EUR

Maksimālā likme 20 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Hot Deco" ir trīs ruļļu spēļu automātu spēle. Spēle sastāv no 9 simboliem.

Pastāv 27 veidi kā laimēt.

Spēles bāzes summa ir 5 kredīti.

Laimestu kombinācijas var ietvert tikai vienu simbolu iespējamā pozīcijā no katra secīgā ruļļa. Laimestu kombinācijas tiek izmaksātas no kreisās uz labo uz blakus esošajiem ruļļiem iespējamajās pozīcijās, sākot ar galējo kreiso ruļļu, izņemot Scatter simbolus.

## **Gamble riska funkcija**

Kad spēlētājs laimē, viņam tiek dota iespēja piekļūt Gamble funkcijai, nospiežot pogu "Gamble".

Gamble funkcija tiek aktivizēta, kad Gamble ekrāns ir atvērts un kartīte ekrāna vidū ir vērsta uz leju un mirgo sarkanā un melnā krāsā. Uzlīme "Atlikušie Gamble mēģinājumi" norāda atlikušo spēlētāja izmēģinājumu skaitu šai spēlei. Uzlīme "Gamble Amount" norāda summu, kuru spēlētājs vēlētos dubultot azartspēles spēlē. Uzlīme "Gamble to Win" norāda summu, ko spēlētājs varētu laimēt, ja uzminēs kartītes krāsu. Ir divas pogas, lai atlasītu: "Sarkans" un "Meln". Izvēloties "Meln" vai "Sarkans", kartīte ekrānā tiek pārvietota uz augšu un tiek saglabāta kā vēstures kartīte. Pēdējās piecas kārtis spēlētāja sesijas laikā tiek glabātas sadaļā Vēsture.

Ja spēlētājs ir uzminējis kartītes krāsu, ekrāna vidū parādās jauna karte ar attēlu uz leju un mirgo sarkanā un melnā krāsā. Šis process turpinās, līdz spēlētājs neuzmin pareizi. Lauciņā "Laimests" tiek parādīta summa no lauka "Gamble Amount". Ja spēlētājs vēlas izbeigt Gamble funkciju viņš aktivizē pogu "Savākt". Ekrāns tiek aizvērts, un summa tiek pārskaitīta no lauka "Laimests" uz "Balance" lauciņu.

Ja spēlētājs neuzmin kartītes krāsu, Gamble funkcija beidzas un spēlētājs zaudē attiecīgo summu. Ekrāns aizveras. Summa no lauka "Laimests" tiek zaudēta un netiek pievienota atlikumam.

Maksimālā laimesta summa, ar k ovar riskēta Gamble funkcijā, ir norādīta izmaksu tabulā.

Gamble mēģinājumu skaits ir ierobežots līdz 5.

Ja atskaņotājs izmanto stacionāro datoru vai klēpj datoru, pogas "Sarkans" un "Melns" var aktivizēt arī, nospiežot tastatūras bulttaustiņus: "⇒" - "Melns" un "⇐" - "Red".

## **Bonusi**

### **Bezmaksas griezieni**

Gadījumā, kad uz spēļu laukuma izkrīt 4 izkaisītie Scatter simboli, spēlētājam tiek piešķirti 15 bezmaksas griezieni.

Ruļļi sāk automātiski griezties, līdz tiek pabeigti visi bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezienus nevar apturēt.

Bezmaksas griezienu atkārtotas aktivizēšanas gadījumā spēlētājam tiek piešķirti 15 papildus bezmaksas griezieni, kas tiek pievienoti pašreizējam bezmaksas griezienu skaitam.

Pēc visu bezmaksas griezienu veikšanas kopējā bezmaksas griezienu laimētā summa var tikt izspēlēta spēlē "Gamble" (ja summa ir mazāka vai vienāda ar Paytable ekrānā norādīto).

Bezmaksas griezienu laikā tiek izmantots cits ruļļu komplekts.

### **Buy funkcija**

Funkcija BUY jeb bezmaksas griezienu nopirkšana ļauj spēlētājam iegādāties 15 bezmaksas griezienus. Šī funkcija maksā 70 reizes vairāk par spēles kopējo likmi.

Šī funkcija var nebūt pieejama katrai likmes iespējai.

### **Džekpota kāršu bonuss**

Džekpota kārtis ir nejauši aktivizēta funkcija, kas ir pieejama, kamēr tiek spēlēta jebkura spēle, kura to satur.

Jackpot Cards ir četru līmeņu spēles funkcija. Katru līmeni ilustrē kāršu masts:

- ♣ Kreiči 1. līmenis (zemākā džekpota vērtība);
- ♦ Kāravi 2. līmenis;
- ♥ Ereceni 3. līmenis;
- ♠ Pīķi 4. un augstākais līmenis.

Katra Džekpota karšu līmeņa vērtība un valūta tiek parādīta tās atbilstošās kārts mastā simbola labajā pusē.

Iemaksas katrā līmenī tiek aprēķinātas, pamatojoties uz procentiem no spēlētāja likmes. No spēlētāja likmes netiek atskaitīta nekāda summa.

### **Iedarbināšana**

Džekpota karšu funkciju var nejauši aktivizēt pēc tam, kad ir pabeigta viena spēle un tiek savākti visi iegūtie laimesti. Kad tiek aktivizētas Džekpota kārtis, spēlētājam tiek automātiski garantēts viens no funkcijas līmeņiem.

Džekpota kārtis tiek izspēlētas papildus pamatspēlei, un tās nebeidz pamatspēli. Automātiskā spēle tiek automātiski apturēta, kad tiek aktivizēts Džekpota kāršu bonusa raunds. Pēc spēles beigām, spēle, kas tika spēlēta pirms Džekpota karšu funkcijas iedarbināšanas, atsāk darbību.

### **Noteikumi un kontrole**

Kad džekpots aktivizējas, spēlētājs tiek novirzīts uz Jackpot Cards bonusa funkciju, kur tiek parādīts izvēles lauks, kas sastāv no 12 aizklātām kārtīm. Spēlētājs izvēlas kārtis uz ekrāna, līdz tās atklāj 3 vienādus kāršu mastu simbolus. Piešķirtais džekpota kāršu līmenis ir tas, kas atbilst atklātajam uzvalkam. Laimesta summa atbilst summai, kas uzkrāta pēdējā atbilstošā simbola atklāšanas brīdī. Lai beigtu džekpota kārtis, spēlētājam ir iespēja nospiegt pogu "Savākt", tādējādi pievienojot spēles laimestu kopējam atlikumam.

Jackpot Cards kārtā laimēto summu nevar izmantot Gamble jeb riskēšanas funkcijā. Spēlētājam ir saprātīga iespēja laimēt augstāko funkcijas līmeni ar jebkuru kvalificētu likmi, katru reizi, kad viņš izspēlē Jackpot Cards bonusa funkciju. Tomēr, jo augstāka ir kvalifikācijas likme pamatspēlē, jo lielāka iespēja iekļūt šajā bonusa funkcijā un uzvarēt kādu no līmeņiem.

### **Lēns interneta savienojums un atvienošanās**

Lēns interneta savienojums var izraisīt aizkavi un parādīt novecojušas džekpota vērtības. Jackpot Cards bonuss atbalsta atgūšanu atvienošanās gadījumā.

### **Uzvarētāji**

Ja tiek piešķirts kāds Jackpot Cards laimests, visi spēlētāji, kuri spēlē šo funkciju, savā ekrānā saņems paziņojumu par šāda notikuma rašanos.

Teorētiskā spēles izmaksa spēlētājam: 96.33%.

## **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: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

14.07.2022.