

Spēļu automātu video spēles HOTLINE 2 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>Hotline 2</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 243-1944 izmaksu ceļi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

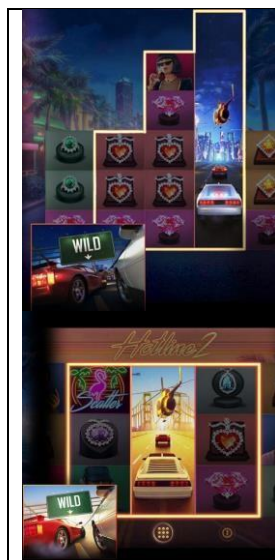
3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	150

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:



Aizstājēsimbolu “Wild” un “Hotlines” ruļļu noteikumi

- Pamata spēlē un bezmaksas griezienu laikā ruļļi 2, 3 un 4 ir “Hotlines” ruļļi (bezmaksas griezienu laikā “Hotlines” ruļļi var paplašināties).
- “Wild” simboli parādās tikai uz “Hotlines” ruļļiem uz aizstāj visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolu.
- Pamata spēles laikā, ja veidojas laimesta kombinācija, “Wild” simbols paplašinās un aizņem visas ruļļa pozīcijas uz kura tas tika parādīts.
- Bezmaksas griezienu laikā “Wild” simbols vienmēr paplašinās un aizņem visas ruļļa pozīcijas uz kura tas tika parādīts.
- Tiek izmaksāta maksimāli lielākā laimesta kombinācija ar paplašinošo “Wild” simbolu balstoties uz izmaksas tabulu.





Buy Feature dialog box

Izkaisīta “Scatter” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi

- Trīs “Scatter” simboli, kuri parādās uz “Hotlines” ruļļiem aktivizē 7 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā “Wild” simbols parādās uz “Hotlines” ruļļiem un paplašina rulli uz kura tas tika parādīts par vienu simbolu, lai veidotu vairākas izmaksas līniju kombinācijas.
- Bezmaksas griezienu sākuma izmaksas līniju skaits sākas ar 243 un paplašinoties “Hotlines” ruļļiem var sasniegt līdz 1944 izmaksas līniju veidiem.
- Maksimālais paplašinošo “Hotlines” ruļļu augstums ir 6 simboli.
- Ja “Hotlines” rullis sasniedz maksimālo augstumu, spēlētājam tiek piešķirti 2 papildus bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tie tika aktivizēti.
- Bezmaksas griezienus var aktivizēt ar BuyFeature. Šīs funkcijas izmantošana maksā 60 reizes lielāku likmi par attiecīgo likmi.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

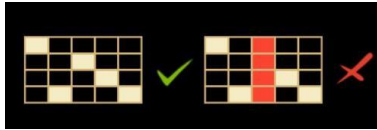
Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 94.51%-96.05%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 17.4%-20.49%











Maksimālais laimests pamata spēlē - 250 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



IZMAKSU TABULA

	5 0.80 EUR 4 0.50 EUR 3 0.20 EUR		5 0.50 EUR 4 0.30 EUR 3 0.15 EUR
	5 0.40 EUR 4 0.20 EUR 3 0.10 EUR		5 0.30 EUR 4 0.15 EUR 3 0.07 EUR
	5 0.25 EUR 4 0.12 EUR 3 0.06 EUR		5 0.15 EUR 4 0.10 EUR 3 0.05 EUR
	5 0.12 EUR 4 0.08 EUR 3 0.04 EUR		5 0.10 EUR 4 0.06 EUR 3 0.03 EUR
	5 0.06 EUR 4 0.04 EUR 3 0.02 EUR		5 0.04 EUR 4 0.02 EUR 3 0.01 EUR

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.

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 pārlicinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

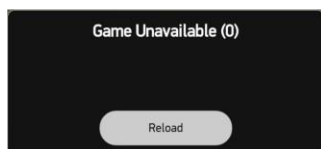
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

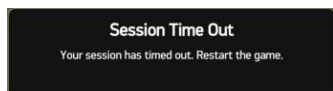
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

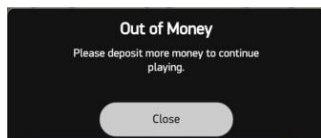
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.