

Spēļu automātu video spēles IO 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>IO</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	6 kolonnas, 4 rindas (var izplesties līdz 8), visi ceļi var būt laimīgie (līdz pat 262 144).
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	ELKAB Studios AB

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100


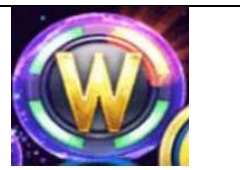
4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:



- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

- Spēles „IO” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.
- Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.
- Spēlētājs var spēlēt ar konkrētu, izvēlētu likmi, vai izvēlēties 1 no 4 likmes mainīšanas stratēģijām:
 1. Optimizer - likme tiek aprēķināta automātiski kā noteikts procents (1%, 2%, 5% vai 10%) no spēlētāja konta bilances.
 2. Leveller – likme tiek palielināta par 2 līmeņiem pēc 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem un vēl par 2 līmeņiem pēc nākamajiem 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.

3. Booster - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra neveiksmīga grieziena, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc veiksmīga grieziena likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
 4. Jumper - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra iegūta laimesta, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc neveiksmīga grieziena likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- Nospiežot pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
 - Gājienus var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju.
 - Turot nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriež cilindrus un veic gājienus), atveras saraksts ar iespējām.
 - Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienu skaita. Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu.
 - Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība.
 - Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī.

	<p>WILD simboli</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aizstājējsimbols aizstāj visus standarta spēles simbolus. • Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem. • Tiek izmaksāts tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu. • Aizstājējsimbols spēles laukumā var parādīties arī kā “Charged Wild” vai “Wild Forge” simboli.
	<p>Charged Wild simbols</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Charged Wild” aizstājējsimbolam ir četras “dzīvības”, attiecīgi grieziena laikā tas var iesaistīties veidot līdz pat četru uzvarošo kombināciju veidošanā.
	<p>Wild Forge simbols</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Wild Forge” aizpilda tukšās vietas ar aizstājējsimbolu, kuram pievienots reizinātājs. • Tiekot līdz laukuma apakšējai rindai, “Wild Forge” pats pārvēršas par aizstājējsimbolu ar reizinātāju.
	<p>Lavīna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pēc katra laimesta spēlē tiek aktivizēta Lavīnas funkcija, laimestu kombinācijā iesaistītajiem simboliem uzsprāgstot un to vietā krītot jauniem simboliem. • Pēc katra šāda laimesta spēles lauka līniju skaits palielinās līdz 8 līnijām maksimums. • Lavīnas funkcija turpinās līdz brīdim, kad vairs netiek

	izveidotas jaunas laimestu kombinācijas uz spēles lauka.
	<p>Laser funkcija</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spēles laukumā var parādīties “Laser” simbols, kas iznīcina tam pretī esošos simbolus. • Divi paralēli esoši “Laser” simboli starpā esošos parastos spēles simbolus pārvērtīs par aizstājējsimboliem.
	<p>Bezmaksas griezieni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trīs “Bonus Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienu bonusu. • Spēlētājam tiek piešķirti septiņi bezmaksas griezieni, kuri tiek izspēlēti laukumā ar maksimālo rindu skaitu (astoņi). • Bonusa laikā visi “Charged Wilds” un “Wild Forge” krīt laukumā vertikāli, tad slīd pa labi un kreisi, kā arī saglabājas uz nākošo bezmaksas griezienu. • Sasniedzot laukuma apakšu, “Wild Forge” simboli pārvēršas par aizstājējsimboliem ar reizinātāju. • Bonusa laikā iespējams iegūt papildu griezienus. • Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam. • Noslēdzoties bonusa spēlei iegūtais laimests tiek pievienots kopējai spēles bilancei.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96%

Maksimālais laimests – 500 000 monētu

Laimesta biežums: ~24,6%

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.
- 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.

IZMAKSU TABULA

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 pirmā ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

Regulārās Izmaksas ar min. likmes vērtību parādītas attēlā:

6		2.00		0.48		0.24		0.18
5		0.80		0.24		0.16		0.12
4		0.40		0.12		0.08		0.06
3		0.20		0.06		0.04		0.03
6		0.06		0.06		0.06		0.06
5		0.03		0.03		0.03		0.03
4		0.02		0.02		0.02		0.02
3		0.01		0.01		0.01		0.01

IZMAKSU LĪNIJAS

- Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.



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. Terminš, 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.

SIA „Olybet Latvia”
19.03.2021.