

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"
Reģ. Nr. 44103143645
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids

JesterTrio
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: ISB Technology Sarl

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.05 EUR
Maksimālā likme 50 EUR

4. Spēles norise

„JesterTrio“ ir trīs ruļļu, 5 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimboli
- Atkārtotais grieziens

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

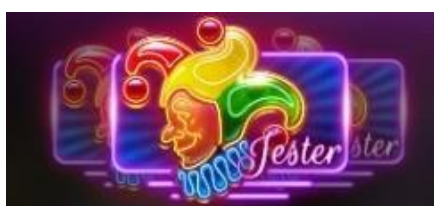
1. Spēle notiek uz 5 fiksētām izmaksas līnijām
2. Monētas vērtība ir no 0.01 EUR līdz 10 EUR.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbolu noteikumi



Āksta aizstājējsimbola laimesti tiek izmaksāti atbilstoši laimestu tabulai un var aizstāt jebkurus citus simbolus, lai izveidotu laimējušas kombinācijas.

Atkārtotā grieziena noteikumi



Ja parasta grieziena laikā parādās āksta aizstājējsimbols:

- uz vienas pilnas spoles (viens simbols katrā spoles rindā), Jūs laimējat divus atkārtotus bezmaksas griezienus, kuru laikā šī spole kļūst par aizstājējsimbolu spoli un negriežas (griežas tikai pārējās divas spoles);
- uz divām pilnām spolēm (viens simbols katras spoles katrā rindā), Jūs laimējat vienu atkārtotu bezmaksas griezienu, kura laikā šīs spoles kļūst par aizstājējsimbolu spolēm un negriežas (griežas tikai viena atlikusī spole);
- visu spoļu visās rindās, Jūs laimējat 1000 monētu džekpotu:



Ja ir aktivizēta automātisko griezienu funkcija un Jūs laimējat atkārtotus griezienus, automātisko griezienu funkcija tiek pauzēta, tiek izspēlēti atkārtotie griezieni un pēc tam atsākti automātiskie griezieni.

Izmaksu Noteikumi

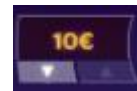
1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.

3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. 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.
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:


Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet izvēlni:

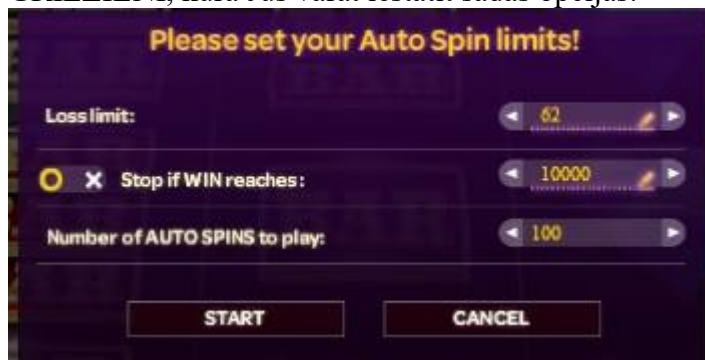


Klikšķiniet uz ikonas “**GRIEZT**” :



Automātiskais vadības režīms:

Klikšķiniet izvēlni , lai atvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI, kurā Jūs varat iestatīt šādas opcijas:



Automātisko griezienu skaits:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

Apturēt, ja laimests sasniedz:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

Zaudējuma limits:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

Klikšķiniet pogu , lai jebkurā brīdī apturētu automātisko griezienu funkciju.



6. 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.

Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts monētās. Lai iegūtu kopējo laimesta skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētas vērtību.

Izmaksu apraksts

Regulāro Izmaksu Apraksts

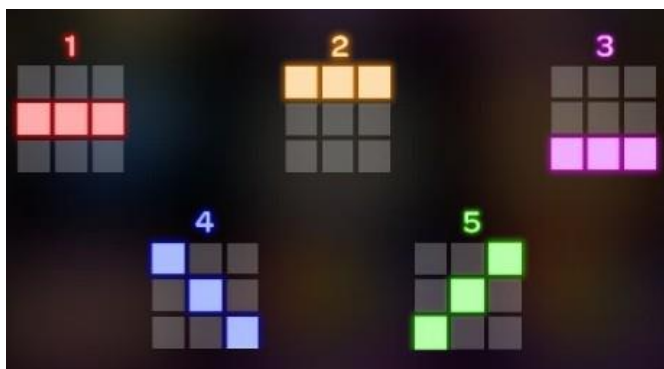
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Regulārās Izmaksas monētās parādītas izmaksu attēlos.



Izmaksas līniju Apraksts.

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



7. 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.

Izmaksā tos 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.

8. Termins, 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.

9. 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.