

## Spēļu automātu video spēles JINGLE SPIN 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>Jingle Spin</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Cilindri, kas griežas
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 fiksētas izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 – 1

### 4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

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

### 5. Spēles norise:



#### **Christmas Bauble Wheel and Helping Dwarves jeb Ziemassvētku eglīšu bumbu rats un Izpalīdzīgie rūķīši**

- Spēlē ir Ziemassvētku eglīšu bumbu rats, kurā ir dažādu funkciju eglīšu bumbas: *Spreading Wild* eglīšu bumba, Bezmaksas gājienu eglīšu bumba, Monētu laimestu eglīšu bumba un Pārsteiguma eglīšu bumba.
- Funkcija, kas piemīt eglīšu bumbai, kuru virs cilindriem tur izpalīdzīgie rūķīši, tiek aktivizēta, kad uz zemāk esošā cilindra pēc nejaušības principa parādās *Wild* simbols.
  - *Spreading Wild* eglīšu bumbas pārveido visus blakusesošos un pa diagonāli esošos simbolus par *Wild* simboliem. Papildus *Wild* simboli, kas iegūti no *Spreading Wild*, neaktivizē papildu



funkciju eglīšu bumbas, kuras virs tiem tur izpalīdzīgie rūķīši.

- Free spins jeb Bezmaksas gājienu eglīšu bumbas aktivizē to Bezmaksas gājienu skaitu, kas attēlots uz eglīšu bumbas.

- Coin Win jeb Monētu laimesta eglīšu bumbas pievieno monētu laimestus kopējam likmju līniju laimestam. Laimesti, kas iegūti ar Monētu laimestu eglīšu bumbām ir vienādi ar vērtību, kas attēlota uz eglīšu bumbas.

- Surprise jeb Pārsteiguma eglīšu bumba satur vienu no eglīšu bumbām ar kādu īpašu funkciju.

- Ziemassvētku eglīšu bumbu rats atrodas cilindru labajā pusē un izpalīdzīgie rūķīši atrodas tieši virs cilindriem.
- Spēles sākumā izpalīdzīgo rūķīšu rokas ir tukšas.
- Katra gājienu laikā no eglīšu bumbu rata izpalīdzīgo rūķīšu rokās, kuri atrodas virs tālākā labajā pusē esošā cilindra, var nonākt nejauši izvēlētas funkcijas eglīšu bumba.
- Sekojoši gājienu tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā pārvieto eglīšu bumbu no viena izpalīdzīgā rūķīša citam; ar katru gājienu par vienu cilindru uz kreiso pusi.
- Ja tiek paaugstināta esošā likme un nospiests "griez", visas eglīšu bumbas, kuras atradīsies izpalīdzīgo rūķīšu rokās, tiks novāktas.
- Vienlaicīgi izpalīdzīgie rūķīši var turēt ne vairāk kā 5 bumbas (katrs rūķītis vienu bumbu).

### **Wild un Spreading Wild**

- Pamata spēlē un Bezmaksas gājienu laikā *Wild* simboli var parādīties uz jebkura cilindra un aizstāt visus simbolus.
- Kā redzams **IZMAKSU TABULĀ** *Wild* simbola un *Spreading Wild* simbola aizstāšana veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.
- Pamata spēlē un Bezmaksas gājienu laikā, *Spreading Wild* tiek aktivizēti, kad *Spreading Wild* eglīšu bumba uzkrīt uz parastā *Wild* simbola, kas parādās uz cilindra, un aizvieto visus simbolus,

izņemot parasto Wild simbolu.

- *Spreading Wild* simbols pārveido visus blakusesošos un pa diagonāli esošos simbolus par papildu *Wild* simboliem.



### **Free Spins jeb bezmaksas gājieni**

- Bezmaksas gājienu eglīšu bumbas, kuras tur izpalīdzīgie rūķīši tieši virs *Wild* simboliem, aktivizē Bezmaksas gājienu. Laimētais Bezmaksas gājienus skaits ir nejaušs un tas tiek attēlots uz eglīšu bumbas saskaņā ar **IZMAKSU TABULU**.
- Bezmaksas gājienu sākumā Ziemassvētku eglīšu bumbas rats nogādās izpalīdzīgo rūķīšu rokās četras bumbas. Piektā bumba tiek pievienota cilindriem, kad tie ir apstājušies.
- Nākamais gājienis un katrs sekojošais gājienis ievieto jaunu eglīšu bumbu tālākajā labajā pusē esošā izpalīdzīgā rūķīša rokās, tādējādi eglīšu bumbas tiek vienmēr padotas tālāk.
- Bezmaksas gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Bezmaksas gājienus ieguvums tiek pievienots jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.
- Bezmaksas gājienus režīmā papildu Bezmaksas gājieni tiek aktivizēti, kad Bezmaksas gājienus eglīšu bumbu, kuru tur izpalīdzīgais rūķītis, savāc *Wild* simbols, kas parādās zem Bezmaksas gājienus eglīšu bumbas. *Wild* simboli uz cilindriem parādās pēc nejaušības principa.
- Iegūtie papildu Bezmaksas gājieni tiek automātiski pievienoti jau esošajiem Bezmaksas gājieniem.
- **KOPĒJAIS LAIMESTA** lauks iekļauj visus laimestus no pamata spēles, kam pievienoti visi laimesti no Bezmaksas gājieniem.
- Funkcijas Bezmaksas gājienus darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kas aktivizējis Bezmaksas gājienus. Izpalīdzīgie rūķīši atgriežas tādā stāvoklī kādā tie bija pirms tika aktivizēti Bezmaksas gājieni.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir 96.48%

Kopējais laimestu biežums 31.39%

Maksimālais laimests:

- 10 000€ / 10 000 monētas vienā likmes līnijā
- 94 750€ / 94 750 monētas, izkrītot visām laimīgajām kombinācijām

#### LAIMESTU SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Likmes līmenis ir uz likmi likto monētu skaits uz vienas likmes līnijas.
- Monētu laimests vienā likmē ir vienāds ar Izmaksu tabulā norādīto vērtību, to reizinot ar likmes līmeni.
- Valūtas laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Izmaksāts tiek tikai lielākais laimests likmes līnijā.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir gūti, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz cilindram labajā pusē.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmes līnijās tiek summēti.
- Visi monētu laimesti tiek piemēroti tikai uz likmju līniju laimestiem un Monētu laimestu eglīšu bumbām.
- Vienlaicīgi laimesti uz vairāk kā vienas papildu spēles eglīšu bumbas tiek pievienoti kopā.

#### IZMAKSU TABULA

SYMBOL		5	4	3	SYMBOL		5	4	3
[Red and Gold Symbol]		1000	250	30	[Cinnamon and Orange Symbol]		700	150	25
[Green and Yellow Symbol]		500	150	20	[Purple and Gold Symbol]		300	50	10
[Blue and Yellow Symbol]		400	100	15	[Red and Yellow Symbol]		75	30	5
[Green and Yellow Symbol]		60	25	5	[Yellow and Blue Symbol]		60	25	5
[Blue and Yellow Symbol]		50	20	5	[Green and Yellow Symbol]		60	25	5
[Purple and Yellow Symbol]		50	20	5	[Blue and Yellow Symbol]		50	20	5

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>LEVEL</b> .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>COIN VALUE</b> .
<b>COINS</b> norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
<b>AUTOPLAY</b> spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
<b>MAX BET</b> spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz <b>MAX BET</b> 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 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. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

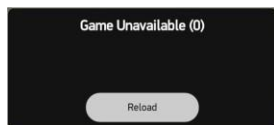
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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:

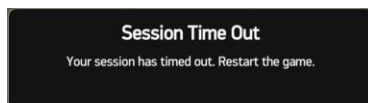
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

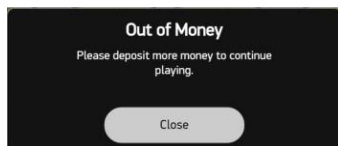
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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