

## **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**

Joker Pro  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs : Net Entertainment Malta Services Ltd.

## **3. Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR  
Maksimālā likme 100 EUR

## **4. Spēles norise**

„Joker Pro“ ir piecu ruļļu, 10 izmaksas līniju, un 100 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Atkārtotie griezieni ar pielīmētajiem aizstājējsimboliem
- “Hot Spot Win” papildiespēja

Svarīgi:

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

## ***Spēles noteikumi***

### ***Vispārējie noteikumi***

1. Visas 10 izmaksas līnijas ir fiksētas.
2. Likmes lielums katrā līmenī ir 10 monētas. Ir desmit (1-10) spēles līmeņi (kopējā likme 10-100 monētas)
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

*Atkārtoto griezienu ar pielīmētajiem aizstājējsimboliem noteikumi.*



1. Kad uz ruļļiem parādās izkaisītais simbols tiek uzsākts atkārtotais grieziens.
2. Izkaisītie simboli var parādīties tikai uz 2., 3.un 4.ruļļa.
3. Ja izkaisītie simboli parādās pamata spēlē 2., 3.un 4.ruļļa vidējās pozīcijās, tiek piešķirts “Hot Spot Win” laimests 1000x griezienu likme un atkārtotie griezieni nenotiek.
4. Visi simboli uz 1.un 5. ruļļa pārvēršas par aizstājējsimboliem.



5. Izkaisītie simboli, kas uzsāka atkārtoto griezienu, pārvēršas par aizstājējsimboliem un paliek pielīmēti savās pozīcijās līdz atkārtoto griezienu beigām.
6. Ja atkārtotā griezienu laikā parādās vēl kāds aizstājējsimbols, tas kļūst par pielīmēto aizstājējsimbolu un tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
7. Ja kopējais atkārtoto griezienu laimests, ieskaitot laimestu griezienā, kas uzsāka atkārtotos griezienus, pārsniedz 1000x griezienu likme – tiek piešķirts laimests 1000x griezienu likme un atkārtotie griezieni beidzas.
8. Visas atkārtoto griezienu sesijas kopējais laimests nevar pārsniegt 1000x griezienu likme.
9. Visi pielīmētie aizstājējsimboli paliek savās pozīcijās, līdz atkārtoto griezienu sesijas beigām – atkārtotam griezienam, kurā neparādās neviens jauns aizstājējsimbols.

### *“Hot Spot Win” papildiespējas noteikumi.*



1. Atkārtoto griezienu laikā, ja 2., 3. un 4. ruļļa vidējās pozīcijās parādās aizstājējsimboli, tiek piešķirts “Hot Spot Win” kopējais laimests 1000x griezienu likme un atkārtotie griezieni beidzas.
2. Iepriekš iegūtie atkārtoto griezienu laimesti šajā gadījumā netiek izmaksāti papildus. Visas atkārtoto griezienu sesijas kopējais laimests nevar pārsniegt 1000x griezienu likme.

### *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.
5. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:  $\text{Monētu skaits} \times \text{monētas vērtība} = \text{daudzums kredītos}$
6. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Spēles vadība*

#### *Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet “**COIN VALUE**” izvēlni.
2. Lai izvēlētos monētu likmi, lietojiet “**LEVEL**” izvēlni.
3. Klikšķiniet uz ikonas **Spin**.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

4. Klikšķinot uz ikonas **MAX BET**, aktivizējas visas izmaksas līnijas, liekot uz tām maksimālo monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību un tiek iegriezti ruļļi.

#### ***Automātiskais vadības režīms:***

5. Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, jūs varat izvēlēties:
  - Sadaļa **Number of rounds** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Stop autoplay** (Griezienu Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:
    - Jebkura laimesta gadījumā.
    - Ja tiek iegūti Bezmaksas griezieni.
    - Ja kādā griezienā laimests pārsniedz...
    - Ja jūsu kredīts palielinās par...
    - Ja jūsu kredīts samazinās par...

#### **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 skaitļos. Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas, tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.

Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētais vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto 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. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos.

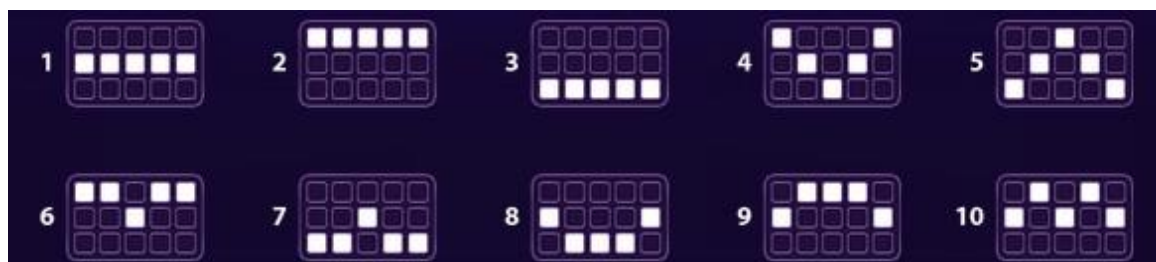
					
5 200	5 100	5 80	5 60	5 50	5 40
4 100	4 70	4 50	4 30	4 20	4 15
3 20	3 15	3 10	3 5	3 5	3 5

### *Izmaksas Līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



### **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. 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.