

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Lady of Avalon

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Scientific Games Digital

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 500 EUR

Spēles noteikumi

"Lady of Avalon" ir 5 ruļļu, 3 rindu un 10 fiksētu izmaksas līniju spēļu automātu spēle.

- Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājēj simbols, bezmaksas griezienu bonusa spēle ar īpašo izvēršanas simbolu.
- Simbols "Lady of Avalon" spēlē darbojas gan kā aizstājēj simbols, gan arī kā "Scatter" simbols.



- Simbols "Lady of Avalon" spēlē aizstāj jebkuru no spēles simboliem, izņemot īpašo izvēršanas simbolu bonusa spēlē.
- Lai aizstājēj simbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Bonusa spēle tiek aktivizēta, vismaz 3 simboliem "Lady of Avalon" parādoties jebkurā vietā uz spēles lauka.
- Sākoties bonusa spēlei, spēlētājs saņem 10 bezmaksas griezienus.
- Sākoties bonusa spēlei, pēc nejaušības principa no visiem zemāk redzamajiem simboliem tiek izvēlēts viens īpašais izvēršanas simbols.



- Kad bonusa spēlē izkrīt īpašais izvēršanas simbols un veido laimīgu kombināciju, tad pārējie īpašie izvēršanas simboli izplešas pa visu rulli un, iespējams, veido jaunas laimīgas kombinācijas.
- Kad īpašie izvēršanas simboli izplešas pa visu rulli, laimīgās kombinācijas veidojas tikai uz šiem ruļļiem, pārējos ruļļus neņemot vērā.
- Kad bonusa spēlē jebkurā vietā uz spēles lauka izkrīt vismaz 3 simboli “Lady Avalon”, spēlētājs saņem 10 papildus bezmaksas griezienus.
- Bonusa spēles bezmaksas griezieni tiek veikti ar to pašu likmes vērtību, kā spēlēts līdz bonusa spēles sākumam.
- Bezmaksas spēles laikā iegūtie laimesti uzreiz tiek pievienoti kopējai bilancei, neveidojot uzkrājumu.
- Spēles beigās atsevišķs logs uzrāda līdz šim iegūto laimestu bezmaksas spēles laikā.

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Vispārējie noteikumi

- Spēle notiek uz 10 fiksētām izmaksas līnijām.
- Likmes lielums ir no 0.10 EUR līdz 500.00 EUR.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Noteikumi

- 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. Lai veidotos laimīgā kombinācija, vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, lietojiet zemāk redzamo izvēlni:



2. Klikšķiniet uz pogas “Start”.



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot **AUTOSPĒLE** pogu, ruļļi sāks griezties Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot zemāk redzamo ikonu:



Izejot no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

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 laimīgas kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos (eiro valūtā), palielinot likmes lielumu palielinās arī iespējamo laimestu apjoms.

Izmaksu apraksts

Regulāro Izmaksu Apraksts

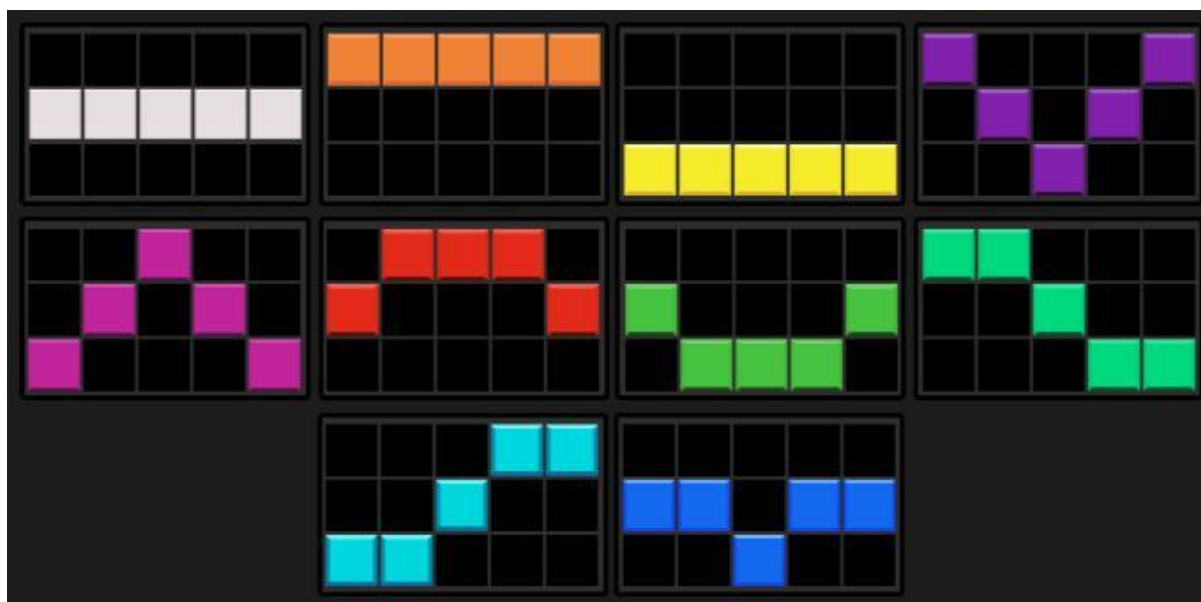
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

 <table><tr><td>X5</td><td>5000</td></tr><tr><td>X4</td><td>1000</td></tr><tr><td>X3</td><td>100</td></tr><tr><td>X2</td><td>10</td></tr></table>	X5	5000	X4	1000	X3	100	X2	10	 <table><tr><td>X5</td><td>2000</td></tr><tr><td>X4</td><td>200</td></tr><tr><td>X3</td><td>20</td></tr></table> <p>Lady of Avalon scatter symbol is wild, awards 10 Free Spins and substitutes for all symbols except the special symbol in Free Spins.</p>	X5	2000	X4	200	X3	20	 <table><tr><td>X5</td><td>2000</td></tr><tr><td>X4</td><td>400</td></tr><tr><td>X3</td><td>40</td></tr><tr><td>X2</td><td>5</td></tr></table>	X5	2000	X4	400	X3	40	X2	5
X5	5000																							
X4	1000																							
X3	100																							
X2	10																							
X5	2000																							
X4	200																							
X3	20																							
X5	2000																							
X4	400																							
X3	40																							
X2	5																							
 <table><tr><td>X5</td><td>750</td></tr><tr><td>X4</td><td>100</td></tr><tr><td>X3</td><td>30</td></tr><tr><td>X2</td><td>5</td></tr></table>	X5	750	X4	100	X3	30	X2	5		 <table><tr><td>X5</td><td>750</td></tr><tr><td>X4</td><td>100</td></tr><tr><td>X3</td><td>30</td></tr><tr><td>X2</td><td>5</td></tr></table>	X5	750	X4	100	X3	30	X2	5						
X5	750																							
X4	100																							
X3	30																							
X2	5																							
X5	750																							
X4	100																							
X3	30																							
X2	5																							
 <table><tr><td>X5</td><td>150</td></tr><tr><td>X4</td><td>40</td></tr><tr><td>X3</td><td>5</td></tr></table>	X5	150	X4	40	X3	5		 <table><tr><td>X5</td><td>100</td></tr><tr><td>X4</td><td>25</td></tr><tr><td>X3</td><td>5</td></tr></table>	X5	100	X4	25	X3	5										
X5	150																							
X4	40																							
X3	5																							
X5	100																							
X4	25																							
X3	5																							

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



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.

Izmaksātos 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.

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.

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"

23.02.2023