


Spēļu automātu video spēles Reef Raider 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>Reef Raider</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, izmaksu līniju veids “Cluster Pays”
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 (€)	100

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:

“Cluster Pays”



- Šajā spēle nav izmaksu līniju.
- Simboli izkrit uz spēles laukuma kaudzēs un veido laimesta kombināciju (minimāli 5 simboli).
- Ja spēles laikā ir izveidojusies “Cluster Pays”, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma.

- Palikušie simboli krīt uz spēles laukumu apakšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no augšas ar jauniem simboliem.
- “Cluster Pays” turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
- Visi laimesti par “Cluster Pays” tiek pievienoti spēlētājam pēc “Cluster Pays” griezienu beigām.

“Wild” simboli



- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot laimesta reizinātāja simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.



- - “Clam Wild” simbols parādās, kad laimīgā kombinācija sastāv no vismaz 3 vidēji vai zemu apmaksājamiem simboliem. “Clam Wild” simbols aizņem nejauši izvēlētu pozīciju laimīgās kombinācijas vietā, kad laimīgā kombinācija pazūd un vēl nav parādījusies jauna kaskāde.



- - “Wild Coin” simbols parādās gan pamatspēles, gan bezmaksas griezienu laikā, kad tiek aktivizēta “Random Wilds” vai “Cannon Blast” funkcija.

Reizinātājs



- Laimesta reizinātāja simbols, kas ir blakus laimīgai kombinācijai, piemēro kombinācijas laimestam reizinātāju 2x, 3x, 5x vai 50x.

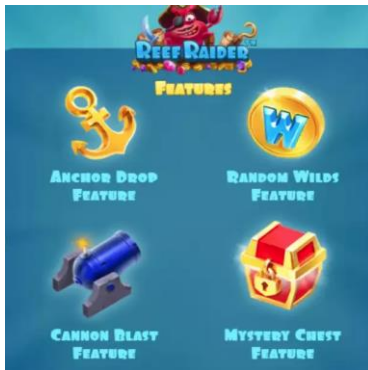
Bezmaksas griezieni







- Ja ir aizpildītas 15 un vairāk “Treasure Tail” metra sekcijas, tad tiek piešķirti 9 bezmaksas griezieni.
- Par katrām 3 papildus sekcijām tiek piešķirti +2 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu laikā 15 aizpildītas sekcija piešķir +1 bezmaksas griezienu un katras 3 papildus sekcijas piešķir +1 bezmaksas griezienu.
- Bezmaksas griezienu sākumā tiek aktivizēta “Mystery Overlay” funkcija un 5 “Mystery” simboli parādās uz spēles laukuma: 1 laukuma vidū un 4 parādās uz horizontāli vai vertikāli izvietotām pozīcijām, kas ir blakus centram.

- “Mystery” simboli atklāj simbolus, kas veido laimīgo kombināciju no zemu vai vidēji apmaksājamiem simboliem.
- Sākuma “Mystery” simbolu izvietojums paliek nemainīgs līdz bezmaksas griezienu beigām un kara griezienu laikā papildus “Mystery” simbols tiek pievienots nejauši izvēlētajā vietā.
- Ja pievienotais “Mystery” simbols ir daļa no esošās “Mystery” simbolu kombinācijas, tad šis simbols paliek kā daļa no kombinācijas līdz bezmaksas griezienu beigām.

Speciālas funkcijas



- Pēc katras laimīgās kombinācijas, kuras daļa ir “Clam Wild” simbols, viena griezienu ietvaros, “Treasure Tail” skalā aizpildās viens iedalījums par katru “Clam Wild” simbolu.
 - Trīs aizpildīti iedalījumi aktivizē “Anchor Drop” funkciju  – tiek nejauši izvēlēti 1 – 3 zemu apmaksājami simboli un visi šie simboli tiek novākti no spēles laukuma.
 - Seši aizpildīti iedalījumi aktivizē “Random Wilds” funkciju  – 4 – 8 “Wild Coins” simboli tiek nejauši izvietoti uz spēles laukuma uz aizvieto jebkuru simbolu, izņemot laimesta reizinātāja simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
 - Deviņi aizpildīti iedalījumi aktivizē “Mystery Chest” funkciju  – 2 – 16 vidēji vai zemu apmaksājami simboli uz spēles laukuma tiek aizvietoti ar “Mystery” simboliem. “Mystery” simboli atklāj vienādus zemu vai vidēji apmaksājamus simbolus.
 - Divpadsmit aizpildīti iedalījumi aktivizē “Canno Blast” funkciju  – nejauši izvēlēts simbols tiek novākts no spēles laukuma kopā ar visiem zemu un vidēji apmaksājamiem simboliem, kas atrodas ar to uz viena rullja un rindas.
6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 90% -97%
 Maksimālais laimests pamata spēlē – 8 500 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar Izmaksu tabulā norādīto vērtību, to reizinot ar likmes līmeni.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.

IZMAKSU TABULA

							
25-49 30.00 € 21-24 10.00 € 18-20 5.00 € 15-17 2.50 € 12-14 1.50 € 10-11 1.00 € 9 0.60 € 8 0.50 € 7 0.30 € 6 0.25 € 5 0.20 €	25-49 10.00 € 21-24 4.50 € 18-20 2.50 € 15-17 1.50 € 12-14 1.00 € 10-11 0.60 € 9 0.45 € 8 0.30 € 7 0.20 € 6 0.18 € 5 0.15 €	25-49 6.00 € 21-24 3.00 € 18-20 1.50 € 15-17 1.00 € 12-14 0.60 € 10-11 0.45 € 9 0.30 € 8 0.20 € 7 0.18 € 6 0.15 € 5 0.12 €	25-49 5.00 € 21-24 2.50 € 18-20 1.20 € 15-17 0.75 € 12-14 0.50 € 10-11 0.30 € 9 0.25 € 8 0.18 € 7 0.15 € 6 0.12 € 5 0.10 €	25-49 4.50 € 21-24 2.20 € 18-20 1.00 € 15-17 0.50 € 12-14 0.35 € 10-11 0.20 € 9 0.18 € 8 0.15 € 7 0.12 € 6 0.10 € 5 0.08 €	25-49 4.00 € 21-24 2.00 € 18-20 0.80 € 15-17 0.45 € 12-14 0.25 € 10-11 0.18 € 9 0.15 € 8 0.12 € 7 0.10 € 6 0.06 € 5 0.05 €	25-49 3.50 € 21-24 1.80 € 18-20 0.60 € 15-17 0.30 € 12-14 0.20 € 10-11 0.15 € 9 0.12 € 8 0.10 € 7 0.08 € 6 0.06 € 5 0.04 €	25-49 3.00 € 21-24 1.50 € 18-20 0.50 € 15-17 0.25 € 12-14 0.20 € 10-11 0.10 € 9 0.08 € 8 0.06 € 7 0.05 € 6 0.03 € 5 0.01 €

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

AUTOPLAY spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.

MAX BET spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz **MAX BET** divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

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”. 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.

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Terminš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

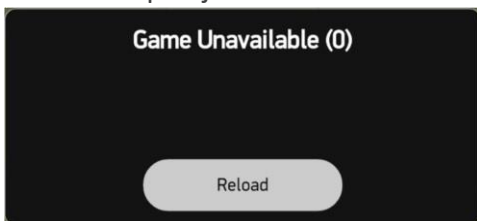
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā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

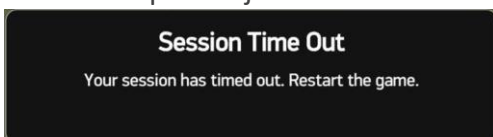
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

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

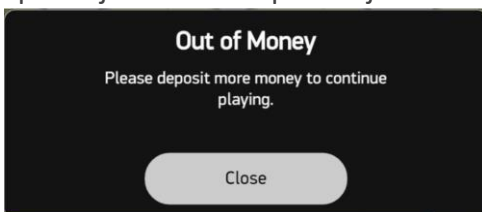
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un atsākt spēli. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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