

## **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

## **Spēles nosaukums un veids**

Super Cherry Lock'n'Win [Linked]

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Greentube Malta Ltd

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 20 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Super Cherry Lock'n'Win [Linked]" ir triju ruļļu un 1 izmaksas līnijas spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Hold or Step" funkcija
- "Cherry Step" funkcija
- "Star" funkcija
- "Lock'N'Win" funkcija
- "Cherry Collect" funkcija
- Džekpoti
- "Gamble" funkcija

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 līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 94,09%.

## ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***“Hold or Step” funkcijas noteikumi***

1. Funkcija tiek aktivizēta, ja uz izmaksu līnijas atrodas 2 vienādi simboli.
2. Pēc nejaušības principa tiek izvēlēta “Hold” vai “Step” funkcija:
  - “Hold” - vienādie simboli tiek fiksēti savās vietās un atlikušais rullis griežas atkārtoti, negarantē laimīgās kombinācijas izveidošanos;
  - “Step” - vienādie simboli tiek fiksēti savās vietās un atlikušais rullis pabīdās par vienu vai vairākām pozīcijām uz augšu vai uz leju, lai izveidotu laimīgo kombināciju.
3. “Hold or Step” funkcijas laikā var tikt aktivizēta “Star” funkcija.

## ***“Cherry Step” funkcijas noteikumi***

1. Ja “Step” funkcijas laikā uz spēles laukuma parādās “Cherry” simbols, tiek aktivizēta “Cherry Step” funkcija.
2. “Cherry Step” funkcijas laikā tiek garantēta laimīgās kombinācijas izveidošanās ar laimestu vismaz 20x no likmes apmēra.
3. “Cherry Step” funkcija nevar tikt aktivizēta, ja uz izmaksu līnijas atrodas “Bar” vai “Bell” simboli.
4. “Cherry Step” funkcijas laikā nevar tikt aktivizēta “Star” funkcija.

## ***“Star” funkcijas noteikumi***

1. Funkcija tiek aktivizēta, ja uz rulli parādās 3 “Star” simboli.
2. Ja 3 “Star” simboli parādā uz izmaksu līnijas, tiek piešķirts laimests 100x no likmes apmēra.
3. “Star” funkcija aktivizē “Lock’N’Win” vai “Cherry Collect” funkciju, kas tiek izvēlētas pēc nejaušības principa.

## ***“Cherry Collect” funkcijas noteikumi***

1. Funkcija piešķir 7, 10 vai 15 soļus pēc nejaušības principa.
2. Rulli griežas ar katru soli.
3. Katrs “Cherry” simbols uz izmaksu līnijas palielina soļu līmeni un piešķir dažādu likmes reizinātāju 5x, 10x, 10x, 100x, 5000x.
4. Soļu līmeņi palielinās līdz spēlētājs sasniedz maksimālo laimestu 5000x no likmes apmēra.
5. Maksimālā laimesta sasniegšana anulē pārējos funkcijas laimestus un pabeidz funkciju.


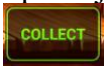
### ***“Lock’N’Win” funkcijas noteikumi***

1. Kad funkcija ir aktivizēta, visi “Star” simboli uz ruļļiem tiek aizstāti ar “Cherry” simboliem.
2. Funkcijas laikā spēlētājam tiek piešķirti 3 bezmaksas griezieni un visi “Cherry” simboli tiek fiksēti savās pozīcijās.
3. Funkcijas laikā uz “Cherry” simboliem var tikt norādītas naudas vērtības 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 50x, 100x no likmes apmēra vai speciālās “Mini”, “Minor” vai “Major” balvas.
4. “Cherry” simboli bez vērtībām neskaitās klāt uzkrātajiem “Cherry” simboliem funkcijas laikā.
5. Kad uz spēles laukuma parādās jauns “Cherry” simbols, griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
6. Funkcija beidzas, ja ir beigušies griezieni vai ja visas 9 pozīcijas ir aizpildītas ar “Cherry” simboliem.
7. Ja visas 9 pozīcijas ir aizpildītas ar “Cherry” simboliem, tiek izmaksāts “Grand” džekpots un funkcija tiek pabeigta.

### ***Džekpotu noteikumi***

1. Spēlē ir 2 progresīvie Džekpoti.
2. 1,05% no katras likmes tiek atskaitīti “Grand” un “Major” Džekpota uzkrājumā un iespējamās Džekpotu summas tiek attēlotas uz ekrāna.
3. “Grand” un “Major” džekpotu starta summas ir 10000 EUR un 1500 EUR attiecīgi. Kad ir laimētājs, šo džekpotu summas atgriežas uz starta pozīcijām.
4. Sistēma izslēdz iespēju vairākiem lietotājiem vienlaicīgi iegūt Džekpotu.
5. “Grand” un “Major” džekpotiem nav uzkrājuma limita griestu.

### ***“Gamble” funkcijas noteikumi***

1. Spēlētājam ir iespēja izmantot “Gamble”  opciju pēc katra laimesta, vai savākt  esošo summu un turpināt spēli.
2. Spēlētājam ir nepieciešams minēt kārts krāsu.
3. Ja kārts krāsa tiek uzminēta, laimests tiek dubultots.
4. Ja kārts krāsa netiek uzminēta, laimests tiek anulēts.
5. Laimestu ir iespējams dubultot līdz 5 reizēm.
6. “Gamble” opcija nav pieejama, ja tiek spēlēta autospēle.




### ***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. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Spēles vadība***

#### ***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “**Total bet**” izvēlni. 
2. Nospiežot ikonu “**Max bet**”, tiek iestatīta maksimāli iespējamā likme. 
3. Klikšķiniet uz “**Start**”: 
4. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

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

1. Nospiežot “**Auto**”  ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā ar jūsu izvēlēto likmi:
2. Apturēt Automātisko režīmu var vēlreiz nospiežot “**Auto**” ikonu.

### **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.

## *Izmaksu apraksts*

### *Regulāro Izmaksu Apraksts*

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

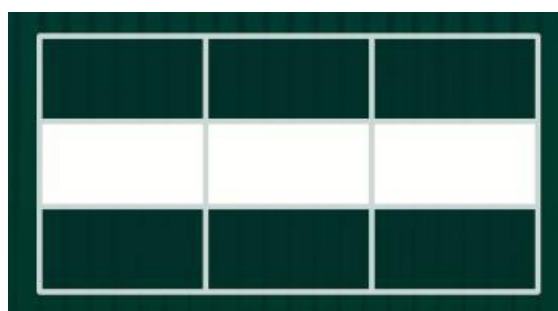
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.

Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 1.00 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

	€ 500.00		€ 5.00
	€ 50.00		€ 4.00
	€ 20.00		€ 2.00
	€ 10.00		€ 2.00
	€ 10.00		€ 2.00
	€ 5.00		€ 2.00
	€ 100.00		

### *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.

## **Termiņš, 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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA “Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čātā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA “Olybet Latvia”

11.12.2023