

Spēļu automātu video spēles Super Fast Hot Hot Respin 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>Super Fast Hot Hot Respin</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	25

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.25, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols var parādīties jebkur uz spēles lauka un aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Scatter” un “Jackpot” simbolus.
- Tas nepiešķirs bezmaksas griezienus, ja ir aizstājis dimanta simbolu.
- Lai “Wild” simbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.
- Izmaksāts tiek tikai lielākais laimests no kombinācijām, kurās iesaistīts “Wild” simbols.

Bezmaksas supergriezieni



- Divi vai trīs dimanta simboli uz pirmās spoles (ja to vietā nav stājies aizstājēj simbols) iedarbinās 2 bezmaksas supergriezienus: tiks “bloķēta” pirmā spole, kā arī visi dimanta simboli un “Wild” simboli uz pārējām spolēm.
- Tas nozīmē, ka pirmā spole negriezīsies, visi pārējie dimanta simboli un “Wild” simboli paliks savās vietās turpmāko 2 griezienu laikā, un tas pats notiks ar papildu dimanta simboliem un “Wild” simboliem, kas varētu parādīties pirmajā bezmaksas griezienā.
- 2 bezmaksas supergriezienu laikā “Wild” simboli nesareizinās laimējušās līnijas (kā tas notiek parastajos bezmaksas griezienos).
- Turklāt bezmaksas supergriezienu laikā 2 dimanta simboli uz pirmās spoles neiedarbinās citus bezmaksas supergriezienus.
- Bezmaksas supergriezieni var tikt iedarbināti parasto bezmaksas griezienu laikā: šādā gadījumā nekavējoties sekos 2 bezmaksas supergriezieni (šajā brīdī “Wild” simboliem un dimanta simboliem ir jābloķējas), un tikai pēc tam turpināsies parastie bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezieni



- Trīs vai vairāk “Scatter” simboli, kas parādās jebkur uz ekrāna, iedarbina 10 papildu parastos bezmaksas griezienus, kuru laikā:
 - 1 “Wild” simbols laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 2 reizes;
 - 2 “Wild” simboli laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 4 reizes;
 - 3 “Wild” simboli laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 8 reizes.
- Tas neattiecas uz bezmaksas supergriezieniem.
- Spēlētājs nevar mainīt monētas vērtību bezmaksas griezienu laikā.
- Griezienu laikā var iegūt līdz 12 bezmaksas griezieniem (10 parastos bezmaksas griezienus un 2 bezmaksas supergriezienus).

Spoles atkārtotu griezienu funkcija

- Kad parastais grieziens beidzas, varat atkārtoti griezt vienu no piecām spolēm.
- Lai to izdarītu, tās spoles apakšdaļā, kuru vēlaties griezt atkārtoti, noklikšķiniet uz pogas GRIEZT ATKĀRTOTI vai pieskarieties tai.

- Atkārtota grieziņa maksa (jūsu valūtā) tiek parādīta zem katras spoles un tā ir atkarīga no atkārtota grieziņa laikā iespējamajiem laimestiem.
- Ja pašreizējā atlikumā nepietiek naudas noteiktas spoles atkārtotam griezienam, šī funkcija attiecīgajai spolei nebūs pieejama.
- Tiek piešķirtas tikai tās laimējušās kombinācijas, kuras ir saistītas spoli, ko izvēlējāties griezt atkārtoti; ja pēc attiecīgās spoles atkārtota grieziņa tiek iegūta tā pati laimējušā kombinācija, un tā ir saistīta ar spoli, ko izvēlējāties griezt atkārtoti, tad šī kombinācija tiek piešķirta.

Džekpots

- Pieci džekpota simboli uz aktīvas izmaksu līnijas piešķir džekpota izmaksu saskaņā ar uzskaitījumu, kas redzams spēles lauka augšpusē.
- Džekpots tiek piešķirts tikai, ja tiek spēlēts ar maksimālo likmi, pretējā gadījumā tiek izmaksāts laimests saskaņā ar izmaksu tabulu.









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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%
Maksimālais laimests pamata spēlē - 400 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

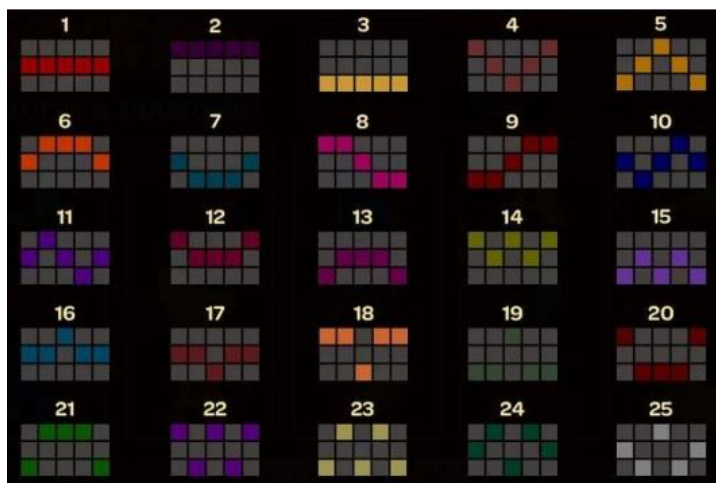
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- "Scatter" simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests "Izmaksu Tabulā" tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētajās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	150 50 20 2		150 50 20		150 50 20
	150 40 15		150 40 15		125 30 10
	125 30 10		100 20 5		

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.

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 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. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

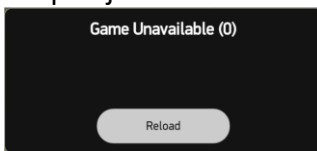
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

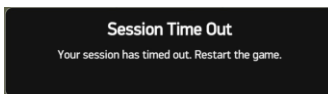
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

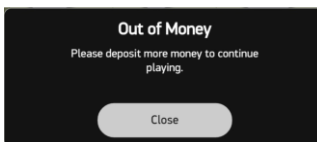
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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