

Spēļu automātu video spēles SUPER STRIKER noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Super Striker</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	3 cilindri, 3 rindas, 5 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	75

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

 <p>Football Scatter Golden Scatter</p>	Scatter simbols <ul style="list-style-type: none">• Spēlē ir divu veidu <i>Scatter</i> simboli: <i>Football Scatter</i> simboli un <i>Golden Scatter</i> simboli.• <i>Football Scatter</i> simbols var parādīties jebkur uz pamata spēles ruļļiem.• <i>Golden Scatter</i> simbols var parādīties jebkurā vietā uz ruļļiem gan pamata spēles, gan bezmaksas gājienu laikā.
 <p>Golden Multiplier feature</p>	Golden Multiplier papildspēle <ul style="list-style-type: none">• <i>Golden Scatter</i> simbols, kas parādās jebkur uz pamata spēles ruļļiem, piešķir izlases laimestu, kas vienāds ar likmi reiz 10 vai 20.• Pamata spēlē tikai viens <i>Golden Scatter</i> simbols var parādīties jebkurā vietā uz ruļļiem.



Level	Level Multiplier
1	x1
2	x2
3	x3
4	x5
5	x10




Free Spins activation



Golden Scatter symbols in Free Spins

Bezmaksas griezieni

- Trīs *Football Scatter* simboli, viens *Golden Scatter* un divi *Football Scatter* simboli, kas parādās jebkur uz pamata spēles ruļļiem, aktivizē bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājienu ir pieci dažādi līmeņi ar pieaugošu reizinātāju.
- Bezmaksas gājienu sāk ar pirmo līmeni un vienu reizinātāju.
- Pārejot uz jaunu līmeni, reizinātājs palielinās saskaņā ar šo tabulu:
- Bezmaksas gājienu laikā uz ruļļiem var parādīties tikai *Golden Scatter* simboli.
- Trīs *Scatter* simboli, kas aktivizēja bezmaksas gājienu, pārvēršas par *Golden Scatter* simboliem un paliek uz ruļļiem bezmaksas gājienu sākumā.
- Visi *Golden Scatter* simboli, kas nolaižas uz ruļļiem bezmaksas gājienu, paliek uz ruļļiem, līdz viss spēles laukums ir piepildīts ar *Golden Scatter* simboliem.
- Kad viss spēles laukums ir piepildīts ar *Golden Scatter* simboliem, jūs virzāties uz nākamo līmeni.
- Katram *Golden Scatter* simbolam, kas nolaižas uz ruļļiem bezmaksas gājienu, tiek piešķirts izlases reizinātājs starp x1 un x50.
- Katram *Golden Scatter* simbolam piešķirtais reizinātājs paliek nemainīgs, līdz jūs virzāties uz nākamo līmeni.
- Katru reizi, pārejot uz nākamo līmeni vai pēc bezmaksas gājienu, jums tiek piešķirta laimesta summa, kas vienāda ar reizinātāju summu, kas piešķirta visiem ruļļos esošajiem *Golden Scatter* simboliem, kas reizināti ar pašreizējā līmeņa reizinātāju un reizināti ar likmi.
- Laukā *Level Win* tiek parādīta reizinātāju summa, kas piešķirta visiem ruļļos esošajiem *Golden Scatter* simboliem.
- Bezmaksas gājienu sākuma skaits ir 3.
- Viens vai vairāki simboli *Golden Scatter*, kas nolaižas uz ruļļiem bezmaksas gājienu laikā, atiestata bezmaksas gājienu skaitu uz trīs.
- Katreiz, pārejot uz nākamo līmeni, visos ruļļos pazūd visi *Golden Scatter* simboli.
- Bezmaksas gājienu beidzas vai nu tad, kad vairs nav bezmaksas gājienu, vai arī tad, kad viss spēles laukums ir piepildīts ar *Golden Scatter* simboliem piektajā līmenī.
- Bezmaksas gājienu spēles beigās spēlētājs tiek atgriezts pie

	<p>raunda, kas aktivizēja bezmaksas gājienu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bezmaksas gājienu spēles beigās kopējais laimests no bezmaksas gājieniem tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurā tika aktivizēti bezmaksas gājieni.
 <p>Bet Slip selection</p>	<p>Bet Slip</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spēles laikā papildu likmju veidā tiek piedāvāta <i>Bet Slip</i> funkcija. <i>Bet Slip</i> var iegādāties tikai galvenajā spēlē (nav pieejama visos kazino). • <i>Bet Slip</i> var iegādāties tikai par skaidru naudu. Ja jūs spēlējat ar monētām, attiecīgā summa tiek izņemta monētās. • Jebkurā laikā var būt aktīvs tikai viens <i>Bet Slip</i>. Kad <i>Bet Slip</i> ir nopirkts, to nevar atcelt. • Kā aizpildīt <i>Bet Slip</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ Noklikšķiniet uz ikonas <i>Bet Slip</i>. ○ Atlasiet vienu no simboliem, ko vēlaties savākt. ○ Atlasiet vajadzīgo gājienu skaitu, lai savāktu norādīto simbolu daudzumu. ○ Izvēlieties likmi. • <i>Bet Slip</i> izseko, cik reizes atlasītais simbols parādās uz rulljiem izvēlētajā gājienu skaita laikā. • Ja izvēlētajā gājienu skaita laikā tiek savākts nepieciešamais simbolu daudzums, tiek piešķirts laimests, kas vienāds ar likmes un reizinātāja reizinājumu. • Daži parādītie koeficienti ir noapaļoti uz leju, lai tos būtu vieglāk saprast, tomēr vienmēr tiek samaksāta precīza summa.

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) 96.04%-96.93%
Laimesta biežums šajā spēlē ir 14%
Maksimālais laimests pamata spēlē - 100 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Tiek izmaksāts tikai lielākais laimests vienā likmē.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā rullja līdz tālākajam rullim labajā pusē.
- Monētu laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni. Šī summa tiek reizināta ar jebkādiem piemērojamajiem reizinātājiem.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar laimestu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmēs tiek summēti.

- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai par likmju līnijām, izņemot laimesti ar brīvā kritiena simbolu.
- Kad tiek sasniegts maksimālais reizinātājs, visi laimesti tiek izmaksāti ar maksimālo reizinātāju, līdz jaunas uzvaras vairs netiek ģenerētas. Reizinātājam atjaunosies sākotnējā vērtība.
- Spēlei ir kombinēta laimestu mehānika, kurā jebkura šo simbolu kombinācija piešķir laimestu.



- Trīs *Golden Player* simboli, kas parādās jebkur uz galvenās spēles ruļļiem, piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

IZMAKSU TABULA

							
• 10.00 EUR	• 1.00 EUR	• 0.60 EUR	• 0.40 EUR	• 0.30 EUR	• 0.20 EUR	• 0.10 EUR	• 0.06 EUR





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

1	2	3	4	5
				

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 jāizver 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

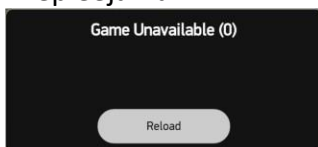
laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

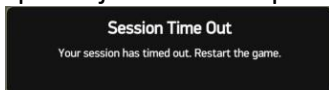
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

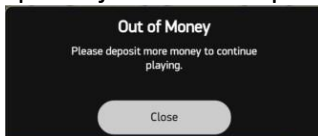
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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