

Spēļu automātu video spēles WILD-O-TRON 3000 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>Wild-O-Tron 3000</i> (spēle HTML5 darbvirsmai) |
| Spēles veids | Video sloti |
| Cilindra veids | Cilindri, kas griežas |
| Cilindri, līnijas | 5 cilindri, 3 rindas, 20 fiksētas izmaksu līnijas |
| 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 (€) | 200 |
| Nominālās monētas vērtības (€) | 0.01 – 1 |

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:



Daudz vienādu simbolu

- Pamata spēlē un *Wild-O-Tron* spēles laikā robota simboli uz cilindriem parādās kā *Stacked* simboli.
- *Stacked* simbols ir simbols, kas daļēji nosedz cilindra (viena vai divas pozīcijas uz cilindra) vai pilnībā nosedz visas trīs pozīcijas uz cilindra.
- *Stacked* simboli tiek parādīti daļēji vai pilnīgi atkarībā no tā, kā apstājas cilindrs.
- Jebkura *Stacked* simbola daļa, kas iekļauta veiksmīgajā likmju līnijā, tiek izmaksāta atbilstoši izmaksu tabulai.

| | |
|--|--|
|  | <p>Wild-O-Tron papildfunkcija</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pamata spēlē katra gājienu sākumā ir iespēja aktivizēt <i>Wild-O-Tron</i> funkciju. • <i>Wild-O-Tron</i> funkcija pārveido visus gājienu laikā parādījušos robota simbolus (1 līdz 6 simboli) par <i>Wild</i> simboliem. • <i>Wild-O-Tron</i> spēles laikā lampiņas uz <i>Wild-O-Tron</i> aparāta, kas atrodas blakus cilindriem, izgaismojas pārveidoto simbolu krāsās. • <i>Wild-O-Tron</i> spēle tiek izspēlēta ar tādām likmju līnijām, likmju vērtībām un monētu vērtībām kāda bija gājienu, kurš aktivizēja <i>Wild-O-Tron</i> spēli. • <i>Wild-O-Tron</i> spēles laimesti tiek pievienoti bilanci. |
|  | <p>Wild simbols</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wild</i> simbols aizstāj jebkuru simbolu. • Kā redzams Izmaksu tabulā, <i>Wild</i> simbola aizstāšana veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos. |

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir 96.01%

Kopējais laimestu biežums 19.7%

Maksimālais laimests:

- 5 000€ / 5 000 monētas vienā likmes līnijā
- 100 000€ / 100 000 monētas, izkritot visām laimīgajām kombinācijām

LAIMESTU SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek aprēķinātas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Vienādi simboli jebkurā pozīcijā uz trīs vai vairāk blakus esošiem cilindriem (spēles logotipa simbolu gadījumā - uz diviem vai vairāk blakus esošiem cilindriem), sākot no tālākā kreisā cilindra līdz tālākajam labajam cilindram, ir likmju veida laimests.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie parādās, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz cilindram labajā pusē.
- Tiek izmaksāta tikai garākā vienādo simbolu kombinācija.

- Vairāki likmju laimesti tiek izveidoti, kad papildu simboli, kas veido garāko likmju veida laimestu, ir redzami uz tiem pašiem cilindriem.

IZMAKSU TABULA

| SYMBOL PAYOUT VALUES | | | | | | | WILD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 300 4 100 3 30 | 5 120 4 50 3 20 | 5 100 4 40 3 15 | 5 80 4 30 3 10 | 5 60 4 25 3 10 | 5 50 4 20 3 5 | 5 40 4 15 3 5 | 5 500 4 100 3 30 |

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

| WINNING BET LINES | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

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 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:

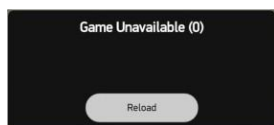
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā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

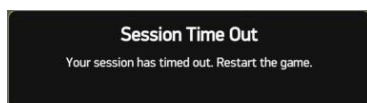
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

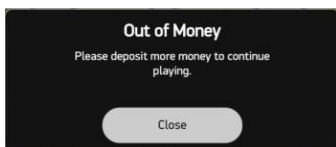
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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