

## Spēļu automātu video spēles Yokozuna Clash 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>Yokozuna Clash</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 243 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	125

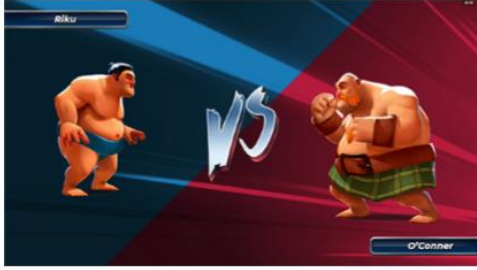
4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- 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:

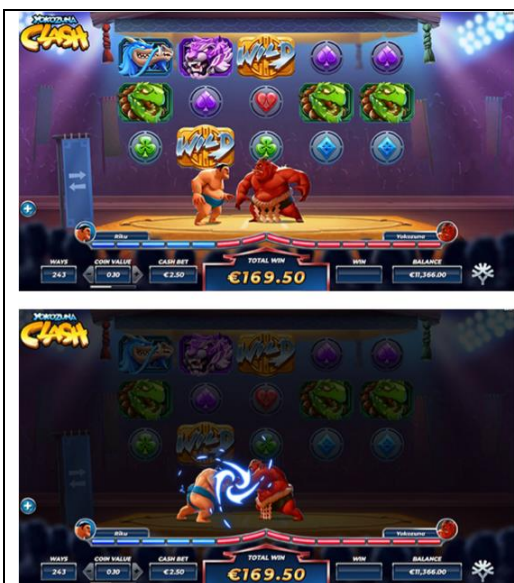
	<h3>“Free Spins” papildspēle</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ja ruļļos nolaižas divi “Free spins” simboli, tad spēlētājs saņem bezmaksas griezienus.</li><li>• Kad bezmaksas griezienu spēle tiek aktivizēta, tad aktivizējas arī “Sumo” opcija.</li><li>• Pēc nejaušības principa tiek izvēlēts viens sumo cīkstonis, kurš cīnās ar vienu no diviem bezmaksas griezienu cīkstoņiem.</li><li>• Atkarībā no vinnestu mērītāja, tiek noteikts bezmaksas griezienu skaits, ko saņem spēlētājs pēc sumo cīņas.</li><li>• Ja tiek sakauts “Yokozuna”, tad spēlētājs saņem papildus</li></ul>
---	--

reizinātāju x2.



## Sumo cīkstoņi

- “Riku” (zilais):
  - Pēc nejaušības principa spēlētājs saņem 1-2 “Wild” simbolus otrajā, trešajā vai ceturtajā rullī pamatspēles laikā vai 1-3 “Wild” simbolus pusfinālā bezmaksas griezienu laikā un 2-4 “Wild” simbolus pēdējā kārtā.
  - Riku sitiens nodrošina mērītājā papildus divas iedaļas.
- “Haru” (zaļais):
  - Pēc nejaušības principa nodrošina 2x-3x reizinātāju pamatspēles laikā vai 2x-4x reizinātāju bezmaksas griezienu turnīrā.
  - “Haru” sitiens nodrošina mērītājā papildus divas iedaļas.
- “O`Conner” (Scottish Sumo):
  - Viņa sitiens nodrošina mērītājā papildus trīs iedaļas.
  - Nodrošina 2x-4x reizinātāju griezienos, kuru laikā tas papildina mērītāju.
- “Daisuke” (Buff Sumo):
  - Viņa sitiens nodrošina mērītājā papildus trīs iedaļas.
  - Nodrošina 1-3 papildus “Wild” simbolus griezienos, kuru laikā tas papildina mērītāju.
- “Yokozuna” (Demon Sumo):
  - “Yokozuna” ir pieejams tikai pēc pirmās bezmaksas griezienu turnīra kārtas.
  - Nodrošina 2-4 “Wild” simbolus pēc nejaušības principa un 2x-4x reizinātāju, kad tiek papildināts mērītājs.
  - Viņa sitiens papildina mērītāju par 4 iedaļām.



### “Sumo Clash” opcija

- Vienā no pieciem vinnestiem “Sumo” pievieno papildus 2-4 simbolus.
- Šī spēles opcija ir pieejama tikai bezmaksas griezienu spēles laikā.

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 - 3 449 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.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Laimests tiek skaitīts no kreisās uz labo pusi.

### IZMAKSU TABULA

High Symbols					
	5	300		5	200
	4	70		4	50
	3	35		3	25
	5	250		5	150
	4	60		4	40
	3	30		3	20

Low Symbols			
	5 20 4 10 3 5		5 20 4 10 3 5
	5 20 4 10 3 5		5 20 4 10 3 5

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>LEVEL</b> .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>COIN VALUE</b> .
<b>COINS</b> norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
<b>AUTOPLAY</b> spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
<b>MAX BET</b> spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz <b>MAX BET</b> divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

#### IZMAKSU LĪNIJAS

243 ways to win in both directions! Win by landing the same symbol on at least 3 consecutive reels.

1 x 1 x 1

3 of a kind.

No win.

1 x 2 x 1

3 of a kind multiplied by 2.

2 x 3 x 2 x 2 x 1

5 of a kind multiplied by 24.

#### 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:**

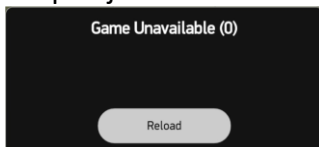
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

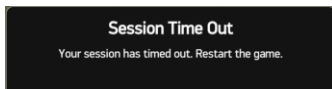
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

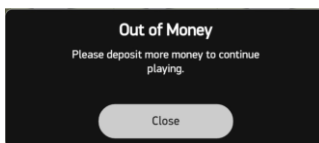
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

23.03.2021.