

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Apollo Pays

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: SG Digital Gaming (Malta) Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 20 EUR

Spēles noteikumi

Apollo Pays ir sešu ruļļu un līdz 117 649 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- “Wilds” aizstājējsimbols
- Atkārtotie griezieni
- “Scatter” simbols un bezmaksas griezieni
- “Win Exchange” funkcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wilds” aizstājēj simbola noteikumi

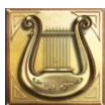


1. “Wild” simboli var parādīties tikai uz 2, 3, 4 un 5 ruļļa.
2. “Wild” simboli aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Atkārtoto griezienu noteikumi

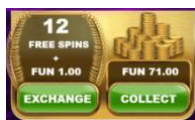
1. Ja uz spēles laukuma izveidojas laimīga kombinācija, tiek piešķirts atkārtotais grieziens.
2. Visi laimējošie simboli tiek fiksēti savā vietā un pārējie ruļļi griežas.
3. Ja atkārtotā griezienu laikā laimīga kombinācija tiek uzlabota ar 2 vai vairāk simboliem, tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
4. Atkārtota griezienu laikā "Scatter" simboli arī tiek fiksēti savās vietās.
5. Atkārtotie griezieni veidzas, ja laimīgā kombinācija tiek uzlabota ar 1 simbolu vai netiek uzlabota.

"Scatter" simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. "Scatter" simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. 3 "Scatter" simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus un +2 bezmaksas griezienu tiek piešķirti par katru papildus "Scatter" simbolu.
3. Bezmaksas griezienu laikā ir aktīvs laimesta reizinātājs, kas palielinās par +1 pēc katra atkārtotā griezienu.
4. Bezmaksas griezienu laikā 3 "Scatter" simboli piešķir 4 bezmaksas griezienus un +2 bezmaksas griezienu tiek piešķirti par katru papildus "Scatter" simbolu.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

"Win Exchange" funkcijas noteikumi



1. "Win Exchange" funkcija var tikt aktivizēta, ja laimests sasniedz 100x no likmes vai vairāk.
2. Spēlētājam tiek piedāvāta opcija apmainīt iegūto laimestu pret 10 bezmaksas griezieniem.
3. Ja spēlētāja laimests ir starp 25x un 100x no likmes apmēra, spēlētājam ir iespēja apmainīt laimestu pret iespēju laimēt 10 bezmaksas griezienus.
4. Ja spēlētājs izvēlas iespēju laimēt bezmaksas griezienu, uz spēles laukuma parādās Laimes rats ar zaļiem un sarkanām sektoriem.
5. Ja Laimes rats apstājas uz zaļā sektora, spēlētājs laimē 10 bezmaksas griezienus, ja uz sarkanā – spēlētājs zaudē.

Izmaksu Noteikumi

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

- Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet “Stake” izvēlni



- Klikšķiniet uz ikonas “Spin”

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

- Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:
 - Sadaļa **Number of spins** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
 - Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.

Sadaļa **Single win limit** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai var palielināties bilance.

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

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

Izmaksu koeficienti parādīti attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

					<table><tr><td>6</td><td>0.3</td></tr><tr><td>5</td><td>0.25</td></tr><tr><td>4</td><td>0.2</td></tr><tr><td>3</td><td>0.15</td></tr></table>	6	0.3	5	0.25	4	0.2	3	0.15		<table><tr><td>6</td><td>0.3</td></tr><tr><td>5</td><td>0.25</td></tr><tr><td>4</td><td>0.2</td></tr><tr><td>3</td><td>0.15</td></tr></table>	6	0.3	5	0.25	4	0.2	3	0.15		<table><tr><td>6</td><td>0.25</td></tr><tr><td>5</td><td>0.2</td></tr><tr><td>4</td><td>0.15</td></tr><tr><td>3</td><td>0.1</td></tr></table>	6	0.25	5	0.2	4	0.15	3	0.1																																		
6	0.3																																																																		
5	0.25																																																																		
4	0.2																																																																		
3	0.15																																																																		
6	0.3																																																																		
5	0.25																																																																		
4	0.2																																																																		
3	0.15																																																																		
6	0.25																																																																		
5	0.2																																																																		
4	0.15																																																																		
3	0.1																																																																		
<table><tr><td>6</td><td>5</td></tr><tr><td>5</td><td>1.5</td></tr><tr><td>4</td><td>0.75</td></tr><tr><td>3</td><td>0.4</td></tr><tr><td>2</td><td>0.2</td></tr></table>	6	5	5	1.5	4	0.75	3	0.4	2	0.2	<table><tr><td>6</td><td>0.5</td></tr><tr><td>5</td><td>0.4</td></tr><tr><td>4</td><td>0.3</td></tr><tr><td>3</td><td>0.25</td></tr></table>	6	0.5	5	0.4	4	0.3	3	0.25	<table><tr><td>6</td><td>0.4</td></tr><tr><td>5</td><td>0.3</td></tr><tr><td>4</td><td>0.25</td></tr><tr><td>3</td><td>0.2</td></tr></table>	6	0.4	5	0.3	4	0.25	3	0.2	<table><tr><td>6</td><td>0.4</td></tr><tr><td>5</td><td>0.3</td></tr><tr><td>4</td><td>0.25</td></tr><tr><td>3</td><td>0.2</td></tr></table>	6	0.4	5	0.3	4	0.25	3	0.2		<table><tr><td>6</td><td>0.25</td></tr><tr><td>5</td><td>0.2</td></tr><tr><td>4</td><td>0.15</td></tr><tr><td>3</td><td>0.1</td></tr></table>	6	0.25	5	0.2	4	0.15	3	0.1		<table><tr><td>6</td><td>0.2</td></tr><tr><td>5</td><td>0.15</td></tr><tr><td>4</td><td>0.1</td></tr><tr><td>3</td><td>0.05</td></tr></table>	6	0.2	5	0.15	4	0.1	3	0.05		<table><tr><td>6</td><td>0.2</td></tr><tr><td>5</td><td>0.15</td></tr><tr><td>4</td><td>0.1</td></tr><tr><td>3</td><td>0.05</td></tr></table>	6	0.2	5	0.15	4	0.1	3	0.05
6	5																																																																		
5	1.5																																																																		
4	0.75																																																																		
3	0.4																																																																		
2	0.2																																																																		
6	0.5																																																																		
5	0.4																																																																		
4	0.3																																																																		
3	0.25																																																																		
6	0.4																																																																		
5	0.3																																																																		
4	0.25																																																																		
3	0.2																																																																		
6	0.4																																																																		
5	0.3																																																																		
4	0.25																																																																		
3	0.2																																																																		
6	0.25																																																																		
5	0.2																																																																		
4	0.15																																																																		
3	0.1																																																																		
6	0.2																																																																		
5	0.15																																																																		
4	0.1																																																																		
3	0.05																																																																		
6	0.2																																																																		
5	0.15																																																																		
4	0.1																																																																		
3	0.05																																																																		

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

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: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

Šis dokuments ir parakstīts ar drošu elektronisko parakstu.

Valdes loceklis Gints Pakārklis

05.07.2022