

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"
Reģ. Nr. 44103143645
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids

Beetle Jewels
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: ISB Technology Sarl

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 50 EUR

4. Spēles norise

„Beetle Jewels “ ir piecu ruļļu, 10 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Izkaisītie simboli
- Bezmaksas griezienu bonus

spēle Svarīgi:

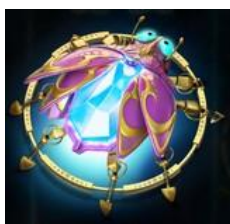
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Spēle notiek uz 10 fiksētām izmaksas līnijām
2. Monētas vērtība ir no 0.01 EUR līdz 5 EUR.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

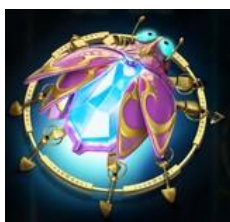
Izkaisīto simbolu noteikumi



Izkaisītais simbols darbojas arī kā aizstājēj simbols (Wild) un var aizstāt jebkuru citu simbolu uz spolēm, lai izveidotu laimējušu kombināciju.

Trīs, četri vai pieci **izkaisītie** simboli jebkur uz spolēm tiek izmaksāti atbilstoši izmaksu tabulai un papildus iedarbina 10 bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezienu bonus spēles noteikumi



Katrā bezmaksas griezienā tiek automātiski izvēlēts nejaušs parastais simbols. Šis simbols ir redzams tieši virs vidējās spoles.

Kad ir izspēlēts bezmaksas grieziens un ir veiktas izmaksas (ja ir bijuši laimesti), visi pārējie simboli katrā spolē, kur parādās izvēlētais simbols, pārvēršas par šo simbolu, ja:

- izvēlētais simbols ir augsta ienesīguma simbols (vaboles simbols, izņemot izkaisīto simbolu) un tas ir parādījies vismaz vēl 2 reizes uz atsevišķām spolēm;
- izvēlētais simbols ir zema ienesīguma simbols (burta simbols) un tas ir parādījies vismaz vēl 3 reizes uz atsevišķām spolēm.

Pārveidotie simboli tiek izmaksāti atbilstoši izmaksu tabulai, pat ja tie neatrodas uz blakus spolēm.

Piemērs: izvēlētais simbols ir A, un pēc bezmaksas griezienu visi pārējie simboli uz 1., 3. un 5. spoles pārvēršas par A. Tas nozīmē, ka, piemēram, uz 1. līnijas visi trīs A simboli tiek izmaksāti atbilstoši izmaksu tabulai. Tas attiecas arī uz visām pārējām līnijām.

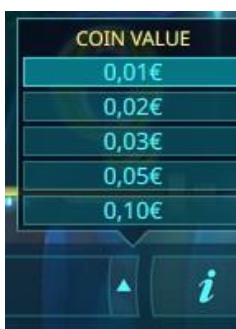
Pašreizējo bezmaksas griezienu laikā var tikt iedarbināti papildu bezmaksas griezieni.

Piezīme: aizstājēj simbols/izkaisītais simbols nevar būt izvēlētais simbols un nevar aizstāt izvēlēto simbolu bezmaksas griezienu laikā.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet izvēlni:




Klikšķiniet uz ikonas “**GRIEZT**” :

Jūs varat klikšķināt pogu **MAKS. LIKME**, lai veiktu maksimālo likmi (visas līnijas aktīvas, un maksimālais monētu skaits uz līniju) ar pašreiz atlasīto monētas vērtību un iegrieztu spoli vienu reizi.

Automātiskais vadības režīms:



Klikšķiniet izvēlni  , lai atvērtu iestatījumu logu **AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI**, kurā Jūs varat iestatīt šādas opcijas:

Automātisko griezienu skaits:



Automātisko griezienu skaits:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;


Apturēt, ja laimests sasniedz:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

Zaudējuma limits:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;



Klikšķiniet pogu , lai jebkurā brīdī apturētu automātisko griezienu funkciju.

6. 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.

Katras kombinācijas laimests izmaksu tabulā tiek norādīts monētās. Lai iegūtu kopējo laimesta skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētas vērtību.

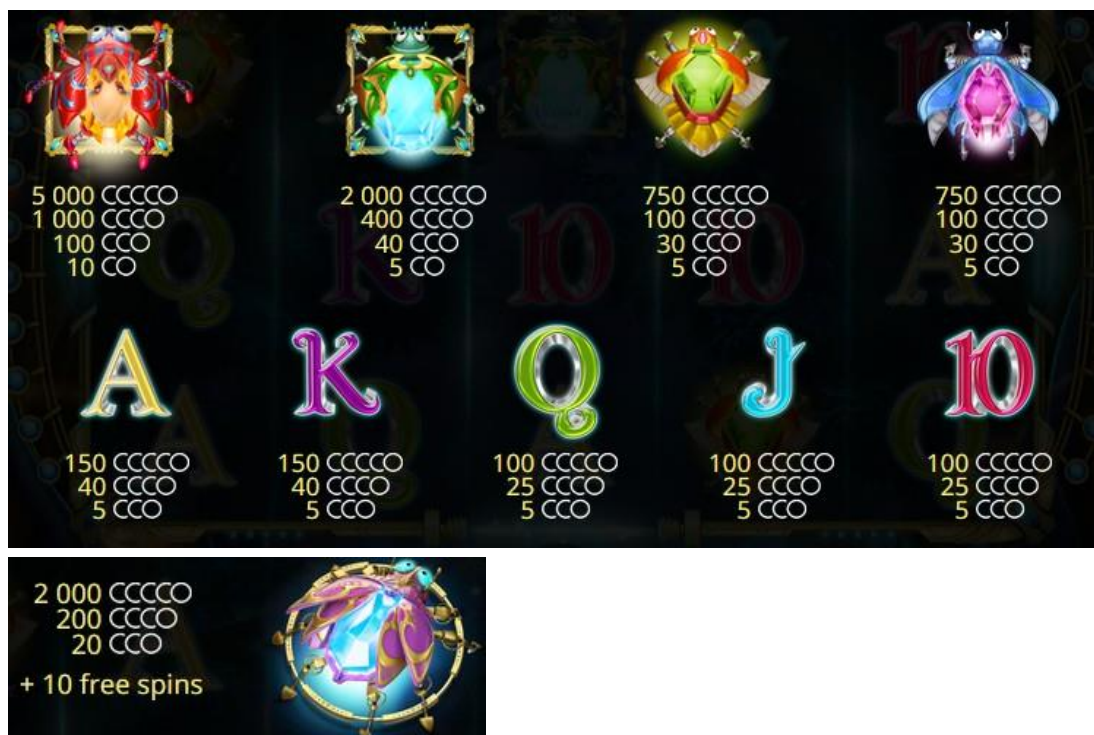
Izmaksu apraksts

Regulāro 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. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

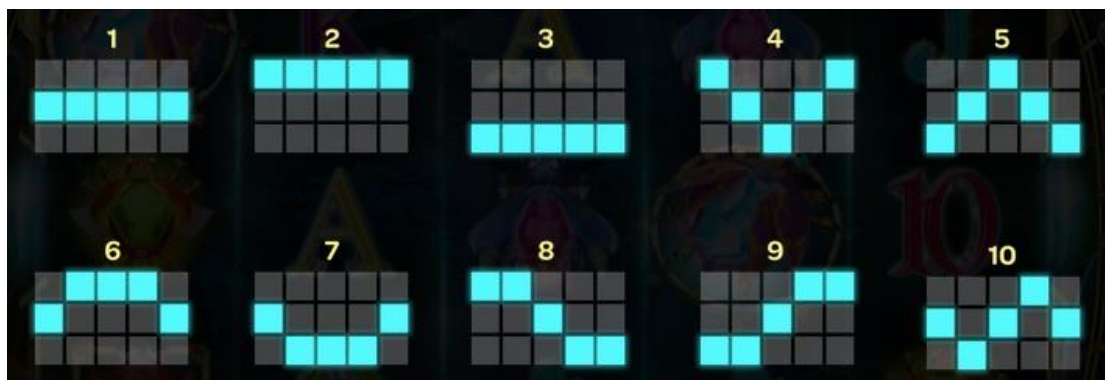
Izmaksas monētās parādītas attēlos:



Izmaksas līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz izmaksas līnijām no kreisās puses.

Vienādi simboli jebkur uz 3 vai vairāk blakusesošiem ruļļiem veido izmaksu. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa:



7. 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.

Izmaksā tos 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.

8. Termins, 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.

9. 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.