

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

Candy Spins

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: XTERRA GAMES LTD

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 400 EUR

Spēles noteikumi

„Candy Spins“ ir piecu ruļļu un 20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols "Wild"
- "Super Wild" simbols
- "Candy Bomb" simbols
- "Scatter" simbols un bezmaksas griezieni
- "Bonus" simbols un "Lollipop" funkcija

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 līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbolu "Wild" noteikumi



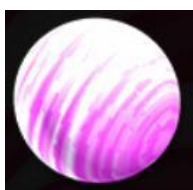
1. "Wild" simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot "Scatter", "Bonus" un "Super Wild" simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

"Super Wild" simbola noteikumi



1. "Super Wild" simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. Ja "Super Wild" parādās uz ruļļiem, tas pārvērš attiecīgo rulli par "Wild" rulli (visas attiecīgā ruļļa pozīcijas tiek aizpildītas ar "Wild" simboliem).

"Candy Bomb" simbola noteikumi




1. "Candy Bomb" simbols var parādīties pēc jebkura grieziņa, un tas pārvērš jebkuru simbolu uz kura tas parādās par laimējošo simbolu.

“Scatter” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi

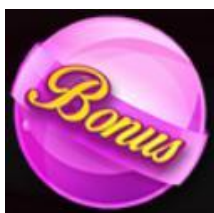


1. Trīs vai vairāki “Scatter” simboli jebkurās pozīcijās uz ruļļiem aktivizē bezmaksas griezienus.
 - 3 “Scatter” simboli aktivizē 7 bezmaksas griezienus.
 - 4 “Scatter” simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus.
 - 5 “Scatter” simboli aktivizē 20 bezmaksas griezienus.



2. Bezmaksas griezienu laikā ir aktīvi  simboli, un ja tie parādās, tiek nobloķēti uz ruļļiem līdz bezmaksas griezienu beigām.

“Bonus” simbola un “Lollipop” funkcijas noteikumi



1. Trīs vai vairāki “Bonus” simboli jebkurās pozīcijās uz ruļļiem aktivizē “Lollipop” funkciju.
2. Spēlētājam ir nepieciešams izvēlēties 3 simbolus no piedāvātiem simboliem, kas piešķirs balvas.

Izmaksu Noteikumi

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

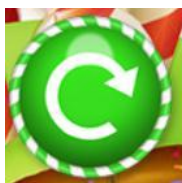
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “**Bet**” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz “**Spin**”:



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

- Sadaļa **Number of games** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļas **Limit your losses to / Custom loss limit**. (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.
- Sadaļa **Stop my auto play on a win of more than...** (Laimesta ierobežojums). Apstādināt autospēli laimesta gadījumā, kas ir lielāks par...

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

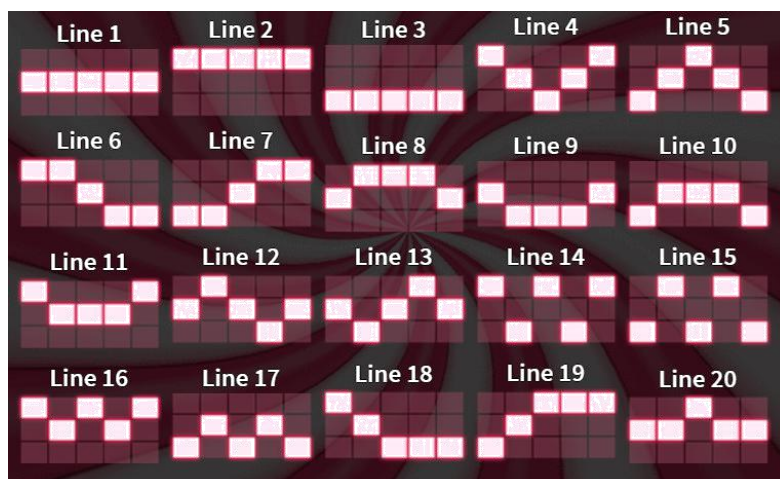
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

1. Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
2. Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.
3. Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos.

	5 = 1000 4 = 250		5 = 800 4 = 200		5 = 400 4 = 100
	3 = 50 5 = 200 4 = 50 3 = 12		3 = 40 5 = 160 4 = 40 3 = 10		3 = 20 5 = 100 4 = 25 3 = 8
	5 = 60 4 = 12 3 = 6		5 = 50 4 = 10 3 = 5		

Izmaksu Līniju Apraksts.

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

21.06.2022.