

## Spēļu automātu video spēles Cherrypop 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>Cherrypop</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 59 049 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	40

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 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<b>“PopWins” opcija</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Katram vinnesta simbolam uzsprāgstot, tas tiek aizvietots ar 2 simboliem, tādējādi paplašinot ruļļus.</li><li>• Ruļļi var paplašināties līdz 6 simboliem pamata spēles laikā un līdz 9 simboliem bezmaksas griezienu laikā. Iespēja beidzas, ja ir grieziens bez vinnesta.</li></ul>

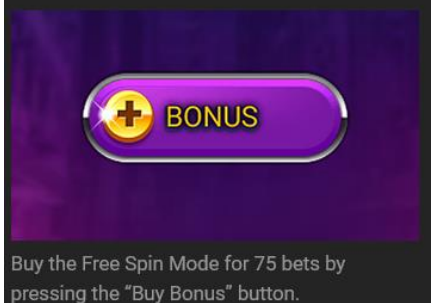
## Free Spins



### “Free spins” papildspēles noteikumi

- “Free spins” - bezmaksas griezieni – tiek aktivizēti pamata spēles laikā, ruļļiem paplašinoties līdz 6 simboliem.
- Spēlētājs var būt apbalvots ar 5, 8, vai 12 brīvgājiem.

## Buy Bonus



### “Buy Bonus” opcija

- nospiežot pogu “Buy Bonus”, spēlētājs var nopirkt “Free Spins” papildspēli.
- Šī iespēja maksā 75x likmes vērtība.



### “Gamble win” opcija

- Griežot speciālu ratu pirms bezmaksas griezieniem, spēlētājam ir iespēja palielināt sākotnējos 5 bezmaksas griezienus līdz 8 vai 12.
- Zaudējuma gadījumā spēlētājs zaudē esošos bezmaksas griezienus un atgriežas pamata spēlē. Ja rats apstājas uz speciāla zelta laukuma, tiek piešķirti papildu 4 griezieni.

## Multiplier



### “Multiplier” bonus

- Bezmaksas griezieniem tiek piešķirts reizinātājs x2.
- Par katru griezienu ar vinnestu reizinātājs palielinās par +1.
- Brīdī, kad visi ruļļi ir paplašinājušies līdz 9 simboliem, tiek piešķirts reizinātājs +3 un par katru nākamo griezienu ar vinnestu reizinātājs palielinās par +3.

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 - 56 386 x likmes vērtība


#### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### IZMAKSU TABULA

## Symbols Payout

**Super High**



5:	15x bet
4:	7.5x bet
3:	4x bet

Super High symbols can only appear in Free Spins.

### High



5: 8x bet  
4: 4x bet  
3: 2x bet



5: 6x bet  
4: 3x bet  
3: 1.5x bet



5: 5x bet  
4: 2.5x bet  
3: 1.2x bet

### Low



5: 1.6x bet  
4: 0.8x bet  
3: 0.4x bet



5: 1.6x bet  
4: 0.8x bet  
3: 0.4x bet



5: 1.6x bet  
4: 0.8x bet  
3: 0.4x bet



5: 4x bet  
4: 2x bet  
3: 1x bet



5: 4x bet  
4: 2x bet  
3: 1x bet



5: 2.5x bet  
4: 1.2x bet  
3: 0.8x bet



5: 2.5x bet  
4: 1.2x bet  
3: 0.8x bet



5: 1.2x bet  
4: 0.6x bet  
3: 0.3x bet



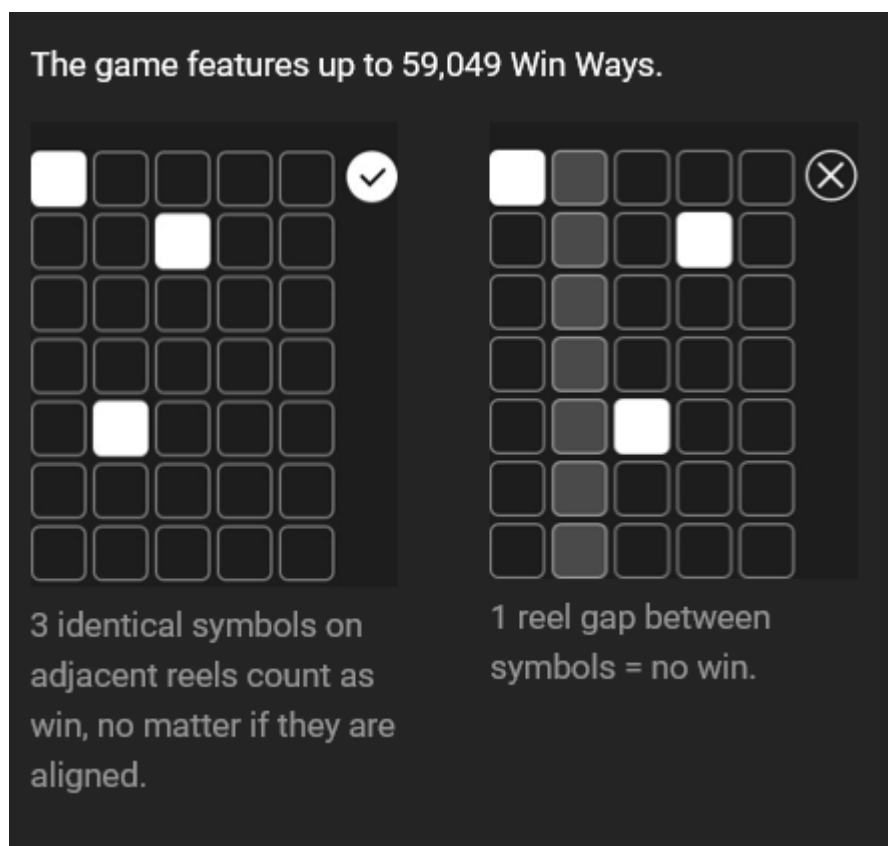
5: 1.2x bet  
4: 0.6x bet  
3: 0.3x bet



5: 1.2x bet  
4: 0.6x bet  
3: 0.3x bet

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



### 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

pārlicinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

**8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:**

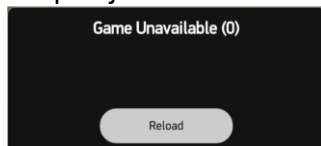
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

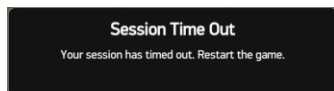
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

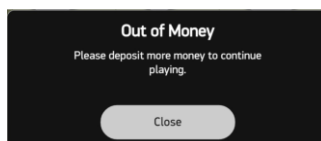
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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