

## 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

Floating Dragon  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: PragmaticPlay Ltd.

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR  
Maksimālā likme 250 EUR

## 4. Spēles norise

„Floating Dragon” ir piecu ruļļu un 10 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Wild”
- Izkaisītais “Scatter” simbols un bezmaksas griezieni
- “Money” simbols un “Hold and Spin” funkcija

Svarīgi:

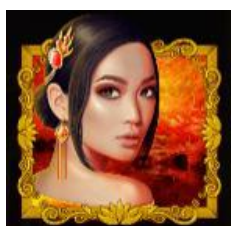
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles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

## *Spēles noteikumi*

### *Vispārējie noteikumi*

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Aizstājēj simbolu “Wild” noteikumi*



1. “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa bez maksas griezienu laikā.
2. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Mole” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.




### *Izkaisīta “Scatter” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi*




1. “Scatter” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. Trīs vai vairāki “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienus.
  - 3 “Scatter” simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus
  - 4 “Scatter” simboli aktivizē 15 bezmaksas griezienus
  - 5 “Scatter” simboli aktivizē 20 bezmaksas griezienus



3. Bezmaksas griezienu laikā uz ruļļiem var parādīties  simbols.

4. Katra griezienu laikā uz  simboliem tiek attēlotas izlases kārtā izvēlētas vērtības.

5. Bezmaksas griezienu laikā “Wild” simbols savāc visu  simbolu vērtības uz ruļļiem.
6. Bezmaksas griezienu laikā tiek savākti visi “Wild” simboli, kas parādās uz ruļļiem.
7. Katrs savāktais “Wild” simbols atkārtoti aktivizē 10 vai vairāk bezmaksas griezienus



un laimesta reizinātājs no  simboliem tiek palielināts x2 pēc pirmās atkārtotās aktivizēšanas, 3x pēc otrās un 10x pēc trešās atkārtotās aktivizēšanas.

8. Atkārtotie bezmaksas griezieni tiek izspēlēti pēc pamata bezmaksas griezieniem.
9. Laimesta reizinātājs tiek piemērots atkārtotiem bezmaksas griezieniem.
10. Pēc trešās atkārtotās aktivizēšanas reizes papildus atkārtotā aktivizēšana nav iespējama.
11. Izlases kārtā, kad uz ruļļiem parādās viens vai vairāki “Wild” simboli, bezmaksas griezienu beigās, simboli var parādīties izlases kārtā izvēlētajās pozīcijās, pārvēršot esošos simbolus attiecīgajās pozīcijās.

### ***“Money” simbolu un “Hold and Spin” funkcijas noteikumi***



1. “Money” simboli var parādīties tikai uz vidējā ruļļa.
2. Katra griezienu laikā uz “Money” simboliem tiek attēlotas izlases kārtā izvēlētas vērtības no x1 līdz x20 likmes vērtība.
3. Trīs “Money” simboli uz vidējā ruļļa aktivizē “Hold and Spin” funkciju.
4. Visi simboli tiek noņemti un uz ruļļiem paliek tikai aktivizējošie “Money” simboli.
5. Spēlētājam tiek piešķirti 3 atkārtoti griezieni.
6. Katru reizi, kad uz ruļļiem parādās vismaz viens “Money” simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atjaunots uz 3.



7. Funkcijas laikā uz ruļļiem 1, 2, 4 un 5 var parādīties simbols, kas piešķirs vērtību no 100x līdz 4993x likmes vērtība.
8. Funkcijas laikā laimests 20x likmes vērtība ir garantēts.
9. Ja griezieni beidzas un minimālais laimests nav sasniegts, tiek piešķirti 3 papildus griezieni.
10. Funkcija beidzas, kad tiek izmantoti visi griezieni un katra “Money” simbola vērtība tiek izmaksāta.

### ***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. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## *Spēles vadība*

*Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet “**TOTAL BET**” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

*Automātiskais vadības režīms:*

1. Nospiežot **Autoplay** ikonu, Jūs varat izvēlēties:
  - Sadaļa **Number of autospins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Quick spin**. Ruļļi griežas ātrā režīmā.
  - Sadaļa **Turbo spin**. Ruļļi griežas ļoti ātrā režīmā (uzreiz tiek parādīts rezultāts).

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.











## *Izmaksu apraksts*

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.

- Laimēto kreītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.

Izmaksas ar līnijas likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

				
5 - €20.00 4 - €2.00 3 - €0.50 2 - €0.05	5 - €10.00 4 - €1.50 3 - €0.30	5 - €5.00 4 - €1.00 3 - €0.20	5 - €5.00 4 - €1.00 3 - €0.20	5 - €2.00 4 - €0.50 3 - €0.10
				
5 - €1.00 4 - €0.25 3 - €0.05	5 - €1.00 4 - €0.25 3 - €0.05	5 - €1.00 4 - €0.25 3 - €0.05	5 - €1.00 4 - €0.25 3 - €0.05	5 - €1.00 4 - €0.25 3 - €0.05

### *Izmaksas Līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no 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:



### **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.

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.

#### **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.