


Spēļu automātu video spēles FRUIT SPIN 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>Fruit Spin</i> (Spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 40 līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i> 

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 – 1

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle – *Fruit Spin*

- Šis 40 likmju līniju klasiskais video spēļu automāts sola apžilbināt spēlētājus ar krāsainu grafiku un maigām skaņām. Krāšņā tēma tiek pastiprināta ar mirdzošām laimestu animācijām, līstošām zelta monētām un spīdīgiem dārgakmeņiem.
- *Stacked* simboli uz cilindriem palielina iespējas iegūt laimestu. Trīskāršā Veiksmes rata funkcija ar garantētiem monētu laimestiem un iespēju izsaukt Gājienus par brīvu un Papildu gājienu, tas viss kopā padara *Fruit Spin™* par ideālu spēlēšanas pieredzi.



Stacked symbols

Papildu opcija – *Stacked* jeb vairāki vienādi simbolie

- Gan pamata spēlē, gan Gājienu par brīvu laikā visi simboli uz cilindriem parādās kā *stacked* simboli, izņemot 3 x 3 *Wild* un 3 x 3 *Scatter* simbolus.
- Pamata spēlē ir pārklājošais cilindrs, kas satur 3 x 3 un 2 x 2 citu uz citu salikto visu simbolu versijas un 3 x 3 *Scatter* simbolus.
- Gājienu par brīvu laikā pārklājošais cilindrs satur tikai Septiņi, Bronzas stieni, Sudraba stieni, Zelta stieni 3 x 3, 3 x 3 *Wild* simbolu un 3 x 3 *Scatter* simbolu.



3x3 Wild symbols

Papildu opcija – 3x3 *Wild* simboli

- 3 x 3 *Wild* simboli var parādīties uz trim vidus cilindriem tikai Gājienu par brīvu laikā.
- *Wild* simbols ir simbolu bloks, ko veido 3 x 3 *Wild* simboli.
- *Wild* simboli tiks parādīt pilnīgi vai daļēji atkarībā no tā, kā izgriezīsies cilindrs, tomēr *Wild* simbola platumu vienmēr parādīs pilnībā.
- *Wild* simboli aizstāj jebkuru citu simbolu, izņemot *Scatter* simbolus.
- Kā to var redzēt Izmaksu tabulā, *Wild* simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.
- Kā to var redzēt Izmaksu tabulā, *Wild* simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.



3x3 Scatter symbols

Papildu opcija – 3x3 *Scatter* simboli

- 3 x 3 *Scatter* simbols gan pamata spēlē, gan Gājienu par brīvu laikā var parādīties jebkurā vietā uz cilindriem.
- *Scatter* simbols ir simbolu bloks, ko veido 3 x 3 simboli.
- *Scatter* simboli tiks pilnīgi vai daļēji parādīt atkarībā no tā, kā izgriezīsies cilindrs, tomēr *Scatter* simbola platumu vienmēr tiks attēlots pilnībā.
- Ja pēc gājien kāda 3 x 3 *Scatter* simbola daļa ir redzama cilindra zonā, tiek aktivizēta Veiksmes ratu spēle.



Lucky Wheels

Papildu opcija – *Lucky Wheel* jeb Bonusa rata spēle

- Spēlei ir trīs Veiksmes rati, kas griežas neatkarīgi un piešķir monētu laimestus, un var aktivizēt Gājienu par brīvu.
- Katrā Veiksmes ratā par katru rindu, kurā uz cilindriem pēc gājiena ir redzams 3 x 3 *Scatter* simbols, tiek piešķirts viens gājiens:
- Viens gājiens, ja redzama viena rinda ar citu uz cita saliktiem *Scatter* simboliem. Divi gājieni, ja redzamas divas rindas un trīs gājieni, ja uz cilindriem parādās viss

3 x 3 cits uz cita saliktais *Scatter* simbols.

- Pamata spēlē katrs Veiksmes rats satur divus no katra šāda simbola: Gājiena par brīvu simbols un trīs dažādi monētu laimestu simboli.
 - 20 monētu laimestu simboli
 - 40 monētu laimestu simboli
 - 80 monētu laimestu simboli
- Monētu laimesti tiek reizināti ar līniju likmi.
- Kad visi Veiksmes rati ir apstājušies, visi monētu laimesti tiek pievienoti kopējam laimestam un tiek saskaitīti Gājienu par brīvu simboli.
- Trīs Gājienu par brīvu simboli, kas parādās uz Veiksmes ratiem, aktivizē piecus Gājienus par brīvu. Savācot trīs Gājienu par brīvu simbolus, tie transformējas par Papildu gājiena simbolu. Par katru Papildu gājiena simbolu, kas parādās uz Veiksmes ratiem, tiek piešķirts viens papildu Gājienus par brīvu.



Lucky Wheels in Free Spins

Papildu opcija – *Free Spins* jeb gājieni par brīvu

- Gājienu par brīvu laikā Veiksmes rats satur tikai Papildu gājiena simbolu 20 monētu laimestu.
- Par katru Papildu gājiena simbolu, kas parādās uz Veiksmes ratiem, tiek piešķirts viens papildu Gājienus par brīvu. Kad visi Veiksmes rati ir apstājušies, visi monētu laimesti tiek pievienoti kopējam laimestam.
- Ja Gājienu par brīvu laikā jebkurā vietā uz cilindriem parādās *Scatter* simbols, tas atkārtoti aktivizē Veiksmes ratu.
- Iegūtie papildu Gājieni par brīvu tiek automātiski pievienoti jau esošajiem Gājieniem par brīvu.
- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Pie kopējā ieguvuma tiek pieskaitīts jebkura veida ieguvums Gājieni par brīvu darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.
- Gājieni par brīvu ieguvums tiek pievienots jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.
- Funkcijas Gājieni par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96.84%

- Pamata spēle (ieskaitot monētu laimestus) 66.78 %
- Gājieni par brīvu (ieskaitot monētu laimestus) 30.06%
- Veiksmes rats – monētu laimests (pamata spēle) 6.30%
- Papildu funkcija – monētu laimests (Gājieni par brīvu) 0.300%

LAIMESTU BIEŽUMS	IZMAKSA
<ul style="list-style-type: none">• Laimestu biežums: 25.15%• Laimestu biežums pamata spēlē (līniju laimesti): 23.64%• Laimestu biežums Gājienos par brīvu: 4.,07%• Laimests 3 x 3 <i>Scatter</i> simbols: 1.64%• Papildu iespējā – Gājieni par brīvu: 1.01%• Gājienu par brīvu atkārtotāšanās biežums: 1.40%	<ul style="list-style-type: none">• Galvenā spēle: 3000/3000 EUR monētas uz vienu likmi.• Galvenā spēle: 120 000/120 000 EUR monētas – maksimālais laimests• Gājieni par brīvu: 3000/3000 EUR monētas uz vienu likmi.• Gājieni par brīvu: 120 000/120 000 EUR monētas – maksimālais laimests• Monētu laimests: 7200/7200 EUR monētas – maksimālais papildu laimests <p>Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā var būt vairāki gājieni.</p>

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir gūti, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz cilindram labajā pusē, izņemot *Scatter* simbolus.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.
- Monētu laimesti tiek reizināti ar līniju likmi.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GĀJIENOS PAR BRĪVU

- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Iegūtie papildu Gājieni par brīvu tiek automātiski pievienoti jau esošajiem Gājieniem par brīvu.
- Kopējais laimestu lauks iekļauj jebkura veida laimestus, kas iegūti Gājieni par brīvu darbības laikā, kas pievienoti laimestiem no raunda, kas aktivizēja Gājienu par brīvu.
- Gājienu par brīvu laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.
- Funkcijas *Gājieni par brīvu* darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kas aktivizēja funkciju *Gājieni par brīvu*.
- Monētu laimesti tiek reizināti ar līniju likmi.
- Jebkura *Wild* simbola daļa, kas iekļauta laimīgajā likmju līnijā, sniedz augstāko iespējamo veiksmīgo kombināciju.

- Kad visi Veiksmes rati ir apstājušies, visi monētu laimesti tiek pievienoti kopējam laimestam un tiek saskaitīti Gājienu par brīvu simboli.

IZMAKSU TABULA

	\$ 300 4 60 3 15		\$ 200 4 40 3 10		
	\$ 100 4 30 3 10		\$ 60 4 20 3 10		
	\$ 40 4 10 3 5		\$ 20 4 5 3 2		\$ 20 4 5 3 2
	\$ 20 4 5 3 2		\$ 20 4 5 3 2		

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

AUTOPLAY spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.

MAX BET spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz **MAX BET** 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”. 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.

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

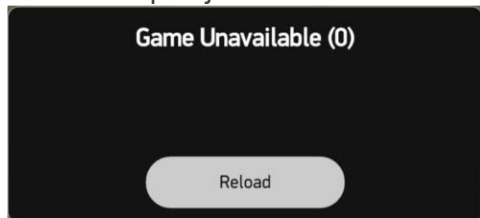
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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:

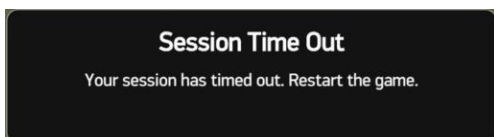
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

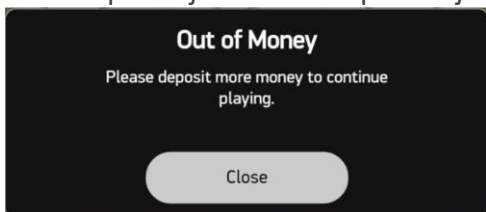
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un atsākt spēli. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

19.03.2021.