

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

Gargoyle Infinity Reels
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Relax Gaming Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.50 EUR
Maksimālā likme 50 EUR

4. Spēles norise

„Gargoyle Infinity Reels“ ir trīs ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Wild”
- “Infinity Reels” funkcija
- Izkaisītais “Scatter” simbols un bezmaksas griezieni

Svarīgi:

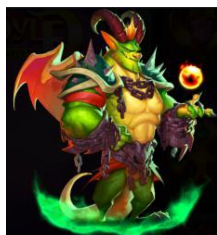
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles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

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājēj simbolu “Wild” noteikumi

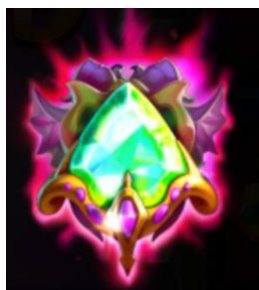


1. "Wild" simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot "Scatter" simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

"Infinity Reels" funkcijas noteikumi

1. Katrs grieziens sākas ar 3 ruļļiem.
2. Katra laimīgā kombinācija vai 2 "Scatter" simboli, labajā ruļļu pusē pievieno vienu papildus rulli.
3. Papildus rullis griežas un ja tas atkārtoti uzlabo jebkuru simbolu kombināciju, tiek pievienots vēl viens papildus rullis.
4. Laimests tiek rēķināts, kad vairs neparādās jaunu papildus ruļļu.
5. Papildus ruļļu skaits nav ierobežots.

Izkaisīta "Scatter" simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. Trīs vai vairāki "Scatter" simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus.
2. Bezmaksas griezienu laikā uz ruļļiem tiek pievienoti papildus "Wild" simboli.
3. Kad bezmaksas griezienu laikā uz ruļļiem parādās "Wild" simbols, papildus simbols tiek parādīts uz nākamā ruļļa.
4. Uz ruļļiem tiek pievienotas papildus pozīcijas (maksimālais 6 pozīcijas).
5. Ja viens vai vairāki "Wild" simboli parādās uz ruļļa ar 6 pozīcijām, tiek laimēta viena no džekpota vērtībām un griezieni tiek apstādināti.
6. Visi laimesti tiek izmaksāti un tiek izmaksāta iespējamā džekpota vērtība: x3, x4, x5, x20, x50, 100x vai 888x likmes vērtība.
7. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tika aktivizēti.

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.

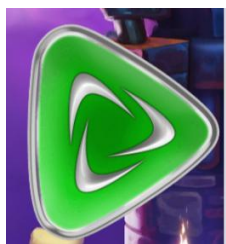
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

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



2. Klikšķiniet uz ikonas **“Spin”**.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:

- (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

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.
- 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.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos.

				
3 FUN 10	3 FUN 10	3 FUN 10	3 FUN 10	
4 FUN 20	4 FUN 20	4 FUN 20	4 FUN 20	
5 FUN 30	5 FUN 30	5 FUN 30	5 FUN 30	
6 FUN 40	6 FUN 40	6 FUN 40	6 FUN 40	
				
3 FUN 50	3 FUN 100	3 FUN 50	3 FUN 40	3 FUN 30
4 FUN 100	4 FUN 200	4 FUN 100	4 FUN 80	4 FUN 60
5 FUN 150	5 FUN 300	5 FUN 150	5 FUN 120	5 FUN 90
6 FUN 200	6 FUN 400	6 FUN 200	6 FUN 160	6 FUN 120

Izmaksas Līniju Apraksts.

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

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.