

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

Knight Rider Video Slot
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: NetEnt

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR
Maksimālā likme 40 EUR

4. Spēles norise

„Knight Rider Video Slot“ ir piecu ruļļu un 26 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Staigājošie reizinātāji - aizstājējsimboli “Wild”
- “Turbo Boost” funkcija
- Izkaisītais “Scatter” simbols, bezmaksas griezieni un “Laser Wilds” funkcija
- “Buy” 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.

Spēles noteikumi

Staigājošo reizinātāji – aizstājējsimbolu “Wild” noteikumi

- Staigājošie reizinātāji – aizstājējsimboli “Wild” var parādīties jebkur uz ruļļiem, gan regulārajā spēlē gan brīvspēlēs.
- “Wild” simboli, uzkrītot uz ruļļiem 1-4 un veidojot laimestu nesošu kombināciju, pakustas vienu pozīciju pa labi, nevis pazūd no ruļļiem ar nākošo griezienu. Simboli uz 5 ruļļa pazūd, sākoties nākošajam griezienam.
- Katram “Wild” simbolam, uz ruļļiem 1, 2, 3, 4 vai 5 tiek piešķirts attiecīgs reizinātājs x1, x2, x3, x4 vai x5.
- Kad “Wild” simbols pārvietojas uz nākošo rulli, attiecīgi mainās arī reizinātājs.

- Visi līniju laimesti tiek attiecīgi reizināti ar “Wild” simbolu un tā reizinātāju. Ja 2 vai vairāk “Wild” simboli parādās uz laimestu nesošas līnijas, reizinātāji tiek sareizināti kopā.
- “Wild” aizstāj visus simbolus izņemot, bruņinieku (“Knight”) un “Scatter” simbolus.

Turbo Boost funkcija

- “Turbo Boost” funkcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa, ar jebkuru griezienu, regulārās spēles laikā
- “Turbo Boost” funkcijas laikā, 3 vai 4 staigājoši reizinātāji - aizstājējsimboli “Wild” tiek novietoti uz ruļļiem pēc nejaušības principa, pirms grieziena sākuma.
- “Turbo Boost” funkcijas laikā “Wild” simboli nevar tikt novietoti virs citiem “Wild” simboliem.

Bezmaksas griezieni un “Laser Wilds” funkcija

- 3 “Scatter” simboli, parādoties uz 2, 3 un 4 ruļļa regulārās spēles laikā aktivizē 10 bezmaksas griezienus
- Bezmaksas griezieniem ir 4 līmeņi, un bezmaksas griezieni sākas ar pirmo līmeni.
- Brīvspēļu laikā bruņinieku (“Knight”) simboli var parādīties uz 2, 3 un 4 ruļļiem. Katra brīvā grieziena beigās, viens punkts tiek pievienots pie “Collect meter” lauciņa, par katru “Knight” simbolu, kas parādās.
- Katru reizi, kad “Collect meter” sasniedz 3, tas tiek atiestatīts uz 0, un spēlētājs tiek apbalvots ar 2 papildus bezmaksas griezieniem, kā arī spēlētājs tiek paaugstināts uz nākošo bezmaksas griezienu līmeni, līdz pat 4. līmenim. Pēc 4. līmeņa sasniegšanas, “Collect meter” sasniedzot 3, tas atiestatās uz 0 un dod 2 papildus griezienus.
- Bezmaksas griezienu daudzumam nav limits.
- “Laser Wilds” funkcijas laikā staigājošie reizinātāji - aizstājējsimboli “Wild” tiek novietoti uz ruļļiem pēc nejaušības principa, pirms bezmaksas grieziena sākuma. Aizstājējsimbolu daudzums ir atkarīgs no bezmaksas griezienu līmeņa, attiecīgi tabulai:


Līmenis	Staigājošie reizinātāji - aizstājējsimboli “Wild”
1	0
2	1
3	2
4	3

- “Laser Wilds” funkcijas laikā staigājošie reizinātāji - aizstājējsimboli “Wild” nevar tikt novietoti virs “Knight” simboliem vai citiem “Wild” simboliem.
- Bezmaksas griezieni beidzas, kad vairs nav palikuši bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.

- bezmaksas griezienu beigās, kopējais laimests no bezmaksas griezieniem tiek pievienots tam laimestam, no tā raunda, kad tika aktivizēti bezmaksas griezieni.

“Buy” funkcija

- Bezmaksas griezieni var tikt aktivizēti jebkurā laikā ar “Buy” funkciju, kas ir vērtā 140 reizes likmes vērtība.
- Kad bezmaksas griezieni tiek aktivizēti ar “Buy” funkciju, tie tiek uzsākti nekavējoties, bez regulārās spēles griezienu.

Spēles funkcijas	
	Spin / Griest Nospiediet, lai grieztu ruļļus ar pašreizējo likmi.
	Stop / Apstādināt Nospiediet, lai izlaistu animācijas un nekavējoties ieraudzītu rezultātu,
	Quick Spin / Ātrie Griežieni Nospiediet, lai aktivizētu ātros griezienus
	Autoplay / Automātiskie griezieni Nospiediet, lai izvēlētos automātisko griezienu skaitu un advancētos automātisko griezienu iestatījumus.
	Stop Autoplay / Apstādināt automātiskos griezienus Apstādina automātiskos griezienus.
	Bet Settings / Likmes iestatījumi Nospiediet, lai iestatītu likmi.
	Buy funkcija Nospiediet, lai nopirktu bezmaksas griezienus.
	Skņa Nospiediet, lai ieslēgtu vai izslēgtu spēles skaņu, vai arī izmantojiet tam paredzēto slaideri.
	Izmaksas tabula Nospiediet, lai aplūkotu laimestu nesošas kombinācijas un izmaksas.
	Menu Nospiediet, lai apskatītu spēles iestatījumus un informāciju.

Spēles iestatījumi un informācija	
	Game Settings / Spēles Iestatījumi Nospiediet, lai apskatītu iestatījumus.
	Game Rules / Spēles Noteikumi Nospiediet, lai aplūkotu spēles noteikumus.
	Game History / Spēles Vēsture Nospiediet, lai apskatītu savu nesenāko spēles vēsturi.
	Advanced Autoplay Settings / Advancētie Autopleja Iestatījumi Lai iestatītu advancētos Autopleja iestatījumus, nospiediet uz autopleja pogas, un izvēlieties automātisko griezienu daudzumu. Tad nospiediet uz Advancētajiem Iestatījumiem un izvēlieties vienu vai vairākas apstādināšanas kondīcijas. Lai sāktu automātiskos griezienus, nospiediet Spin jeb Griezti pogu. <ul style="list-style-type: none"> • On any win. Aptur autopleju, kad spēlētājs saņem laimestu par konkrētu griezienu. • If single win exceeds. Aptur autopleju, kad kopējais saņemtais laimests pārsniedz vai ir vienāds ar daudzumu, kādu spēlētājs ir iestatījis. • If balance increases by. Aptur autopleju, ja spēlētāja bilance paaugstinās par daudzumu, kādu spēlētājs ir iestatījis. • If balance decreases by. Aptur autopleju, ja spēlētāja bilance pazeminās par daudzumu, kādu spēlētājs ir iestatījis. • If Free Spins are won. Aptur autopleju, kad tiek laimēti bezmaksas griezieni. Nospiediet Reset lai atiestatītu visus izvēlētos iestatījumus.
	Close Nospiediet, lai aizvērtu logu.

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.

SIA „Olybet Latvia”

14.04.2022