

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Lucky Changer

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Skywind Holdings Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 200 EUR

Spēles noteikumi

“Lucky Changer” ir piecu ruļļu un 20 izmaksas līniju spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Lucky Changer”
- Bezmaksas spēles
- Džekpoti

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.

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājēsimbola "Lucky Changer" noteikumi



1. Kad izkrīt "Lucky Changer" simbols, tas nosedz nejauši izvēlētu laukumu un aizstāj visu laukumu ar vienādiem simboliem, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Bezmaksas spēles noteikumi



1. Speciālais bezmaksas spēles simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. 3, 4 vai 5 bezmaksas spēles simboli aktivizē 10, 15 vai 20 bezmaksas spēles attiecīgi.
3. Ja bezmaksas spēles laikā izkrīt "Lucky Changer" simbols, tas nosedz nejauši izvēlētu laukumu, dubultojas un aizstāj visu laukumu ar bezmaksas spēļu sākumā nejauši izvēlētu dārgakmens simbolu.
4. Bezmaksas spēles var tikt atkārtoti aktivizētas.

Džekpotu noteikumi

Apmēra Džekpots

Šim džekpotam ir garantēta izmaksa tā laimesta gadījumā pirms tas sasniedz operatora noteikto summu, kas ir redzama spēles logā. Iespēja laimēt šo džekpotu palielinās līdz ar džekpota uzkrājuma pieaugumu, līdz pat 100% iespējai, kad noteiktā summa ir sasniegta.

Šo džekpotu ir iespējams laimēt jebkurā brīdī un to var laimēt tikai viens spēlētājs. Tiklīdz Apmēra Džekpots ir laimēts, kļūst pieejams jauns Apmēra Džekpots. Džekpota sākotnējo minimālo summu nosaka operators.

Laika Džekpots

Šim džekpotam ir garantēta izmaksa tā laimesta gadījumā pirms tas sasniedz operatora noteikto datumu un laiku, kas ir redzams spēles logā. Iespēja laimēt šo džekpotu palielinās laika gaitā, līdz pat 100% iespējai, kad noteiktais datums un laiks ir pienācis.

Šo džekpotu ir iespējams laimēt jebkurā brīdī un to var laimēt tikai viens spēlētājs. Tiklīdz Apmēra Džekpots ir laimēts, kļūst pieejams jauns Apmēra Džekpots. Džekpota sākotnējo minimālo summu nosaka operators.

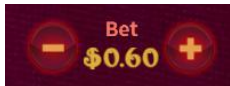
Izmaksu Noteikumi

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 **“Bet”** izvēlni.




2. Klikšķiniet uz **“Spin”**:



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

- Lai ruļļi grieztos automātiskajā režīmā, spiediet ikonu , lai apturētu automātisko režīmu, spiediet ikonu atkārtoti.

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

Regulāro Izmaksu Apraksts

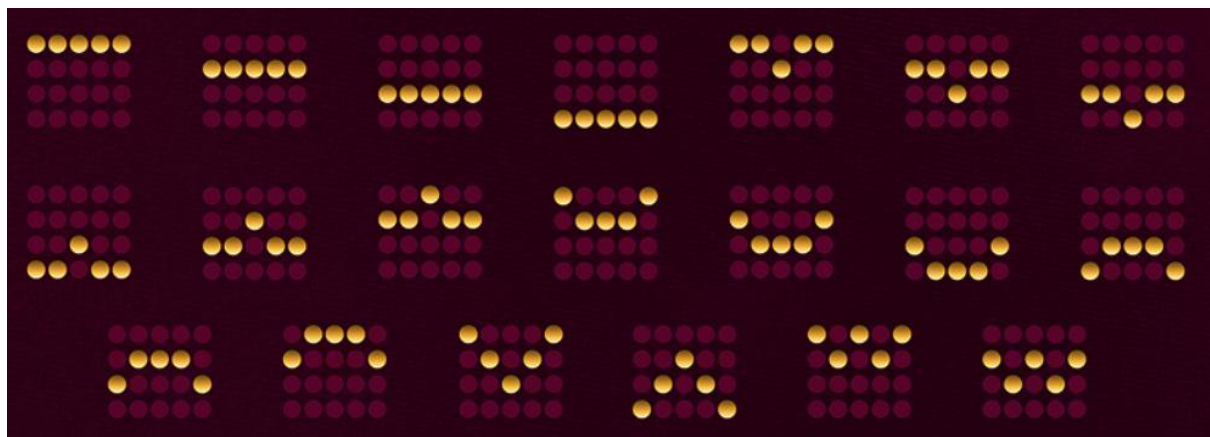
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.
- Izmaksas parādītas izmaksu attēlos.

	5x 900 4x 300 3x 100		5x 500 4x 150 3x 50		5x 400 4x 120 3x 40
	5x 300 4x 100 3x 30		5x 180 4x 60 3x 20		5x 150 4x 50 3x 15
	5x 100 4x 30 3x 10		5x 80 4x 25 3x 8		5x 60 4x 20 3x 6

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



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.

Termiņš, 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.

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"

06.10.2022.