

## Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

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

### Matsuri

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : Play N GO Malta Ltd

### Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0,25 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

### Spēles norise un noteikumi

„Matsuri“ ir 5 ruļļu, 3 rindu un 25 izmaksas līniju spēļu automāts.

- Spēlē ir 4 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: Aizstājējsimbols, “Kingyo Sukui” bonuss un “Matsuri Festival” bezmaksas griezienu bonuss.
- Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Scatter” un “Goldfish” simbolus.



- Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.
- Tiek izmaksāts tikai augstākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu.
- Trīs “Goldfish” simboli aktivizē “Kingyo Sukui” bonusu.



- Bonusa laikā spēlētājam jāķer “Fish” simboli ar iespēju iegūt līdz 500x laimestu.

- Trīs vai vairāk “Scatter” simboli aktivizē “Matsuri Festival” bezmaksas griezienu bonusu.



- Spēlētājam tiek piešķirti astoņi griezieni, kuru laikā aizstājējsimboli izplešas pa visu rulli un pārvietojas pa spēles laukumu.
- Bonusa laikā iespējams iegūt papildu griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Pēc bezmaksas griezienu bonusa spēles beigām iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai spēles bilancei.

#### **‘Svarīgi:**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

#### **Vispārējie noteikumi**

- Spēle notiek uz 25 izmaksas līnijām
- Likmes lielums ir no 0,25 EUR līdz 100 EUR.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### **Izmaksu Noteikumi**

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā rullī. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā rullī.

#### **Spēles vadība**

##### **Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

- Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, lietojiet zemāk redzamo izvēlni:



- Klikšķiniet uz pogas “Spin”.



Rullī sāks griezties ar jūsu izvēlēto likmi un izmaksas līniju skaitu.

##### **Automātiskais vadības režīms:**

Nospiežot **AUTOSPĒLE** pogu rullī sāks griezties Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot zemāk redzamo ikonu:  
Izejot no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

### Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, unlaimestu 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. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos (eiro valūtā), palielinot likmes lielumu palielinās arī iespējamo laimestu apjoms.


#### 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. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

WILD		Substitutes for all symbols except SCATTER					
	5 10.00		5 3.50		5 3.00		5 2.50
	4 1.00		4 0.75		4 0.60		4 0.50
	3 0.25		3 0.15		3 0.12		3 0.10

	5 1.00		5 0.75		5 0.75		5 0.50		5 0.50
	4 0.20		4 0.15		4 0.15		4 0.10		4 0.10
	3 0.07		3 0.05		3 0.05		3 0.03		3 0.03

#### Izmaksu Līniju Apraksts.

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

1 	2 	3 	4 	5 
6 	7 	8 	9 	10 
11 	12 	13 	14 	15 
16 	17 	18 	19 	20 
21 	22 	23 	24 	25 

## **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”

25.03.2022.