

Spēļu automātu video spēles MEGA JOKER 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>Mega Joker</i>
Spēles veids	Klasiskais video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	3 cilindri, 3 rindas, 5 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1
Max likmes vērtība (€)	10

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 1€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Supermeter režīms

- Ja spēlējot spēli kādā no raundiem tiek iegūts laimests, tad jums ir iespēja paņemt laimestu vai spēlēt *Supermeter* režīmā.
- Lai varētu spēlēt *Supermeter* režīmā, jums pamata spēlē jālaimē mazāk par 2000 monētām.
- *Supermeter* režīmā visi kredītpunkti tiek uzglabāti *Supermeter*.
- *Supermeter* režīmā jūsu likme var būt 20, 40, 100, vai 200 monētas, atbilstoši iepriekš izvēlētajai monētu vērtībai. Neatkarīgi no likmes, tiek izvēlētas visas piecas likmes līnijas.
- *Supermeter* režīmā iegūtie laimesti tiek izmaksāti atbilstoši iezīmētajai izmaksu tabulai, kura attēlota *Supermeter* cilindru labajā un kreisajā pusē. Papildinājums:
 - Ja likme ir 200, tad viens vai vairāki džokeri jebkurā pozīcijā uz cilindriem, var piešķirt noslēpumaino laimestu (*Mystery win*) no 100 līdz 2000 monētām par katru džokeri.
 - Ja likme ir 100, tad džokeris cilindra vidū var piešķirt *mystery win* no 100 līdz 2000 monētām.
 - Ja likme ir 40, 100 un 200, tad trīs *Joker* uz likmes līnijas var piešķirt *Mystery win* 2000 monētu apmērā.

- Ja likme ir 20, tad trīs *Joker* uz likmes līnijas var piešķirt *Mystery win* 1000 monētu apmērā.
- Maksimālais laimests *Supermeter* režīmā ir 2000 monētas.
- Tiklīdz tiek sasniegtas 2000 monētas, tās tiek automātiski savāktas un spēlētājs tiek atgriezts pamata spēlē.
- Pamata spēle turpinās ar iepriekš izvēlēto monētu vērtību, bet *Supermeter* režīmā iegūtās monētas tiek atspoguļotas atbilstoši šai monētu vērtībai.
- *Supermeter* kredītpunktus var savākt pēc jebkura gājiena un atgriezties pamata spēlē.
- Lai iespējami vairāk palielinātu laimestu *Supermeter* režīmā, sekojiet zemāk norādītajai likmju stratēģijai.

Jackpot noteikumi

- *Jackpot* ir progresīvais džekpots, kas nozīmē, ka ikreiz, kad spēlētājs spēlē spēli, daļa no likmes tiek pievienota *Jackpot*.
- *Jackpot* tiek pievienoti 3% no katras likmes.
- Progresīvā džekpota laimestus pārbauda kazino operators un programmatūras nodrošinātājs. Visi lēmumi ir galīgi un netiks pārskatīti.
- Spēlē attēlotās *Jackpot* vērtības tiek aizturētas uz aptuveni 30 sekundēm. Ārkārtīgi retos gadījumos pastāv iespēja šo 30 sekunžu laikā laimēt divus *Jackpot*, tādā gadījumā otra *Jackpot* laimests ir jaunais pārskatītais *Jackpot*, kas ļoti reti ir mazāks par iepriekš laimēto *Jackpot*. Visi spēlētāji, kas spēlē brīdī, kad tiek laimēts *Jackpot*, 30 sekunžu laikā saņems paziņojumus par laimētā *Jackpot* apmēru.
- Ja vienā no spēles raundiem tiek iegūts noteikts *Jackpot*, tas šajā spēles raundā tiek bloķēts, vienlaikus pārliedzinoties, lai nevienā citā spēles raundā nevar iegūt šo *Jackpot*. Tas nozīmē, ka tehniski nav iespējams vienlaikus divas reizes laimēt to pašu *Jackpot*.
- *Jackpot* ir izteikts eiro vērtībā, un *Jackpot* skaitītājā var nebūt attēlota valūta, kurā jūs spēlējat. Ja laimējat *Jackpot* un kazino spēles spēlējat citā valūtā, iegūtais laimests tiek konvertēts valūtā, kurā spēlējat, un pievienots jūsu kontam.
- Kazino operatoram un programmatūras nodrošinātājam ir tiesības jebkurā brīdī mainīt vai atcelt *Jackpot* noteikumus uz neierobežotu laika posmu.
- Ja savienojums starp kazino un *Jackpot* serveri pārtrūkst, spēle kļūst nepieejama. Šajā brīdī *Jackpot* apmērs nepieaug un to nav iespējams laimēt. *Jackpot* apmērs paliek nemainīgs līdz brīdim, kamēr savienojums tiek atjaunots.
- Esošā *Jackpot* apmērs ir attēlots spēles apakšējā malā.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 85.28%-99.00%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 16.52%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 2000€. Maksimālais laimests *Supermeter* režīmā - 2000€.

IZMAKSAS NOTEIKUMI

- Visas piecas likmju līnijas ir aktīvas izvēlētajā monētas vērtībā.
- Ja likme ir 10, tad trīs džokeri uz likmes līnijas var piešķirt noslēpumaino laimestu no 20 līdz 400 monētām.
- Ja likme ir 10, tad laimests par trīs lādes simboliem uz likmes līnijas ir 2000 monētas.
- Vienlaikus laimesti uz dažādam likmju līnijām ir pievienoti gan standarta, gan *Supermeter* režīmā.
- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Mega džokeri iekļauts progresīvais džekpots (*jackpot*), kuru var izvilkt pēc nejaušības principa.

Piebilde: Progresīvajā džekpotā tiek piemērotas tikai pamata spēles likmes. *Jackpot* nevar laimēt *Supermeter* režīmā.

IZMAKSU TABULA



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.

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”. 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 pārlicinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

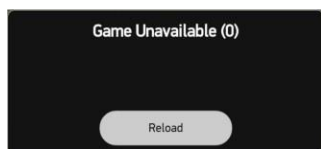
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

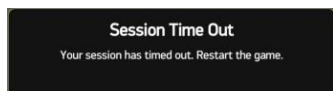
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

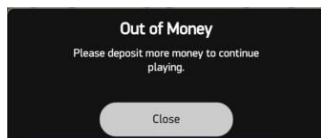
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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