

## **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

## **Spēles nosaukums un veids**

Pirots

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: ELKAB Studios AB

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Pirots" ir spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Savienoto simbolu laimesti
- Simbolu uzkrāšanas funkcija
- Aizstājēj simbols "Wild"
- Modifikatori
- "Bonus" simbols un bezmaksas griezieni
- "X-iter" funkcija

Svarīgi:

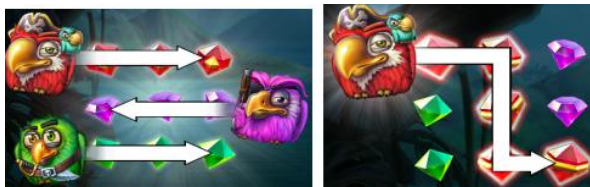
- Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt putni.
- Laimīgās kombinācijas veidojas, putns var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksu kombināciju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 94%.

## ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***Savienoto simbolu laimestu noteikumi***



1. Katra grieziena sākumā uz spēles laukuma nejauši izvēlētās pozīcijās atrodas 4 krāsu putni.
2. Ja kādas krāsas putns ir horizontāli vai vertikāli savienots ar savas krāsas vai speciālo modifikatora simbolu, putns savāc šos simbolus.
3. Laimests tiek izmaksāts par visiem savāktajiem simboliem.
4. Ja putns savāc speciālo simbolu, tas aktivizē attiecīgā speciālā simbola modifikatoru.
5. Kad putni ir savākuši pieejamos savas krāsas simbolus, tiek aktivizēta kaskāde un spēles laukuma tukšās pozīcijas tiek aizpildītas ar jauniem simboliem.

## ***Simbolu uzkrāšanas funkcijas noteikumi***



1. Virs spēles laukuma atrodas skaitītājs.
2. Visi viena grieziena ietvaros savāktie simboli uzpilda skaitītāju.
3. Kad skaitītājs ir pilnībā uzpildīts, spēles laukumam nejauši izvēlētās pozīcijās tiek pievienoti speciālie simboli.
4. Pamatspēles laikā skaitītājs tiek atiestatīts katra grieziena beigās.







## ***Aizstājējsimbola “Wild” noteikumi***



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

### ***Modifikatoru noteikumi***

1. Uz spēles laukuma nejauši izvēlētās pozīcijās var tikt pievienoti speciālie simboli.
2. Ja kāds no putniem savāc speciālo simbolu, tiek aktivizēts attiecīgā simbola modifikators:

-  - uzlabo tās krāsas simbolus uz spēles laukuma, kādas krāsas putns aktivizēja šo simbolu;
-  - uzlabo visu krāsu simbolus uz spēles laukuma;
-  - pārvērš apkārtesošos simbolus par tās pašas krāsas simboliem vai nejauši izvēlētiem speciālajiem simboliem;
-  - nekavējoties izmaksā uz monētas norādīto vērtību;
-  - griezienu beigās paplašina spēles laukumu, pievieno spēles laukumam jaunus simbolus, kā arī izvieto putnus jaunās pozīcijās;
-  - pēc nejaušības principa, ja divi putni atrodas horizontāli uz blakus pozīcijām, tie var tikt samainīti vietām, lai izveidotu laimestu.

### ***“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi***









1. Trīs “Bonus” simboli, kas ir savākti viena griezienu ietvaros, aktivizē 5 bezmaksas griezienus.
2. Bezmaksas griezienu sākumā spēles laukuma izmērs ir tāds pats, kā bonusu aktivizējušajā griezienā.
3. Visi uzlabojumi (simbolu vai spēles laukuma izmēra), kas tiek aktivizēti bezmaksas griezienu laikā, paliek aktīvi līdz bezmaksas griezienu beigām.
4. Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams laimēt papildus bezmaksas griezienus.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

## *“X-iter” funkcijas noteikumi*



1. “X-iter” funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.

-  - garantē spēles raundu ar piekļuvi bonusa spēlei
-  - garantē spēles raundu ar piekļuvi bonusa spēlei ar maksimālo spēles laukuma izmēru, bonusa spēles laikā uz spēles laukuma var parādīties tikai  uzlabošanas simboli;
-  - spēles raunds ar maksimālo spēles laukuma izmēru;
-  - spēles raunds aizpildītu skaitītāju;
-  - palielināta iespēja laimēt bezmaksas griezienus.



2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

## *Izmaksu Noteikumi*

1. Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt putni.
2. Laimīgās kombinācijas veidojas, ja putns var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus.
3. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksu kombināciju laimestiem.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## *Spēles vadība*

*Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet  izvēlni.
2. Klikšķiniet uz ikonas “GRIEZT”: 
3. 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.

### **Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]**

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz putni var savākt ar tiem savienotos simbolus. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

### *Izmaksu apraksts*

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt horizontāli vai vertikāli savienotiem ar tīcīgās krāsas putnu.

Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.40 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās simbolu izmaksas:

	6.00		3.00		2.00		1.20
	1.20		0.48		0.36		0.24
	0.40		0.16		0.12		0.08
	0.20		0.08		0.06		0.04
	0.10		0.04		0.02		0.02

### *Izmaksas kombināciju apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt putni. Laimīgās kombinācijas veidojas, ja putns var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus.



## **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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA “Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čata, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA “Olybet Latvia”

11.12.2023