

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

Plenty of Fruit 20 Hot
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Greentube Alderney

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.01 EUR
Maksimālā likme 40 EUR

4. Spēles norise

„Plenty of Fruit 20 Hot “ ir piecu ruļļu, 20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols
- Izkaisītais simbols
- Bonus spēle „Riskā funkcija”

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas par jebkuriem saistītiem simboliem uz izmaksas līnijas.
- Bonus spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Spēle notiek uz 20 fiksētām izmaksas līnijām
2. Likmes lielums uz katru izmaksas līniju var būt no 0,01 EUR līdz 2 EUR.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbolu noteikumi



1. Aizstājējsimbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu.
2. Kombinācijām tikai no aizstājējsimboliem ir izmaksas.

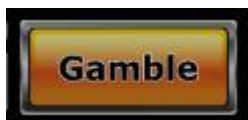
Izkaisītā simbola noteikumi



1. Ja uz ruļļiem attēloti trīs vai vairāk simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju.
2. Netiek aizstāts ar aizstājējsimboliem.
3. Izkaisītie laimesti tiek aprēķināti, reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo likmes vērtību.

Bonusa spēles "Riska funkcija" noteikumi

Lai riskētu ar laimestu, spiediet uz GAMBLE:



1. Izvēlieties kārts KRĀSU.
2. Ja KRĀSAS izvēle ir pareiza, laimests tiek DIVKĀRŠOTS (X2).
3. Lai pārtrauktu minēt un paņemt laimestu spiediet uz COLLECT:



4. Ar laimestu var riskēt līdz 5 reizēm.
5. Maksimālā summa ar kuru var riskēt ir (500 x griezienu likme).

6. "Riska funkcija" nav pieejama summām lielākām par (500 x griezienu likme), kā arī spēlējot Automātiskajā režīmā.

Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
3. Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet "**Bet/Line**" izvēlni:



2. Klikšķiniet uz "**Start**".
3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot "**Autoplay**" ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā ar jūsu izvēlēto likmi:



2. Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot "**Stop**" ikonu:



6. **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. Regulārās izmaksas parādītas attēlā. Izmaksas parādītas par līnijas likmi 0.01 EUR. Palielinot līnijas likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

| Symbol | 5x | 4x | 3x |
|----------------|--------|------|------|
| 7 WILD | 20.00 | 5.00 | 0.50 |
| Bell | 4.00 | 0.80 | 0.20 |
| Plum | 2.00 | 0.40 | 0.20 |
| Watermelon | 2.00 | 0.40 | 0.20 |
| Star (SCATTER) | 100.00 | 4.00 | 1.00 |
| Lemon | 1.00 | 0.20 | 0.10 |
| Orange | 1.00 | 0.20 | 0.10 |
| Cherries | 1.00 | 0.20 | 0.10 |

Izkaisīto simbolu izmaksu apraksts

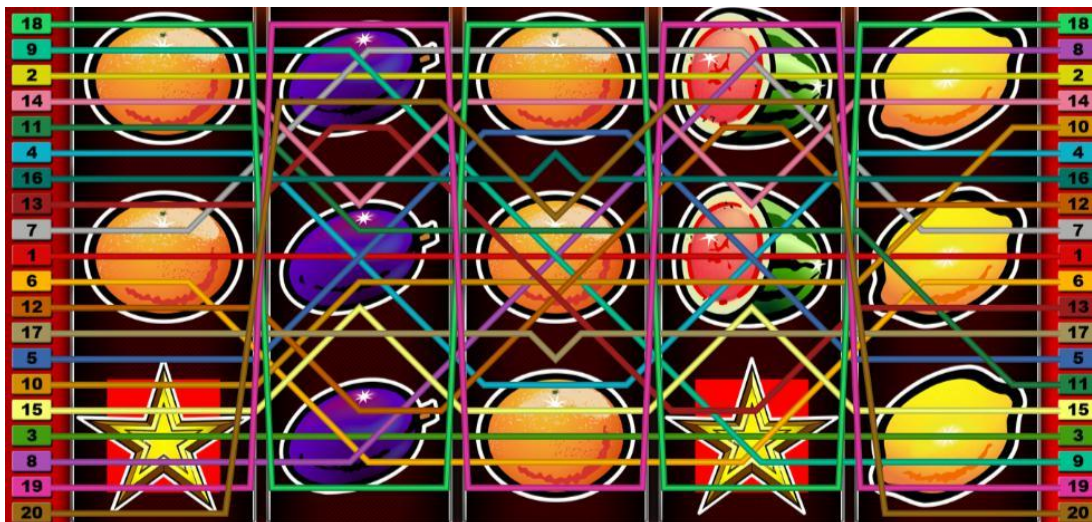
Uz ruļļiem jābūt attēlotiem diviem vai vairāk izkaisītajiem simboliem. Izmaksas parādītas par līnijas likmi 0.01 EUR. Palielinot līnijas likmi, proporcionāli palielinās izmaksas.

| Symbol | 5x | 4x | 3x |
|----------------|--------|------|------|
| Star (SCATTER) | 100.00 | 4.00 | 1.00 |

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



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.

Izmaksā tos 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.