

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

Rabbit in the Hat
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Prima Networks Limited (PNL)

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.09 Eur
Maksimālā likme 18 Eur

Spēles norise

“Rabbit in the Hat” ir piecu ruļļu un 90 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols
- „Burvju cepures” papildiespēja
- Izmaksu sasniegumu tabula

Svarīgi:

1. Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
2. Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi izņemot izkasīto simbolu kombinācijas.
3. Izkaisītais simbols var atrasties jebkur uz ruļļiem.
4. Izkaisīto simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Visas 9 izmaksas līnijas ir nepārtraukti aktīvas.
2. Likmes lielums katrā griezienā var būt līdz 10 monētām.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbola noteikumi



1. Aizstājējsimbols aizvieto jebkuru simbolu. 2. Kombinācijām tikai no aizstājējsimboliem ir izmaksas.
3. Ja aizstājējsimbols parādās uz ruļļa, virs kura ir Burvju cepure, tiek aktivizēta „Burvju cepures” papildiespēja.

„Burvju cepures” papildiespējas noteikumi



- Virs ruļļiem pēc nejaušības principa var parādīties 4 veidu Burvju cepures.
- Burvju cepures vispirms parādās virs 5.ruļļa.
- Ja griezienā Burvju cepure netiek aktivizēta, tā pārvietojas uz nākošo rulli pa kreisi.
- Ja jūs maināt likmes lielumu, Burvju cepures, kas iegūtas sākotnējā likmes līmenī, tiek zaudētas.
- Ja uz ruļļa, virs kura ir Burvju cepure, parādās aizstājējsimbols, tiek aktivizēta viena no 4 „Burvju cepures” papildiespējām.
- Kad papildiespēja aktivizējas, Burvju cepure, kas to aktivizēja, pazūd.
- Ja vienlaicīgi tiek aktivizētas vairākas papildiespējas, tās tiek izspēlētas secīgi.
- Katra no 4 Burvju cepurēm uzsāk kādu speciālu papildiespēju:

Aizstājējruļlis:



- Ja zem aizstājējruļļa Burvju cepures parādās aizstājējsimbols, attiecīgais ruļlis pārvēršas par aizstājējruļli.
- Pēc nejaušības principa aizstājējruļlis var sadalīties, kopumā pārvēršot vēl 1-2 ruļļus par aizstājējruļļiem.
- Visi simboli uz aizstājējruļļiem aizvieto jebkuru simbolu.

Bezmaksas griezieni:



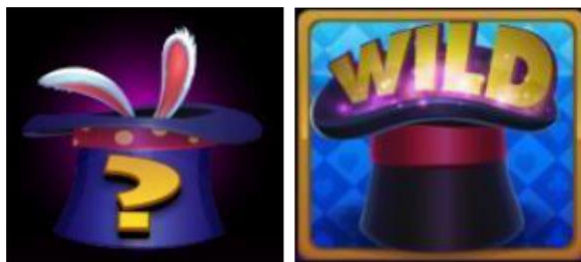
- Ja zem Bezmaksas griezienu Burvju cepures parādās aizstājējsimbols, tiek piešķirti līdz 10 bezmaksas griezieniem.
- Ja vairākas Bezmaksas griezienu Burvju cepures tiek aktivizētas vienā griezienā, katra piešķir līdz 10 bezmaksas griezienus. Kopējais piešķirto bezmaksas griezienu skaits var būt līdz 50.
- Bezmaksas griezienos Burvju cepures parādās virs visiem ruļļiem. Kad papildiespēja aktivizējas, Burvju cepure, kas to aktivizēja, pazūd.
- Bezmaksas griezienu laika var iegūt papildus bezmaksas griezienus.

Naudas Cepure:



- Ja zem Naudas Burvju cepures parādās aizstājējsimbols, pēc nejaušības principa tiek piešķirts naudas laimests.

Noslēpumainā cepure



- Ja zem Noslēpumainās Burvju cepures parādās aizstājējsimbols, pēc nejaušības principa tiek piešķirta viena no 3 augstāk aprakstītajām papildiespējām.

Izmaksu sasniegumu tabulas noteikumi

1. Izmaksu sasniegumu tabula ļauj sekot līdzi jūsu sasniegumiem izgaismojot simbolu kombinācijas, kuras jūs esat sasniedzis spēles laikā.
2. Kad esat laimējis kāda konkrēta simbola visas trīs kombinācijas, jūs informēs par sasniegumu un simbols tiks izdalīts ar platīnu izmaksu tabulā.
3. Sasniegumi tiek reģistrēti tikai parastā spēlē. Bezmaksas griezienu bonusa spēlē sasniegumi netiek reģistrēti.
4. Izmaksas, kuru veidošana iesaistīts aizstājējsimbols, netiek reģistrēti Izmaksu sasniegumu tabulā.
5. Sasniegumi paliek reģistrēti izmaksu tabulā pat ja jūs esat pametis spēli.

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. Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa. 5. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:

Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos 6.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, spiediet uz BET un lietojiet “**COIN SIZE**” izvēlni.
2. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas likmi, spiediet uz BET un lietojiet “**COINS**” izvēlni.
3. Klikšķiniet uz ikonas **Spin**.

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, jūs varat izvēlēties o Ruļļi griezīsies **10, 25, 50** vai **100** reizes pēc kārtas. o **UNTIL STOP** – ruļļi griezīsies kamēr neizbeigsies kredīts. o **CUSTOM** – papildus autorežīma iestātnes:

- **Spin settings** – var izvēlēties cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies (līdz 500 reizēm).
- **Stop settings** – ļauj izvēlēties kad ruļļiem apstāties:
 - 1) apstāties pēc uzstādīta griezienu skaita, □ 2)
 - apstāties ja laimests pārsniedz uzstādītu lielumu.

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.

Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas, tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.

Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.

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.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos:

	5	5 000
	4	1 000
	3	60
	2	5

	5	1 000
	4	500
	3	55
	2	4

	5	900
	4	250
	3	50
	2	2

	5	800
	4	200
	3	40

	5	700
	4	150
	3	35

	5	600
	4	100
	3	30

	5	500
	4	50
	3	25

	5	200
	4	30
	3	15

	5	200
	4	30
	3	15

	5	150
	4	25
	3	10

	5	150
	4	25
	3	10

	5	100
	4	20
	3	5

	5	100
	4	20
	3	5

Izmaksu Līniju Apraksts.

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

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

Krāsainās līnijas, kas redzamas grafikos, attēlo 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.

21.06.2022.