

Spēļu automātu video spēles SANTA VS RUDOLF noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālrūņa numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Santa vs Rudolf</i>
Spēles veids	Video Slots (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	400

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 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

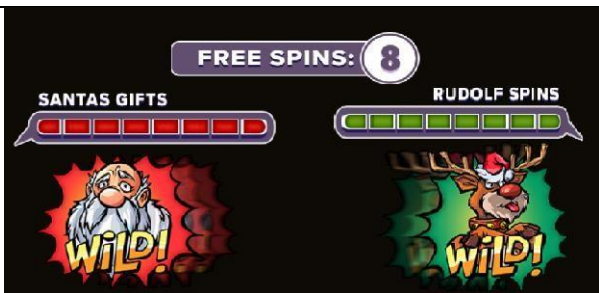
5. Spēles norise:

 The image shows two Wild symbols. On the left is Rudolf, a reindeer with a red hat and green background, with the word 'WILD!' in yellow and 'RUDOLF WILD' in green below. On the right is Santa, an elderly man with a white beard and red hat, with the word 'WILD!' in yellow and 'SANTA WILD' in red below.	<p><u>Wild simbolu noteikumi</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Wild simboli parādās uz 1. un 5. ruļļa pamatspēles laikā un uz visiem ruļļiem Bezmaksas griezienu laikā.• Wild simbols aizvieto visus simbolus.• Rudolfa Wild simbols parādās uz 1. ruļļa un pārvietojas horizontāli par vienu rulli pa labi katra Atkārtota griezienu laikā, kamēr Santa Wild simbols parādās uz 5. ruļļa un pārvietojas horizontāli par vienu pozīciju pa kreisi katra Atkārtota griezienu laikā.
---	---



Bezmaksas griezieni

- Santa Wild un Rudolfa Wild simboli, apvienojoties kopā, pamatspēles laikā aktivizē 10 bezmaksas griezienus.
- Maksimālais bezmaksas griezienu skaits, kas var tikt aktivizēts vienā piegājienā ir 30.
- Bezmaksas griezienu laikā gan Santa Wild, gan Rudolf Wild simbols var parādīties jebkur uz ruļļiem.
- Ja Santa un Rudolf Wild simboli apvienojas bezmaksas griezienu laikā, papildu 4 bezmaksas griezieni tiek pievienoti.




Bonusa noteikumi

- Pastāv 2. bonusa opcijas: Rudolfa griezieni un Santas dāvanas.
- Bezmaksas griezienu laikā 2 metri parādās virs ruļļiem.
- Šie metri atbilst Wild simboliem, kas parādās uz ruļļiem bezmaksas griezienu laikā.
- Kad Santa vai Rudolfa Wild simbols pazūd no ruļļiem, tas aizpilda 1. vietu uz atbilstoša metra. Katram metram ir 8 vietas.
- Ja 1 no metriem ir aizpildīts pirms Bezmaksas griezienu beigām, atbilstoša bonusa opcija tiek apbalvota un tā parādās Bezmaksas griezienu beigās.
- Rudolfa griezieni tiek aktivizēti, kad Rudolfa griezienu metrs ir aizpildīts, un Santas dāvanas tiek aktivizēti, kad Santas dāvanu metrs ir aizpildīts.




Rudolfa griezieni

- Rudolfa griezienu bonusa opcija sastāv no 3 griezieniem, kur 5 nejauši izvietoti Ziemeļbrieža Wild simboli parādās uz ruļļiem.
- 5 Ziemeļbrieža Wild simboli parādīsies uz nejaušām pozīcijām katrā griezienā opcijas laikā.
- Rudolfa griezienu laikā Wild simboli netiek novietoti uz ruļļiem pirms 5 nejaušiem Ziemeļbrieža Wild simboli parādās uz ruļļiem.
- 4. līnijas likmju laimesti tiek izmaksātas gan no kreisas uz labo pusi, gan no labās uz kreiso pusi.


Coin Win


Multiplier
X2 > X3 > X4

End of stage


Santas dāvanas

- Santas dāvanu spēlē ir 3 priekšmetu komplekti, kur spēlētājs klikšķina uz 1 no 5 priekšmetiem, lai atklātu balvu.
- 5 priekšmeti, starp kuriem spēlētājs izvēlas, ir: 3 monētu laimesti ar dažādam vērtībām, 1 reizinātajā palielinātājs un 1 priekšmeta beigas.
- Kad spēlētājs izvēlas monētu laimestu, tas tiek pievienots pie viņa monētu kopsummas par Santas dāvanām.
- Spēlētājs var veikt nākamo izvēli, izvēloties kaut ko starp palikušiem priekšmetiem.
- Santas dāvanu sākuma reizinātājs ir 1.
- Kad spēlētājs izvēlās reizinātajā palielinātāja simbolu, reizinātājs palielinās uz par vienu.
- Santas dāvanu spēles beigās visi savāktie monētu laimesti tiek reizināti ar finālu reizinātāja summu.
- Maksimālais iespējamais reizinātājs ir 4.













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) 96.35%
 Laimesta biežums šajā spēlē ir 29%
 Maksimālais laimests pamata spēlē - 100 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI

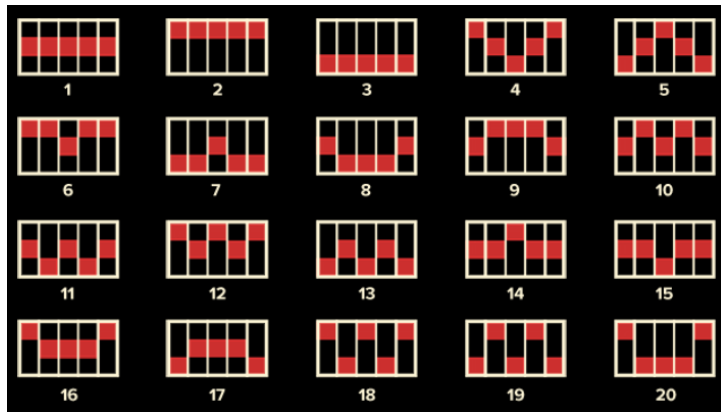
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	5 5.00 4 1.50 3 0.20		5 4.00 4 1.00 3 0.15		5 3.00 4 0.80 3 0.10		5 2.00 4 0.60 3 0.05		5 1.50 4 0.50 3 0.05
	5 1.00 4 0.30 3 0.04		5 0.75 4 0.25 3 0.03		5 0.60 4 0.20 3 0.03		5 0.60 4 0.15 3 0.02		5 0.60 4 0.15 3 0.02

IZMAKSU LĪNIJAS

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



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 pārliecinājušies 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.

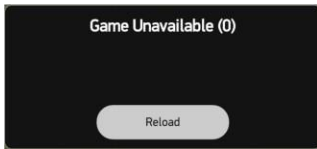
9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

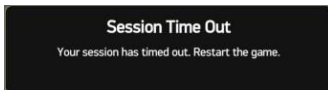
10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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

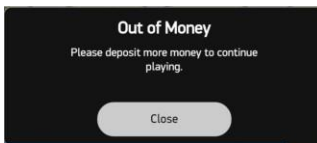
HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



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.