

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"
Reģ. Nr. 44103143645
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Scudamore's Super Stakes

Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: NetEnt Product Services Ltd

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 100 EUR

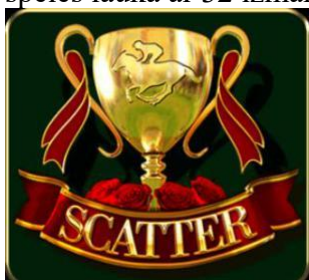
Spēles norise un noteikumi

„Scudamore's Super Stakes“ ir 5 ruļļu, 3 rindu, 20 pamatspēlēs un 32 fiksētām izmaksu līnijām bonusa spēlē spēļu automāts.

- Spēlēs ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājēj simbols, "Mystery" simboli un "Scatter" bezmaksas griezienu bonusa spēle.
- Aizstājēj simbols aizstāj visus spēles simbolus izņemot "Scatter" un "Mystery" simbolus un parādās uz ruļļiem tikai pēc "Mystery" simbolu transformācijas.



- Lai aizstājēj simbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp venādiem spēles simboliem.
- Izmaksāts tiek tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājēj simbolu.
- Pirms jebkura griezienu pamatspēlēs pēc nejaušības principa var tikt aktivizēta nejauša aizstājēj simbola papildfunkcija.
- Papildfunkcijas laikā 2 līdz 5 pakavu simboli tiek izvietoti uz spēles lauka pārvēršot simbolus uz kuriem tie nonāk par aizstājēj simboliem.
- Papildus aizstājēj simboli nevar nonākt pa virsu uz spēles lauka esošiem "Scatter" simboliem.
- "Scatter" simboliem vienlaicīgi parādoties uz spēles 1., 3. un 5. ruļļa tiek aktivizēta "Peter's Cup" bonusa spēle, kas tiek izspēlēta uz 5 ruļļu, 4 rindu spēles lauka ar 32 izmaksu līnijām.



- Aktivizējoties bonusa spēlei ir jāizvēlās vieno no četriem piedāvātajiem zirgiem kā potenciālo skrējiena uzvarētāju.
- Katram no piedāvātajiem zirgiem ir savs laimesta reizinātājs, kas atbilst izredzēm uzvarēt skrējienā.
- Katram zirgam ir 2 spēles simboli, kas parādās uz ruļļiem virs trases un to krāsa sakrīt ar konkrētā žokeja formas krāsu.
- "Divine Fortune" – Sarkans žokejs un A simbols, griezienu vērtības reizinājums x5000.
- "Berry Max" = Violeti žokejs un K simbols, griezienu vērtības reizinājums x500.
- "Gonzo's Quest" - Zaļš žokejs un Q simbols, griezienu vērtības reizinājums x100.
- "Tin Foil Hat" – Zils žokejs un J simbols, griezienu vērtības reizinājums x50.
- Skrējiena sākumā visi 4 zirgi tiek izvietoti uz trases, kad uz ruļļiem izveidojas laimestu kombinācija zirgs, kas sasistīts ar kombinācijā iekļautajiem simboliem pavirzās par vienu iedaļu. Skrējienā uzvaru izcīna zirgs, kas pirmais ir pavirzījies par 4 iedaļām.
- Katrā reizē zirgs nevar pavirzīties vairāk par 1 iedaļu.
- Skrējiena noslēgumā tiek izmaksāts laimests atkarībā no griezienu un skrējiena iznākuma.
- Bonusa spēle tiek izspēlēta ar to pašu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Spēlē pieejama arī "Bet slip" bonusa funkcija, ko iespējams aktivizēt jebkurā brīdī atverot to labajā malā.
- Vienlaicīgi aktīva var būt tikai viena likmju kartiņa, jeb "Bet slip".
- Atverot Likmju Kartīti jāizvēlās kādu no spēles simboliem, kuru vēlaties krāt, pēc kā tiek izvēlēts griezienu skaits, piemēram, 7 šādi simboli nākamo 10 griezienu laikā.
- Gadījumā, ja uzkrājumu izdodas papildīt tiek izmaksāta naudas balva, kas ir izvēlētajās likmes vērtības reizinājums ar laimēto reizinātāju.
- Ja uzkrājums netiek sasniegts, tad Likmju Kartīte tiek atmesta un tiek sniegta iespēja izveidot jaunu Kartīti.
- **'Svarīgi:**
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Vispārējie noteikumi

- Spēle notiek uz 20 līnijām pamatspēlē un 32 fiksētām izmaksas līnijām bonusa spēlē.
- Likmes lielums ir no 0.10 EUR līdz 100 EUR.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Noteikumi

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvās izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- 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.

- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

Poga	Funkcija
	<p>Spied, lai uzsāktu spēli ar izvēlēto monētu un griezienu vērtību. (Alternatīvi spied "space" pogu).</p>
	<p>Spied, lai atvērt izmaksu tabulu.</p>
	<p>Izmanto bultas, lai virzītos pa izmaksu tabulu. Spied "x", lai izmaksu tabulu aizvērt.</p>
	<p>Spied, lai atvērt spēles uzstādījumus un izvēlētos spēles opcijas.</p>
	<p>Spied, lai izslēgtu skaņu, vai regulētu to ar slaideri.</p>

?	Spied, lai atvērt spēles noteikumus.
AUTO	Spied, lai atvērt automātiskās spēles izvēlni un spēlēt automātiski. Izvēlies griezienu daudzumu, ko spēlēt automātiski, vai atver papildus uzstādījumus, lai iestaft citas automātiskās spēles opcijas.

Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, unlaimestu 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 izvēlētas monētas vērtības. 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, ceturta vai piektā ruļļa.

HIGH VALUE SYMBOLS					
	5	250		5	200
	4	75		4	60
	3	25		3	20
	5	150		5	100
	4	45		4	30
	3	15		3	10







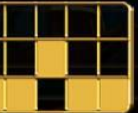













LOW VALUE SYMBOLS

A	5 60	K	5 40
	4 15		4 10
	3 5		3 5
Q	5 30	J	5 20
	4 10		4 10
	3 5		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. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:

MAIN GAME BET LINES

1	2	3	4	5	6	7
						
8	9	10	11	12	13	14
						
15	16	17	18	19	20	
						



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.

SIA „Olybet Latvia”

08.05.2022.