

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

Spectra
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Thunderkick Malta Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 100 EUR

4. Spēles norise

„Spectra“ ir piecu ruļļu, 30 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimboli
- Aizstājējsimbolu tkārtotais grieziens

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Visas 30 izmaksas līnijas ir fiksētas.
2. Likmes lielums var būt 0.10eur, 0.20eur, 0.50 eur, 1.00eur, 1.50eur, 2.00eur, 3.00eur, 5.00eur, 7.50eur, 10.00eur, 20.00eur, 50.00 eur, 75.00eur vai 100.00eur.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbolu noteikumi.



1. Aizstājējsimboli var parādīties jebkur uz ruļļiem.
2. Aizstājējsimboli aizvieto jebkuru simbolu.
3. Aizstājējsimboli uz ruļļiem parādās grupās pa 4.

Aizstājejsimbolu atkārtotā grieziena noteikumi.



1. Ja griezienā parādās vismaz viens aizstājējsimbols, tiek piešķirts atkārtots grieziens. Aizstājējsimbols paliek savā pozīcijā.
2. Atkārtotā grieziena laikā aizstājejsimbols, kas uzsāka atkārtoto griezienu pārvietojas uz augšu vai leju lai, rulli pārklātu visa aizstājejsimbolu grupa:



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. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. uz kreiso pusi.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

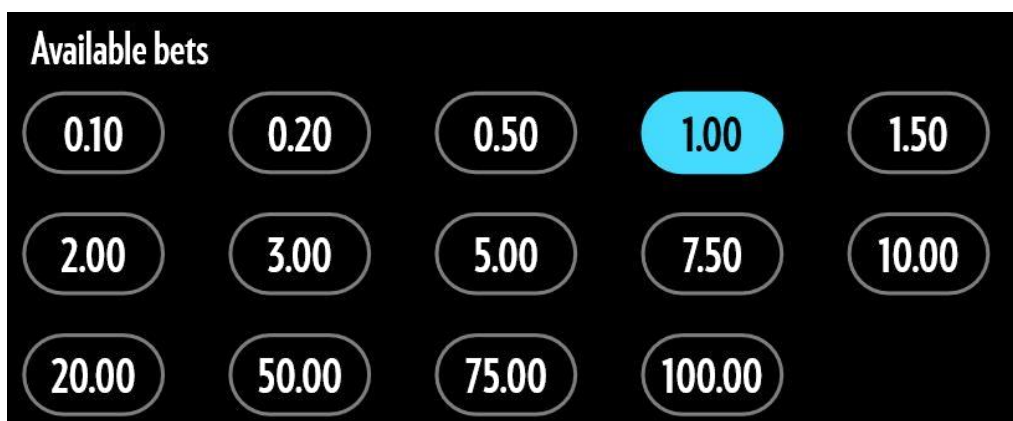
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

Lai paaugstinātu vai pazeminātu spēles likmi, spiediet uz likmes ikonas



Parādīsies likmju izvēles ekrāns:



Izvēlieties spēles likmi.
Klikšķiniet uz ikonas **Spin**.



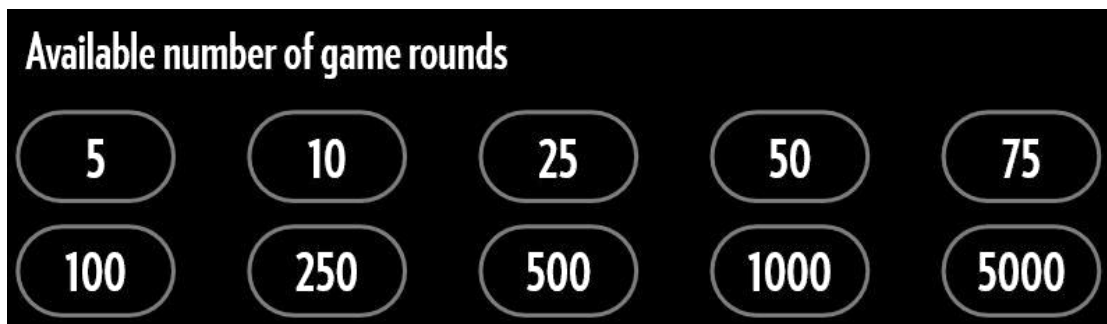
Tiek uzsākta spēle ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

Spiediet AUTOPLAY ikonu



Parādīsies automātiskās spēļu izvēles ekrāns:



Izvēlēties spēļu skaitu, kādu gribat spēlēt.



Spiediet uz START AUTO PLAY 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:

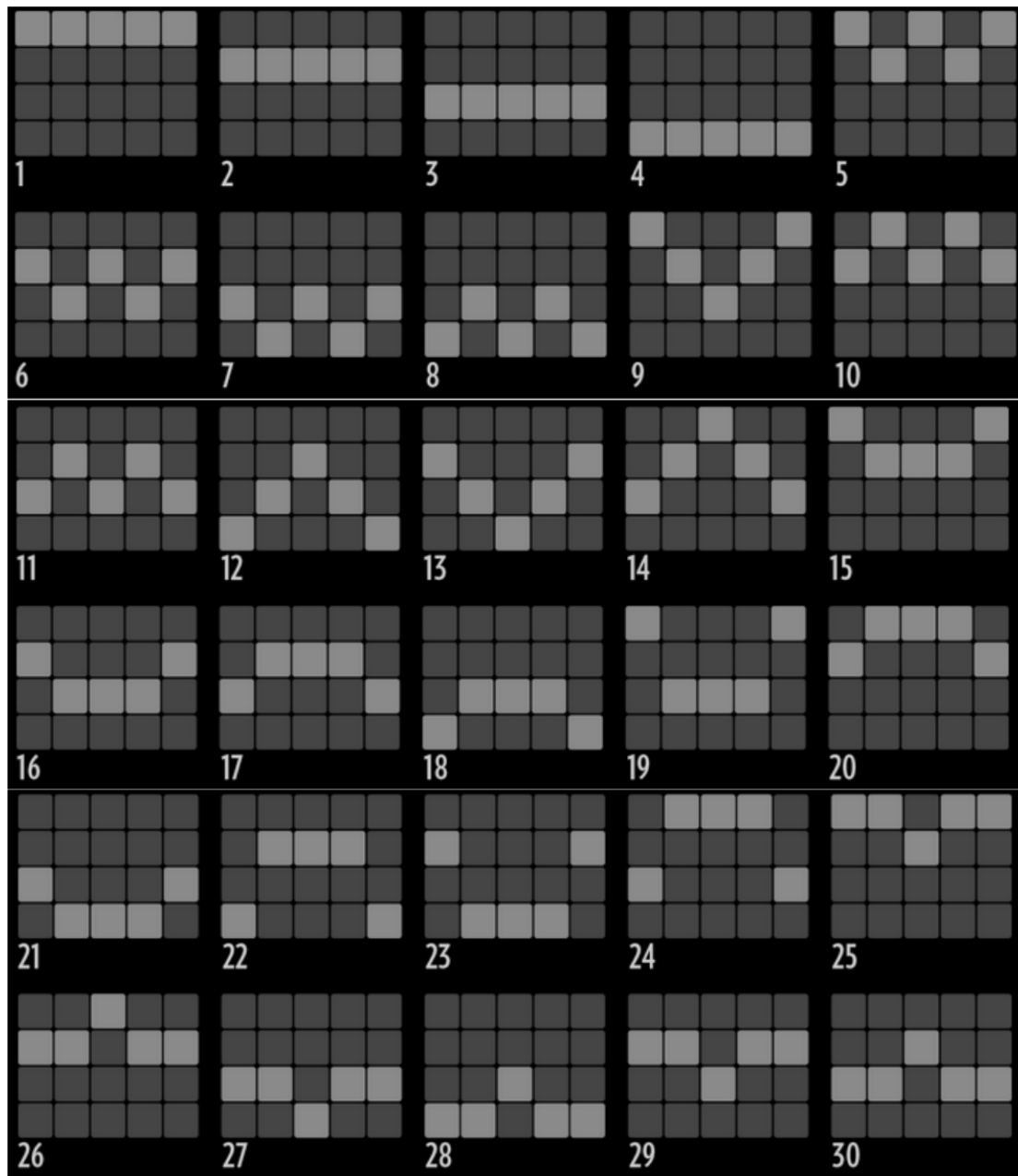
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos (ar spēles likmi 1.00 EUR). Mainot spēles likmi, izmaksas izmaksu tabula mainās proporcionāli.

	5 = 20.00		5 = 10.00 4 = 2.50 3 = 1.00
	5 = 7.00 4 = 1.50 3 = 0.70		5 = 4.00 4 = 1.00 3 = 0.50
	5 = 3.00 4 = 1.00 3 = 0.50		5 = 2.20 4 = 0.60 3 = 0.30
	5 = 2.00 4 = 0.50 3 = 0.20		5 = 1.80 4 = 0.50 3 = 0.20
	5 = 1.60 4 = 0.20 3 = 0.10		5 = 1.40 4 = 0.20 3 = 0.10

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses. Ja bonusa spēlē izvēlēta abu virzienu izmaksu papildiespēja, izmaksas veidojas arī no labās uz kreiso pusi.

Līnijas, kas redzamas attēlos, 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.

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.

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.

SIA „Olybet Latvia”

14.04.2022