

## Spēļu automātu video spēles Spinball noteikumi

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

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

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Spinball</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Tom Horn Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1.00
Max likmes vērtība (€)	100

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 1.00€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



- “Spinball” ir video spēļu automāta spēle, kas apvieno spēļu automāta spēli ar ķīniešu biljarda arkādes spēles unikālajām īpašībām.

- Spēles laukums sastāv no vairākām daļām, kas aprīkotas ar kustīgiem sviedējiem, bamperiem un dažādiem mērķiem, un bumbiņa tiek virzīta pa spēles laukumu, trāpot mērķos, lai nopelnītu uzvaras.
- Ekrāna apakšējā lietotāja interfeisa sadaļā (otrā ikona blakus burgera izvēlei) varat izvēlēties summu, par kuru vēlaties veikt derības.
- Laimestu summas tiek parādītas ekrāna augšdaļā.
- Lai sāktu spēli, varat izmantot "Spin" (Griezt) pogu.
- Spēle beidzas, kad bumbiņa nokrīt drenē ekrāna apakšā.
- Izvēlnē ir sākumekrāna opcija un četras papildu opcijas - Home (Sākums), Game Help (Spēles palīdzība), Game History (Spēles vēsture) un Settings (Iestatījumi).
- "Spinball" spēļu automāta spēle ir papildināta ar vairākām funkcijām, kas sniedz iespēju laimēt dažādas summas.

### Atlēcēji

- Katru reizi, kad spēlētāji skar atlēcējus, tiek garantēta uzvara un viņi nekad nepamet spēli ar tukšām rokām.

### Bezmaksas griezieni

- Spēlē ir līdz pieciem bezmaksas griezieniem.
- Spēlējot piecus bezmaksas griezienus, spēlētāji nevar laimēt papildu bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti pie aktivizētā griezienu likmes.

### Kreisās rampas pastiprinātājs

- Kad bumbiņa skar kreisās rampas pastiprinātāju, spēlētāji vinnē vēl vairāk, jo šī funkcija ietver daudzus veidus, kā palielināt izmaksas.
- Atkārtoti palaidiet "Spin Eye" (Griezt aci).
- Kad tiek nospiesta atkārtotās palaišanas "Spin Eye" (Griezt aci) sarkanā poga, bumbiņa tiek izmesta atpakaļ laukuma telpā, radot jaunas iespējas laimēt.

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) 90.04%-99.07%  
Maksimālais laimests pamata spēlē - 1440 x likmes vērtība

### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA



Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**COINS** norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

**AUTOPLAY** spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.

**MAX BET** spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz **MAX BET** divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

### 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:**

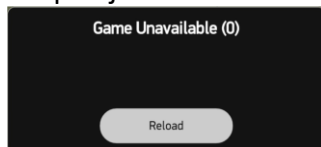
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:**

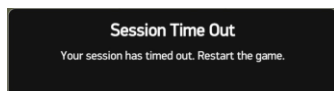
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

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

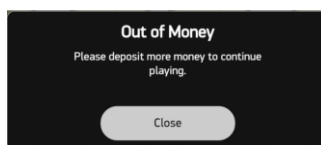
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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