

## **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**

Super Fast Hot Hot Spēļu  
Automātu spēle  
Ražotājs: ISB Technology Sarl

## **3. Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.25 EUR  
Maksimālā likme 250 EUR

## **4. Spēles norise**

„Super Fast Hot Hot“ ir piecu ruļļu, 25 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimboli
- Bezmaksas Supergriezieni
- Bezmaksas griezienu bonus spēle
- Džekpota laimests

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 līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## **5. Spēles noteikumi**

### ***Vispārējie noteikumi***

1. Spēle notiek uz 25 fiksētām izmaksas līnijām
2. Monētas vērtība ir no 0.01 EUR līdz 10 EUR.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Aizstājējsimbolu noteikumi*



Aizstājējsimbols aizstāj visus simbolus, izņemot izkaisītos un džekpota simbolus; tas nepiešķirs bezmaksas griezienus, ja ir aizstājis dimanta simbolu.

### *Bezmaksas supergriezīnu noteikumi*



Divi vai trīs dimanta simboli uz 1. spoles (ja to vietā nav stājies aizstājējsimbols) iedarbinās 2 bezmaksas supergriezīnus: tiks "bloķēta" pirmā spole, kā arī visi dimanta simboli un aizstājējsimboli uz pārējām spolēm. Tas nozīmē, ka 1. spole negriezīsies, visi pārējie dimanta simboli un aizstājējsimboli paliks savās vietās turpmāko 2 griezienu laikā, un tas pats notiks ar papildu dimanta simboliem un aizstājējsimboliem, kas varētu parādīties 1. bezmaksas griezienu laikā.

Divu bezmaksas supergriezīnu laikā aizstājējsimboli nesareizinās laimējušās līnijas (kā tas notiek parastajos bezmaksas griezienos). Turklāt bezmaksas supergriezīnu laikā 2 dimanta simboli uz 1. spoles neiedarbinās citus bezmaksas supergriezīnus.

Bezmaksas supergriezīni var tikt iedarbināti parasto bezmaksas griezienu laikā: šādā gadījumā nekavējoties sekos 2 bezmaksas supergriezīni (šajā brīdī aizstājējsimboliem un dimanta simboliem ir jābloķējas), un tikai pēc tam turpināsies parastie bezmaksas griezieni.

### *Bezmaksas griezienu bonus spēles noteikumi*



Trīs vai vairāk izkaisītie simboli, kas parādās jebkur uz ekrāna, iedarbina 10 papildu parastos bezmaksas griezienus, kuru laikā:

- 1 aizstājēj simbols laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 2x,
- 2 aizstājēji simboli laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 4x,
- 3 vai vairāk aizstājēji simboli laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 8x.

Tas neattiecas uz bezmaksas supergriezieniem.

*Piezīme: Jūs nevarat mainīt monētas vērtību bezmaksas griezienu laikā.*

Grieziena laikā var iegūt līdz 12 bezmaksas griezieniem (10 parastos bezmaksas griezienus un 2 bezmaksas supergriezienus).

Bezmaksas supergriezienus var iegūt parasto bezmaksas griezienu laikā, un parastos bezmaksas griezienus – bezmaksas supergriezienu laikā. Bezmaksas supergriezieni vienmēr tiks izspēlēti pirms parastajiem bezmaksas griezieniem.

*Piezīme: jebkuru bezmaksas griezienu laikā var tikt piešķirts neierobežots skaits bezmaksas supergriezienu un parasto bezmaksas griezienu.*

### ***Džekpota laimesta noteikumi***



Uz progresīvā džekpota laimestiem var pretendēt tikai 5X džekpota simboli ar maksimālo monētu un līniju skaitu. Jebkura cita kombinācija tiek izmaksāta atbilstoši izmaksu tabulai.

Progresīvo džekpotu var laimēt standarta spēles un bezmaksas griezienu laikā.

Progresīvo džekpotu nevar iedarbināt bezmaksas supergriezienu laikā.

Ar katru likmi progresīvā džekpota pamatvērtība (progresīvā banka) tiek palielināta par 0,5% no likmes.



Progresīvā džekpota skaitītājos ir parādīta progresīvā džekpota vērtība atlasītajai monētas vērtībai. Redzamā džekpota vērtība ir proporcionāla atlasītajai monētas vērtībai un ir progresīvās bankas daļa, ko aprēķina atkarībā no pašreiz atlasītās monētas vērtības.

*Piezīme: maksimālais pieejamais progresīvais laimests tiek izmaksāts, spēlējot ar maksimālo pieejamo monētas vērtību.*

Džekpota vērtība tiek atsvoidzināta ik pēc 3 sekundēm. Atkarībā no klientu interneta pakalpojumu sniedzēja, kā arī viņu aparatūras datu pārraides aizkaves ilgums starp serveri un klientu var būt atšķirīgs dažādiem spēlētājiem un ziņojumu veidiem.

Intervālā starp divām secīgām progresīvā džekpota skaitītāja atsvoidzēm divi vai vairāki spēlētāji var laimēt džekpotu ar mazu laika starpību. Šādā gadījumā pirmajam spēlētājam, kurš laimē džekpotu, tiek piešķirta progresīvā džekpota pilnā summa, savukārt, nākamajam uzvarētājam – minimālā, garantētā progresīvā džekpota summa, kā arī 0,5% no likmēm, kas veiktas intervālā starp diviem secīgiem džekpota laimestiem.


### ***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. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Spēles vadība***

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**



Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet  izvēlni.



Klikšķiniet uz ikonas “**GRIEZT**” :

***Automātiskais vadības režīms:***




Klikšķiniet izvēlni  , lai atvērtu iestatījumu logu **AUTOMĀTISKIE**

GRIEZIENI, kurā Jūs varat iestatīt šādas opcijas:

Automātisko griezienu skaits:



klikšķiniet uz automātisko griezienu skaita vērtības, ievadiet vērtību ekrāna ciparu klaviatūrā (pieskarieties X, lai notīrītu atlasīto un sāktu vēlreiz) un

apstipriniet atlasīto variantu; klikšķiniet , lai aizvērtu šo klaviatūru bez apstiprināšanas;

pārbīdīet šī iestatījuma slīdni pa kreisi vai pa labi, lai iestatītu zemāku vai augstāku vērtību.

Apturēt, ja laimests sasniedz — lai iespējotu šo iestatījumu, pārbīdīet blakus esošo iesl./izsl. slēdži pozīcijā Iesl. (pārbīdīet pozīcijā Izsl., lai to atspējotu), un tad jūs varat:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

klikšķināt uz pašreizējās vērtības, ievadiet vērtību ekrāna ciparu klaviatūrā (pieskarieties X, lai notīrītu atlasīto un sāktu vēlreiz) un apstipriniet atlasīto


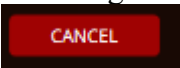
variantu; klikšķināt , lai aizvērtu šo klaviatūru bez apstiprināšanas.


Zaudējuma limits:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

klikšķiniet uz zaudējuma limita vērtības, ievadiet vērtību ekrāna ciparu klaviatūrā (pieskarieties X, lai notīrītu atlasīto un sāktu vēlreiz) un apstipriniet

atlasīto variantu; klikšķināt , lai aizvērtu šo klaviatūru bez apstiprināšanas.

Klikšķiniet , lai aizvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI un sāktu automātisko griezienu funkciju ar atlasīto likmi un iestatījumiem. Klikšķiniet , lai aizvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI, neiedarbinot automātisko griezienu funkciju.

Klikšķiniet pogu , lai jebkurā brīdī apturētu automātisko griezienu funkciju.

## 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.

Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts monētās. Lai iegūtu kopējo laimesta skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar 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 monētās parādītas izmaksu attēlos.

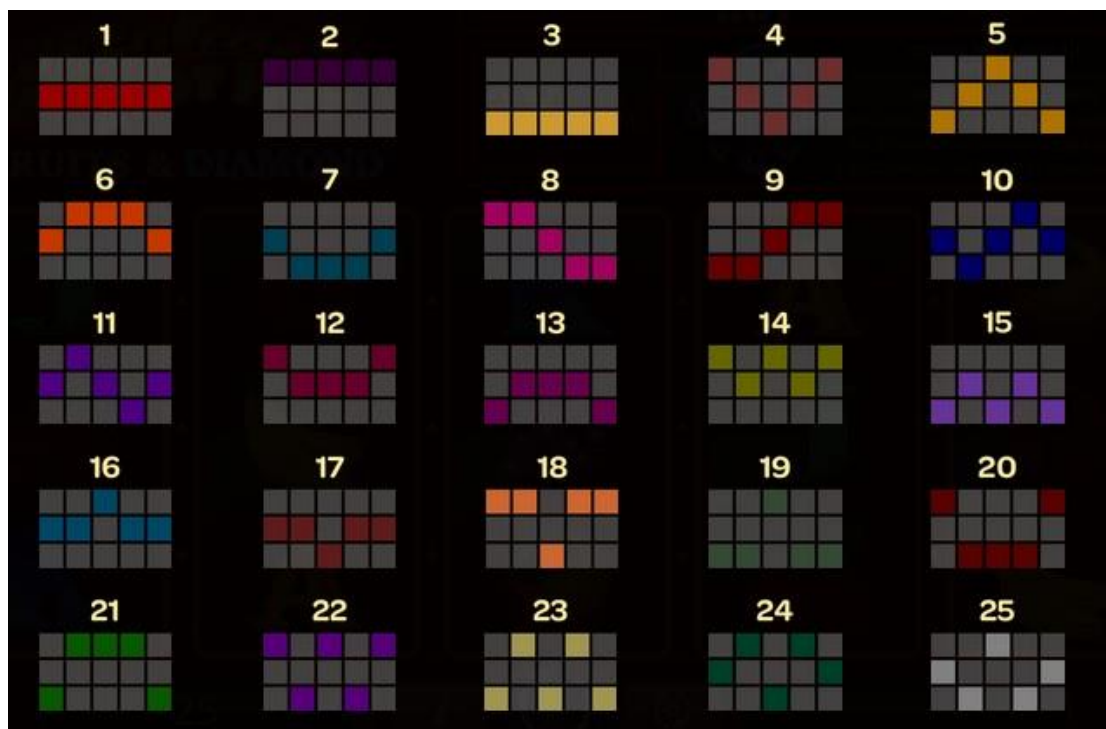
	150 ○○○○○ 50 ○○○○ 20 ○○○ 2 ○○		150 ○○○○○ 50 ○○○○ 20 ○○○		150 ○○○○○ 50 ○○○○ 20 ○○○
	150 ○○○○○ 40 ○○○○ 15 ○○○		150 ○○○○○ 40 ○○○○ 15 ○○○		125 ○○○○○ 30 ○○○○ 10 ○○○
	125 ○○○○○ 30 ○○○○ 10 ○○○		100 ○○○○○ 20 ○○○○ 5 ○○○		

### *Izmaksas līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz izmaksas līnijām no kreisās puses.

Vienādi simboli jebkur uz 3 vai vairāk blakusesošiem ruļļiem veido izmaksu.

Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa:



### **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.

Izmaksā tos 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. Terminš, 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.