

Spēļu automātu video spēles Ultimate Super Reels 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>Ultimate Super Reels</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 5 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.05
Max likmes vērtība (€)	37.50

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 0.05, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Atkārtotu griezienu simbols



- Atkārtotu griezienu simbols var parādīties tikai Reizinātāju spolē – labajā, malējā, piektajā spolē pa vidu.
- Spēlējot ar 15 monētām uz līniju, ja aktīvā laimējušā līnijā uz piektās (labās, malējās) spoles parādās Atkārtotu griezienu simbols, tiek piešķirtas trīs līdz septiņas bezmaksas spēles.
- Ja, spēlējot bezmaksas spēles, aktīvā laimējušā līnijā uz piektās spoles vidējā pozīcijā parādās Atkārtotu griezienu simbols, tiek piešķirtas trīs līdz septiņas bezmaksas spēles.
- Šīs bezmaksas papildspēles tiek pieskaitītas atlikušo bezmaksas griezienu skaitītājam un secīgi izspēlētas, līdz ir izmantoti visi bezmaksas griezieni.

- bezmaksas griezienu laikā var laimēt neierobežotu skaitu bezmaksas griezienu.
- Bezmaksas griezienu laikā likmes summa paliek tāda pati, kā griezienā, kura laikā tika piešķirti bezmaksas griezieni.
- Monētas vērtību nevar mainīt bezmaksas griezienu laikā.

Tūlītējā laimesta spoles laimesti



- Spēlējot ar 10 vai vairāk monētām uz līniju, tiek aktivizēta Tūlītējā laimesta spole.
- Tūlītējā laimesta spolē tiks piešķirts papildu laimests, ja tiek veikta likme ar 10 vai vairāk monētām un tikai ja tūlītējais laimests parādās laimējušā izmaksu līnijā uz 4. spoles.
- Iespējamie papildu laimesti ir 50, 150, 750, 1000 monētas.
- Ja Tūlītējā laimesta simbols parādās vairāk kā vienā laimējušajā līnijā, papildu Tūlītējais laimests tiek piešķirts tikai vienreiz.

Reizinātāja spole



- Spēlējot ar 15 monētām uz līniju, tiek aktivizēta reizinātāja spole (piektā spole pa labi).
- Spēlējot ar 15 monētām uz līniju, ja aktīvā laimējušā līnijā uz piektās (labās, malējās) spoles parādās Atkārtotu griezienu simbols, tiek piešķirtas trīs līdz septiņas bezmaksas spēles.
- Ja uz piektās spoles vidējā pozīcijā parādās X2, X5 vai X10, šī griezienu standarta laimests (ja tāds ir) tiks sareizināts ar skaitli, kas redzams uz reizinātāja simbola; tiks sareizināta arī Tūlītējā laimesta summa (ja tāda ir).

Progresīvais džekpots



- Jūs nevarat laimēt progresīvo džekpotu bezmaksas griezienu laikā.
- Uz progresīvo džekpota laimestu var pretendēt tikai tad, ja ir 3 Ultimate Super Reels simbolu kombinācija, Tūlītējais laimests ar 1000X reizinātāju uz 4. spoles un 10X reizinātāju uz 5. spoles laimējušā līnijā.

- Ja grieziena laikā tiek laimēts progresīvais džekpots, progresīvā džekpota summa un jebkuru citu likmju laimesti tiek izmaksāti atbilstoši izmaksu tabulai; netiks izmaksāts standarta izmaksu līnijas laimests Ultimate Super Reels simbolu kombinācijai.
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 - 1867 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- “Scatter” simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests “Izmaksu Tabulā” tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	1-9	10-15		1-9	10-15
ULTIMATE ULTIMATE ULTIMATE	400	4000	7 7 7	50	500
7 7 7	250	2500	7 7 7	25	250
7 7 7	200	2000	BAR BAR BAR	10	100
7 7 7	100	1000	BAR BAR BAR	7	70
7 7 7	80	800	BAR BAR BAR	5	50
ANY 3X 7 7 7	70	700	ANY 3X 7 7 7	15	150
ANY 3X 7 7 7	20	200	ANY 3X BAR BAR BAR	3	30

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

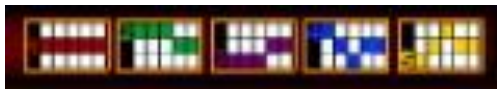
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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.

IZMAKSU LĪNIJAS



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 jāizver 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:

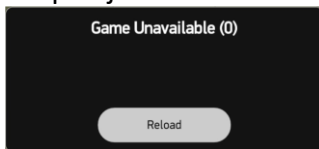
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

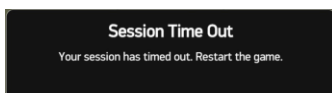
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

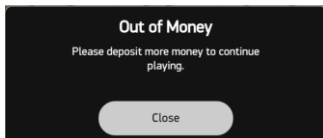
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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