

Spēļu automātu video spēles WITCHCRAFT ACADEMY 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>Witchcraft Academy</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 20 likmes līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i> 

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.02
Max likmes vērtība (€)	200
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 - 1

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.02, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle: *Witchcraft Academy*

Šī skola ir pilna ar noslēpumiem, mīklām un burvestībām, un pats galvenais, tajā ir daudz jautrības! Izjūti maģisko atmosfēru skolas bibliotēkā. Tur, starp ruļļiem un grāmatām, tu sastapsi akadēmijas labākos studentus – ragānu Eforu un burvi Ertanu un viņu uzticamos pavadoņus – pūci un pūķi. Savāc trīs *Scatter* simbolus un nonāc tumšajā, noslēpumainajā Papildu elementu pagrabā, kur tevi gaida naudas podi un kur Bruņoti sargi apsargā dārgos gājienus par brīvu. Tikai Elementi tev var palīdzēt nokļūt tālāk, tādēļ, lai to panāktu, izmanto visas savas viesiedarbīgākās burvestības! Kāp arvien zemāk un zemāk pa kāpnēm



Ieļā līdz alām, pilnām ar zeltu un dārgakmeņiem, kur jau gaida Gājienu par brīvu! Pirms spēles spēlētājs var izvēlēties monētas vērtību un likmi. Spēles iespējas:

- *Wild* aizvietotāji
- Papildu elementi:
- Gājienu par brīvu kopā ar Gājienu par brīvu iespējām.



Wild aizvietotāju iespējas

- *Wild* simboli var parādīties galvenajā spēlē jebkurā vietā uz cilindriem 1, 2, 4 un 5 un Gājienu par brīvu un nomainīt jebkurus simbolus, izņemot *Scatter* simbolus.
- Kā to var redzēt Izmaksu tabulā, *Wild* simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.

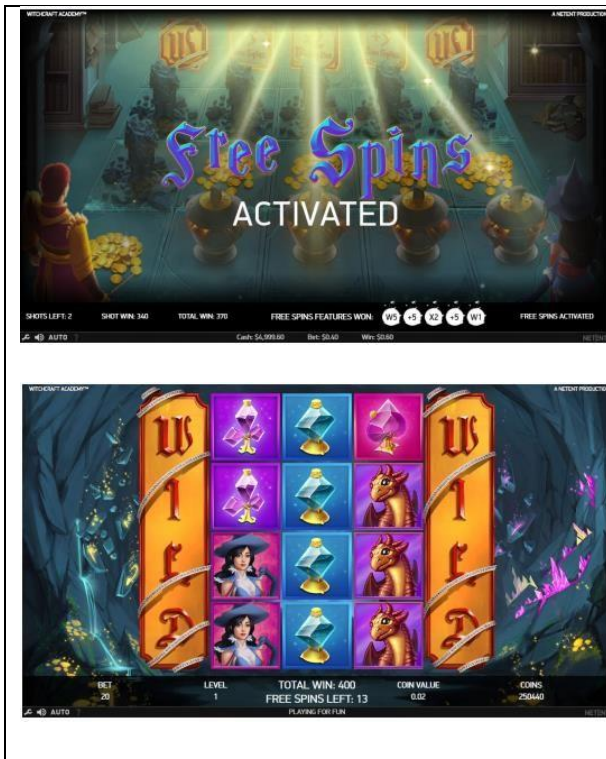


Papildu Bonusu elementi:

- Parādīties 3 vai vairāk *Scatter* simboliem jebkurā vietā uz cilindriem, tiek aktivizēti Papildu elementi.
- Papildu elementi ir Papildu spēle no 5 kolonnām un 4 rindām ar Monētu laimesta, Bruņoto sargu un *Scatter* simboliem, nodrošinot Gājienu par brīvu iespējas: x2 Reizinātājs, +5 Gājienu par brīvu, Cilindrs ar *Overlay Wild* funkciju 1 un Cilindrs ar *Overlay Wild* funkciju 5.
- Izvēlies raganu Eforu vai burvi Ertanu, kuri raida Elementu šāviņu uz kādu nejauši izvēlētu kolonnu.



- Piešķirto Elementu šāviņu skaits ir vienāds ar *Scatter* simbolu skaitu, kuri ir aktivizējuši Papildu elementus.
- Elementu šāviņš tiek raidīts ar 1 līdz 4 Elementu palīdzību. Eforas Elements ir Pūce un Ertana Elements ir Pūķis. Ikviens Elements trāpa un notīra tuvāko simbolu kolonnā.
- Kad Elementu šāviņš trāpa Monētu laimesta simbolam, tiek piešķirtas monētas ar vērtību no 10 līdz 200 reizēm lielāku par likmes līmeni.
- Kad Elementu šāviņš trāpa Bruņoto sargu simbolam, tas eksplodē, trāpot visiem simboliem tam apkārt horizontālā vai vertikālā virzienā.
- Maksimālais monētu laimests Papildu Elementos ir 2000.
- Kad Elementu šāviņš trāpa *Scatter* simbolam, tiek atbrīvota funkcija Gājieni par brīvu, kuru satur šis simbols. Ikvienu funkcija Gājieni par brīvu var tikt atbrīvota tikai vienu reizi.
- Papildu Elementos *Scatter* simboli parādās tikai uz ceturtās rindas un reprezentē Gājienu par brīvu iespējas sekojošā secībā no kreisās uz labo: Rullis ar *Overlay Wild* funkciju 1, +5 Gājieni par brīvu, x2 Reizinātājs, +5 Gājieni par brīvu, Rullis ar *Overlay Wild* funkciju 5.
- Ja Papildu Elementu darbības laikā trāpa 3 vai vairāk *Scatter* simboliem, tiek aktivizēti Gājieni par brīvu kopā ar Gājienu par brīvu iespējām.
- Ja Papildu Elementu darbības laikā simboli ir noņemti, tai pašā laikā Elementu šāviņiem paliekot, Papildu Elementu darbības laiks beidzas un tiek aktivizēti Gājieni par brīvu kopā ar atbrīvotajām Gājienu par brīvu iespējām.
- Ja vien Gājieni par brīvu nav aktivizēti, beidzoties Papildu Elementu darbības laikam, spēlē notiek atgriešanās pie raunda, kurā tika aktivizēti Papildu Elementi.
- Beidzoties Papildu Elementu darbības laikam, kopējais Papildu Elementos iegūtais laimests tiek pievienots jebkuram laimestam, kas ir iegūts raundā, kurā tika aktivizēti Papildu Elementi.



Papildu opcija – *Free spins*

- Ja Papildu Elementu darbības laikā iegūst 3 vai vairāk *Scatter* simbolus, tiek aktivizēti pieci Gājienu par brīvu kopā ar atbrīvotām Gājienu par brīvu iespējām.
- 2 vai vairāk Papildu Gājienu simboli, kuri parādās jebkurā vietā uz cilindriem Gājienu par brīvu darbības laikā, piešķir papildu Gājienus par brīvu.
- Gājienu par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Gājienu par brīvu darbības laika beigās kopējais laimests tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurš bija aktivizējis Papildu Elementus.
- Funkcijas Gājienu par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Papildu Elementi.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96.38%

Galvenā spēle: 55,6%

Papildu elementi: 22,0%

Gājienu par brīvu: 18,8%

LAIMESTU BIEŽUMS	IZMAKSA
<ul style="list-style-type: none"> • KOPĀ 19,37% • Papildu elementi: 1,140% • Gājienu par brīvu: 0,325% 	<ul style="list-style-type: none"> • Galvenā spēle: 4000/4000 € monētas uz vienu likmi • Galvenā spēle: 80 000/80 000 € monētas – maksimālais laimests • Bonus: 20 000/20 000 € monētas – maksimālais papildu laimests • Gājienu par brīvu: 8000/8000 € monētas uz vienu likmi • Gājienu par brīvu: 160 000/160 000 monētas – maksimālais laimests

Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā var būt vairāki gājienu.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni.
- Likmes līmenis ir uz likmes likto monētu skaits uz vienu likmes līniju.

- Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.
-

IZMAKSAS NOTEIKUMI PAPILDU ELEMENTOS

- Parādotes 3 vai vairāk *Scatter* simboliem jebkurā vietā uz cilindriem, tiek aktivizēti Papildu elementi.
- Maksimālais monētu laimests Papildu Elementos ir 20000.
- Beidzoties Papildu Elementu darbības laikam, kopējais Papildu Elementos iegūtais laimests tiek pievienots jebkuram laimestam, kas ir iegūts raundā, kurā tika aktivizēti Papildu Elementi.
-

IZMAKSAS NOTEIKUMI *Free Spins* opcijā

- Ja Papildu Elementu darbības laikā iegūst 3 vai vairāk *Scatter* simbolus, tiek aktivizēti pieci Gājieni par brīvu kopā ar atbrīvotām Gājienu par brīvu iespējām.
- 2 vai vairāk Papildu Gājieni simboli, kuri parādās jebkurā vietā uz cilindriem Gājieni par brīvu darbības laikā, piešķir papildu Gājienu par brīvu:
 - 2 Papildu Gājieni simboli = 5 Gājieni par brīvu;
 - 3 Papildu Gājieni simboli = 10 Gājieni par brīvu;
 - 4 Papildu Gājieni simboli = 15 Gājieni par brīvu;
 - 5 Papildu Gājieni simboli = 20 Gājieni par brīvu;
- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Gājieni par brīvu darbības laika beigās kopējais laimests tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurš bija aktivizējis Papildu Elementus.

IZMAKSU TABULA

Simbolu izmaksas vērtība	Simboli ar augstu ieguvumu				Simboli ar zemu ieguvumu			
								
x 3	30	15	10	8	5	5	5	5
x 4	80	50	30	20	10	10	10	10
x 5	400	200	100	80	40	40	40	40
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 (20 fiksētās likmes līnijas)

Apbalvotas tiek izmaksu līnijās uzgrieztās noteiktās kombinācijas. Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests. Tiek pievienoti laimesti no citām izmaksu līnijām.



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”. 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.

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

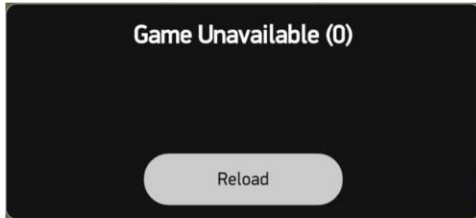
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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:

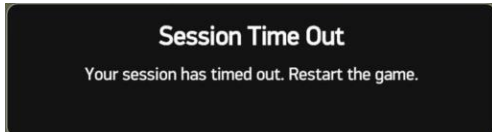
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

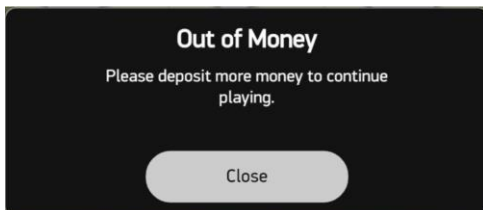
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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