

## Spēļu automātu video spēles 100 BURNING HOT 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>100 Burning Hot</i>
Spēles veids	Video Slots (paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīcēs uz iOS, Android vai Windows platformas un personālos datoros)
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 100 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	EGT Interactive Ltd.

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1
Max likmes vērtība (€)	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 €1.00, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:

*100 Burning Hot* videospēļu automāts ir 5 cilindru, 100 fiksētu izmaksas līniju spēle. Spēlē dotas 11 kārtis, no kurām viena ir *Expanding Wild* simbols un divas – *Scatter* simboli. Visas laimestu kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot par *Scatter* simboliem.

#### **Riska spēle**

Pieņemot, ka ir izveidojusies veiksmīgā kombinācija un Riska spēles poga ir aktīva, spēlētājs no spēles galvenā ekrāna var piekļūt Riska spēles ekrānam. Spēles mērķis ir pareizi uzminēt uz leju pagrieztās kārts krāsu.

Uzraksts “Riska apmērs” (*Gamble amount*) parāda apmēru, kuru spēlētājs vēlas dubultot.

Uzraksts “Riskē, lai laimētu” (*Gamble to win*) parāda apmēru, kuru spēlētājs varētu laimēt, ja uzminētu pareizo kārts krāsu.



Izvēlei tiek piedāvātas divas pogas “Melna” vai “Sarkana”.

- Kad tiek izdarīta izvēle starp “Melnu” vai “Sarkanu” serverim tiek nodota informācija par precīzo atbildi. Kārts tiek atklāts. Ja spēlētājs ir uzminējis krāsu, tā pabīdās uz augšu un saglabājas vēsturē. Tiek parādīta jauna uz leju pagriezta kārta. Vēstures sadaļā tiek attēlotas pēdējās 5 spēlētāja sesijas kārtis.
- Summas laukos “Riskā apmērs” un “Riskē, lai laimētu” tiek dubultotas. Summa no lauka “Riskā apmērs” tiek vizualizēta laukā “Laimests”.
- Skaitis, kas attēlots laukā “Atlikušie riskā mēģinājumi: X”, tiek samazināts par vienu mēģinājumu.
- Ja spēlētājs vēlas pamest Riskā spēles raundu, tam jāaktivizē poga “Savākt” (*Collect*). Riskā spēles ekrāns aizveras, un summa no lauka “Laimests” tiek pārskaitīta uz lauku “Bilance”.
- Kārta pabīdās augšup uz vēstures sadaļu arī tādā gadījumā, ja spēlētājs nav uzminējis kārta krāsu. Tad Riskā spēles raunds beidzas, un summa tiek zaudēta.

### **Bonusa spēle Džekpota kārtis**

Džekpota kāršu bonuss tiek izsaukts pēc nejaušības principa pēc tam, kad tiek pabeigta viena spēle un tiek ievākti visi iegūtie laimesti.

Spēlētājs izvēlas kārtis no izvēles lauka, ko veido 12 uz leju pavērstas kārtis, kamēr atklāj 3 saskanīgus kāršu kavas simbolus, tādējādi laimējot attiecīgo Noslēpumaino līmeni.

Bonusa apmērs atbilst apmēram, kas uzkrāts brīdī, kad atklāts pēdējais saskanīgais simbols, kas attēlots katras kāršu kavas labajā pusē. Iegūtais laimests tiek pārskaitīts laukā “Laimests”. Lai to pievienotu spēlētāja bilancei, jānospiež poga “Savākt”, tādējādi noslēdzot bonusa raundu.

- Spēlētājam ir izredzes laimēt augstāko bonusa spēles līmeni ar jebkuru derīgu likmi katru reizi, kad tas uzsāk Džekpota kāršu bonusa spēli.
- Derīgās likmes ir norādītas izmaksu tabulā.
- Džekpota kāršu spēles Noslēpumainajā raundā iegūtais laimests nevar tikt pārņemts uz Riskā spēles raundu.



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

Kopējā teorētiskā izmaksu spēlētājam (RTP) ir: 95.89%  
 Maksimālais laimests - 3000 x likme

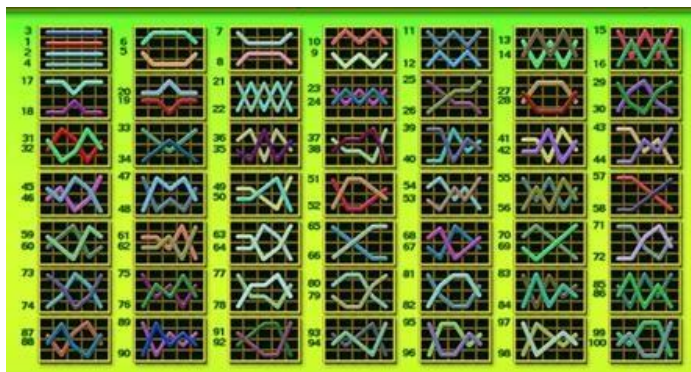
### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Izmaksas ir attēlotas izmaksu tabulā.
- *Scatter* laimestus var saņemt neatkarīgi no izmaksas līniju laimestiem, un tie tiek pieskaitīti kopējai izmaksātājai summai.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās izmaksu līnijās.
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.

### IZMAKSU TABULA

<p><b>7</b></p> <p>5 = 30.00 EUR            4 = 2.00 EUR            3 = 0.50 EUR            2 = 0.10 EUR</p>	<p><b>WILD</b></p> <p>ON 2ND, 3RD AND 4TH REELS ONLY            SUBSTITUTES FOR ALL SYMBOLS            ON THE SAME REEL            EXCEPT \$ AND *</p>	<p><b>GRAPES</b></p> <p>5 = 5.00 EUR            4 = 1.00 EUR            3 = 0.40 EUR</p>
<p><b>WATERMELON</b></p> <p>5 = 5.00 EUR            4 = 1.00 EUR            3 = 0.40 EUR</p>	<p><b>\$ SCATTER</b></p> <p>5 = 100.00 EUR            4 = 20.00 EUR            3 = 3.00 EUR</p>	<p><b>BELL</b></p> <p>5 = 2.00 EUR            4 = 0.50 EUR            3 = 0.20 EUR</p>
<p><b>CHERRY</b></p> <p>5 = 1.00 EUR            4 = 0.30 EUR            3 = 0.10 EUR</p>	<p><b>* SCATTER</b></p> <p>ANYWHERE ON 2ND, 3RD AND 4TH REELS ONLY.            5 = 100.00 EUR            4 = 20.00 EUR            3 = 3.00 EUR</p>	<p><b>ORANGE</b></p> <p>5 = 1.00 EUR            4 = 0.30 EUR            3 = 0.10 EUR</p>

### 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 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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.