

## Spēļu automātu video spēles BREAK AWAY 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>Break Away</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilidri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 243 izmaksu veidi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Microgaming Software Systems Limited


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.50
Max likmes vērtība (€)	50.00

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 €0.50, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<p><b>Aizstājēsimbola noteikumi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aizstājēsimbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu.</li><li>• Aizstājēsimbols pēc nejaušības principa, var izplesties nokļājot vairākas pozīcijas uz viena ruļļa:<ul style="list-style-type: none"><li>a. Uz 1. un 2. ruļļa nav aizstājēsimbolu.</li><li>b. Uz 3. ruļļa aizstājēsimbols var izplesties uz 18 pozīcijām.</li><li>c. Uz 4. ruļļa aizstājēsimbols var izplesties uz 25 pozīcijām.</li><li>d. Uz 5. ruļļa aizstājēsimbols var izplesties uz 3 pozīcijām.</li></ul></li></ul> <p>6. Kombinācijām tikai no aizstājēsimboliem nav izmaksas.</p>
---	---



#### ***Izkaisītā simbola noteikumi***

- Ja uz ruļļiem attēloti trīs vai vairāk izkaisītie simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju un aktivizē „Bezmaksas griezienu” bonusa spēli.
- Izkaisīto simbolu laimesti tiek rēķināti reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar pamata spēles monētu skaitu.

#### ***Izkrītošu simbolu režīma noteikumi***

- Pamata spēles laikā simboli no laimējušajām kombinācijām pazūd pēc laimesta pieskaitīšanās, un to vietā izkrīt jaunie simboli.
- Laimējušo kombināciju simboli turpinās pazust un to vietās kritīs jaunie simboli, kamēr pēc jauno simbolu izkrišanas netiks veidota neviena laimējuša kombinācija.
- „Izkrītošu simbolu” režīms ir aktīvs arī „Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā.



#### ***„Nejaušā Aizstājējuļļa” režīma noteikumi***

- „Nejaušā Aizstājējuļļa” režīms tiek aktivizēts pēc nejaušības principa.
- Hokejisti uzbrūk ruļļiem pārvēršot visus ruļļa simbolus par aizstājējsimboliem.
- Kad „Nejaušā Aizstājējuļļa” režīms tiek aktivizēts, 2., 3., vai 4. rullis tiek noklāts ar aizstājējsimboliem kuri aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu, lai veidotu laimējušo kombināciju.
- „Nejaušā Aizstājējuļļa” režīma laikā nedarbojas Izkrītošo simbolu režīms.
- „Nejaušā Aizstājējuļļa” režīms nevar būt aktivizēts „Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā.



#### ***Bonusa spēles „Bezmaksas griezieni” noteikumi***

- 3, 4 vai 5 izkaisītie simboli, kas pamata spēles laikā parādās jebkur uz ruļļiem, uzsāk „Bezmaksas griezienu” bonusa spēli ar 15, 20 vai 25 griezieniem attiecīgi.
- „Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā simboli no laimējušajām kombinācijām pazūd pēc laimesta pieskaitīšanās, un to vietā izkrīt

	<p>jaunie simboli.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laimējušo kombināciju simboli turpinās pazust un to vietās kritīs jaunie simboli kamēr pēc jauno simbolu izkrišanas netiks veidota neviena laimējuša kombinācija.</li> <li>• Katru reizi kad laimējušās kombinācijas simboli pazūd un to vietā izkrīt jaunie simboli, laimesta reizinātājs palielinās par vienu vienību, no x1 uz x2, x3, x4, x5 un tad x10.</li> <li>• Reizinātājs atgriežas pie sākotnējas x1 vērtības, kad pēc jauno simbolu izkrišanas netiek veidota neviena laimējuša kombinācija.</li> <li>• Bezmaksas griezienu laika nevar iegūt papildus bezmaksas griezienus.</li> <li>• Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmes līmeni un monētas vērtību, kā griezienā, kas aizsāka bezmaksas griezienus.</li> </ul>
--	--

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.29%  
Maksimālais laimests – 125 000 monētas

**LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI**

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- 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. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:  
Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

**IZMAKSU TABULA**

	5	€ 125,00		5	€ 5,00		5	€ 2,50		5	€ 1,50		5	€ 1,25
	4	€ 25,00		4	€ 1,25		4	€ 1,00		4	€ 0,60		4	€ 0,30
	3	€ 2,50		3	€ 0,30		3	€ 0,20		3	€ 0,15		3	€ 0,10
	5	€ 0,80		5	€ 2,00		5	€ 1,75		5	€ 1,20		5	€ 1,00
	4	€ 0,15		4	€ 0,80		4	€ 0,75		4	€ 0,25		4	€ 0,20
	3	€ 0,02		3	€ 0,20		3	€ 0,15		3	€ 0,08		3	€ 0,05

#### 8. 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.

#### 9. 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.

#### 10. 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.