


Spēļu automātu video spēles FREIBIER! 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>Freibier!</i>
Spēles veids	Spēļu automāts
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 40 līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	 NOVOMATIC INTERACTIVE

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.40
Max likmes vērtība (€)	50

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 €0.40, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle – *Freibier!*

- Reizi gadā notiek visslavenākais alus festivāls pasaulē, kas piesaista Bavārijas galvaspilsētai milzīgus cilvēku pūļus no visas pasaules. *Freibier!*[™] izplata prieku visa gada laikā! Spēļu automāts demonstrē tādus kulināros priekus kā sālsstandziņas, piparkūku sirdis un cūku stilbiņi, kā arī alu, kas tiek bieži pasniegts bezmaksas spēļu laikā!
- *Freibier!*[™] satur līdz pat 40 izmaksu līnijām uz pieciem ruļļiem. Bavāriešu tautas tērpos ģērbusies sievietē izsniedz vislielāko laimestu.
- Jūsu mērķis *Freibier!*[™] ir sarindot vienā rindā vismaz trīs laimestu simbolus uz vienas no izmaksu līnijām, kas visas veidojas uz ruļļa no

	<p>kreisās uz labo pusi. Alus kauss, kas apzīmēts ar <i>Wild</i>, ir <i>Wild</i> simbols: Tas var aizstāt visus spēļu automāta simbolus, izņemot <i>Scatter</i>, un palielināt jūsu iespējas iegūt pareizās kombinācijas.</p>
	<p>Papildu opcija – Free Game jeb Bezmaksas spēle</p> <p>Priekšnosacījums: Trīs, četri vai pieci izkaisīti krāni sāk 12, 15 vai 20 bezmaksas spēles. Ja <i>Scatter</i> simbols parādās uz trešā vai ceturtā ruļļa, atlikušie ruļļi iegriezīsies atkārtoti. Līniju izmaksas tiek veiktas pirms tiek sākta atkārtotā iegriešana.</p> <p>Apraksts: Bezmaksas spēļu laikā uz otrā, trešā vai ceturtā ruļļa var tikt pievienots papildu <i>Wild</i> simbols <i>Freibier</i>. Bezmaksas spēles nevar tikt atkārtoti sāktas bezmaksas spēļu laikā.</p> <p>Galvenā balva: Vienā līnijā: 1000x līnijas likme</p> <p>Bonusu biežums: 180–200 spēles.</p>

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 95.05%








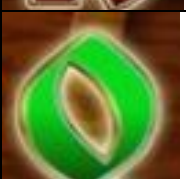
Maksimālais laimests	1000 x likmes lielums katrā līnijā
Laimestu biežums (%)	Aptuveni 19-23%, spēlējot 40 līnijas
Džekpots	Nav

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Tikai vienādu simbolu kombinācijas nodrošina laimestu.
- Visas izmaksas attiecas uz kombinācijām no kreisās uz labo pusi, izņemot *Scatter* simbolus.
- Visi laimesti attiecas uz aktīvajām izmaksas līnijām, izņemot *Scatter* simbolus.
- *Scatter* simboli izmaksā jebkurā pozīcijā uz ekrāna.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests.
- Izkaisīto simbolu laimesti tiek pievienoti līniju laimestiem.
- Izmaksu tabulā vienmēr ir norādīts laimests attiecīgajam likmes lielumam un izvēlēto līniju skaitam.
- Bezmaksas spēļu laikā nav iespējams laimēt papildu bezmaksas spēles.
- Bezmaksas spēles tiek izspēlētas ar esošajām likmēm un līnijām.
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.

IZMAKSU TABULA

Izmaksas tiek reizinātas ar līniju likmi.

SIMBOLS	5x	4x	3x	2x	LĪNIJA	SCATTER	ĪPAŠĀ FUNKCIJA
					x		Aizvieto isus simbolus, izņemot SCATTER simbolu
	1000	200	40		x		
	400	80	20		x		
	240	60	20		x		
	240	60	20		x		
	160	40	12		x		
	160	40	12		x		
	120	20	8		x		
	120	20	8		x		
10, 9	100	16	4		x		



20

6

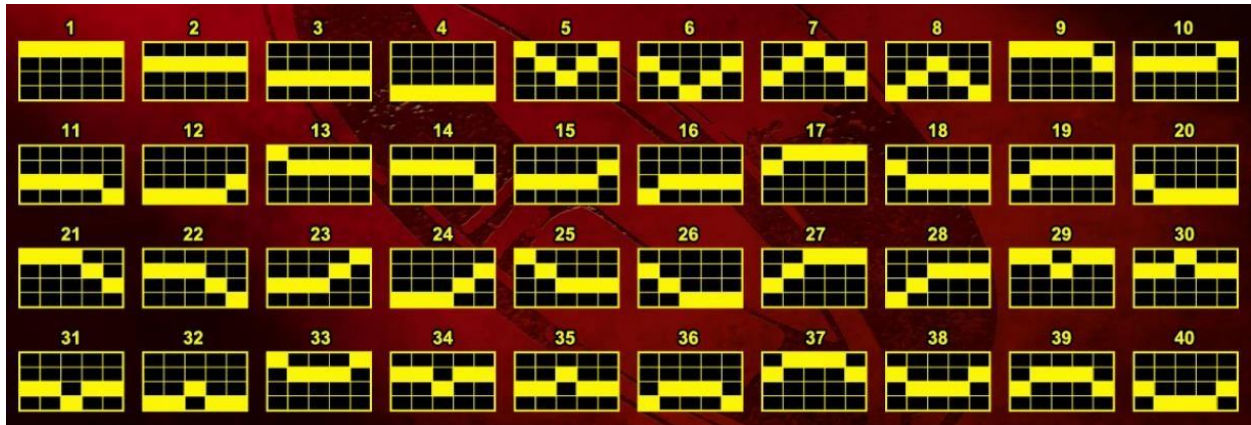
2

x

Sāk bezmaksas spēles

IZMAKSU LĪNIJAS

Apbalvotas tiek izmaksas 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. 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 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.

SIA „Olybet Latvia”

22.03.2021.