

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Auto Mega Roulette

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Arrise Solutions (Malta) Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 5000 EUR

Spēles noteikumi

"Auto Mega Roulette" ir unikāla un aizraujoša spēle ar ātru spēles tempu. Spēli pārraida tiešraidē no modernas studijas, un spēlē nav dīlera. Tā vietā spēlē ir automatiskais ruletes rats, kurā bumbiņa tiek iegriezta likmju likšanas laikā.

Lai gan Auto Mega Roulette spēlē ir saglabāti klasiskās Ruletes pazīstamie aspekti, tā sniedz vēl vairāk iespēju gūt lielākus laimestus. Papildus visiem standarta Ruletes likmju veidiem katrā spēles raundā uz ekrāna parādās no viena līdz pieciem nejauši izvēlētiem Mega laimīgajiem skaitļiem, kas sniedz iespēju laimēt līdz pat 500x sareizinātu likmi, uzliekot viena skaitļa likmi. Ja jūsu likme nosedz kādu no Mega laimīgajiem skaitļiem, jūs saņemat MEGA LAIMESTU.

Spēles mērķis ir prognozēt, uz kura skaitļa bumbiņa apstāsies, liekot vienu vai vairākas likmes uz konkrēto skaitli. Jūs laimējat, ja esat uzlicis likmi, kas nosedz konkrēto skaitli. Laimesta summa ir atkarīga no uzliktās likmes veida.

Kā spēlēt:

Likmju likšanas laikā lieciet likmes uz Auto Mega Ruletes galda izkārtojuma, kurā ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 : 1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 : 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 : 1
	1st 12			2nd 12			3rd 12						
	1-18		Even			Odd		19 - 36					

Kad likmju likšana ir atvērta, izvēlieties čipa vērtību un uzlieciet čipu uz vēlamajiem likmju lauciņiem likmju izkārtojumā. Likmes var likt likmju likšanas laikā līdz likmju slēgšanai. Pēc tam likmes vairs netiek pieņemtas.

Jūsu kopējā likme konkrētajā raundā ir redzama logā “Kopējā likme”.

Pēc tam bumbiņa tiek automātiski iegriezta ratā. Kad likmju likšanas laiks beidzas, pēc nejaušības principa tiek izvēlēti no 1 līdz 5 **Mega laimīgajiem skaitļiem**, kas piedāvā iespaidīgus **Mega reizinātājus**, sākot no **50x (minimālais)** līdz **500x (maksimālais)**.

13 50x

26 150x

21 500x

Kad bumbiņa apstājas vienā no rata numurētajām iedaļām, laimīgais skaitlis tiek izcelts un parādīts uz ekrāna. Ja kāda no jūsu likmēm nosedz laimējušo skaitli, jūs saņemat laimestu saskaņā ar Ruletes laimestu tabulu.

Ja laimējušais skaitlis ir arī viens no nejauši izvēlētajiem **Mega laimīgajiem skaitļiem** un to nosedz jūsu **viena skaitļa** likme, jūs saņemat **MEGA LAIMESTU!** Jūsu laimesta summa tiek norādīta laimesta paziņojumā.

Likmju veidi

IEKŠĒJĀS LIKMES

Likmes nosaukums	Likmes apraksts
“Straight Up” jeb vienkāršā likme	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
“Split likme” jeb dalītā likme	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā divu skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.
“Street” jeb iela	Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā trīs skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.
“Corner” jeb stūris	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā četrus skaitļu likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četrus Vienkāršo skaitļu centrā.
“Line” jeb līnija	Likme uz divām blakus esošām sešu skaitļu līnijām, kas pazīstama arī kā sešu skaitļu līnija . Žetons tiek novietots virs Duča likmju līnijas, lai tas atrastos starp jūsu izvēlētajām divām līnijām.

ĀRĒJĀS LIKMES

Likmes nosaukums	Likmes apraksts
“Column” jeb Kolonna	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem. “2 to 1” .
“Dozen” jeb Ducis	Likme uz 12 skaitļiem: augšējais Ducis, vidējais Ducis vai apakšējais Ducis. Žetons tiek novietots uz viena no šiem laukumiem: Pirmie 12, Otrie 12 vai Trešie 12.
Even chances jeb vienāda iespēja.	Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Even/Odd, Red/Black, 1 to 18/19 to 36 (Pāris/Nepāris, Sarkans/Melns, 1-18 vai 19-36.)

Rata sektori

Likmes uz Rata sektoriem ir ērts veids, kā Ruletes spēlētāji var uzreiz uzlikt likmes uz liela rata sektora. Katra likme nosedz atšķirīgu skaitļu grupu un piedāvā dažādus laimestu koeficientus.



Lai mobilajā ierīcē atvērtu trases formas likmju likšanas zonu, noklikšķiniet uz trases ikonas / pieskarieties tai. Lai to aizvērtu / vēlreiz atvērtu, noklikšķiniet uz tās / pieskarieties vēlreiz.



Spēlējot datorā, trases formas likmju zona tiek atvērta pēc noklusējuma. Izmantojiet bultiņas, lai minimizētu vai maksimizētu trases formas likmju zonu.



Saukto likmju noteikumi

Sauktās likmes tiek liktas uz RACE TRACK, kas atrodas uz Ruletes galda blakus parasto likmju laukumam, un attēlo skaitļus tādā kārtībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.

RACE TRACK atrodas ekrāna kreisajā pusē, blakus parasto likmju laukumam.

RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kārtībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.



Tabulā parādītas iespējamās Sauktās likmes, žetonu skaits katrā Sauktajā likmē un žetonu izvietojums:

Sauktās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
Voisins	0, 2 un 3 (2 žetoni) 4 un 7 12 un 15 18 un 21 19 un 22 25, 26, 28 un 29 (2 žetoni) 32 un 35	9
Tiers	5 un 8 10 un 11 13 un 16 23 un 24 27 un 30 33 un 36	6
Orphelins	1 6 un 9 14 un 17 17 un 20 31 un 34	5
0 Game	0 un 3 12 un 15 26 32 un 35	4

Kaimiņu likmju noteikumi

Kaimiņu likmes tiek liktas uz **RACE TRACK**, kas atrodas uz Ruletes galda blakus parasto likmju laukumam. RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kārtībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.



Kaimiņu likme sastāv no **Tiešās likmes** uz kāda skaitļa un vēl divām **Tiešajām likmēm** uz šim skaitlim blakus uz ruletes rata esošiem skaitļiem uz katru pusi. Ieejot spēlē pēc noklusējuma tiek piedāvātas kaimiņu likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi (kopā pieci skaitļi).

Tabulā parādītas Kaimiņu likmes (pēc noklusējuma - likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi):

Kaimiņu likme uz skaitli	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
0	0, 3, 15, 26, 32	5
1	1, 14, 16, 20, 33	5
2	2, 4, 17, 21, 25	5
3	0, 3, 12, 26, 35	5
4	2, 4, 15, 19, 21	5
5	5, 10, 16, 23, 24	5
6	6, 13, 17, 27, 34	5
7	7, 12, 18, 28, 29	5
8	8, 10, 11, 23, 30	5
9	9, 14, 18, 22, 31	5
10	5, 8, 10, 23, 24	5
11	8, 11, 13, 30, 36	5
12	3, 7, 12, 28, 35	5
13	6, 11, 13, 27, 36	5
14	1, 9, 14, 20, 31	5
15	0, 4, 15, 19, 32	5
16	1, 5, 16, 24, 33	5
17	2, 6, 17, 25, 34	5
18	7, 9, 18, 22, 29	5
19	4, 15, 19, 21, 32	5
20	1, 14, 20, 31, 33	5
21	2, 4, 19, 21, 25	5
22	9, 18, 22, 29, 31	5
23	5, 8, 10, 23, 30	5
24	5, 10, 16, 24, 33	5

25	2, 17, 21, 25, 34	5
26	0, 3, 26, 32, 35	5
27	6, 13, 27, 34, 36	5
28	7, 12, 28, 29, 35	5
29	7, 18, 22, 28, 29	5
30	8, 11, 23, 30, 36	5
31	9, 14, 20, 22, 31	5
32	0, 15, 19, 26, 32	5
33	1, 16, 20, 24, 33	5
34	6, 17, 25, 27, 34	5
35	3, 12, 26, 28, 35	5
36	11, 13, 27, 30, 36	5

Īpašās likmes

Īpašās likmes, kas pazīstamas kā “Final” vai “Finale” likmes, ļauj likt (viena skaitļa) likmes uz konkrētiem skaitļiem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu. Uzliekot kādu no Īpašajām likmēm, vienā gājienā jūsu izvēlētās vērtības čipi tiek uzlikti uz vairākiem skaitļiem.

Lai atvērtu Īpašās likmes mobilajā ierīcē, noklikšķiniet uz Īpašo likmju un Favorītlīmju ikonās / pieskarieties tai un atlasiet Īpašās likmes. Lai aizvērtu, noklikšķiniet/pieskarieties vēlreiz.



Lai atvērtu Īpašās likmes datorā, noklikšķiniet uz Īpašo likmju ikonās / pieskarieties tai.



Noklikšķiniet uz bultiņas / pieskarieties tai, lai aizvērtu.



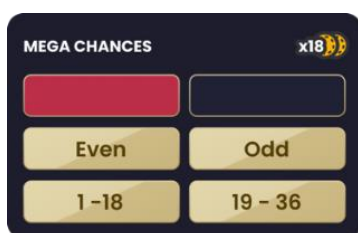
Auto Mega Ruletē ir pieejami divi Īpašo likmju veidi:

- Mega likmes
- Klasiskās Īpašās likmes

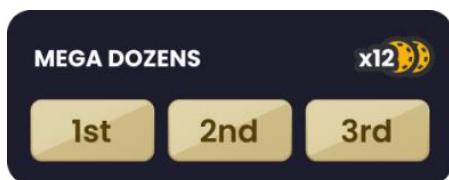
Mega likmes – grupu likmes, kas radītas īpaši Auto Mega Ruletei, ļauj jums uzlikt likmes ātrāk un tādējādi palielināt savas izredzes iegūt MEGA LAIMESTU. Ar vienu klikšķi/pieskārienu vienlaicīgi uzlieciet čipus uz vairākām viena skaitļa likmēm. Mega likmes ir sadalītas 4 kategorijās:

- Mega vienlīdzīgas likmes
- Mega duči
- Mega kolonnas
- Likme uz visiem

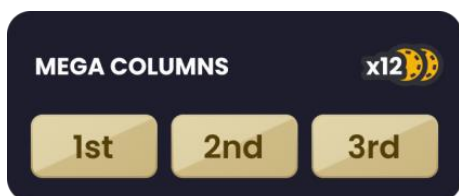
MEGA VIENLĪDZĪGAS LIKMES – noklikšķiniet uz attiecīgās likmju pozīcijas / pieskarieties tai, lai uzliktu likmi uz 18 skaitļiem: sarkans/ melns, pāra/nepāra un (1–18)/(19–36). Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Vienlīdzīgām likmēm Mega vienlīdzīgas likmes ļauj uzlikt likmi uz visiem 18 skaitļiem, uzliekot viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



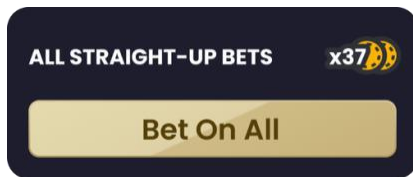
MEGA DUČI – noklikšķiniet uz kādas no Mega duču likmju pozīcijām / pieskarieties tai, lai nosegtu visus 12 konkrētā duča skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Duča likmēm Mega duči ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



MEGA KOLONNAS – noklikšķiniet uz kāda no Mega kolonnu likmju pozīcijām / pieskarieties tai, lai nosegtu visus 12 konkrētās kolonnas skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Kolonnas likmēm Mega kolonnas ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.

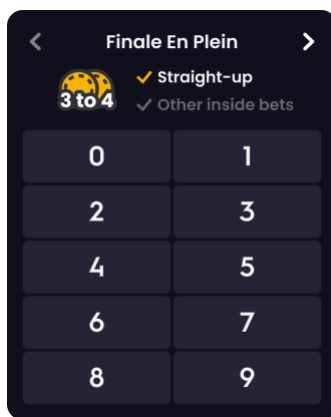


LIKME UZ VISIEM — noklikšķiniet uz pogas / pieskarieties tai, lai likmju likšanas laikā nosegtu visus 37 skaitļus. Likmes tiks uzliktas ar jūsu izvēlēto čipu vērtību.



Klasiskās īpašās likmes

Ir pieejamas šādas īpašās likmes: Finales en Plein, Finales a Cheval un Pilnā likme.

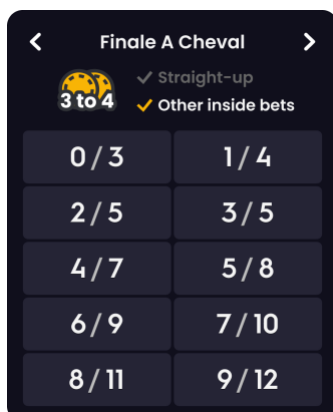


Finales en Plein likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus.

Liekot likmi uz jebkuru skaitli Finales en Plein sadaļā, čipi tiek uzlikti šādi:

- Finales en Plein 0 — 4 čipu likme uz 0, 10, 20 un 30
- Finales en Plein 1 — 4 čipu likme uz 1, 11, 21 un 31
- Finales en Plein 2 — 4 čipu likme uz 2, 12, 22 un 32
- Finales en Plein 3 — 4 čipu likme uz 3, 13, 23 un 33
- Finales en Plein 4 — 4 čipu likme uz 4, 14, 24 un 34
- Finales en Plein 5 — 4 čipu likme uz 5, 15, 25 un 35
- Finales en Plein 6 — 4 čipu likme uz 6, 16, 26 un 36
- Finales en Plein 7 — 3 čipu likme uz 7, 17 un 27
- Finales en Plein 8 — 3 čipu likme uz 8, 18 un 28
- Finales en Plein 9 — 3 čipu likme uz 9, 19 un 29

Finales a Cheval arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.



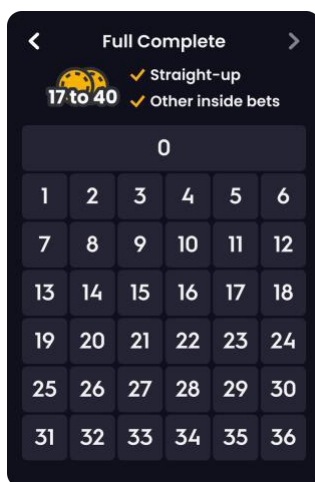
Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem Finales a Cheval sadaļā, čipi tiek uzlikti šādi:

- Finales a Cheval 0/3 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33
- Finales a Cheval 1/4 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34
- Finales a Cheval 2/5 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35
- Finales a Cheval 3/6 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36
- Finales a Cheval 4/7 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34
- Finales a Cheval 5/8 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35
- Finales a Cheval 6/9 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36
- Finales a Cheval 7/10 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30
- Finales a Cheval 8/11 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31
- Finales a Cheval 9/12 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32

Pilnā likme (Full Complete) ir maksimāla seguma likme, kas šādi uzliek visas Iekšējās likmes uz konkrētu skaitli:

- 1 čipu uz viena skaitļa likmēm
- 2 čipus uz katru divu skaitļu pāri
- 3 čipus uz līniju
- 4 čipus uz katru stūri
- 6 čipus uz katru Sešlīniju

Liekot likmi uz jebkuru skaitli Pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts čipu skaits:



- Pilnā likme uz 0 — 17 čipu likme
- Pilnā likme uz 1 — 27 čipu likme
- Pilnā likme uz 2 — 36 čipu likme
- Pilnā likme uz 3 — 27 čipu likme
- Pilnā likme uz 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 — 30 čipu likme
- Pilnā likme uz 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 — 40 čipu likme
- Pilnā likme uz 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 — 30 čipu likme
- Pilnā likme uz 34 — 18 čipu likme
- Pilnā likme uz 35 — 24 čipu likme
- Pilnā likme uz 36 — 18 čipu likme

Favorītlīkmes

Favorītlīkmu funkcija ļauj saglabāt līdz pat 10 iecienītajām kombinācijām, lai atvieglotu līkmu likšanu turpmākajos raundos pie jebkura Ruletes galda.

Lai atvērtu Favorītlīkmes mobilajā ierīcē, pieskarieties Īpašo līkmu un Favorītlīkmu ikonai, pēc tam pieskarieties Favorītlīkmu ikonai. Lai aizvērtu, pieskarieties vēlreiz.



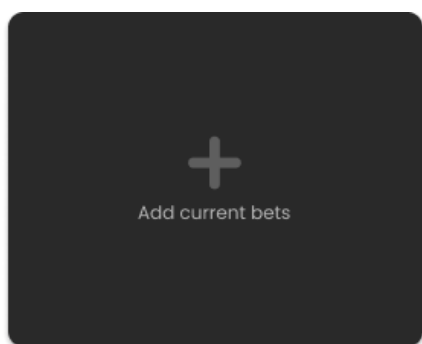
Lai atvērtu Favorītlīkmes datorā, noklikšķiniet uz Favorītlīkmu ikonas / pieskarieties tai.



Noklikšķiniet uz bultiņas / pieskarieties tai, lai aizvērtu.



Uzlieciet čipus uz galda un saglabājiet kombināciju, noklikšķinot uz tās / pieskaroties tai.

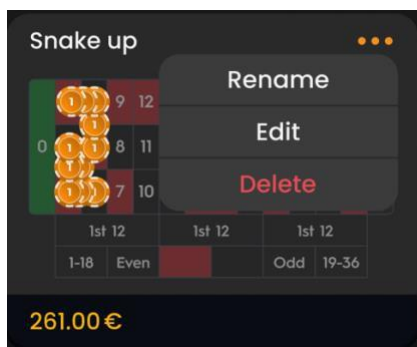


Jūs arī varat saglabāt laimējušu kombināciju, noklikšķinot uz laimesta paziņojumā redzamās Favorītlīkmu ikonas / pieskaroties tai.



Kad likmju kombinācija ir saglabāta Favorītlīmju sarakstā, varat to izmantot likmju likšanas laikā. Kad noklikšķināt uz izvēlētās Favorītlīkmes / pieskaraties tai, čipi tiek attiecīgi izkārtoti uz laukuma.

Vienā spēles raundā varat uzlikt vairākas saglabātās Favorītlīkmes, kā arī papildu čipus. Jebkurā brīdī varat izdzēst jebkuras Favorītlīkmes un pievienot jaunas.



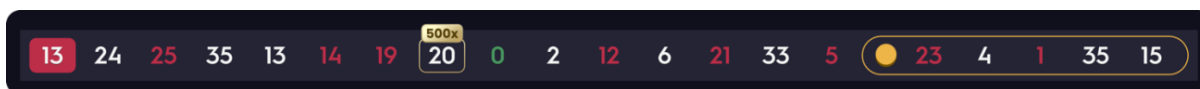
Likmju izlases funkcija piedāvā ērtu veidu, kā izveidot pielāgotas, jūsu vēlmēm atbilstošas likmes. Izmantojot iespēju saglabāt un mainīt saglabātās likmes jebkurā brīdī spēles raunda laikā, jūs varat optimizēt savu spēles procesu. Izmantojot Likmju izlasi, varat likt likmes gan uz parastā likmju laukuma, gan uz trases formas likmju zonas un saglabāt savas iecienītākās likmes turpmākai izmantošanai.

Kad izveidojat un saglabājat likmi, tā parādās izvēlnē **Favorītlīkmes**. Tur varat mainīt vai dzēst saglabātās likmes pēc saviem ieskatiem.

Ja vēlaties uzlikt likmi tieši no Likmju izlases, tā tiek pieņemta tikai tādā gadījumā, ja likmju likšana nav beigusies.

Pēdējie laimējušie skaitļi

Displejā Pēdējie laimējušie skaitļi redzami pēdējie laimējušie skaitļi. Pēdējā pabeigtā raunda rezultāts ir attēlots kreisajā pusē.



Noklikšķiniet uz jebkura skaitļa / pieskaraties tam likmju likšanas laikā, lai uzliktu viena skaitļa likmi.

Spēles statistika

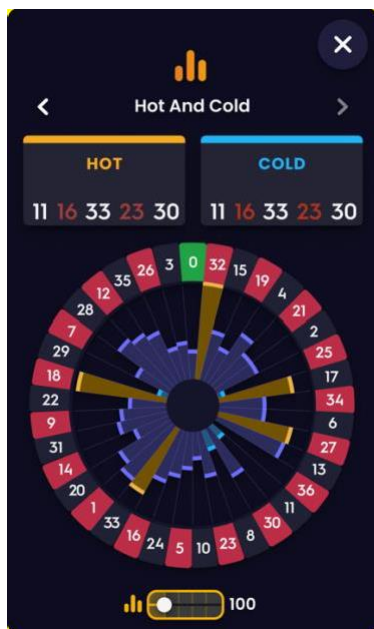
Logs **Statistika** sniedz plašu informāciju par spēles raundi un var palīdzēt izlemt, uz kuriem skaitļiem likt likmes turpmākajos spēles raundos.

Noklikšķiniet / pieskarieties Statistikas ikonai, lai atvērtu / aizvērtu logu. Izmantojiet slīdni, lai apskatītu informāciju pat par 500 pēdējiem rezultātiem.



Logā ir redzama visa spēles statistika, kas izkārtota trīs sadaļās:

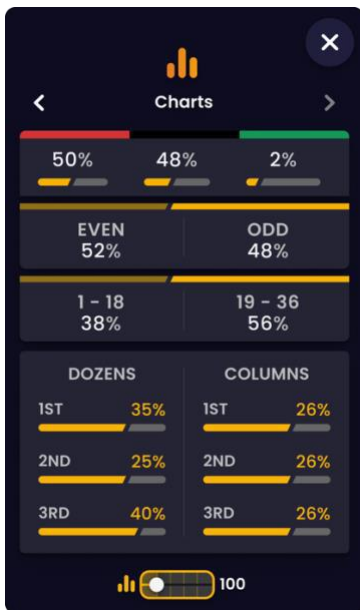
- Sadaļā “Karstie un aukstie” (Hot and Cold) varat atrast informāciju par biežāk un retāk sastopamajiem skaitļiem atlasītajā griezienu skaitā.



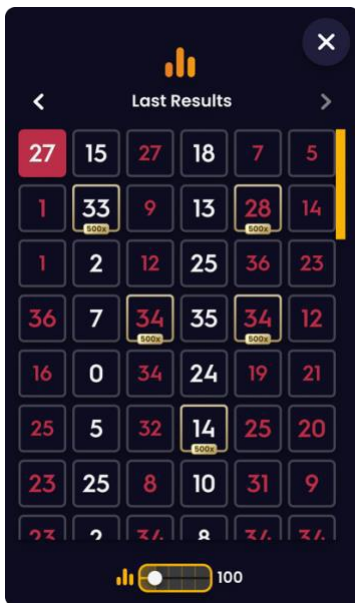
Karstie skaitļi ir tie, kas laimējuši visbiežāk. Aukstie skaitļi ir tie, kas laimējuši visretāk.

Novietojiet peles kursoru virs katra skaitļa sektora diagrammā, lai redzētu, cik reizes šis skaitlis laimēja atlasītajā spēles raundu skaitā.

- Sadaļā Diagrammas (Charts) varat atrast informāciju par Kolonnu, Duču un Sarkano, Melno, Pāra, Nepāra, Mazo un Lielo skaitļu procentuālo sadalījumu.



- Sadaļā Pēdējie Rezultāti (Last Results) varat atrast pēdējos laimējušos skaitļus atlasītajā griezienu skaitā. Uzliekot kursoru virs skaitļa, tiks izcelti visi gadījumi, kad šis skaitlis laimēja.



Jūs varat uzlikt likmi, noklikšķinot uz jebkuras vērtības vai skaitļa Statistikas sadaļā / pieskaroties tam. Likmes tiek uzliktas ar jūsu izvēlēto čipa vērtību likmju likšanas laikā. Novietojiet peles kursoru, lai redzētu izkārtojumā izceltā atbilstošā likmju lauciņa priekšskatu, un noklikšķiniet uz tā / pieskarieties tam, lai uzliktu izvēlētas vērtības čipu.

Izmaksas

Laimesti ir atkarīgi no uzliktās likmes veida.

Likmes veids	Nosedz	Laimests
Viens skaitlis	1 skaitli	29-499:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	17:1
Līnija	3 skaitļus	11:1
Stūris	4 skaitļus	8:1
Sešlīnija	6 skaitļus	5:1
Kolonna/ducis	12 skaitļus	2:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļus	1:1
1-18/19-36	18 skaitļus	1:1

Spēles izmaksa

Auto Mega Ruletes viena skaitļa likmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97,50 %.

Visu pārējo likmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97,30 %.

Likmju likšana

Galda nosaukums norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes.

Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs **Likmju limiti un laimesti**, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.

✕ Mega Roulette €1 - €5,000 ▼

Spēles informācijas indikators informē jūs par spēles statusu.

PLACE YOUR BETS 10

Kamēr ir attēlots ziņojums “JŪSU LIKMES, LŪDZU” (PLACE YOUR BETS), varat sākt likt likmes. Indikators zaļā krāsā attēlo atlikušo laiku, kas samazinās virzienā uz kreiso pusi.

Kad atlikušas likmju likšanas laika pēdējās 5 sekundes, statuss nomainās uz “PĒDĒJĀS LIKMES” (LAST BETS).

LAST BETS - 2

Kad likmju likšanas laiks beidzas, parādās ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS”, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas. Spēles statuss tad uzrāda “LIKMES PIENĒMTAS”, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles rundā.

Čipu ekrānā varat izvēlēties čipu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Pieejamas tikai tās čipu vērtības, kuras var nosegt ar jūsu pašreizējo Bilanci.



Poga **Atkārtot** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko uzlikāt spēles iepriekšējā rundā. Tiklīdz noklikšķināt pogu Atkārtot vai pieskaraties tai, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Poga **Dubultot** dubulto visas jūsu uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto jūsu likmes, līdz sasniegts maksimālais limits.



Poga **Atsaukt** noņem jūsu pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt vai pieskaroties tai, cita pēc citas tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.



Bilances indikators parāda jums pieejamos naudas līdzekļus un valūtu. Bilancei jābūt pietiekamai, lai nosegtu visas jūsu uzliktās likmes.

Ja bilance neatjauninās (pēc likmju uzlikšanas, laimesta saņemšanas vai zaudējuma), lūdzu, atsvaidziniet spēli vai izmantojiet tastatūras taustiņu F5.

Poga Kasieris atvērs Kasiera logu naudas iemaksai un izmaksai. Mobilajās ierīcēs poga Kasieris ir pieejama spēles izvēlnē.



Indikators Kopējā likme parāda visu pašreizējā spēles raundā uzlikto likmju kopējo vērtību.

Katram spēles raundam ir unikāls Spēles ID numurs. Laika indikators parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

ID: 1234567890 12:35:56

Ja jums rodas jautājumi un vēlaties sazināties ar klientu atbalsta komandu, lūdzu, kā atsauci izmantojiet spēles ID numuru (vai uzņemiet spēles numura ekrānuuzņēmumu).

Automātiskā spēle

Funkcija Automātiskā spēle dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētā skaitā spēles raundu. Lai aktivizētu funkciju Automātiskā spēle, lieciet likmes un noklikšķiniet uz pogas Automātiskā spēle vai pieskarieties tai.



Atveras logs Automātiskā spēle, kurā varat atlasīt spēļu raundu skaitu, kurā vēlaties atkārtot likmi. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas var būt pieejami daži papildu iestatījumi.

Kad noklikšķināt uz pogas Sākt vai pieskarieties tai, sākas Automātiskā spēle. Atlasīto automātiskās spēles raundu skaits kā indikators ir attēlots uz pogas Modificēt Automātisko spēli. Atlikušo Automātiskās spēles raundu skaits automātiski atjauninās.



Kad Automātiskā spēle ir sākusies, savas likmes varat mainīt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu čipus.

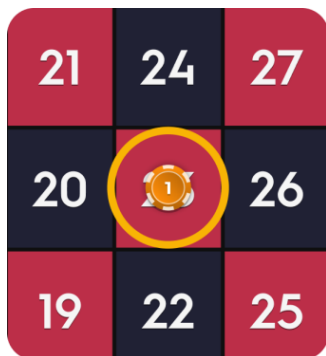
Lai apturētu Automātiskās spēles funkciju, atveriet Automātiskās spēles logu un noklikšķiniet uz pogas Pārtraukt vai pieskarieties tai.

Automātiskās spēles funkcija tiek automātiski apturēta šādos gadījumos:

1. Izvēlētais Automātiskās spēles raundu skaits sasniedz 0. Jūs par to informē ekrāna ziņa.
2. Jūsu bilance ir pārāk zema, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Stājas spēkā viens vai vairāki Automātiskās spēles pārtraukšanas apstākļi: samazinās bilance, palielinās bilance, vai viens laimests pārsniedz iestatījumos iestatīto vērtību.

Spēles rezultāts

Spēles raunda laimējušais skaitlis tiek apvilīts uz spēles laukuma.



Laimējušais skaitlis redzams arī video augšpusē. Zem tā ir redzama jūsu laimesta summa.

Ja spēles rezultāts ir arī Mega laimīgais skaitlis, tas redzams uz ekrāna ar atbilstošu reizinātāju.



Spēles raunda beigās tiek attēlots Uzvarētāju saraksts, un tajā ir redzami visu pēdējā spēles raundā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju segvārdi. Laimestu summas ir norādītas EUR.



Ruletes derīga griezienu noteikums

Laimējušais skaitlis ir derīgs tikai tad, ja grieziens tiek atzīts par derīgu. Derīgs grieziens tiek definēts šādi:

Lai grieziens tiktu uzskatīts par derīgu, Ruletes bumbiņa jāiegriež pretēji rata griešanās virzienam, un pirms apstāšanās bumbiņai jāveic vismaz trīs pilni griezieni no vietas, kur tā tika palaista ap ratu.

Ja grieziens nav atzīts par derīgu, šo situāciju dēvē par “Nav griezienu”. Situācijas, kurās iznākums ir “Nav griezienu”:

- Bumbiņa veic mazāk nekā 3 pilnus apgriezienus ap ratu.
- Bumbiņa tiek iegriezta rata griešanās virzienā.
- Rats pārtrauc griezties griezienu laikā.
- Bumbiņa iesprūst kādā no rata iedaļu elementiem.
- Bumbiņa izlec no rata.
- Bumbiņa tiek nomesta pirms griezienu.
- Griezienu laikā ratā nonāk kāds svešķermenis.

Situācijā “Nav griezienu” bumbiņa tiek atkārtoti iegriezta saskaņā ar mūsu standarta procedūrām. Jūsu likmes paliek spēkā, līdz tiek veikts derīgs grieziens.

Sarežģījumi spēles procesā

Ja spēlē, sistēmā, spēles procedūrā vai darījumā gadās kļūda, spēles raunds uz laiku tiek apturēts, un par to nekavējoties tiek paziņots Maiņas vadītājam. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti ar ekrāna paziņojumu, ka problēma tiek izmeklēta.

Ja kļūdu var nekavējoties novērst, spēles raunds turpinās kā parasti. Ja kļūdu nevar nekavējoties novērst, spēles raunds tiek atcelts, un visiem spēlētājiem, kuri piedalījās šajā spēles raundā, tiek atmaksātas sākotnējās likmes.

Jūs varat likt viena skaitļa likmes uz visiem rata skaitļiem, bet visas pārējās likmes kopā var nosegt ne vairāk kā 95 % skaitļu. Pārsniedzot šo ierobežojumu, jūsu likmes uz šo griezienu tiek noraidītas.

Ja vēlaties apspriest ar spēli saistītus jautājumus, lūdzu, sazinieties ar mūsu Tiešsaistes atbalsta dienestu, norādot savu **spēles ID numuru**.

Noteikumi attiecībā uz atvienošanos

Ja notiek atvienošanās, piemēro šādus kļūdu risināšanas noteikumus:

- Ja savienojums pārtrūkst, pirms ekrānā parādās ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS” (BETS CLOSED), un serveris vēl nebija pieņēmis likmes, tās netiek atskaitītas no bilances, un jūs nepiedalāties šajā spēles raundā. Kad savienojums atjaunojas, varat apskatīt likmju rezultātus Vēstures logā.
- Ja savienojums pārtrūkst pēc tam, kad ekrānā parādās ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS” (BETS CLOSED), un serveris ir pieņēmis likmes, spēles raunds turpinās kā parasti, jūsu uzliktās likmes paliek spēkā, un to rezultāti tiek noteikti jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums atjaunojas, varat apskatīt likmju rezultātus Vēstures logā.

Ja rodas kādas problēmas vai jums ir jautājumi par likmēm vai bilanci, sazinieties ar mūsu Klientu atbalsta dienestu.

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

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.

Izmaksātos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

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.

Terminš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA “Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čata, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA “Olybet Latvia”

19.07.2023