

## **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

## **Spēles nosaukums un veids**

Dynamic Roulette 120x

Ruletes spēle

Ražotājs: Amusnet Interactive Ltd.

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 3000 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Dynamic Roulette 120x" ir ruletes spēle, kas sastāv rata ar 37 kabatiņām un vienas bumbiņas, kurai ir vienāda iespēja iekrist jebkurā no šīm 37 kabatiņām. Cipari uz rata ir pārmaiņus iekrāsoti sarkanā un melnā krāsā. Papildus skaitļiem no 1 līdz 36, rats iekļauj zaļu "0". Kamēr rats griežas, spēles bumbiņa var iekrist jebkurā kabatiņā – melnā vai sarkanā, pāra vai nepāra vai "0". Spēlētājs var izvēlēties uz ko likt likmi – uz vienu skaitli, vairākime skaitļiem, krāsu, utt.

"Dynamic Roulette 120x" spēles mērķis ir veikt pareizu minējumu par to, kurā kabatiņā vai kabatiņas tipā iekritīs spēles bumbiņa.

"Dynamic Roulette 120x" spēle piedāvā video straumi, kurā ir redzams ruletes rats. Video straume tiek rādīta visu spēles laiku.

Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, likmju likšanas panelis nobīdās uz ekrāna apakšējo daļu, video straume paliek pilnībā redzama, un ruletes rats sāk palēnināties, lai laimējošais skaitlis varētu būt skaidri redzams. Pēc laimējošā skaitļa atklāšanas, likmju likšanas panelis atkal palielinās.

### ***Kā likt likmes:***

Spēlētājam vispirms jāizvēlas čips. Pēc tam spēlētājam ir jāizvēlas, uz ko veikt likmes. Tas var būt uz vienu skaitli vai vairākiem skaitļiem. Spēlē ir pieejama liela izvēle likmju kombinācijām, kurās uzvarot, spēle izmaksā atšķirīgi saskaņā ar spēles noteikumiem (skatīt zemāk).

Lai sāktu spēli, spēlētājam vispirms ir jāizvēlas un jāveic vēlamā likme. To var izdarīt "Bet, please" fāzes laikā. Kad tiek paziņota fāze "Final bets", spēlētājam tiek piedāvāta pēdējā iespēja veikt likmes. Pēc pēdējo likmju izdarīšanas laika beigām spēle ieiet fāzē "No More Bets", kuras laikā likmes vairs nevar veikt. Kad bumbiņa galu galā izkrīt uz skaitļa, šis skaitlis tiks uzskatīts par laimējošo skaitli šajā kārtā. Atkarībā no likmes veida un prognozes

pareizības spēlētājs savāks laimestu. Pirms indikatorā norādītā laika beigām spēlētājs var noņemt pašreizējo likmi.

### ***Tērzēšanas opcija***

Spēlētājam ir iespēja tērzēt ar citiem spēlētājiem un dīleri, kurš var tikai redzēt ziņojumus un atbildēt uz tiem mutiski, ierakstot ziņojumu tam paredzētajā laukā un nospiežot taustiņu Enter. Velkamo tērzēšanas logu var atvērt, noklikšķinot uz tērzēšanas ikonas. Katra ziņa var būt līdz 150 rakstzīmēm. Tērzēšanas funkcionalitāti var atspējot spēlētājiem, kuri sūta ziņas ar aizskarošu vai nepiedienīgu valodu.

### ***Spēles noteikumi***

“Dynamic Roulette 120x” spēlē ir 3 rindas un 12 kolonnas. Kabata ar skaitli "0" atrodas skaitļu lauka pašā sākumā. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās: iekšpusē un ārpusē. Iekšējās likmes ir likmes uz skaitļiem, savukārt ārējās likmes var likt uz melnu vai sarkanu, nepāra vai pāra, 1., 2. vai 3. duci un noteiktu skaitļu kopu. Iekšējās likmes var novietot uz skaitļiem un rindām, kas tos atdala, savukārt ārējās likmes parasti novieto uz kabatām, kuras neattiecas uz tabulas numurēto apgabalu.

### ***Iekšējās likmes***

<b>Likmes nosaukums</b>	<b>Apraksts</b>
Viens skaitlis jeb Straight up	Šī ir likme, kas attiecas tikai uz vienu skaitli, un spēlētājs var likt to uz jebkuru atsevišķu skaitli, kā arī uz 0.
Divi skaitļi jeb Split	Spēlētājs var likt likmes uz diviem skaitļiem, kas atrodas blakus uz galda vertikāli vai horizontāli, un likt likmi uz līnijas starp šiem diviem skaitļiem.
Trīs skaitļi jeb Street	Likme aptver trīs skaitļus, kas iet secīgi. Spēlētājs var veikt likmes arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Četri skaitļi jeb Corner/Basket	Šī likme attiecas uz jebkuriem 4 skaitļiem, kas veido kvadrātu. Lai veiktu šo likmi, spēlētājam ir jāievieto čips uz četru skaitļu kopējā stūra (Corner). Spēlētājs var likt likmes arī uz: 0, 1, 2 un 3 (Basket).
Seši skaitli jeb Line bet	Šī likme attiecas uz 6 skaitļiem, un spēlētājs var veikt likmi uz divām blakus esošām ielām (streets).

## Ārējās likmes

<b>Likmes nosaukums</b>	<b>Apraksts</b>
Column (kolonna)	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Šajā gadījumā spēlētājs liek likmes uz 12 skaitļiem uz jebkuras no trim horizontālajām līnijām.
Dozen (ducis)	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Spēlētājs veic likmes uz vienu no trim 12 skaitļu grupām un var likt likmi uz kastēm, kas atzīmētas ar 1., 2. vai 3.
Low/High (zemie/augstie skaitļi)	Šī likme attiecas uz 18 skaitļiem. Likme netiek veikta uz 0, jo tā netiek uzskatīta par augstu vai zemu. Spēlētājs var likt likmes uz pirmajiem 18 (zemajiem) vai pēdējiem 18 (augstajiem) skaitļiem un likt likmi uz ārējiem lodziņiem, kas attiecīgi atzīmēti ar 1-18 vai 19-36.
Even/Odd (pāra/nepāra skaitļi)	Spēlētājs var likt likmi uz to, vai laimējošais skaitlis būs nepāra vai pāra, atlasot attiecīgo lodziņu ODD vai EVEN. "0" nav ne nepāra, ne pāra skaitlis.
Red/Black (sarkanie/melnie skaitļi)	Spēlētājs var likt likmi uz lodziņa ar sarkanu vai melnu dimantu un tādējādi veikt likmi uz laimējošā skaitļa krāsu, kas tiks parādīta uz riteņa. "0" netiek uzskatīts ne par sarkanu, ne melnu skaitli.

### 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
Zero	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):

<b>Kaimiņu likme uz skaitli</b>	<b>Žetonu novietojums</b>	<b>Žetonu skaits</b>
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

### *Izmaksu tabula*

Likmes veids	Nosedz	Izmaksa
Straight Up	1 skaitli	35:1
Split	2 skaitļus	17:1
Street	3 skaitļus	11:1
Corner	4 skaitļus	8:1
Line	6 skaitļus	5:1
Column	12 skaitļus	2:1
Dozen	12skaitļus	2:1
Red/Black	18 skaitļus	1:1
Even/Odd	18 skaitļus	1:1
1-18/19-36	18 skaitļus	1:1

### *Dinamiskās izmaksu tabulas noteikumi*

Ruletes spēles funkcija "Dynamic Paytable" piedāvā spēlētājam iespēju izvēlēties alternatīvus laimestu izmaksas noteikumus un tādējādi arī lielākus laimestus. Izvēlētie skaitļi, to kopējais skaits un laimestu reizinātāji tiek izvēlēti pēc nejaušības principa, un tie tiek parādīti uz galda/spēles uzreiz pēc tam, kad tiek paziņots "No more bets" (Likmju vairs nav). Aktīvas "Dinamiskās laimestu tabulas" spēles laikā visas laimestu likmes tiek izmaksātas saskaņā ar attiecīgo laimestu tabulu.

<b>30x/60x/90x/120x</b>				
STRAIGHT UP	30x	60x	90x	120x
SPLIT	15x	30x	45x	60x
STREET	10x	20x	30x	40x
CORNER	7.5x	15x	22.5x	30x
BASKET	7.5x	15x	22.5x	30x
LINE	5x	10x	15x	20x
COLUMN	3x	3x	3x	3x
DOZEN	3x	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	2x	2x	2x

## 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 Riska spēles raundu



## **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.

## **Termiņš, 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: 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"

21.06.2023