

Spēļu automātu video spēles EUROPEAN ROULETTE 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>European Roulette</i>
Spēles veids	Video rulete (paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīcēs uz iOS, Android vai Windows platformas un personālos datoros)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	EGT Interactive Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	4000

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 €0.10, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Spēle *Eiropas rulete* sastāv no rata ar 37 nodalījumiem (bumbiņas kabatām) un bumbiņas, kam ir vienāda iespēja iekrist jebkurā no šiem nodalījumiem. Skaitļi uz rata ir pārmaiņus sarkana vai melnā krāsā. Papildus skaitļiem no 1 līdz 36 rats iekļauj nulli zaļā krāsā. Kamēr rats kustas, bumba var ierīpot jebkurā no nodalījumiem – sarkanajā vai melnajā, ar pāra vai nepāra skaitli, vai nulli. Spēlētājs var izvēlēties, kur uzlikt likmi, – uz viena skaitļa vai vairākiem, uz jebkuras krāsas un tā joprojām.

Spēles mērķis ir izdarīt pareizu minējumu par to, uz kura no nodalījumiem uzrīpos bumbiņa. Svarīgi!

- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.



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.



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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir: 97.30%

Maksimālais laimests – 36 x maks. likme

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

Iekšējās likmes

Likmes nosaukums		Izmaksa
Viens skaitlis jeb <i>Straight up</i>	Šī likme nosedz tikai vienu skaitli, un spēlētājs to var izdarīt uz viena skaitļa, kā arī uz nulles.	36x
Divi skaitļi jeb <i>Split</i>	Spēlētājs var izdarīt likmi uz diviem skaitļiem, kas uz galda atrodas blakus, – vertikāli vai horizontāli, kā arī likt likmi uz līnijas starp abiem skaitļiem.	18x

Trīs skaitļi jeb <i>Street</i>	Likme nosedz trīs skaitļus, kas seko cits citam. Spēlētājs var izdarīt likmi arī uz turpmāk minētajām skaitļu grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.	12x
Četri skaitļi jeb <i>Corner</i>	Šī likme nosedz jebkurus četrus skaitļus, kas veido četrstūri. Lai veiktu šādu likmi, spēlētājam jāuzliek čips uz šo četru skaitļu kopējā stūra. Spēlētājs var izdarīt likmi arī uz šādu skaitļu kombināciju: 0., 1., 2., 3., (<i>Basket</i>)	9x
Seši skaitļi jeb Līnijas likme (<i>Line bet</i>)	Šī likme nosedz sešus skaitļus, un spēlētājs var veikt likmi uz divām blakus esošajām rindām (<i>streets</i>).	6x

Ārējās likmes

Likmes nosaukums		Izmaksa
Kolonna	Šī likme nosedz 12 skaitļus. Šajā gadījumā spēlētājs uzliek likmi uz 12 skaitļiem jebkurā no trim horizontālajām līnijām.	3x
Ducis	Šī likme nosedz 12 skaitļus. Spēlētājs uzliek likmi uz trim 12 skaitļu grupām un var uzlikt likmi uz laukiem, kas atzīmēti kā pirmais, otrais vai trešais.	3x
<i>Low/High</i>	Šī likme nosedz 18 skaitļus. Šī likme netiek likta uz 0, jo šis skaitlis netiek uzskatīts ne par lielu, ne par mazu. Spēlētājs var izdarīt likmi uz pirmajiem 18 (<i>low</i>) vai pēdējiem 18 (<i>high</i>) skaitļiem un izdarīt likmi ārpus laukiem, kas attiecīgi apzīmēti ar 1–18 vai 19–36.	2x
Pāra/nepāra skaitlis (<i>Even/ODD</i>)	Izvēloties atbilstīgo <i>ODD</i> vai <i>EVEN</i> lauku, spēlētājs var izdarīt likmi, tā prognozējot, vai laimīgais būs pāra vai nepāra skaitlis. Nulle nav ne pāra, ne nepāra skaitlis.	2x
Sarkans/melns	Spēlētājs var uzlikt likmi uz lauka ar sarkanu vai melnu dimantu, tādējādi izdarot likmi uz laimīgā skaitļa krāsu, kas tiks parādīta uz rata. Nulle netiek uzskatīta ne par sarkanu, ne melnu skaitli.	2x

Spēlētājs var veikt likmes, kas tiek dēvētas par „paziņojumiem” (*announces*) uz stadiona, kas atrodas virs galdā. Stadiona skaitļi atkārtos skaitļus uz rata, un katrs sektors atbilst konkrētai likmju kombinācijai, ko var uz tā uzlikt.

Paziņojumi

Likmes nosaukums		Izmaksa
<i>Zero Spiel</i>	Skaitļi vistuvāk nullei. Likme sastāv no četriem čipiem – trīs čipi tiek novietoti uz <i>splits</i> un viens uz <i>straight-up</i> .	Ekvivalents veiktajām likmēm. <i>Split</i> – 18 x un <i>Straight</i> – 36 x
<i>Big Series</i>	Septiņpadsmit skaitļi, kas uz rata atrodas starp 22 un 25, ieskaitot arī 22 un 25.	Ekvivalents veiktajām likmēm. <i>Street</i> – 12 x, <i>Split</i> – 18 x un <i>Corner</i> – 9 x
<i>Orphaline</i>	Pieci čipi tiek uzlikti uz četriem <i>splits</i> un viena <i>straight-up</i> .	Ekvivalents veiktajām likmēm, <i>Split</i> – 18x un <i>Straight</i> – 36x
<i>Small Series</i>	Divpadsmit skaitļi, kas atrodas rata pretējā pusē starp 27 un 33, ieskaitot 27 un 33. Seši čipi tiek novietoti uz 6 <i>splits</i> .	Ekvivalents <i>Split</i> likmei – 18x
<i>Neighbors</i>	Ar šo pogu spēlētājs uz rata var izraudzīties izvēlētajam skaitlim kaimiņos esošos skaitļus (tos, kas atrodas blakus abās pusēs uz rata izvēlētajam skaitlim), un likme tiks automātiski uzlikta tieši uz tiem.	Ekvivalents <i>Straight</i> likmei – 36x

	Laimesta koeficients	Minimālā likme	Maksimālā likme	Maksimālās likmes laimests	Maksimālā iespējamā likme vienam skaitlim	Maksimālā likme vienam skaitlim	Maksimālais laimests no viena skaitļa
<i>Straight</i>	36	0,1	20	720	1	20	720
Dalīt (<i>split</i>)	18	0,1	40	720	4	160	2880
<i>Street</i>	12	0,1	60	720	1	60	720
<i>Corner</i>	9	0,1	80	720	4	320	2880
LĪNIJA	6	0,1	120	720	2	240	1440
Kolonna	3	0,5	240	720	1	240	720
Duči	3	0,5	240	720	1	240	720
1-18/19-36	2	0,5	360	720	1	360	720
Pāra/nepāra	2	0,5	360	720	1	360	720

Sarkans/melns	2	0,5	360	720	1	360	720
---------------	---	-----	-----	-----	---	-----	-----

Svarīga piezīme. Maksimāli iespējamo likmju skaits uz *Split*, *Corner* un *Line* ir atkarīgs no skaitļa atrašanās vietas likmju kartē. Izņemot skaitļus ar maksimālajām iespējamām likmēm, kā norādīts tabulā, pastāv arī skaitļi ar divām *Split* likmēm, vienu *Corner* likmi un vienu *Line* likmi, un citi, kam ir trīs *Split* likmes, divas *Corner* likmes un divas *Line* likmes. Šiem skaitļiem maksimālā likme uz vienu skaitli un maksimālais laimests no viena skaitļa būs mazāks.

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.