Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs

SIA "Olybet Latvia"
Reģ. Nr. 44103143645
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Gold Bar Roulette
Spēļu automātu spēle
Ražotājs: Evolution Malta Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.50 EUR
Maksimālā likme 5000 EUR

Spēles noteikumi

Rulete balstīta uz nejaušības principa. Spēles mērķis ir pareizi prognozēt skaitli, kas izkritīs ruletes rata griezienā. "Gold Bar Roulette" sastāv no ruletes rata un spēles galda. Šajā spēlē:

- Spēles ratu kabatiņas numurētas no 0 līdz 36.
- Ir iespēja likt Sauktās likmes.
- Ir iespēja likt Kaimiņu likmes.
- Ir iespēja likt Īpašās likmes.
- Ir iespēja laimēt Zelta stieņus.

Vispārējie noteikumi

1. Ruletes spēles iznākums atkarīgs no tā, kur uz Ruletes rata apstāsies bumbiņa.
2. Pēc visu likmju veikšanas, Dīleris iemet Ruletes ratā bumbiņu pretēji rata griešanās virzienam.
3. Bumbiņa iekrīt vienā no numurētajām rata kabatiņām.

Iekšējo likmju noteikumi

Iekšējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz viena vai vairākiem blakus esošiem skaitļiem uz spēļu galda.

Likmes nosaukums	Likmes apraksts
Vienkāršs skaitlis jeb Tiešā likme	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
Vertikāli vai horizontāli blakus esoši skaitļi jeb Divi skaitļi	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā **divu skaitļu** likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.
Trīs pēc kārtas jeb Iela	Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā **trīs skaitļu** likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.
Stūris jeb Kvadrāts	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā **četru skaitļu** likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četru **Vienkāršo skaitļu** centrā.
Sešu ciparu Stūris 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.

Ārējo likmju noteikumi

Ārējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz vairākiem blakus esošu skaitļu grupu uz spēļu galda.

Likmes nosaukums	Likmes apraksts
Kolonna	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem. **“2 to 1”**.
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.
18 skaitļi	Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Pāris, Nepāris, Sarkans, Melns, 1-18 vai 19-36.

Saukto likmju noteikumi

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

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

Sauktās likmes nosaukums	**Žetonu novietojums**	**Žetonu skaits**
Voisins de Zero	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 Spēle	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 kartībā, 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 paradītas 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

Spēlētājs var palielināt vai samazināt kaimiņu skaitu, izmantojot izvēlni:

Kopējais žetonu skaits Kaimiņu likmēm mainās atbilstoši.

Īpašo likmju noteikumi ★

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

Tabulā paradītas iespējamās Īpašās likmes, žetonu skaits katrā Īpašajā likmē un žetonu izvietojums:

Speciālās likmes nosaukums	**Žetonu novietojums**	**Žetonu skaits**
Finale en Plein (likme tiek veikta uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar izvēlēto ciparu)	• Beigu cipars 0 – tiek nosegti skaitļi 0,10, 20 un 30; • Beigu cipars 1 - tiek nosegti skaitļi 1, 11, 21 un 31; • Beigu cipars 2 - tiek nosegti skaitļi 2, 12, 22 un 32; • Beigu cipars 3 - tiek nosegti skaitļi 3, 13, 23 un 33; • Beigu cipars 4 - tiek nosegti skaitļi 4, 14, 24 un 34; • Beigu cipars 5 - tiek nosegti skaitļi 5, 15, 25 un 35; • Beigu cipars 6 - tiek nosegti skaitļi 6, 16, 26 un 36; • Beigu cipars 7 - tiek nosegti skaitļi 7, 17 un 27; • Beigu cipars 8 - tiek nosegti skaitļi 8, 18 un 28; • Beigu cipars 9 - tiek nosegti skaitļi 9, 19 un 29.	3, 4 vai 5 atkarībā no izvēlētā skaitļa
Finale a cheval (likme tiek veikta uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar izvēlētajiem cipariem)	• Beigu cipari 0/3 – 5 čipi nosedz /3+10/13+20/23+30/33; • Beigu cipari 1/4 – 4 čipi nosedz 1/4+ 11/14+ 21/24+31/34; • Beigu cipari 2/5 – 4 čipi nosedz 2/5+12/15+22/25+32/35; • Beigu cipari 3/6 - 4 čipi nosedz 3/6+13/16+23/26+33/36; • Beigu cipari 4/7 - 4 čipi nosedz 4/7+14/17+24/27+34; • Beigu cipari 5/8 - 4 čipi nosedz 5/8+15/18+25/28+35; • Beigu cipari 6/9 - 4 čipi nosedz 6/9+16/19+26/29+36; • Beigu cipari 7/10 - 3 čipi nosedz 7/10+17/20+27/30; • Beigu cipari 8/11 - 3 čipi nosedz 8/11+18/21+28/31;	3, 4 vai 5 atkarībā no izvēlētajiem skaitļiem

	• Beigu cipari 9/12 - 3 čipi nosedz 9/12 +19/22+29/32.	
Pilnā likme (nosedz atsevišķa skaitļa visas iespējamās iekšējo likmju pozīcijas)	• Pilnā likme uz 0 ir 17 žetonu likme; • Pilnā likme uz 1 ir 27 žetonu likme; • Pilnā likme uz 2 ir 36 žetonu likme; • Pilnā likme uz 3 ir 27 žetonu likme; • Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 ir 30 žetonu likme; • Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 ir 40 žetonu likme; • Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 ir 30 žetonu likme; • Pilnā likme uz 34 ir 18 žetonu likme; • Pilnā likme uz 35 ir 24 žetonu likme; • Pilnā likme uz 36 ir 18 žetonu likme.	17, 18, 24, 27, 30, 36 vai 40 žetonu likme, atkarībā no izvēlētās opcijas

Zelta stieņu noteikumi

1. Spēlētājs var iegūt zelta stieņus, ja ir laimēta tieša likme.
2. Katrā raundā var tikt atklāti no 1 līdz 20 zelta stieņiem.
3. Ja tieša likme ir laimēta, spēlētājs iegūst gan laimestu, gan attiecīgajā raundā atklātos zelta stieņus.
4. Zelta stieņu var izmantot nākamajos raundos tikai tiešo likmju veikšanai.
5. Uzliekot vienu Zelta stieni, tiek uzlikts 88x reizinātajs, kas ir piesaistīts Zelta stieņa vērtībai (redzama zelta stieņu bilancē).
6. Ja uz vienu skaitli ir uzlikti vairāki Zelta stieņi, to reizinātāji summējas.

Spēles vadība

Lai sāktu spēli, sagaidiet, kad parādās uzaicinājums „JŪSU LIKMES, LŪDZU”, tad izvēlieties vērtību žetonam, kuru vēlaties likt šajā griezienā, un uzlieciet to uz atbilstošas spēļu galda likmes pozīcijas.

Likmes var likt tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad spēles vadītājs paziņo: „LIKMES PĀRTRAUKTAS”. Pēc tam likmes vairs nepieņem.

Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:

Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.
Klikšķiniet uz vietas uz spēles laukuma, kur vēlaties likt likmi tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.

Lai noņemtu tikai pēdējo uz galda uzlikto žetonu, spiediet pogu.
Lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem, spiediet pogu.

Lai dubultotu jau uzlikto likmi visās pozīcijās, lietojiet pogu.

Piezīme: Pogas ir aktīvas tikai kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS, PLEASE” un ir radīts laiks likmes likšanai.

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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir prognozēt skaitli, uz kura bumbiņa apstāsies.
Likmi veicat, balstoties uz savu prognozi.

Svarīgi: Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Tabula:

LIKME	LIKMJU LIMITI	LAIMESTS
1 ZELTA STIENIS	–	88x
STRAIGHT UP	€ 0,50 – 250	19:1
SPLIT	€ 0,50 – 500	17:1
STREET	€ 0,50 – 750	11:1
CORNER	€ 0,50 – 1 000	8:1
LINE	€ 0,50 – 1 500	5:1
KOLONNA	€ 0,50 – 3 000	2:1
DUCIS	€ 0,50 – 3 000	2:1
SARKANS / MELNS	€ 0,50 – 5 000	1:1
PĀRIS / NEPĀRIS	€ 0,50 – 5 000	1:1
1–18 / 19–36	€ 0,50 – 5 000	1:1

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"

23.02.2023