

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

Gold Vault Roulette

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Evolution Malta Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

Spēles noteikumi

„Gold Vault Roulette” ir aizraujoša spēle ar zeltītu ruletes pieredzi. Katrā raundā pēc nejaušības principa uz 5–20 skaitļiem nonāk zelta stieņi, ļaujot jums laimēt no 50x līdz 500x (49:1-499:1).

„Gold Vault Roulette” spēles mērķis ir prognozēt skaitli, uz kura apstāsies bumbiņa, liekot vienu vai vairākas likmes uz konkrētu skaitli. Uz rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena 0 (nulle).

Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, dīleris veic griezienu un pēc tam pa vienām atver četras seifa durvis, lai atklātu kopējo zelta stieņu skaitu šajā raundā. Katra atklātais zelta stienis ir 50x reizinātāja vērtībā, un tas pēc nejaušības principa tiek uzlikts uz viena no „Straight Up” skaitļiem režģī. Daži zelta stieņi var nonākt uz viena un tā paša „Straight Up” skaitļa, tādējādi radot lielāku reizinātāju līdz pat 150x. Dažkārt aiz kādām seifa durvīm var atrasties 500x zelta stienis, kas pēc nejaušības principa tiek uzlikts uz kāda no „Straight Up” skaitļiem kā 500x reizinātājs. 500x zelta stienis ir violets, un vienā raundā var būt tikai viens 500x zelta stienis. 500x zelta stienis un 50x zelta stienis nevar atrasties uz vienas un tās pašas likmju pozīcijas.

Ruletes bumbiņa apstāsies kādā no rata numurētajām iedaļām. Spēlētājs laimē, ja ir uzlicis likmi, kas nosedz konkrēto laimīgo skaitli. Ja laimīgais skaitlis ir viens no nejauši izvēlētajiem laimīgajiem skaitļiem ar reizinātāju un to nosedz kāda no spēlētāja likmēm uz „Straight Up” likmju pozīciju, tad spēlētājs iegūst laimīgo laimestu. 50x

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.

Likmju veidi

Pie ruletes galda jūs varat izdarīt daudz un dažādu veidu likmes. Likmes var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmes veidam ir sava laimesta attiecība.

Likmes, kas tiek izdarītas uz likmju zonas numurētajām vietām vai uz līnijām starp tām, sauc par iekšējām likmēm, savukārt likmes, kas izdarītas uz īpašiem lodziņiem zem un blakus galvenajam režģim, sauc par ārējām likmēm.

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 četrus skaitļu likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četrus 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.

Pēc likmju slēgšanas uz likmju režģa parādās zelta stieņi, kas parāda galīgos reizinātājus uz līdz pat 20 nejauši izvēlētiem laimīgajiem skaitļiem.



Sauktās 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 du 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 du Cylindre	5 un 8 10 un 11 13 un 16 23 un 24 27 un 30 33 un 36	6
Orphelins a Cheval	1 6 un 9 14 un 17 17 un 20 31 un 34	5
Jeu 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 Rulettes galda blakus parasto likmju laukumam. RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kārtībā, kā tie izvietoti uz Rulettes 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

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 kārtībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.

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

Speciālās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
<p>Finale en Plein (likme tiek veikta uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar izvēlēto ciparu)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>3, 4 vai 5 atkarībā no izvēlētajā skaitļa</p>
<p>Finale a cheval (likme tiek veikta uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar izvēlētajiem cipariem)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<p>3, 4 vai 5 atkarībā no izvēlētajiem skaitļiem</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Beigu cipari 9/12 - 3 čipi nosedz 9/12 +19/22+29/32. 	
<p>Pilnās likmes (nosedz atsevišķa skaitļa visas iespējamās iekšējo likmju pozīcijas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>17, 18, 24, 27, 30, 36 vai 40 žetonu likme, atkarībā no izvēlētās opcijas</p>

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.

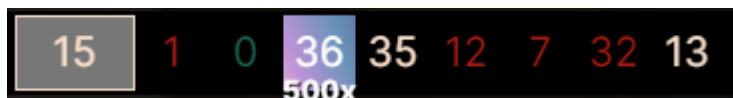
Lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem, spiediet  pogu.

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.

Laimīgie skaitļi

LAIMĪGO SKAITĻU displejs parāda pēdējos laimīgos skaitļus.



Kreisajā pusē ir redzams pēdējā pabeigtā raunda rezultāts.

Jūsu jaunākie rezultāti

Noklikšķiniet/pieskarieties pogai “STATISTIKA”, lai apskatītu laimīgo skaitļu tabulu līdz 500 pēdējos spēles raundos. Izmantojiet bīdāmo pogu, lai mainītu apskatāmo spēļu raundu skaitu.



Novietojot kursoru virs jebkuras statistikas diagrammas daļas, tiek iezīmēta pozīcija uz likmju galda, kurā tiktu novietots čips. Vienkārši noklikšķiniet/pieskarieties likmei, lai novietotu čipu.

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.

Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no veiktās likmes veida.

IEKŠĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Straight Up	24-499:1
Split	17:1
Street	11:1
Corner	8:1
Line	5:1

ĀRĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Kolonna	2:1
Ducis	2:1
Sarkans/Melns	1:1
Pāra/Nepāra	1:1
1-18/19-36	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: 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”

25.10.2023