

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

Platinum Roulette

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: G Gaming Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 5000 EUR

Spēles noteikumi

- Spēlē European Roulette Platinum uz ruletes rata ir 37 skaitļi - no 0 līdz 36.
- Jūs vinnēsiet, ja uzliksiet likmi, paredzot, kur bumbiņa nokritīs pēc tam, kad ritenis būs griezies.
- Vinnesti tiek izmaksāti saskaņā ar Pilnīgajos noteikumos sniegto vinnestu tabulu.
- Ekrānā redzēsiet pēdējos 40 laimējušos skaitļus no pēdējiem 40 griezieniem. Tas tiek atjaunināts pēc katra rata griešanās.
- Lai pārslēgtu skatu, nospiediet pogu "SWITCH VIEW", lai pārslēgtos starp galda un sacīkšu trases skatu.
- Lai skatītu spēles statistiku, noklikšķiniet uz ikonas MENU.

Likmju likšana

- Izvēlieties vajadzīgo žetonu summu.
- Pieskarieties dažādām galda pozīcijām, lai veiktu likmi. Papildu pieskārieni ar pirkstu vai peles klikšķi likmei pievienos papildu žetonus.
- Lai uzliktu likmi "Complete", "Neighbour" un "Finale", izvēlieties vēlamo žetonu summu, nospiediet pārslēgšanas pogu "Complete", "Neighbour" vai "Finale" un pēc tam izvēlieties skaitli uz ruletes galda, lai uzliktu likmi.
- Kad esat pabeidzis veikt likmes, nospiediet SPIN, lai bumbiņa sāktu griezties ruletes ritenī.
- Kad bumbiņa piezemēsies uz kāda skaitļa, tiks izmaksātas visas vinnējušās likmes.

Likmju veidi

- Rulete ir tradicionāla kazino spēle, un likmēm ir īpaši nosaukumi un termini.

Iekšējās likmes

- Iekšējās likmes ir likmes, kas tiek liktas uz konkrētiem skaitļiem galda izkārtojumā. Iekšējās likmes ir šādas:
 - ✓ Tiešā likme/ Straight. Likme uz vienu skaitli. Novietojiet žetonu uz izvēlētaj(-o) skaitļa(-u) uz galda.
 - ✓ Dalītā likme/ Split. Likme uz 2 skaitļiem, kas atrodas blakus viens otram. Novietojiet savu žetonu uz līnijas starp jebkuriem 2 skaitļiem.
 - ✓ Trīs līnijas (street). Likme uz 3 skaitļu rindu. Novietojiet savu žetonu uz līnijas vienas no 12 rindu sākumā vai uz skaitļu 0, 1, 2 vai 0, 2, 3 "stūra".
 - ✓ Stūris/ Corner. Likme uz 4 skaitļiem. Novietojiet žetonu uz stūra, kas krustojas starp jebkuriem 4 skaitļiem, vai uz stūra, kas krustojas starp 0 un 1, 2, 3 rindu.
 - ✓ Sešu rindu likme / Six line. Likme uz 6 skaitļiem - 2 rindas pa 3. Lai veiktu sešu rindu likmi, novietojiet žetonu līnijas sākumā, kas atdala 2 rindas.
 - ✓ Sarkanā čūska / Red Snake. Taisnā līnija, kas uzlikta uz katra no šiem sarkanajiem skaitļiem: 1, 5, 9, 12, 14, 16, 19, 23, 27, 30, 32 un 34. Šīs likmes uzlikšanai tiek izmantoti 12 žetoni.
 - ✓ Sarkanā likme sadalīta / Red Split. Dalīto likmju likme tiek uzlikta uz šādiem sarkano skaitļu pāriem: 9 un 12, 16 un 19, 18 un 21, 27 un 30. Lai uzliktu šo likmi, tiek izmantoti četri žetoni.
 - ✓ Melnās krāsas sadalījumi / Black split. Sadalītās likmes likme tiek uzlikta uz šādiem melno skaitļu pāriem: 8 un 11, 10 un 11, 10 un 13, 17 un 20, 26 un 29, 28 un 29, 28 un 31. Šīs likmes uzlikšanai tiek izmantoti septiņi žetoni.
 - ✓ Pilna / Complete. Likme, kas uzlikta uz visiem pieejamajiem viena skaitļa Straight, Split un Corner variantiem. Lai uzliktu šo likmi, atkarībā no skaitļa pozīcijas uz galda, tiek izmantoti četri, seši vai deviņi žetoni.
 - ✓ Fināls / Finale. Taisnā likme, kas uzlikta uz virkni atsevišķu skaitļu, kuri beidzas ar vienu un to pašu ciparu. Piemēram, ja "Finale" likme tiek uzlikta uz skaitļa 2, tad uz skaitļiem 12, 22 un 32 tiks uzlikta vienas un tās pašas žetona vērtības likme. Ja izvēlētais skaitlis beidzas ar ciparu no 0 līdz 6, šīs likmes uzlikšanai tiek izmantoti četri žetoni. Ja izvēlētais skaitlis beidzas ar ciparu no 7 līdz 9, šīs likmes uzlikšanai tiek izmantoti trīs žetoni.

Ārējās likmes

- Ārējās likmes tiek liktas uz galda laukumiem, kas apzīmē skaitļu grupas.
 - ✓ Kolonna/ Column. Likme uz 12 skaitļiem kolonnā. Novietojiet žetonu uz vienas no zonām blakus 3 kolonnām, kas apzīmētas ar 2 līdz 1.
 - ✓ Ducis/ Dozen. Likme uz 12 skaitļiem, ko veido 4 rindas pa 3 skaitļiem. Novietojiet žetonu uz viena no laukumiem, kas apzīmēti ar 1-12, 13-24 vai 25-36.

- ✓ Sarkanā/melnā - Red/Black. Šī ir likme uz visiem melnajiem vai visiem sarkanajiem skaitļiem. Novietojiet žetonu uz sarkanā vai melnā laukuma galda priekšpusē.
- ✓ Pāra/nepāra - Even/ Odd. Likme uz 18 skaitļiem; vai nu uz visiem pāra skaitļiem, izņemot 0, vai visiem nepāra skaitļiem. Novietojiet žetonu uz laukuma, kas apzīmēts ar "Pāra", vai uz laukuma, kas apzīmēts ar "Nē".
- ✓ 1-18/19-36. Likme uz pirmajiem 18 skaitļiem, izņemot 0, vai uz pēdējiem 18 skaitļiem. Novietojiet žetonu uz laukuma ar norādi 1-18 vai laukuma ar norādi 19-36.

Call likmes

- Call likmes tiek liktas saskaņā ar skaitļu secību uz ruletes rata.
 - ✓ Nulle. Likme uz skaitļiem 15, 32, 0, 26, 3, 35 un 12. Šīs likmes uzlikšanai tiek izmantoti četri žetoni. Viens žetons tiek likts uz 26 melno skaitli ar vinnestu 35:1, bet trīs atlikušie žetoni tiek sadalīti pāru skaitļu grupās 0 un 3, 35 un 32, 12 un 15. Izmaksa ir 17:1.
 - ✓ Voisins. Likme uz skaitļiem 25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18 un 22.
 - ✓ Uz skaitļiem 0, 2 un 3 tiek izmantoti divi žetoni ar vinnestu 11:1. o Skaitļu 4 un 7, 12 un 15, 18 un 21, 19 un 22, 32 un 35 pāru grupās izmanto pa vienam žetonam katrā grupā (kopā 5 žetonus). Izmaksa ir 17:1.
 - ✓ 25., 26., 28. un 29. skaitļu grupai izmanto divus žetonus. Izmaksa ir 8:1.
 - ✓ Orfelis. Likme uz skaitļiem 6, 34, 17, 9, 31, 14, 20 un 1. Šīs likmes uzlikšanai tiek izmantoti pieci žetoni. Viens žetons tiek likts uz 1 ar vinnestu 35:1, bet pārējie četri žetoni tiek sadalīti šādās skaitļu pāru grupās: 6 un 9, 14 un 17, 17 un 20, 31 un 34. Izmaksa ir 17:1. Ja iznākums ir 17 melnie skaitļi, vinnests ir 35:1.
 - ✓ Līmeņi. Likme uz skaitļiem 33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 un 27. Šīs likmes uzlikšanai tiek izmantoti seši žetoni. Šie žetoni ir sadalīti šādās skaitļu pāru grupās: 5 un 8, 10 un 11, 13 un 16, 23 un 24, 27 un 30, 33 un 36. Izmaksa ir 17:1.
 - ✓ Kaimiņi. Straight likme tiek uzlikta uz vienu skaitli un četriem blakus esošiem skaitļiem, izmantojot piecus žetonus. Piemēram, ja likme tiek uzlikta uz skaitli 10, tāda paša žetona vērtības likme tiks uzlikta arī uz blakus esošajiem skaitļiem 8, 23, 5 un 24. Katrs skaitlis tiek uzskatīts par atsevišķu skaitli, lai aprēķinātu vinnestu, kas ir 35:1.

Statistikas izvēlne

- Lai skatītu spēles statistiku, noklikšķiniet uz ikonas MENU. "Karstie" skaitļi parāda piecus visbiežāk vinnētos skaitļus dilstošā secībā. "Aukstie" skaitļi rāda piecus visretāk vinnētos skaitļus augošā secībā. Pelēkie skaitļi zem "karstajiem" un "aukstajiem" skaitļiem parāda, cik reīzu skaitlis ir griezts noteiktā raundu skaitā.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav naudas līdzekļu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli.

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: 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