

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

Ultimate Roulette

Tiešsaistes ruletes spēle

Ražotājs: Ezugi RO S.R.L

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.50 EUR

Maksimālā likme 100000 EUR

Spēles noteikumi

"Ultimate Roulette" ir ruletes spēle, kuras mērķis ir paredzēt skaitli, uz kura izkritīs bumbiņa, liekot vienu vai vairākas likmes uz attiecīgo skaitli.

Nejauši reizinātāji palielinās iespējamo laimestu, ko spēlētājs var laimēt, ja spēlētāja likme ir uzvarējusi.

Kā Spēlēt

Lai sāktu spēlēt, pagaidiet, līdz parādās uzraksts "Place your bets", tad izvēlieties žetona vērtību, ar kādu vēlaties riskēt. Tad, novietojiet žetonu uz attiecīgajām vietām uz spēles laukuma.

Kad spēles vadītājs ir paziņojies "No more bets", nevar veikt jaunas likmes vai mainīt esošās. Visu jūsu veikto likmju kopsumma tiks izņemta no jūsu bilances un tiks parādīta apgabalā "Total Bet".

Katru raundu, tiks izvēlēti līdz pat pieci, pēc nejaušības principa izvēlēti, Laimīgie Skaitļi, kuriem tiks piemēroti laimesta reizinātāji. Tev būs iespēja nopirkt papildus reizinātājus, tiklīdz likmju likšanas laiks beigsies.

Kopā, katrā raundā pastāv iespēja bumbiņai izkrist uz viena no līdz pat 11 Laimīgajiem Skaitļiem, kuriem tiek piešķirts laimesta reizinātājs.

Kad bumbiņa būs pilnībā apstājusies iekš vienas no ruletes kabatiņām, laimējošais skaitlis tiks norādīts uz ekrāna, to izziņos arī spēles vadītājs, un tas tiks izcelts uz spēles laukuma. Ja jebkura no jūsu veiktajām likmēm skāra laimējošo skaitli, jums tiks izmaksāts laimests, atsaucoties uz zemāk aplūkojamo izmaksas tabulu. Ja laimējošajam skaitlim ir piemērots laimesta reizinātājs, tad laimests būs atkarīgs no reizinātāja apjoma.

Nākošajā likmju likšanas periodā tu vari:

- Atkārtot pēdējā spēlē veiktās likmes, uzspiežot uz **Rebet** pogas;
- Dubultot visas jūsu veiktās likmes;
- Atcelt jūsu pēdējo darbību likmju likšanas procesā;
- Atcelt visas jūsu veiktās likmes.

Galvenie reizinātāji

Katrā raundā, līdz pat pieciem, pēc nejaušības principa izvēlētiem skaitļiem tiks piešķirts reizinātājs (x50, x100, x150, x250, x500, x750 vai x1000), kas aizvietos standarta “Straight Up” izmaksu (28:1).

Papildus reizinātāji

Par papildus 10% no jūsu likmes, jums ir opcija iegādāties līdz pat trīs papildus reizinātājiem. Ja jums paveiksies, jūsu papildus reizinātājiem būs iespēja dubultoties (x2), rezultējoties ar iespēju saņemt lielāko iespējamo reizinātāju (x2000).

Izplešanās reizinātāji

Katrā raundā, pastāv iespēja, ka galvenais reizinātājs var izplesties uz trīs kaimiņu skaitļiem, kuri ir izvēlēti pēc nejaušības principa. Standarta “Straight Up” izmaksa (28:1) tiks aizvietota ar galvenā reizinātāja vērtību.

Piemērs: Skaitlis ar x250 galveno reizinātāju izplešas uz diviem kaimiņu skaitļiem, 10 un 17. Standarta izmaksa šiem diviem skaitļiem tiks aizstāta ar reizinātāja vērtību (x250), tāpat kā skaitlim 14.

Izmaksu tabula

Likmes veids	Nosedz	Izmaksa	RTP
Straight Up	1 skaitli	28:1 – 2000:1	97.34%
Split	2 skaitļus	17:1	97.30%
Street	3 skaitļus	11:1	97.30%
Corner	4 skaitļus	8:1	97.30%
Line	6 skaitļus	5:1	97.30%
Column	12 skaitļus	2:1	97.30%
Dozen	12skaitļus	2:1	97.30%
Red/Black	18 skaitļus	1:1	97.30%
Even/Odd	18 skaitļus	1:1	97.30%
1-18/19-36	18 skaitļus	1:1	97.30%

Spēles video kvalitāte ir automātiski koriģēta, bet tā var tikt mainīta, izvēloties specifisku kvalitātes opciju, kas ir atrodama “Settings” izvēlnē.

Likmju veidi

IEKŠĒJĀS LIKMES

Likmes nosaukums	Likmes apraksts
“Straight Up” jeb vienkāršā likme	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
“Split likme” jeb dalītā likme	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā divu skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.
“Street” jeb iela	Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā trīs skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.
“Corner” jeb stūris	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā četrus skaitļu likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četrus Vienkāršo skaitļu centrā.
“Line” 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.

ĀRĒJĀS LIKMES

Likmes nosaukums	Likmes apraksts
“Column” jeb Kolonna	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem. “2 to 1” .
“Dozen” jeb 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.
Even chances jeb vienāda iespēja.	Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Even/Odd, Red/Black, 1 to 18/19 to 36 (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 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 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
Jeu 0	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):

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

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”

10.05.2023