

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

Onyx Auto Roulette
Rulete
Ražotājs: EGT Interactive Ltd.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 4000 EUR

Spēles noteikumi

Spēle Onyx Auto Roulette sastāv no riteņa ar 37 spraudziņām (bumbiņu kabatām) un no bumbiņas, kas ar vienādu varbūtību var nonākt jebkurā no šīm kabatām. Cipari uz riteņa ir alternatīvi krāsoti sarkanā un melnā krāsā. Papildus skaitļiem no 1 līdz 36 ritenī ir zaļš "0". Kamēr ritenis kustas, bumbiņa var nonākt jebkurā slotā gan melnā, gan sarkanā krāsā, ar pāra vai nepāra skaitli vai "0". Spēlētājs var izvēlēties, uz ko likt likmi – vai nu uz vienu skaitli, vai uz skaitļu sēriju, uz jebkuru krāsu un tā tālāk.

Onyx Auto Roulette spēles mērķis ir pareizi uzminēt, kurā kabatā bumbiņa nonāks. Spēlē Onyx Auto Roulette ir video funkcija, kura pārraida video, kurā ir redzams iegriezts ruletes rats. Video tiek atskaņots fonā visas spēles laikā. Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, ruletes galds/sacīkšu trase ievelkas ekrāna apakšējā daļā, video kļūst pilnībā redzama un ritenis sāk palēnināties, lai var viegli redzēt laimestu. Pēc laimesta skaitļa atklāšanas ruletes galds atkal palielinās.

Kā veikt likmes

Spēlētājam vispirms jāizvēlas čips. Pēc tam spēlētājam ir jāizvēlas, uz ko veikt likmes. Tas var būt uz vienu skaitli vai vairākiem skaitļiem. Spēlē ir pieejama liela izvēle likmju kombinācijām, kurās uzvarot, spēle izmaksā atšķirīgi saskaņā ar spēles noteikumiem (skatīt zemāk).

Lai sāktu spēli, spēlētājam vispirms ir jāizvēlas un jāveic vēlamā likme. To var izdarīt "Bet, please" fāzes laikā. Kad tiek paziņota fāze "Final bets", spēlētājam tiek piedāvāta pēdējā iespēja veikt likmes. Pēc pēdējo likmju izdarīšanas laika beigām spēle ieiet fāzē "No More Bets", kuras laikā likmes vairs nevar veikt. Kad bumbiņa galu galā izkrīt uz skaitļa, šis skaitlis tiks uzskatīts par laimējošo skaitli šajā kārtā. Atkarībā no likmes veida un prognozes pareizības spēlētājs savāks laimestu. Pirms indikatorā norādītā laika beigām spēlētājs var noņemt pašreizējo likmi.

Spēles noteikumi

Onyx Auto Roulette spēlē ir 3 rindas un 12 kolonnas. Kabata ar skaitli "0" atrodas skaitļu lauka pašā sākumā. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās: iekšpusē un ārpusē. Iekšējās likmes ir likmes uz skaitļiem, savukārt ārējās likmes var likt uz melnu vai sarkanu, nepāra vai pāra, 1., 2. vai 3. duci un noteiktu skaitļu kopu. Iekšējās likmes var novietot uz skaitļiem un rindām, kas tos atdala, savukārt ārējās likmes parasti novieto uz kabatām, kuras neattiecas uz tabulas numurēto apgabalu.

Iekšējās likmes

Likmes nosaukums	Apraksts
Viens skaitlis jeb Straight up	Šī ir likme, kas attiecas tikai uz vienu skaitli, un spēlētājs var likt to uz jebkuru atsevišķu skaitli, kā arī uz 0.
Divi skaitļi jeb Split	Spēlētājs var likt likmes uz diviem skaitļiem, kas atrodas blakus uz galda vertikāli vai horizontāli, un likt likmi uz līnijas starp šiem diviem skaitļiem.
Trīs skaitļi jeb Street	Likme aptver trīs skaitļus, kas iet secīgi. Spēlētājs var veikt likmes arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Četri skaitļi jeb Corner/Basket	Šī likme attiecas uz jebkuriem 4 skaitļiem, kas veido kvadrātu. Lai veiktu šo likmi, spēlētājam ir jāievieto čips uz četru skaitļu kopējā stūra (Corner). Spēlētājs var likt likmes arī uz: 0, 1, 2 un 3 (Basket).
Seši skaitļi jeb Line bet	Šī likme attiecas uz 6 skaitļiem, un spēlētājs var veikt likmi uz divām blakus esošām ielām (streets).

Ārējās likmes

Likmes nosaukums	Apraksts
Column (kolonna)	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Šajā gadījumā spēlētājs liek likmes uz 12 skaitļiem uz jebkuras no trim horizontālajām līnijām.
Dozen (ducis)	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Spēlētājs veic likmes uz vienu no trim 12 skaitļu grupām un var likt likmi uz kastēm, kas atzīmētas ar 1., 2. vai 3.
Low/High (zemie/augstie skaitļi)	Šī likme attiecas uz 18 skaitļiem. Likme netiek veikta uz 0, jo tā netiek uzskatīta par augstu vai zemu. Spēlētājs var likt likmes uz pirmajiem 18 (zemajiem) vai pēdējiem 18 (augstajiem) skaitļiem un likt likmi uz

	ārējiem lodziņiem, kas attiecīgi atzīmēti ar 1-18 vai 19-36.
Even/Odd (pāra/nepāra skaitļi)	Spēlētājs var likt likmi uz to, vai laimējošais skaitlis būs nepāra vai pāra, atlasot attiecīgo lodziņu ODD vai EVEN. "0" nav ne nepāra, ne pāra skaitlis.
Red/Black (sarkanie/melnie skaitļi)	Spēlētājs var likt likmi uz lodziņa ar sarkanu vai melnu dimantu un tādējādi veikt likmi uz laimējošā skaitļa krāsu, kas tiks parādīta uz riteņa. "0" netiek uzskatīts ne par sarkanu, ne melnu skaitli.

Izmaksu tabula

Likme	Izmaksa
Straight up	35:1
Split	17:1
Street	11:1
Corner/Basket	8:1
Line	5:1
Column	2:1
Dozen	2:1
Low/High	1:1
Even/Odd	1:1
Red/Black	1:1

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Džekpota kāršu bonuss

Džekpota kārtis ir nejauši aktivizēta funkcija, kas ir pieejama, kamēr tiek spēlēta jebkura spēle, kura to satur.

Jackpot Cards ir četru līmeņu spēles funkcija. Katru līmeni ilustrē kāršu masts:

- ♣ Kreiči 1. līmenis (zemākā džekpota vērtība);
- ♦ Kāravi 2. līmenis;
- ♥ Ereceni 3. līmenis;
- ♠ Pīķi 4. un augstākais līmenis.

Katra Džekpota kāršu līmeņa vērtība un valūta tiek parādīta tās atbilstošās kārts masta simbola labajā pusē.

Iemaksas katrā līmenī tiek aprēķinātas, pamatojoties uz procentiem no spēlētāja likmes. No spēlētāja likmes netiek atskaitīta nekāda summa.

Iedarbināšana

Džekpota karšu funkciju var nejauši aktivizēt pēc tam, kad ir pabeigta viena spēle un tiek savākti visi iegūtie laimesti. Kad tiek aktivizētas Džekpota kārtis, spēlētājam tiek automātiski garantēts viens no funkcijas līmeņiem.

Džekpota kārtis tiek izspēlētas papildus pamatspēlei, un tās nebeidz pamatspēli. Automātiskā spēle tiek automātiski apturēta, kad tiek aktivizēts Džekpota kāršu bonusa raunds. Pēc spēles beigām, spēle, kas tika spēlēta pirms Džekpota karšu funkcijas iedarbināšanas, atsāk darbību.

Noteikumi un kontrole

Kad džekpots aktivizējas, spēlētājs tiek novirzīts uz Jackpot Cards bonusa funkciju, kur tiek parādīts izvēles lauks, kas sastāv no 12 aizklātām kārtīm. Spēlētājs izvēlas kārtis uz ekrāna, līdz tās atklāj 3 vienādus kāršu mastu simbolus. Piešķirtais džekpota kāršu līmenis ir tas, kas atbilst atklātajam uzvalkam. Laimesta summa atbilst summai, kas uzkrāta pēdējā atbilstošā simbola atklāšanas brīdī. Lai beigtu džekpota kārtis, spēlētājam ir iespēja nospiegt pogu "Savākt", tādējādi pievienojot spēles laimestu kopējam atlikumam.

Jackpot Cards kārtā laimēto summu nevar izmantot Gamble jeb riskēšanas funkcijā. Spēlētājam ir saprātīga iespēja laimēt augstāko funkcijas līmeni ar jebkuru kvalificētu likmi, katru reizi, kad viņš izspēlē Jackpot Cards bonusa funkciju. Tomēr, jo augstāka ir kvalifikācijas likme pamatspēlē, jo lielāka iespēja iekļūt šajā bonusa funkcijā un uzvarēt kādu no līmeņiem.

Lēns interneta savienojums un atvienošanās

Lēns interneta savienojums var izraisīt aizkavi un parādīt novecojušas džekpota vērtības. Jackpot Cards bonuss atbalsta atgūšanu atvienošanās gadījumā.

Uzvarētāji

Ja tiek piešķirts kāds Jackpot Cards laimests, visi spēlētāji, kuri spēlē šo funkciju, savā ekrānā saņems paziņojumu par šāda notikuma rašanos.

Teorētiskā spēles izmaksa spēlētājam: 97.30%.

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”

14.07.2022.