

## 1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

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

## 2. Spēles nosaukums un veids

Auto Roulette  
Rulete  
Ražotājs: Ezugi RO S.R.L

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 €

Maksimālā likme 3,000.00 €

Minimālā un Maksimālā likme uz atšķirīgām spēles galda pozīcijām uzrādītas tabulā Spēles noteikumos.

## 4. Spēles norise

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

1. Spēles ratu kabatiņas numurētas no 0 līdz 36.
2. Ir iespēja likt Sautās likmes.
3. Ir iespēja likt Kaimiņu likmes.

## *Spēles noteikumi*

### *Vispārējie noteikumi*

1. Ruletes spēles iznākums atkarīgs no tā, kur uz Ruletes rata apstāsies bumbiņa.

2. Pēc visu likmju veikšanas, Pneimatiskais palaidējs iemet Ruletes ratā bumbiņu pretēji rata griešanās virzienam.
3. Bumbiņa iekrīt vienā no numurētajām rata kabatiņām.

### ***Lekšējo likmju noteikumi***

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

*Piezīme: minimālā kopējā grieziņa likme ir 0.10€*

<b>Likmes nosaukums</b>	<i>Minimālā likme</i>	<i>Maksimālā likme</i>	<b>Likmes apraksts</b>
Likme <b>Vienkāršs skaitlis</b> jeb <b>Tiešā likme</b>	0,1	150	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
Likme <b>Vertikāli vai horizontāli blakus esoši skaitļi</b> jeb <b>Divi skaitļi</b>	0,1	300	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā <b>divu skaitļu</b> likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.
Likme <b>Trīs pēc kārtas</b> jeb <b>Iela</b>	0,1	400	Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā <b>trīs skaitļu</b> likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.
Likme <b>Stūris</b> jeb <b>Kvadrāts</b>	0,1	600	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā <b>četrus skaitļu</b> likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četrus <b>Vienkāršo skaitļu</b> centrā.
Likme <b>Sešu ciparu Stūris</b> jeb <b>Līnija</b>	0,1	900	Likme uz divām blakus esošām sešu skaitļu līnijām, kas pazīstama arī kā <b>sešu skaitļu līnija</b> . Žetons tiek novietots virs <b>Duča</b> 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.

*Piezīme: minimālā kopējā grieziņa likme ir 1€*

Likmes nosaukums	Minimālā likme	Maksimālā likme	Likmes apraksts
Likme <b>Kolonna</b>	1	1800	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem “ <b>2 to 1</b> ”.
Likme <b>Ducis</b> .	1	1800	Likme uz divpadsmit skaitļiem: <b>Augšējais Ducis, Vidējais Ducis</b> vai <b>Apakšējais Ducis</b> . Žetons tiek novietots uz viena no šiem laukumiem: <b>Pirmie 12, Otrie 12</b> vai <b>Trešie 12</b> .
Likme <b>18 skaitļi</b>	1	3000	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 parādītas iespējamās Sauktās likmes, žetonu skaits katrā Sauktajā likmē un žetonu izvietojuums:

Sauktās likmes nosaukums	Žetonu novietojuums	Žetonu skaits
<b>Voisins de Zero</b>	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

Sauktās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
<b>Tiers</b>	5 un 8 10 un 11 13 un 16 23 un 24 27 un 30 33 un 36	6
<b>Orphelins</b>	1 6 un 9 14 un 17 17 un 20 31 un 34	5
<b>Jeu Zero</b>	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
<b>0</b>	0, 3, 15, 26, 32	5
<b>1</b>	1, 14, 16, 20, 33	5
<b>2</b>	2, 4, 17, 21, 25	5
<b>3</b>	0, 3, 12, 26, 35	5

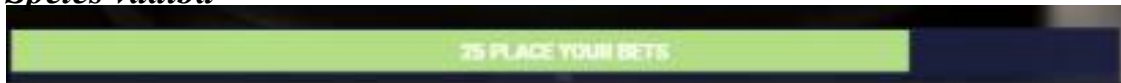
Kaimiņu likme uz skaitli	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
4	2, 4, 15, 19 , 21	5
5	5, 10, 16, 23 , 24	5
6	6, 13, 17, 27 , 34	5
7	7, 12, 18, 28 , 29	5
8	8, 10, 11, 23 , 30	5
9	9, 14, 18, 22 , 31	5
10	5, 8, 10, 23 , 24	5
11	8, 11, 13, 30 , 36	5
12	3, 7, 12, 28 , 35	5
13	6, 11, 13, 27 , 36	5
14	1, 9, 14, 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.

## Spēles vadība



Likmi var likt kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS” un tiek parādīts atlikušais laiks likmju likšanai.

Likmju pieņemšana tiek pārtraukta, kad parādās uzraksts:




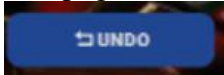
*Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:*



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 visas uz galda uzliktās likmes, spiediet  pogu.

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.

### 6. 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:

<b>Likmes nosaukums</b>	<b>Izmaksa</b>
<b>Tiešā likme</b>	<b>35:1</b>
<b>Divi skaitļi</b>	<b>17:1</b>
<b>Iela</b>	<b>11:1</b>
<b>Kvadrāts</b>	<b>8:1</b>
<b>Līnija</b>	<b>5:1</b>
<b>Kolonna</b>	<b>2:1</b>
<b>Ducis</b>	<b>2:1</b>
<b>18 skaitļi</b>	<b>1:1</b>
<b>Pāra / Nepāra</b>	<b>1:1</b>
<b>Sarkans / Melns</b>	<b>1:1</b>

## **7. 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.

## **8. Termins, 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.

## 9. 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”

25.03.2022