

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

European Roulette – Announced Bets

Spēles veids: Rulete

Ražotājs: Net Entertainment Malta Services Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 1 EUR

Maksimālā likme 500 EUR

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

Spēles norise

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

1. Spēles ratu kabatiņas numurētas no 0 līdz 36.
2. Ir iespēja likt Speciālas likmes
3. Ir iespēja likt Kaimiņu likmes
4. Saglabāt līdz 5 likmju izkārtojumiem.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

Ruletes spēles iznākums atkarīgs no tā, kur uz Ruletes rata apstāsies bumbiņa. Pēc visu likmju veikšanas, Ruletes ratā bumbiņa tiek iemesta pretēji rata griešanās virzienam. Bumbiņa iekrīt vienā no numurētajām rata kabatiņām.

Iekšējo likmju noteikumi

Iekšējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz viena vai vairākiem blakus esošiem skaitļiem uz spēļu galda.	Minimālā likme	Maksimālā likme	Likmes apraksts
Likmes nosaukums Likme Vienkāršs skaitlis jeb Tiešā likme	1	10	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
Likme Vertikāli vai horizontāli blakus esoši skaitļi jeb Divi skaitļi	1	20	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem,

Likme Trīs pēc kārtasjeb Iela	1	30	pazīstama arī kā divu skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus. Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā trīs skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.
Likme Stūrisjeb Kvadrāts	1	40	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā četruskaitļu likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četruskaitļu centrā.
Likme Sešu ciparu Stūrisjeb Līnija	1	60	Likme uz divām blakus esošām sešu skaitļu līnijām, kas pazīstama arī kā sešuskaitļu līnija . Žetons tiek novietots virs Duča likmju līnijas, lai tas atrastos starp jūsu izvēlētajām divām līnijām.

Arējo likmju noteikumi

Ārējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz vairākiem blakus esošu skaitļu grupu uz spēļu galda.

Likmes nosaukums	Minimālā likme	Maksimālā likme	Likmes apraksts
Likme Kolonna	1	200	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem 2 to 1 .
Likme Ducis .	1	200	Likme uz divpadsmit skaitļiem: Augšējais Ducis, Vidējais Ducis vai Apakšējais Ducis .

Likme **18 skaitļi** 1

500

Žetons tiek novietots uz viena no šiem laukumiem:**Pirmie 12,Otrie 12 vaiTrešie 12.**

Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Pāris, Nepāris, Sarkans, Melns, 1-18 vai 19-36.

Speciālo likmju noteikumi

Speciālās likmes ir likmju grupa, kas vienlaicīgi veiktas pie Ruletes galda.

Speciālās likmes varat veikt, izmantojot funkciju **Special Bets**.

Tabulā parādītas iespējamās Speciālās likmes, žetonu skaits katrā Speciālajā likmē un žetonu izvietojums:

Speciālās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
Red Splits	9 un 12 16 un 19 18 un 21 27 un 30	4
Black Splits	8 un 11 10 un 11 10 un 13 17 un 20 26 un 29 28 un 29 28 un 31	7
Les Voisins Du Zero	0, 2 un 3 (2 žetoni) 4 un 7 12 un 15 18 un 21 19 un 22 25 un 28 26 un 29 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
Orphelin Plein	1 6 9 14 17 20 31 34	8
Finales en Plein 0	0 10 20	4

30

Speciālās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
Finales en Plein 1	1 11 21 31	4
Finales en Plein 2	2 12 22 32	4
Finales en Plein 3	3 13 23 33	4
Finales en Plein 4	4 14 24 34	4
Finales en Plein 5	5 15 25 35	4
Finales en Plein 6	6 16 26 36	4
Finales en Plein 7	7 17 27	3
Finales en Plein 8	8 18 28	3
Finales en Plein 9	9 19 29	3
Finales Cheval/Plein 0/1	0 un 1 10 un 11 20 un 21 30 31	5
Finales cheval/Plein 1/2	1 un 2 11 un 12 21 22 31 un 32	5
Finales cheval/Plein 2/3	2 un 3 12	5
Speciālās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
13		

22 un 23		
32 un 33		
Finales cheval/Plein	3	6
3/4	4	
	13 un 14	
	23 un 24	
	33	
	34	
Finales cheval/Plein	4 un 5	5
4/5	14 un 15	
	24	
	25	
	34 un 35	
Finales cheval/Plein	5 un 6	5
5/6	15	
	16	
	25 un 26	
	35 un 36	
Finales cheval/Plein	6	5
6/7	7	
	16 un 17	
	26 un 27	
	36	
Finales cheval/Plein	7 un 8	4
7/8	17 un 18	
	27	
	28	
Finales cheval/Plein	8 un 9	4
8/9	18	
	19	
	28 un 29	
Finales cheval/Plein	9	4
9/10	10	
	19 un 20	
	29 un 30	
Finales cheval/Plein	0 un 3	4
0/3	10 un 13	
	20 un 23	
	30 un 33	
Finales cheval/Plein	1 un 4	4
1/4	11 un 14	
Speciālās likmes	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
nosaukums		
21 un 24		
31 and 34		
Finales cheval/Plein	2 un 5	4
2/5	12 un 15	
	22 un 25	
	32 and 35	
Finales cheval/Plein	3 un 6	4
3/6	13 un 16	
	23 un 26	

	33 un 36	
Finales cheval/Plein 4/7	4 un 7 14 un 17 24 un 27	3
Finales cheval/Plein 5/8	5 un 8 15 un 18 25 un 28	3
Finales cheval/Plein 6/9	6 un 9 16 un 19 26 un 29	3
Finales cheval/Plein 7/10	7 un 10 17 un 20 27 un 30	3
Finales cheval/Plein 8/11	8 un 11 18 un 21 28 un 31	3
Finales cheval/Plein 9/12	9 un 12 19 un 22 29 un 32	3

Kaimiņu likmju noteikumi

Kaimiņu likme sastāv no **Tiešās likmes** uz kāda skaitļa un vēl no 1 līdz 8 **Tiešajām likmēm** uz šim skaitlim blakus uz ruletes rata esošiem skaitļiem. Jūsu kopēja likme sastāv no 3 līdz 17 **Tiešajām likmēm**.

Sākotnējie iestatījumi **Kaimiņu likmēm** ir divi skaitļi uz katru pusi. Jūs varat mainīt šos iestatījumus nospiežot uz blakus uzrakstam **Neighbours** attēlotiem "+" un "-" simboliem, kas nosaka cik kaimiņus jūs vēlaties iestatīt lietojot **Kaimiņu likmes**.

Tabulā parādītas **Kaimiņu likmes**, ja jūs lietojat sākotnējos **Kaimiņu likmju** iestatījumus:

Kaimiņu likme uz Žetonu novietojums Žetonu skaits skaitli

0	0, 3, 15, 26, 32	5
1	1, 14, 16, 20, 33	5
Kaimiņu likme uz skaitli	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
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

Spēles vadība

Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:

Iekšējās un ārējās likmes

Klikšķiniet uz vietas uz spēles laukuma, kur vēlaties likt likmi tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.

Kaimiņu likmes

Kaimiņu likmju laukuma simbols atrodas pa kreisi no spēles laukuma. Klikšķiniet uz tā lai izsauktu kaimiņu likmju tabulu. Klikšķiniet uz skaitļa uz tabulas, uz kura vēlaties veikt Kaimiņu likmi. Likmei atbilstošie žetoni tiks uzlikti uz spēles galda.

Speciālās likmes

Klikšķiniet uz pogas **Favourite Bets**. Parādīsies logs kurā augšējā stūrī ir ‘+’ simbols. Klikšķiniet uz ‘+’ simbolu lai izsauktu logu ar Speciālām likmēm. Klikšķiniet uz Speciālām likmēm, likmei atbilstošie žetoni tiks uzlikti uz spēles galda.

Likmju likšanas vadības pogas:

Poga **REBET** Klikšķiniet pogu **REBET**, lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem. **Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

Poga **DOUBLE** Klikšķiniet pogu **DOUBLE**, lai dubultotu jau uzlikto spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem. **Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja esat uzlicis vismaz vienu žetonu.

Poga **CLEAR** Klikšķiniet pogu **CLEAR** lai atceltu visas likmes. **Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

Poga UNDO

Klikšķiniet pogu **UNDO** lai atceltu pēdējo izdarīto likmi. **Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

Spēles vadības pogas:

Poga **SPIN**. Klikšķiniet pogu **SPIN**. lai sāktu spēli. **Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

Maināmie likmju izkārtojumi

1. **Likmju izkārtojumi** tiek lietoti uz Ruletes galda veikto likmju izkārtojumu saglabāšanai.
2. Funkcija **Likmju izkārtojumi** ļauj piemērot likmes vienai spēlei vai **Automātiskā režīma** laikā.
3. Režīms **Likmju izkārtojumi** ļauj jums saglabāt līdz 5 dažādiem izkārtojumiem
4. Spēlējot, jūs varat izmantot vienu vai vairākus Likmju izkārtojumus.

5. Lai izveidotu savu likmes izkārtojumu, uzlieciet likmes uz vēlamajiem laukiem, tad spiediet uz pogas **Favourite bets**. Parādīsies **Likmju izkārtojumu** rediģēšanas

ekrāns. Ierakstiet nosaukumu un spiediet **OK** lai saglabātu izkārtojumu. Jūs varat saglabāt līdz pieciem likmju izkārtojumiem.

6. Lai lietotu iepriekš saglabātu **Likmju izkārtojumu**, klikšķiniet uz pogas **Favourite bets** un klikšķiniet uz vienu no izkārtojuma nosaukumu, kuru vēlaties izmantot. Likmei atbilstošie žetoni tiks uzlikti uz spēles galda.

Automātiskais režīms

Šis režīms noteiktu griezienu skaitu veic automātiski, un jums nav jādarbojas ar programmatūru.

Jūs varat pielāgot **Automātiskā režīma**. Izvēles ir šādas:

• Griezīnu skaits

Pielāgo, cik reizes pēc kārtas **Automātiskajā režīmā** griezīsies Ruletes rats. Lai izvēlētos griezienu nospiediet uz vienu no piedāvātiem skaitļiem *Sadaļa Papildus Iestatījumi (Advanced Settings)*

• Pārtraukt jebkura laimesta gadījumā

Pārtrauc **Automātiskā režīma** sesiju, ja griezienu laikā esat laimējis.

• Apturēt, ja griezienā laimēto kredītu skaits pārsniedz:

Pārtrauc **Automātiskā režīma** sesiju, ja griezienā laimēto kredītu skaits pārsniedz lauciņā ievadīto jūsu izvēlēto lielumu.

• Apturēt, ja griezienā zaudēto kredītu skaits pārsniedz:

Pārtrauc **Automātiskā režīma** sesiju, ja griezienā zaudēto kredītu skaits pārsniedz lauciņā ievadīto jūsu izvēlēto lielumu.

• Pārtraukt, ja likme zaudēja tik reizes pēc kārtas:

Pārtrauc **Automātisko režīma** sesiju, ja uzstādīta likme zaudēja uzstādīto reižu skaitu pēc kārtas.

• Pārtraukt, ja likme vinnēja tik reizes pēc kārtas:

Pārtrauc **Automātisko režīma** sesiju, ja uzstādīta likme vinnēja uzstādīto reižu skaitu pēc kārtas.

Svarīgi:

- Lai sāktos Automātiskais režīms, uz Ruletes galda jābūt veiktai likmei.
- Klikšķinot uz pogu ar griezienu skaitu, jūs sākat Automātiskā režīma sesiju.
- Pirms Automātiskā režīma sākšanas, izvēlieties likmes lielumu, jo Automātiskais režīms izmanto pēdējo likmi.

Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir prognozēt skaitli, uz kurabumbiņa apstāsies. Likmi veicat, balstoties uz savu prognozi.

Svarīgi: Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Tabula:

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

21.06.2022.