

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

European Roulette Apollo

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Apollo Soft Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 50 EUR

Spēles noteikumi

"European Roulette Apollo"

Izmaksu tabula

Likmes		
Likmes veids	Likme	
Taisnā likme - 1 skaitlis	36	
Dalīta likme - 2 skaitļi	18	
Stūra likme - 3 skaitļi	12	
Street likme - 3 skaitļi	12	
Basket bet - 4 skaitļi	9	
Stūra likme - 4 skaitļi	9	
Duciņu likme - 12 skaitļi	3	
Kolonnu likme - 12 skaitļi	3	
Mazs / Liels - 18 skaitļi	2	
Pāra / nepāra - 18 skaitļi	2	
Līnijas likme - 6 skaitļi	6	
Sarkanā / melnā - 18 skaitļi	2	
Likmju sērija		
Sērijas veids	Žetonu skaits	Skaitļi
VOISINS (SERIE 0/2/3)	9	2 žetoni 0/2/3, 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 2 žetoni 25/26/28/29, 32/35
TIERS (SERIE 5/8)	6	5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
ORPHELINS (ORPHANS)	5	1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34
ZERO (ZERO GAME)	4	0/3, 12/15, 26, 32/35

Spēles vadība

Spēle tiek aktivizēta, kad galvenajā izvēlnē - spēles izvēle - tiek izvēlēta ikona APOLLO EUROPEAN ROULETTE.

Ekrānā tiek parādīts logs ar lauku un ruletes ratu. Ekrāna apakšdaļā atrodas šādi lodziņi: Kredīts, Laimests un Likme un šādas pogas: MENU, START un monētu komplekts likmju veikšanai. Specifiskās elektroniskās vadības pogas atbilst standarta mehāniskajām pogām, kas atrodas uz pogu paneļa, uz kura ir atzīmētas attiecīgās funkcijas. Spēlētājs izvēlas atbilstošas vērtības monētu un noklikšķina uz konkrētās pozīcijas, uz kuras viņš vēlas likt likmi saskaņā ar likmju tabulu. Ruletes rats sāk griezties, nospiežot START pogu. Kad ruletes rats pārstāj griezties, bumbiņa piezemējas un paliek vienā no 37 pozīcijām. Spēlētājs vinnē vai zaudē saskaņā ar uzlikto likmi(-ēm). Ja vinnējat, monētas paliek savās vinnētajās pozīcijās, lai tās varētu likt nākamajā spēlē.

Laukā CREDIT ir norādīta spēlētājam pieejamā kopējā naudas summa. Laukā WIN ir norādīta summa, ko spēlētājs vinnēja pēdējā spēlē.

Laukā BET ir norādīta summa, ko spēlētājs ir uzlicis pašreizējā spēlē.


Pogas ORPHANS, ZERO GAME, SERIE 0/2/3 un SERIE 5/8 - veiciet noteiktu likmju sēriju.

Poga NEIGHBOURS - tiek parādīta RACETRACK, lai varētu iestatīt likmi "kaimiņi". Poga +/- RACETRACK sadaļā - nosaka likmju lauku skaitu katrā pusē blakus pašreiz izvēlētajam skaitlim.



Likmju likšana

Spēlētājs izvēlas atbilstošas vērtības monētu un novieto to noteiktā pozīcijā. Vienā spēlē (vienā ruletes rata griezienā) likmju veikšanas posmā var veikt vairākas likmes (vairākas monētas var novietot uz vairākiem laukumiem), taču kopējā novietoto monētu vērtība nedrīkst pārsniegt vienas spēles maksimālās likmes limitu.

Ar REBET  pogu monētas tiek sadalītas tā, kā tās bija pēdējā likmē. Šo atkārtoto likmi var atcelt vai mainīt pirms spēles sākuma.

Ar pogu CLEAR ALL  tiek dzēsta visa likme.

Poga DOUBLE  dubulto pašreizējo likmi.

Poga STEP BACK  - dzēš veiktās likmes pēdējo soli.

Laimestu koeficienti un laimestu tabula

Spēlētājs var novietot monētu uz viena vai vairākiem konkrētiem skaitļiem.

1 numurs - 35:1 2 skaitļi - 17:1 3 skaitļi - 11:1 4 skaitļi - 8:1 6 skaitļi - 5:1 12 skaitļi - 2:1 18 skaitļi - 1:1

Spēlētāja laimesti par vienu griezienu ir saskaņā ar laimesta koeficientu plus uzliktās likmes vērtību. Tāpēc, ja laimestu attiecība ir, piemēram, 35:1, spēles dalībnieks vinnē 36 monētas. Noguldījumi netiek ieskaitīti laimestu attiecībā.

Likmju veidi

Standarta likmju veidi:

Tiešā likme – 1 numurs – Monētu var novietot uz jebkura skaitļa, ieskaitot nulli.

Dalīta likme – 2 skaitļi – Monētu var novietot uz jebkuriem diviem blakus esošiem skaitļiem, novietojot to uz līnijas, kas atdala šos divus skaitļus. Monētu var novietot arī uz līnijas, kas atdala skaitļus 0 un 1, 2 un 3.

Ielas derības – 3 skaitļi – Monēta tiek novietota uz trim skaitļiem, kas atrodas uz spēles lauka ārējās malas blakus attiecīgajai skaitļu rindai. Monētu var novietot arī uz 0, 1 un 2, kā arī uz 0, 2 un 3.

Corner bet – 4 skaitļi – Uz krusta, kas atdala attiecīgos četrus skaitļus, novieto monētu. Spēlētājs var likt arī uz 0, 1, 2 un 3.

Line bet – 6 skaitļi – Līnijas likme attiecas uz divām "Street" likmēm, t. i., sešiem dažādiem skaitļiem divās rindās pa trim. Monētu novieto uz tuvākās ruletes lauka malējās līnijas vietā, kur tā krustojas ar līniju, kas atdala abas līnijas.

Dozen bet – 12 skaitļi – Monēta tiek novietota uz viena no trim laukiem, kas apzīmēti ar "1st 12", "2nd 12" vai "3rd 12".

Column bet – 12 skaitļi – Ruletes lauciņa labajā pusē ir trīs lauki ar norādi "2:1". Vienā no šiem laukiem tiek novietota monēta, tādējādi liekot likmi uz visiem 12 skaitļiem rindā, izņemot skaitli 0.

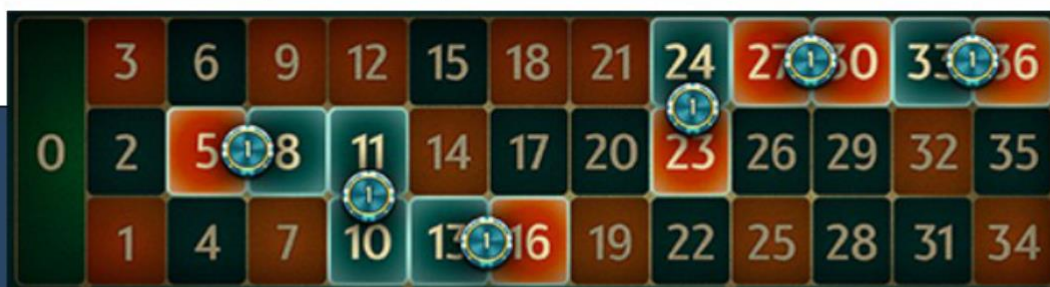
Red/Black, Even/Odd, or Low/High – 18 skaitļi – Uzliekot monētu uz viena no zemākajiem spēles laukiem "1-18", "EVEN", "RED", "BLACK", "ODD" vai "19-36", likme tiek likta uz pusi no laukiem, izņemot skaitli 0. Katrā laukā ir 18 skaitļi.

Īpašo likmju sērija

Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Lielā sērija (0/2/3)	9	0/2/3 (2 monētas) 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/26/28/29 (2 monētas), 32/35



Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Small series (5/8)	6	5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36



Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Orphans (ORPHANS)	5	1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34

Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Zero spiel (ZERO SPIEL)	4	0/3, 12/15, 26, 32/35



Racetrack

Sacīkšu trase tiek iedarbināta ar pogu NEIGHBOURHS un tiek izmantota īpašam likmju veidam. Ar plusa un mīnusa pogām tiek iestatīts attiecīgais likmju lauku skaits no 1 līdz 8 blakus laukam ar spēlētāja izvēlēto numuru. REBET poga neattiecas uz NEIGHBOURS likmēm.



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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA “Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čata, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA “Olybet Latvia”

24.10.2023