

Spēļu automātu galda spēles EUROPEAN ROULETTE PRO noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>European Roulette Pro</i>
Spēles veids	Videospēļu automāta galda spēle, kas paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Play'n GO Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1
Max likmes vērtība (€)	100

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 1.00€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



- Ruletes ratā ir 37 sanumurēti bumbiņas lauciņi, kas pārmaiņus ir iekrāsoti sarkanā un melnā krāsā. Papildus skaitļiem no 1 līdz 36 ratā ir iekļauts zaļš 0 lauciņš.
- Uzlieciet savu likmi (-es), uzklikšķinot uz atbilstošā žetona un tad atbilstošajā vietā uz likmju galda. Uzklikšķiniet uz taustiņa GRIEZT, lai sāktu spēli un bumbiņa sāktu griezties. Jūs laimējat, ja jūsu likme atbilst skaitlim, uz kura ruletes bumbiņa ir apstājusies.

- Lai uzliktu likmi, uzklikšķiniet vēlamajam žetonam un tad ieklikšķiniet atbilstošajā vietā izmaksu sarakstā. Žetons tiks pievienots jūsu kopējai likmei vēlamajā alternatīvā. Visām likmēm ir jāatbilst izmaksu saraksta limitiem. Lai atceltu likmi, izvēlieties 'X' žetonu un tad uzklikšķiniet uz likmi, ko jūs vēlaties atcelt. Lai atceltu visas likmes, nospiediet taustiņu „ATCELT VISU”.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 97.30%

Max. iespējamais laimests - 3600 monētas

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Lai saņemtu laimestu, ir jāprognozē, uz kura skaitļa ratā kritīs bumba. Likmiveicat, balstoties uz savu prognozi.
- Ja bumbiņa apstājas uz skaitļa vai krāsas, kas atbilst jūsu likmei, jūs laimējat atbilstoši šīs konkrētās likmes izmaksai.
- Ja spēles rounds tiek pārtraukts, visa spēles informācija un veiktās likmes tiek saglabātas līdz brīdim, kad nākamreiz atverat spēli. Varat turpināt nepabeigto roundu no brīža, kurā tas pārtraukts. Ja rodas kļūme, visas spēles darbības un laimesti tiek anulēti.

IZMAKSU TABULA

Nosaukums	Apraksts	Izmaksa
<i>iekšējās likmes</i>		
Likme uz noteiktu skaitli (viens skaitlis)	Likme uz vienu skaitli.	35
Sadalījums (divi skaitļi)	Likme, kas tiek likta uz līniju starp jebkuriem diviem blakus skaitļiem.	17:1:1
Iela (trīs skaitļi)	Likme, kas tiek likta uz ārējo likmes zonas malu blakus pirmajam skaitlim rindā, lai nosegtu visu rindu. Piemēram, 13,14 un 15. Likmes, kas ir liktas uz 0,1,2 vai 0,2,3 arī tiek uzskatītas par ielas likmēm.	11:1
Stūris (četri skaitļi)	Likme, kas tiek likta uz horizontālo un vertikālo krustpunkta līniju četrus skaitļu bloka centrā. Piemēram, 17,18,20 un 21. Likme, kas tiek likta uz 0,1,2,3 arī tiek uzskatīta par stūra likmi.	8:1
Līnija (seši skaitļi)	Likme, kas tiek likta uz ārējo likmes zonas malu pie divu rindu krustpunkta. Piemēram, 19,20,21,22,23 un 24.	5:1
<i>ārējās likmes</i>		
Duči (divpadsmit skaitļi)	Likme, kas tiek likta uz „pirmajiem 12" (t.i., pirmais divpadsmit secīgu skaitļu komplekts, 1-12), „otrajiem 12" (13-24), vai „trešajiem 12" (25-36).	2:1

Kolonnas (divpadsmit skaitļi)	Likme, kas tiek likta laukā, kas ir atzīmēta ar „2 līdz 1”, katras divpadsmit skaitļu kolonnas apakšā.	2:1
Krāsa	Likme, kas tiek likta uz lauka „Sarkans” vai „Melnš” (Likmes uz sarkanajiem un melnajiem tiek zaudētas, ja bumbiņa apstājas uz zaļā skaitļa 0.)	1:1
Pāra vai nepāra	Likme, kas tiek likta uz lauka ar nosaukumu „Pāris” vai „Nepāris”. (Likmes uz pāris vai nepāris tiek zaudētas, ja bumbiņa apstājas uz skaitļa 0.)	1:1
Zems vai augsts	Likmes, kas tiek liktas uz „1-18” vai „19-36” laukiem. (Skaitlis 0 nav iekļauts šajās skaitļu grupās.)	1:1

7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”. 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. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī 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”

22.03.2021.