

# LIVE spēles FIRST PERSON ROULETTE noteikumi

## 1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

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

## 2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>First Person Roulette</i>
Spēles veids	LIVE galda spēle, paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Evolution Gaming, SIA Evolution Latvia</i>

## 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1
Max likmes vērtība (€)	5000

## 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€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

## 5. Spēles norise:

Ruletes spēles mērķis ir prognozēt skaitli, uz kura apstāsies bumbiņa, izdarot vienu vai vairākas likmes, kas nosedz konkrētu skaitli. Uz rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena 0 (nulle).

Pēc tam, kad esat izdarījis likmes, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu bumbiņu ruletes ratā. Beigās bumbiņa apstāsies kādā no rata numurētajām kabatām. Jūs laimējat, ja esat izdarījis likmi, kas nosedz šo konkrēto skaitli.

### Likmju veidi

Pie ruletes galda jūs varat izdarīt daudz un dažādus likmju veidus. Likmes var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmes veidam ir sava laimesta attiecība.

Likmes, kas tiek izdarītas uz likmju zonas numurētajām vietām vai uz līnijām starp tām, sauc par iekšējām likmēm, savukārt likmes, kas izdarītas uz īpašiem lodziņiem zem un blakus galvenajam režģim, sauc par ārējām likmēm.

### IEKŠĒJĀS LIKMES:

- Straight Up jeb vienkāršā likme – novietojiet jūsu čipu uz jebkura atsevišķa skaitļa (tostarp nulles).

- Split Bet jeb dalītā likme – novietojiet čipu uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem, vai nu vertikālā vai horizontālā virzienā.
- Street Bet jeb ielas likme – novietojiet čipu jebkuras skaitļu virknes beigās. „Street“ likme nosedz trīs skaitļus.
- Corner Bet jeb stūra likme – novietojiet čipu stūrī (centrālā krustošanās vietā), kursatiekas četri skaitļi. Likme nosedz visus četrus skaitļus.
- *Line Bet* jeb līnijas likme – novietojiet čipu divu rindu galā, divu rindu krustošanās vietā. Līnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus.

#### ĀRĒJĀS LIKMES:

- Kolonnas likme – novietojiet čipu vienā no lodziņiem kolonnas beigās, kas apzīmēti ar „2 to 1“ un nosedz visus 12 skaitļus šajā kolonnā. Neviena kolonnas likme neattiecas uz nulli.
- Duča likme – novietojiet čipu vienā no trīs lodziņiem, kas apzīmēti ar „1st 12“, „2nd 12“ vai „3rd 12“, lai nosegtu 12 skaitļus blakus lodziņam.
- Sarkans/Meln – novietojiet čipu sarkanajā vai melnajā lodziņā, lai nosegtu 18 sarkanos vai 18 melnos skaitļus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.
- Pāris/Nepāris – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu 18 pāra vai 18 nepāra numurus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.
- 1–18/19–36 – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu pirmo vai otro 18 skaitļu kopu. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.

#### Kaimiņu likmes

Katra likme attiecas uz atšķirīgu skaitļu kopu un piedāvā dažādu laimestu attiecību. Likmju pozīcijas tiks iezīmētas.

#### Tiers du Cylindre

Šī likme kopumā aptver 12 skaitļus, iekļaujot 27, 33 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata malā, kura atrodas pretēji nullei. 6 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 5/8 „Split“ likmi
- 1 čips uz 10/11 „Split“ likmi
- 1 čips uz 13/16 „Split“ likmi
- 1 čips uz 23/24 „Split“ likmi
- 1 čips uz 27/30 „Split“ likmi
- 1 čips uz 33/36 „Split“ likmi

#### Orphelins a Cheval

Šī likme kopumā aptver 8 skaitļus divos ruletes rata segmentos, ko neaptver iepriekš minētās likmes *voisins du zero* un *tiers du cylindre*. 5 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 1 („Straight Up“ likme)
- 1 čips uz 6/9 „Split“ likmi
- 1 čips uz 14/17 „Split“ likmi
- 1 čips uz 17/20 „Split“ likmi
- 1 čips uz 31/34 „Split“ likmi

#### Voisins du Zero

Šī likme kopumā aptver 17 skaitļus, iekļaujot 22, 25 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata malā, kura iekļauj nulli. 9 čipi tiek novietoti šādi:

- 2 čipi uz 0/2/3 „Street“ likmi
- 1 čips uz 4/7 „Split“ likmi
- 1 čips uz 12/15 „Split“ likmi
- 1 čips uz 18/21 „Split“ likmi
- 1 čips uz 19/22 „Split“ likmi
- 2 čipi uz 25/26/28/29 „Corner“ likmi
- 1 čips uz 32/35 „Split“ likmi

### Jeu Zero

Šī likme aptver nulli un 6 skaitļus nulles tuvumā uz ruletes rata: 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. 4 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 0/3 „Split“ likmi
- 1 čips uz 12/15 „Split“ likmi
- 1 čips uz 26 („Straight Up“ likme)
- 1 čips uz 32/35 „Split“ likmi

Kaimiņu likme nosedz konkrētu skaitli, kā arī citus skaitļus, kas atrodas tā tiešā tuvumā uz ruletes rata. Lai novietotu kaimiņu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties konkrētam skaitlim trases formas likmju zonā. Čips tiks novietots uz izvēlēta skaitļa un skaitļiem, kas atrodas tam blakus labajā un kreisajā pusē. Uzklīķiniet/pieskarieties apļveida „-“ vai „+“ pogai, lai palielinātu vai samazinātu kaimiņu kopu pa labi un pa kreisi no izvēlēta skaitļa.

### Laimīgie skaitli

LAIMĪGO SKAITĻU displejs parāda pēdējos laimīgos skaitļus.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 6 22 10 ▲

### Likmju izdarīšana

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.

BILANCE  
€ 100,000.00

ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Ja jūsu balance ir pārāk liela, lai tiktu parādīts čipu displejā, parādīsies ČIPU PLĀKSNE.



Kad esat izvēlējis čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un vairs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ruletes ratu.



Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.



Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas savas likmes no galda, turot nospiestu pogu ATSAUKT aptuveni 3 sekundes. Ņemiet vērā, ka likmes iespējams atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai GRIEZT.

Tiklīdz tiek parādīts katra griezienu rezultāts, ekrānā parādās divas pogas:



Ja noklikšķināt/pieskaroties šīm pogām uzreiz, jūs varat izdarīt likmes un griezt ratu vēlreiz, negaidot, kamēr spēle pārslēgsies atpakaļ uz likmju izdarīšanas skatu.

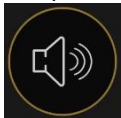
Poga ATKĀRTOT & GRIEZT atkārti iepriekšējā raundā izdarīto likmi un uzreiz iegriež ratu. Poga 2x DUBULTOT & GRIEZT dubulto iepriekšējā raundā izdarīto likmi un uzreiz iegriež ratu.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

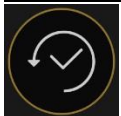


### Skana

Nospiežot pogu SKAŅA, tiks izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas. Ņemiet vērā, ka, nomainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



### Spēļu vēsture



Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.

Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

### Iemaksas un izmaksas

Poga KASIERIS atvērs kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.



### Atbildīga spēlēšana

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes azartspēļu lietošanu, un tajā pastāstīts, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.

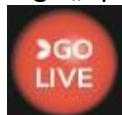


### Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga „Griezt“, jūsu likme tiks atgriezta. Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad ir izdarīta likme un noklikšķināta/nospiesta poga „Griezt“, spēles rezultāts tiks izlemts, izmantojot spēles nejaušo numuru ģeneratoru. Pēc savienojuma atjaunošanas jums būs iespēja apskatīt spēles rezultātu vēstures logā.

### Vairāk spēļu

Pogu „SpēlētLIVE“ var izvēlēties jebkurā laikā no jebkuras „First Person Roulette“ spēles.



Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt LIVE“, jūs ienāksiet mūsu tiešsaistes foajē, kur jums būs iespēja izvēlēties kādu no aizraujošām tiešsaistes kazino spēlēm, tostarp tiešsaistes ruleti. Izvēlieties jebkuru spēli, lai iegremdētos unikālā tiešsaistes kazino pieredzē.

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

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas procents ir 97,30%.

#### IZMAKSU TABULA

- Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

#### IEKŠĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Straight Up	35:1
Split	17:1
Street	11:1
Corner	8:1
Line	5:1

#### ĀRĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Kolonna	2:1
Ducis	2:1
Sarkans/Melns	1:1
Pāris/Nepāris	1:1
1–18/19–36	1:1

Darbības traucējumi anulē visus laimestus un spēles.

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

pārlicinājušies 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”

19.03.2021.