

## Spēļu automātu video spēles Instant 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>Instant Roulette</i>
Spēles veids	<i>Galda spēle (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)</i>
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Evolution Gaming</i>

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	5
Max likmes vērtība (€)	1000



### 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 5.00, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

### 5. Spēles norise

“Instant Roulette” ir pasaulē ātrākā Live rulete, kuru spēlē uz 12 individuāliem un sinhronizētiem automātiskiem ruletes ratiem ar neierobežotu likmju laiku, ļaujot jums spēlēt sev vēlamā ātrumā.

12 numurētie ruletes rati griežas gandrīz pastāvīgi. Bumbiņas viena pēc otras krīt uz dažādiem ratiem ar īsiem starplaikiem.

Ruletes 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).

Izgaismoti rati apzīmē ratus, kuri ir tuvāki bumbiņas palaišanas vietai. Vienlaicīgi var būt izgaismoti no 2 līdz 3 ratiem. Kad jūs izdarījāt likmes, vienkārši uzklikšiniet/pieskarieties pogai SPĒLĒT TAGAD. Rats, kurš ir vistuvāk nākamai bumbiņas palaišanai, tiks automātiski izvēlēts kā rats jūsu likmēm šajā spēles kārtā. Kad likmes būs pieņemtas, jūs automātiski tiksiet pārslēgti uz izvēlētu ratu.

Beigās bumbiņa apstāsies kādā no rata numurētajām kabatām. Jūs laimējat, ja esat izdarījis likmi, kas nosedz šo konkrēto skaitli.

Kad spēles kārtā ir beigusies, veiciet jaunas likmes vai noklikšķiniet/ pieskarieties pogai „ATKĀRTOT”, lai atkārtotu likmes un spēlētu vēlreiz.

## 6. Iekšējās likmes

- „Straight Up” jeb vienkāršā likme – novietojiet jūsu čipu uz jebkura atsevišķa skaitļa (tostarp nulles).
- „Split” jeb dalītā likme – novietojiet čipu uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem, vai nu vertikālā vai horizontālā virzienā.
- „Street” jeb ielas likme – novietojiet čipu jebkuras skaitļu virknes beigās. „Street” likme nosedz trīs skaitļus.
- „Corner” jeb stūra likme – novietojiet čipu stūrī (centrālā krustošanās vietā), kur satiekas četri skaitļi. Likme nosedz visus četrus skaitļus.
- „Line” jeb līnijas likme – novietojiet čipu divu rindu galā, divu rindu krustošanās vietā. Līnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus.

## 7. 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/Melns – 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.

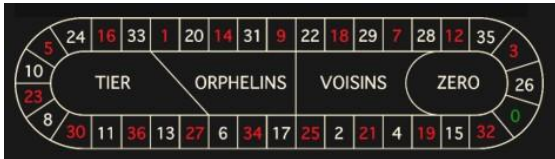
## 8. Kaimiņi

Uzklikšķiniet/pieskarieties pogai KAIMIŅU LIKMES, lai apskatītu īpašu ovālu vai trases formas likmju zonu, kas ļauj vienkāršāk uzlikt kaimiņu likmes un citas speciālās likmes.

Noklikšķiniet/pieskarieties šai pogai, lai aizvērtu/atkārtoti atvērtu šo funkciju.



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



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 aptver kopumā 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.

### 9. Iecienītās un speciālās likmes

Papildu funkcija „Iecienītās likmes“ ļauj jums saglabāt iecienīto likmi vai dažādu likmju roku, lai tās būtu ērtāk izdarīt turpmākajos raundos pie jebkura ruletes galda. Jūs varat saglabāt un rediģēt sarakstu ar līdz 15 iecienītajām likmēm ar dažādiem nosaukumiem.

#### SAGLABĀT IECIENĪTO LIKMI



Lai atvērtu iecienīto likmju izvēlni, noklikšķiniet/pieskarieties pogai IECIENĪTĀS LIKMES. Vēlreiz noklikšķiniet/pieskarieties pogai, lai aizvērtu šo funkciju.

Kad esat izdarījis savu iecienīto likmi vai likmju roku uz ruletes galda, noklikšķiniet/pieskarieties saitei SAGLABĀT PĒDĒJO LIKMI iecienīto likmju izvēlnē. Šai likmei tiks piedāvāts noklusējuma nosaukums, taču jūs varat ievadīt vieglāk atpazīstamu nosaukumu. Pēc tam jūs varat saglabāt un pievienot šo likmi jūsu iecienīto likmju sarakstam, noklikšķinot/pieskaroties pogai SAGLABĀT vai nospiežot taustiņu Enter.



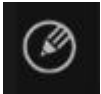
#### IZDARĪT IECIENĪTO LIKMI

Ja vēlaties izdarīt kādu no iecienītajām likmēm ruletes likmju izdarīšanas laikā, atveriet iecienīto likmju izvēlni, lai apskatītu visu iepriekš saglabāto likmju sarakstu. Tās tiks sarindotas hronoloģiskā secībā, sākot ar pirmo saglabāto iecienīto likmi. Jūs varat uzvirzīt kursoru virs jebkuras likmes sarakstā, lai

apskatītu, kā čipi tiks novietoti uz ruletes galda. Uzklikšķiniet/pieskarieties vēlamās likmes nosaukumam, lai uzliktu to uz galda. Jūs varat arī pavairot (divkāšot, trīskāšot, četrkāšot...) jebkuras iecienītās likmes summu, noklikšķinot/pieskaroties tās nosaukumam vairāk nekā vienu reizi.

## IECIENĪTĀS LIKMES PĀRSAUKŠANA VAI DZĒŠANA

Kad ir atvērta iecienīto likmju izvēlne, jūs varat noklikšķināt/pieskarties pogai REDIGĒT, lai dzēstu vai pārsauktu jebkuru likmi sarakstā.



Pārsauciet jebkuru likmi sarakstā, vispirms noklikšķinot/pieskaroties pelēkajam tekstlodziņam, kas ieskauj tās pašreizējo nosaukumu. Pēc tam jūs varat ievadīt jaunu nosaukumu un saglabāt to, noklikšķinot/pieskaroties pogai SAGLABĀT vai nospiežot tastatūras taustiņu Enter.

Dzēsiet jebkuru likmi, kuru nevēlaties paturēt iecienīto likmju sarakstā, noklikšķinot/pieskaroties tās attiecīgajai pogai DZĒST.



Kad esat beidzis rediģēt jūsu iecienīto likmju sarakstu, noklikšķiniet/pieskarieties pogai SAGLABĀT iecienīto likmju izvēlnes augšējā labajā stūrī vai arī noklikšķiniet/pieskarieties pogai IECIENĪTĀS LIKMES.

## SPECIĀLĀS LIKMES

Iecienīto likmju otrajā cilnē jūs varat vieglāk izdarīt Finale en plein un Finale a cheval likmes.

### Finale en Plein

- Finale en plein 0 – 4 čipu likme nosedz 0+10+20+30, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 1 – 4 čipu likme nosedz 1+11+21+31, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 2 – 4 čipu likme nosedz 2+12+22+32, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 3 – 4 čipu likme nosedz 3+13+23+33, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 4 – 4 čipu likme nosedz 4+14+24+34, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 5 – 4 čipu likme nosedz 5+15+25+35, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 6 – 4 čipu likme nosedz 6+16+26+36, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 7 – 3 čipu likme nosedz 7+17+27, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 8 – 3 čipu likme nosedz 8+18+28, katru ar vienu čipu;
- Finale en plein 9 – 3 čipu likme nosedz 9+19+29, katru ar vienu čipu.

## Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 – 4 čipu likme nosedz 0/3+10/13+20/23+30/33, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 1/4 – 4 čipu likme nosedz 1/4+11/14+21/24+31/34, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 2/5 – 4 čipu likme nosedz 2/5+12/15+22/25+32/35, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 3/6 – 4 čipu likme nosedz 3/6+13/16+23/26+33/36, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 4/7 – 4 čipu likme nosedz 4/7+14/17+24/27+34, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 5/8 – 4 čipu likme nosedz 5/8+15/18+25/28+35, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 6/9 – 4 čipu likme nosedz 6/9+16/19+26/29+36, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 7/10 – 3 čipu likme nosedz 7/10+17/20+27/30, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 8/11 – 3 čipu likme nosedz 8/11+18/21+28/31, katru ar vienu čipu;
- Finale a cheval 9/12 – 3 čipu likme nosedz 9/12+19/22+29/32, katru ar vienu čipu.

## 10. Pilnās likmes

Pilnā likme uzliek visas iekšējās likmes uz konkrētu skaitli.

Piemēram, pilnā likme uz skaitli 36 novietos 18 čipus, lai to pilnībā nosegtu turpmāk parādītajā veidā: 1 čips uz vienkāršo jeb Straight-up likmi uz 36, 2 čipi uz katras no dalītajām jeb Split likmēm 33/36 un 35/36, 3 čipi uz Street likmes 34/35/36, 4 čipi uz 32/33/35/36 stūra jeb Corner likmes un 6 čipi uz līnijas jeb Line likmes 31/32/33/34/35/36.

## 11. Laimīgie skaitļi un jaunākie rezultāti

LAIMĪGO SKAITĻU ekrānā redzami pēdējie laimīgie skaitļi spēļu kārtās, kurās piedalījāties.



## Jūsu jaunākie rezultāti

Uzklīkšķiniet/ pieskarieties pogai „JŪSU JAUNĀKIE REZULTĀTI”, un būs redzama tabula ar laimīgajiem skaitļiem līdz pat 500 pēdējās jūsu izspēlētajās spēļu kārtās. Izmantojiet bīdāmo pogu, lai mainītu apskatāmo spēļu raundu skaitu.

Novietojot kursoru virs jebkuras statistikas diagrammas daļas, tiek iezīmēta pozīcija uz likmju galda, kurā tiktu novietots čips. Vienkārši noklikšķiniet/pieskarieties likmei, lai novietotu čipu.

## 12. Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

### IEKŠĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
--------------	----------

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.

**13.** 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.

**14.** 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

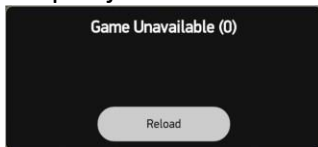
vairāk kā divos maksājumos.

**15.** Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

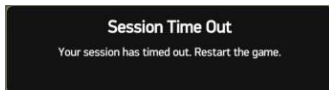
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

**16.** Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

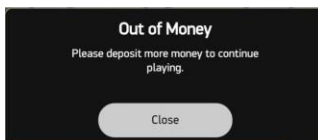
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par “sesijas beigām” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Ja “ir beigusies nauda,” parādīsies ziņojums par “naudas beigšanos” un spēle kļūs “nepieejama, kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Informācija par sesijas laika beigām un disfunkciju spēlētājs var iegūt, izlasot spēles noteikumus. Spēlētājs it īpaši tiek informēts par to, ka “spēles programmatūras disfunkcijas gadījumā visas spēles likmes un izmaksas kļūst tukšas un visas likmes tiek atmaksātas.”

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.