

## **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**

Instant Velodrome

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: FOOTBALL 1x2 LIMITED

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 500 EUR

## **Spēles noteikumi**

Likmes "Instant Velodrome" ir līdzīgas kā reālās sacīkstes, tomēr tā vietā, lai balstītos uz reālu sporta pasākumu, iznākumus nosaka nejaušu skaitļu ģenerators (NSG), piemērojot koeficientu proporcionāli uzskaitītajām varbūtībām.

## ***Vispārējie noteikumi***

### ***Nejaušu skaitļu ģenerators (NSG)***

NSG ir neatkarīgi pārbaudījis akreditēts testēšanas veicējs. Informācija par testēšanas veicēju ir pieejama pēc pieprasījuma.

### ***Biežums***

Sacīkstes darbojas pēc pieprasījuma, kas nozīmē, ka pēc likmes izdarīšanas sacensības sāksies tieši jums. Katra sacīkste ir jauna sacīkste, un tā notiks tikai jums.

### ***Atmaksas spēlētājam (RTP) noteikšana***

Visos šajā spēlē attēlotajos tirgos klients var redzēt visus iespējamus rezultātus un piedāvātās cenas. Tas spēlētājam ļauj aprēķināt tirgus RTP, ja ir vēlme.

### ***Minimālā likme un maksimālais laimests***

Derībām "Instant Velodrome" ir daži ierobežojumi, tajā skaitā dažādi minimālie un maksimālie likmju limiti, ar kuriem var saskarties. Tie ir dinamiski un mainīsies atkarībā no likmju veida, bet tiks ieviesti, lai neļautu jums veikt likmes, kuras nesniegtu pareizas

izmaksas. Mēs to darām, lai nodrošinātu, ka jūs vienmēr saņemat summu, kas norādīta kā izmaksa, ja jūsu likme uzvarēs. Ja ierobežojums liegs šo izmaksu, jums tiks lūgts mainīt jūsu likmes summu, pirms tā tiks pieņemta.

### ***Pārraide***

Sacensības tiek pārraidītas ar tiešraides video straumēšanu, izmantojot integrētu multivides atskaņotāju. Pārslēgties starp jebkuru no sporta veidiem izvēlnē ekrāna augšdaļā.

### ***Izredzes (koeficienti)***

Jūs varat iestatīt izredzes uz jebkuru no daļskaitļu/decimālskaitļu/amerikāņu vērtībām. Tām visām ir savas nianšes. Jums ir personīga izvēle, kam dot priekšroku. Neviena no šīm opcijām nekādā veidā neietekmē jūsu ienesīgumu. Tās ir tikai atšķirīga ienesīguma aprēķināšanas vai salīdzināšanas sistēmas. Noklusējuma vērtība ir decimāldaļa, kur likme tiek reizināta ar decimāldaļu, lai aprēķinātu ienesīgumu.

Lietotājiem jāapzinās, ka to naturālu, daļskaitļu un amerikāņu izredzes tiek noapaļotas līdz tuvākajam skaitlim. Tāpēc gadījumos, kad spēle vai lietotājs spēlē ar daļskaitļu vai amerikāņu koeficientu, spēle veiks aprēķinus pēc decimāldaļas ekvivalenta. Decimāldaļu vērtības ir patiesas un pareizas vērtības līdz diviem skaitļiem aiz komata.

### ***Pamata navigācija***

Katrām sacensībām ir to straumes pārraide un likmju likšanas iespējas. Cilnes, kas pārvietojas pa augšpusi, skaitot līdz nākamajām katra veida sacensībām, ļaus jums pārslēgties starp sacensībām.

Pēc sacīkstes izvēles, ir šādas iespējas:

Sīkāka informācija par dalībniekiem tiek parādīta viena pēc otra. Noklikšķinot uz sacīkšu nosaukuma, izvērsīs viņu informāciju un sniegs jums vairāk informācijas par viņiem un viņu vēsturi.

Izdarot likmi, pēc tam, kad esat izvēlējis sacīksti, jūs varat izvēlēties likmi, noklikšķinot uz izredzēm. Šī darbība pievienos likmi derību talonam. Likmes summu var noteikt vai nu noklusējuma summa, kas norādīta zem dalībnieka koeficienta, vai/un likmes talonā pirms Likmju izdarīšanas.

Likmes uz visām sacensībām tiek slēgtas, kad esat izvēlējis likmes un sācis sacīksti.

Galvenes augšējā labajā stūrī ir iespēja apskatīt pēdējās likmes, šo likmju sacensību iznākumu un likmju rezultātus, ieskaitot uzvaras un ienesīgumu, kā arī jūs varēsiet redzēt sacīkstes atkārtojumu, lai jūs vienmēr varētu atskatīties un uzzināt, vai uzvarējāt.

Jūsu likmes tiks parādītas galvenē virs sacensībām sacīkstes sākumā. Jūs varat izlaist un neskatīties sacīksti, un nekavējoties apskatīt sacensību rezultātus. Šīs opcija nekādā veidā neietekmēs sacensību rezultātu vai jūsu laimestu.

Jūs varēsiet izvēlēties likt likmi vēlreiz sacīkstes beigās. Šī darbība atkal tiks tieši tādas pašas likmes jaunām sacīkstēm ar dažādiem dalībniekiem. Likt likmi vēlreiz x2 tiks tādas pašas likmes jaunajām sacīkstēm ar dubultu summu.

Kļūme, kuras dēļ sacīkste nenotiek kāda iemesla dēļ, anulēs likmes par šo sacīksti un atgriezīs likmi pilnā apmērā.

## ***Likmju skaidrojumi***

Mēs piedāvājam plašas iespējas veikt likmes. Šīs sadaļas mērķis ir palīdzēt jums saprast šīs likmes.

### *Laimesta likme*

Šajā gadījumā jūs iesniedzat likmi uz vienu, jūsu prāt, uzvarošo dalībnieku. Ja izvēlētais dalībnieks nefinišē 1. vietā, jūs neko nelaimējat.

### *Vietas likme*

Šī likme var nedaudz atšķirties atkarībā no sacīkšu dalībnieku skaita, un tā, kur jūs iesniedzat likmi uz vienu dalībnieku, kas, jūsu prāt, finišēs godalgotā vietā. Ja izvēlētais dalībnieks nefinišē nevienā no šīm vietām, jūs neko nelaimējat.

### ***Prognoze (Tiešā prognoze)***

Prognozētā likme ir tā, kurā jūs prognozējat, kurš sacīkšu dalībnieks finišēs 1. un 2. vietā. Jūs laimējat, ja jums ir pareiza prognoze par abiem uzvarējušiem dalībniekiem. Jūs neko nelaimējat, ja viens no sacīkšu dalībniekiem nav starp uzvarētājiem.

Piezīme: Ja veicat prognozes likmi, attēlotā summa ir tikai aptuvena. Precīzs balvas apmērs tiks aprēķināts, kad uzvarēsiet, un tas var nedaudz atšķirties no aprēķina.

### ***Atgriezeniskā prognoze (duālā prognoze)***

Jūs varat likt šā veida likmi, izmantojot "Any" pogu prognožu ekrānā. Šis ir paplašinājums prognozes likmei, kurā izvēlaties divus dalībniekus, kam jāfinišē pirmajā un otrajā vietā, bet jebkādā secībā. Šī likme izmaksās dubulti no jūsu likmes un neatmaksās neko, ja neviens no dalībniekiem nefinišē pirmais vai otrais.

Piezīme: Liekot Prognozes likmi, uzrādītais apjoms ir vienīgi aptuvens, precīzais laimests tiks aprēķināts, kad uzvarēsiet, un var nedaudz atšķirties no aprēķinātā.

## **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”

06.09.2023