

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

Roulette

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: 7MOJOS OOD

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 10 EUR

Maksimālā likme 1000 EUR

Spēles noteikumi

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 97,30%.

"Roulette" spēlē katrs lietotājs spēlē pret virtuālo kazino. Katrā spēles kārtā var piedalīties neierobežots skaits galalietotāju.

Spēle tiek izspēlēta ar griežamo ratu, un likmes tiek liktas uz dinamiskas, interaktīvas virtuālas spēles virsmas ar pakāpeniskiem likmju likšanas laukumiem, ko spēļu programmatūra atveido lietotāja interfeisā.

Saskaņā ar vienas nulles ruletes spēles noteikumiem uz riteņa griežamās daļas un uz virtuālās spēles virsmas ir atzīmēti 37 cipari (no 0 līdz 36). 18 no cipariem ir sarkani (1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36), 18 ir melni (2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35) un cipars 0 ir zaļš. Diapazonā no 1 līdz 10 un no 19 līdz 28 nepāra skaitļu lauki ir sarkani, bet pāra skaitļu lauki ir melni. Diapazonā no 11 līdz 18 un no 29 līdz 36 nepāra skaitļu lauki ir melni, bet pāra skaitļu lauki ir sarkani.

Spēle tiek spēlēta ar sfērisku bumbiņu, kas nesatur metāla daļiņas.

Katram no esošajiem cipariem uz rata ir atbilstoša kabatiņa, un bumba ar vienādu varbūtību var iekrist katrā no kabatiņām.

Uz rata cipari ir sakārtoti šādā secībā: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26.

Uz virtuālās spēles virsmas tiek parādīti:

- 37 likmu lauki konkrētajiem skaitļiem (no 0 līdz 36), atbilstoši krāsām uz riteņa;
- Vieta likmēm uz dučiem - "pirmie 12" (pret cipariem 1 līdz 12), "otrie 12" (pret cipariem 13 līdz 24), "trešie 12" (pret cipariem 25 līdz 36);
- 2 līdz 1 kolonnu likmju vietas – pirmā kolonna (pret skaitļiem 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31 un 34), otrā kolonna (pret skaitļiem 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32 un 35), trešā kolonna (pret skaitļiem 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 un 36);
- Likmju vieta mazākiem skaitļiem - '1-18' un likmju vieta lielākiem skaitļiem - '19-36';
- Pāra skaitļu likmju vieta - 'EVEN' un nepāra skaitļu derību kaste - 'ODD';
- Sarkano skaitļu derību vieta un melna skaitļu derību vieta;

- Tradicionālās līmeņu likmes, Orfelins, Voisins, Nulle, Kaimiņa likmes un /konkrētas likmes/ lauki, kurus izmanto, lai veiktu sarežģītākas likmes blakus esošo skaitļu grupām atkarībā no to pozīcijas uz rata.

Lietotāji veic likmes uz virtuālās spēles virsmas laukumiem. Likmes var veikt arī, lietotāja interfeisā izvēloties skaitļu laukus un skaitļu grupas, kas tiek rādītas ruletes spēles statistikā. Likmes uzvar vai zaudē atkarībā no tā, vai tās ir liktas uz numuru vai kombināciju, kas ietver skaitli, kura kabatiņā ir iekritusi bumbiņa.

Spēles gaita

Katra no spēlēm norisinās šādi:

Lietotāja interfeisā tiek parādīts likmju likšanas perioda sākums, dīleris paziņo par likmju likšanas perioda sākumu.

Lietotāji veic likmes uz virtuālās spēles virsmas, izmantojot lietotāja interfeisu.

Dīleris iegriež ruletes ratu un iemet tajā bumbu pretējā virzienā riteņa griešanās virzienam.

Lietotāja interfeisā tiek parādīts likmju likšanas perioda beigas, dīleris paziņo par likmju likšanas perioda beigām.

Kad bumbiņa beidzot ir ratā, spēles programmatūrā tiek reģistrēts kabatiņas numurs, kurā bumbiņa ir nonākusi, spēles rezultāts tiek parādīts lietotāja interfeisā un dīleris paziņo laimējošā skaitļa numuru un krāsu.

Nākamajā spēles raundā dīleris griež riteni pretējā virzienā nekā iepriekšējam griezienam.

Likmju veidi:

Ruletē var izdarīt šādu veidu likmes:

Iekšējās likmes – tās ir viena skaitļa likme, divu skaitļu likme, trīs skaitļu likme, četru skaitļu likme un sešu skaitļu likme.

Ārējās likmes — tās ir likmes, kurās ir lielākas skaitļu kombinācijas, no kurām neviena nav saistīta ar 0:

- Likmes, kas ietver 12 skaitļus – pirmā duča likme, otrā duča likme, trešā duča likme, pirmās kolonnas likme, otrās kolonnas likme, trešās kolonnas likme;
- Likmes, kurās ir 18 skaitļi /izredzes paraugs/ - likme melna vai sarkana, likme nepāra vai pāra, likme maza vai liela.

Īpašās likmes – tās ir likmes uz tradicionālajiem sektoriem Tier, Orfelins, Voisins, Zero, Neighbor Bets /Call Bets/, kas ietver blakus esošo skaitļu grupas atkarībā no to pozīcijas uz riteņa un ir veiktas ar vairāk nekā vienu spēles čipu.

Nr.	Likme	Izmaksa
1.	Viens skaitlis / Straight up	35:1
2.	Divi skaitļi / Split	17:1
3.	Trīs skaitļi / Street	11:1
4.	Četri skaitļi / Corner	8:1
5.	Seši skaitļi / Six Lane	5:1
6.	Ducis/Kolonna	2:1
7.	Sarkans/Melns, pāra/nepāra, 1-18 vai 19-36	1:1
8.	Līmeņu likme	17:1
9.	Orphelins – likme ar 5 čipiem – 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34	35:1, par likmi uz skaitli 1; 34:1, par likmi uz skaitli 17; 17:1, par likmi uz skaitļiem 6, 9, 14, 20, 31, 34.
10.	Voisins – likme ar 5 čipiem – 0/2/3 & 25/26/28/29 (2 čipi uz katru), 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 (1 čips uz katru)	11:1, par likmi uz skaitļiem 0, 2, 3; 8:1, par likmi uz skaitļiem 25, 26, 28, 29; 17:1, par likmi uz skaitļiem 4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35.
11.	Zero – likme uz 0, un tās kaimiņu skaitļiem sektorā, likme ar 4 čipiem – 0/3, 12/15, 26, 32/35	35:1, par likmi uz skaitli 26; 17:1, par likmi uz skaitļiem 0, 3, 12, 15, 32, 35.
12.	Likme uz vienu skaitli uz rata, un izvēlēta daudzuma tā kaimiņu skaitļiem pa labi un pa kreisi no tā, attiecīgajā sektorā. Kaimiņu likmes / Call Bets	35:1

Sektora likmes maksā likmi (čipu) tikai uz laimējušo numuru. Likmes /čipi/ uz atlikušajiem skaitļiem attiecīgajā sektorā zaudē.

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 čatā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA "Olybet Latvia"

02.01.2024