1. **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs**

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

2. **Spēles nosaukums un veids**

**European Roulette Dynamic Paytable**

Rulete

Ražotājs : EGT Interactive Ltd

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 €

Maksimālā likme 4,000.00 €

Minimālā un Maksimālā likme uz atšķirīgām spēles galda pozīcijām uzrādītas tabulā Spēles noteikumos.

4. **Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu “LIVE KAZINO” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “Live Auto Roulette”.

5. **Spēles norise**

Rulete balstīta uz nejaušības principa. Spēles mērķis ir pareizi prognozēt skaitli, kas izkritīs ruletes rata griezienā. “Live Auto Roulette” sastāv no ruletes rata un spēles galda.Šajā spēlē:

1. Spēles ratu kabatiņas numurētas no 0 līdz 36.

2. Ir iespēja likt Sauktās likmes.

3. Ir iespēja likt Kaimiņu likmes.

4. Ir iespēja aktiviziēt Dinamisko izmaksu tabulu.

5. Ir pieejama bonusa spēle “Jackpot kārtis”.

***Spēles noteikumi***

***Vispārējie noteikumi***

1. Ruletes spēles iznākums atkarīgs no tā, kur uz Ruletes rata apstāsies bumbiņa. 2. Pēc visu likmju veikšanas, Pneimatiskais palaidējs iemet Ruletes ratā bumbiņu pretēji rata griešanās virzienam.

3. Bumbiņa iekrīt vienā no numurētajām rata kabatiņām.

***Iekšējo likmju noteikumi***

Iekšējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz viena vai vairākiem

blakus esošiem skaitļiem uz spēļu galda.

| **Likmes nosaukums**  | **Likmes apraksts** |
| --- | --- |
| Likme **Vienkāršs skaitlis** jeb **Tiešā likme (Straight up)** | Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.  |
| Likme **Vertikāli vai** **horizontāli blakus esoši skaitļi** jeb **Divi skaitļi (Split)** | Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā **divu skaitļu** likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.  |
| Likme **Trīs pēc kārtas** jeb **Iela (Street)** | Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā **trīs skaitļu** likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.  |
| Likme **Stūris** jeb **Kvadrāts (Corner/Basket)** | Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā **četru skaitļu** likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četru **Vienkāršo skaitļu** centrā. Spēlētājs var veikt likmi arī uz skaitļiem 0, 1, 2 un 3. |
| Likme **Sešu ciparu Stūris** jeb **Līnija** **(Line)** | Likme uz divām blakus esošām sešu skaitļu līnijām, kas pazīstama arī kā **sešu skaitļu līnija**. Žetons tiek novietots virs **Duča** likmju līnijas, lai tas atrastos starp jūsu izvēlētajām divām līnijām.  |

***Ārējo likmju noteikumi***

Ārējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz vairākiem blakus esošu skaitļu grupu uz spēļu galda.

| **Likmes nosaukums**  | **Likmes apraksts** |
| --- | --- |
| Likme **Kolonna** (**Column**)  | Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem **“2 to 1”**.  |
| Likme **Ducis**. **(Dozen)**  | Likme uz divpadsmit skaitļiem: **Augšējais Ducis**, **Vidējais Ducis** vai **Apakšējais Ducis**. Žetons tiek novietots uz viena no šiem laukumiem: **Pirmie** 12, **Otrie** 12 vai **Trešie** 12. |
| Likme **18 skaitļi** **( Even/Odd; Red/Black; Low/High)** | Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Pāris, Nepāris, Sarkans, Melns, 1-18 vai 19-36.  |

***Saukto likmju noteikumi***

Sauktās likmes tiek liktas uz RACE TRACK, kas atrodas uz Ruletes galda blakus

parasto likmju laukumam, un attēlo skaitļus tādā kartība, kā tie izvietoti uz Ruletes

Rata.

**RACE TRACK** atrodas ekrāna kreisajā pusē, blakus parasto likmju laukumam.

RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kartībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.



Tabulā paradītas iespējamās Sauktās likmes, žetonu skaits katrā Sauktajā likmē un žetonu izvietojums:

| **Sauktās likmes nosaukums**  | **Žetonu novietojums**  | **Žetonu** **skaits** |
| --- | --- | --- |
| **Voisins de Zero** | 0, 2 un 3 (2 žetoni) 4 un 7 12 un 15 18 un 21 19 un 22 25, 26, 28 un 29 (2 žetoni) 32 un 35 | 9 |
| **Tiers** | 5 un 8 10 un 11 13 un 16 23 un 24 27 un 30 33 un 36 | 6 |
| **Orphelins** | 1 6 un 9 14 un 17 17 un 20 31 un 34 | 5 |
| **0 Spēle** | 0 un 3 12 un 15 26 32 un 35 | 4 |

***Kaimiņu likmju noteikumi***

Kaimiņu likmes tiek liktas uz **RACE TRACK**, kas atrodas uz Ruletes galda blakus parasto likmju laukumam. RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kartībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.



Kaimiņu likme sastāv no **Tiešās likmes** uz kāda skaitļa un vēl divām **Tiešajām likmēm** uz šim skaitlim blakus uz ruletes rata esošiem skaitļiem uz katru pusi. Ieejot spēlē pēc noklusējuma tiek piedāvātas kaimiņu likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi (kopā pieci skaitļi).

Tabulā paradītas Kaimiņu likmes (pēc noklusējuma - likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi):

| **Kaimiņu likme uz skaitli**  | **Žetonu novietojums**  | **Žetonu skaits** |
| --- | --- | --- |
| **0**  | 0, 3, 15, 26 ,32  | 5 |
| **1**  | 1, 14, 16, 20 , 33  | 5 |
| **2**  | 2, 4, 17, 21 , 25  | 5 |
| **3**  | 0, 3, 12, 26 , 35  | 5 |
| **4**  | 2, 4, 15, 19 , 21  | 5 |
| **5**  | 5, 10, 16, 23 , 24  | 5 |
| **6**  | 6, 13, 17, 27 , 34  | 5 |
| **7**  | 7, 12, 18, 28 , 29  | 5 |
| **8**  | 8, 10, 11, 23 , 30  | 5 |
| **9**  | 9, 14, 18, 22 , 31  | 5 |
| **10**  | 5, 8, 10, 23 , 24  | 5 |
| **11**  | 8, 11, 13, 30 , 36  | 5 |
| **12**  | 3, 7, 12, 28 , 35  | 5 |
| **13**  | 6, 11, 13, 27 , 36  | 5 |
| **14**  | 1, 9, 14, 20 , 31  | 5 |
| **15**  | 0, 4, 15, 19 , 32  | 5 |
| **16**  | 1, 5, 16, 24 , 33  | 5 |
| **17**  | 2, 6, 17, 25 , 34  | 5 |
| **18**  | 7, 9, 18, 22 , 29  | 5 |
| **19**  | 4, 15, 19, 21 , 32  | 5 |
| **20**  | 1, 14, 20, 31 , 33  | 5 |
| **21**  | 2, 4, 19, 21 , 25  | 5 |
| **22**  | 9, 18, 22, 29 , 31  | 5 |
| **23**  | 5, 8, 10, 23 , 30  | 5 |
| **24**  | 5, 10, 16, 24 , 33  | 5 |
| **25**  | 2, 17, 21, 25 , 34  | 5 |
| **26**  | 0, 3, 26, 32 , 35  | 5 |
| **27**  | 6, 13, 27, 34 , 36  | 5 |
| **28**  | 7, 12, 28, 29 , 35  | 5 |
| **29**  | 7, 18, 22, 28 , 29  | 5 |
| **30**  | 8, 11, 23, 30 , 36  | 5 |
| **31**  | 9, 14, 20, 22 , 31  | 5 |
| **32**  | 0, 15, 19, 26 , 32  | 5 |
| **33**  | 1, 16, 20, 24 , 33  | 5 |
| **34**  | 6, 17, 25, 27 , 34  | 5 |
| **35**  | 3, 12, 26, 28 , 35  | 5 |
| **36**  | 11, 13, 27, 30 , 36  | 5 |

Spēlētājs var palielināt vai samazināt kaimiņu skaitu, izmantojot izvēlni: Kopējais žetonu skaits Kaimiņu likmēm mainās atbilstoši.

***Bonusa spēles “Jackpot kārtis” noteikumi***

1. Pēc jebkura grieziena pēc nejaušības principa var tikt uzsākta bonusa spēle “Jackpot kārtis”.

2. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.

3. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.

4. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.

5. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu mastij atbilstošu džekpotu.

6. Džekppota laimestam netiek piedāvāta “Gamble” funkcija.

7. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā:



8. Bonusa spēle “Jackpot kārtis” ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās

proporcijās katram džekpotam.

***Spēles vadība***

Lai sāktu spēli, sagaidiet, kad parādās uzaicinājums „JŪSU LIKMES, LŪDZU”, tad izvēlieties vērtību žetonam, kuru vēlaties likt šajā griezienā, un uzlieciet to uz atbilstošas spēļu galda likmes pozīcijas.



Likmes var likt tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad spēles vadītājs paziņo: „LIKMES PĀRTRAUKTAS”. Pēc tam likmes vairs nepieņem.

***Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:***

******

Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

Klikšķiniet uz vietas uz spēles laukuma, kur vēlaties likt likmi tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.

Lai noņemtu tikai pēdējo uz galda uzlikto žetonu, spiediet pogu. Lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem, spiediet pogu.

Piezīme: Pogas ir aktīvas tikai kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS, PLEASE” un ir radīts laiks likmes likšanai.

***Dinamiskā izmaksu tabula***

******

Pēc noklusējuma spēlei ir iestatītas izmaksas 36x. Nospiežot uz “36x” ir iespēja aktivizēt dinamisko izmaksu tabulu.

Kad ir aktīva dinamiskā izmaksu tabula, tiek izvēlēti vairāki skaitļi, kuriem tiek piemērots papildus laimesta reizinātājs.

Izmaksu izmaiņas atkarībā no izvēlētās dinamiskās izmaksu tabulas opcijas:

 

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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir prognozēt skaitli, uz kura bumbiņa apstāsies. Likmi veicat, balstoties uz savu prognozi.

Svarīgi:

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Tabula:



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

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

8. **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 tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk, ka divos maksājumos, pirmais no kuriem sastāda 30 % no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrais, kurš sastāda 70 % no laimesta summas ne vēlāk, ka 30 dienu laikā.

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

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz support@spins.lv epasta adresi. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

10. **cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.**