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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Adrese: Krišjāņa Valdemāra iela 33- 6, LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: (+371) 27775559

2. **Spēles nosaukums un veids**

**European Roulette**

Spēles veids: Rulete

Ražotājs : NetEnt Product Services Ltd

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 500.00 EUR

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 “KAZINO” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “**European Roulette”.**

**5. Spēles norise**

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

1. Spēles ratu kabatiņas numurētas no 0 līdz 36.

2. Ir iespēja likt Speciālas likmes;

3. Ir iespēja likt Kaimiņu likmes;

4. Saglabāt līdz 5 likmju izkārtojumiem.

***Spēles noteikumi***

***Vispārējie noteikumi***

Ruletes spēles iznākums atkarīgs no tā, kur uz Ruletes rata apstāsies bumbiņa. Pēc visu likmju veikšanas, Ruletes ratā bumbiņa tiek iemesta pretēji rata griešanās virzienam. 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** | **Minimālā likme** | **Maksimālā likme** | **Likmes apraksts** |
| **Vienkāršs skaitlis** jeb**Tiešā likme** | 1 | 10 | Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa. |
| **Vertikāli vai horizontāli blakus esoši skaitļi** jeb **Divi skaitļi** | 1 | 20 | 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** | 1 | 30 | 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** | 1 | 40 | Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā četru skaitļu likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četru Vienkāršo skaitļucentrā. |
| **Likme Sešu ciparu Stūris jeb Līnija** | 1 | 60 | 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. |

***Arējo likmju noteikumi***

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Likmes nosaukums** | **Minimālā likme** | **Maksimālā likme** | **Likmes apraksts** |
| Likme**Kolonna** | 1 | 200 | Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem **2 to 1.** |
| Likme Ducis. | 1 | 200 | 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 | 1 | 500 | Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Pāris, Nepāris, Sarkans, Melns, 1-18 vai 19-36. |

***Speciālo likmju noteikumi***

Speciālās likmes ir likmju grupa, kas vienlaicīgi veiktas pie Ruletes galda.

Speciālās likmes varat veikt, izmantojot funkciju **Special Bets**.

Tabulā paradītas iespējamās Speciālās likmes, žetonu skaits katrā Speciālajā likmē un žetonu izvietojums:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Speciālās likmes nosaukums** | **Žetonu novietojums** | **Žetonu skaits** |
| **Red Splits** | 9 un 12  16 un 19  18 un 21  27 un 30 | 4 |
| **Black Splits** | 8 un 11  10 un 11  10 un 13  17 un 20  26 un 29  28 un 29  28 un 31 | 7 |
| **Les Voisins Du Zero** | 0, 2 un 3 (2 žetoni)  4 un 7  12 un 15  18 un 21  19 un 22  25 un 28  26 un 29  32 un 35 | 9 |
| **Tiers Du Cylindre** | 5 un 8  10 un 11  13 un 16  23 un 24  27 un 30  33 un 36 | 6 |
| **Orphelin Plein** | 1  6  9  14  17  20  31  34 | 8 |
| **Finales en Plein 0** | 0  10  20  30 | 4 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Speciālās likmes nosaukums** | Žetonu novietojums | Žetonu skaits |
| **Finales en Plein 1** | 1  11  21  31 | 4 |
| **Finales en Plein 2** | 2  12  22  32 | 4 |
| **Finales en Plein 3** | 3  13  23  33 | 4 |
| **Finales en Plein 4** | 4  14  24  34 | 4 |
| **Finales en Plein 5** | 5  15  25  35 | 4 |
| **Finales en Plein 6** | 6  16  26  36 | 4 |
| **Finales en Plein 7** | 7  17  27 | 3 |
| **Finales en Plein 8** | 8  18  28 | 3 |
| **Finales en Plein 9** | 9  19  29 | 3 |
| **Finales Cheval/Plein 0/1** | 0 un 1  10 un 11  20 un 21  30  31 | 5 |
| **Finales cheval/Plein 1/2** | 1 un 2  11 un 12  21, 22  31 un 32 | 5 |
| **Finales cheval/Plein 2/3** | 2 un 3  12 un 13  22 un 23  32 un 33 | 5 |
| **Finales cheval/Plein 3/4** | 3  4  13 un 14  23 un 24  33 , 34 | 6 |
| **Finales cheval/Plein 4/5** | 4 un 5  14 un 15  24, 25  34 un 35 | 5 |
| **Finales cheval/Plein 5/6** | 5 un 6  15, 16  25 un 26  35 un 36 | 5 |
| **Finales cheval/Plein 6/7** | 6 , 7  16 un 17  26 un 27  36 | 5 |
| **Finales cheval/Plein 7/8** | 7 un 8  17 un 18  27, 28 | 4 |
| **Finales cheval/Plein 8/9** | 8 un 9  18  19  28 un 29 | 4 |
| **Finales cheval/Plein 9/10** | 9  10  19 un 20  29 un 30 | 4 |
| **Finales cheval/Plein 0/3** | 0 un 3  10 un 13  20 un 23  30 un 33 | 4 |
| **Finales cheval/Plein 1/4** | 1 un 4  11 un 14  21 un 24  31 and 34 | 4 |
| **Finales cheval/Plein 2/5** | 2 un 5  12 un 15  22 un 25  32 and 35 | 4 |
| **Finales cheval/Plein 3/6** | 3 un 6  13 un 16  23 un 26  33 un 36 | 4 |
| **Finales cheval/Plein 4/7** | 4 un 7  14 un 17  24 un 27 | 3 |
| **Finales cheval/Plein 5/8** | 5 un 8  15 un 18  25 un 28 | 3 |
| **Finales cheval/Plein 6/9** | 6 un 9  16 un 19  26 un 29 | 3 |
| **Finales cheval/Plein 7/10** | 7 un 10  17 un 20  27 un 30 | 3 |
| **Finales cheval/Plein 8/11** | 8 un 11  18 un 21  28 un 31 | 3 |
| **Finales cheval/Plein 9/12** | 9 un 12  19 un 22  29 un 32 | 3 |

***Kaimiņu likmju noteikumi***

**Kaimiņu likme** sastāv no **Tiešās likmes** uz kāda skaitļa un vēl no 1 līdz 8 **Tiešajām likmēm** uz šim skaitlim blakus uz ruletes rata esošiem skaitļiem. Jūsu kopēja likme sastāv no 3 līdz 17 **Tiešajām likmēm.**

Sākotnējie iestatījumi **Kaimiņu likmēm** ir divi skaitļi uz katru pusi. Jūs varat mainīt šos iestatījumus nospiežot uz blakus uzrakstam **Neighbours** attēlotiem ‘’+’’ un ‘’-‘’ simboliem, kas nosaka cik kaimiņus jūs vēlaties iestatīt lietojot **Kaimiņu likmes.**

Tabulā parādītas **Kaimiņu likmes,** ja jūs lietojat sākotnējos **Kaimiņu likmju** iestatījumus:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 |

***Spēles vadība***

Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

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

*Iekšējās un ārējās likmes*

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

*Kaimiņu likmes*

Kaimiņu likmju laukuma simbols atrodas pa kreisi no spēles laukuma. Klikšķiniet uz tā lai izsauktu kaimiņu likmju tabulu.Klikšķiniet uz skaitļa uz tabulas, uz kura vēlaties veikt Kaimiņu likmi. Likmei atbilstošie žetoni tiks uzlikti uz spēles galda.

*Speciālās likmes*

Klišķiniet uz pogas **Favourite Bets**. Parādīsies logs kurā augšejā stūrī ir ‘’+’’ simbols. Klišķiniet uz ‘’+’’ simbolu lai izsauktu logu ar Speciālām likmēm. Klikšķiniet uz Speciālām likmēm, likmei atbilstošie žetoni tiks uzlikti uz spēles galda.

***Likmju likšanas vadības pogas:***

Poga **REBET**

Klikšķiniet pogu **REBET**, lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem.**Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

Poga **DOUBLE**

Klikšķiniet pogu **DOUBLE**, lai dubultotu jau uzlikto spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem.**Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja esat uzlicis vismaz vienu žetonu.

Poga **CLEAR**

Klikšķiniet pogu **CLEAR** lai atceltu visas likmes.**Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

Poga **UNDO**

Klikšķiniet pogu **UNDO** lai atceltu pēdējo izdarīto likmi.**Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

***Spēles vadības pogas:***

Poga **SPIN**.

Klikšķiniet pogu **SPIN**. lai sāktu spēli. **Piezīme:** Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

***Maināmie likmju izkārtojumi***

1. **Likmju izkārtojumi** tiek lietoti uz Ruletes galda veikto likmju izkārtojumu saglabāšanai.

2. Funkcija **Likmju izkārtojumi** ļauj piemērot likmes vienai spēlei vai **Automātiskā režīma** laikā.

3. Režīms **Likmju izkārtojumi** ļauj jums saglabāt līdz 5 dažādiem izkārtojumiem

4. Spēlējot, jūs varat izmantot vienu vai vairākus Likmju izkārtojumus.

5. Lai izveidotu savu likmes izkārtojumu, uzlieciet likmes uz vēlamajiem laukiem, tad spiediet uz pogas **Favourite bets** .Parādīsies **Likmju izkārtojumu** rediģēšanas ekrāns. Ierakstiet nosaukumu un spiediet **OK** lai saglabātu izkārtojumu. Jūs varat saglabāt līdz pieciem likmju izkārtojumiem.

6. Lai lietotu iepriekš saglabātu **Likmju izkārtojumu**, klikšķiniet uz pogas **Favourite bets** un klikšķiniet uz vienu no izkārtojuma nosaukumu, kuru vēlaties izmantot. Likmei atbilstošie žetoni tiks uzlikti uz spēles galda.

***Automātiskais režīms***

Šis režīms noteiktu griezienu skaitu veic automātiski, un jums nav jādarbojas ar programmatūru.

Jūs varat pielāgot **Automātiskā režīma**. Izvēles ir šādas:

* **Griezienu skaits**

Pielāgo, cik reizes pēc kārtas **Automātiskajā režīmā** griezīsies Ruletes rats. Lai izvēlētos griezienu nospiediet uz vienu no piedavātiem skaitļiem

* *Sadaļa Papildus Iestatījumi (****Advanced Settings****)* 
  + **Pārtraukt jebkura laimesta gadījumā**

Pārtrauc **Automātiskā režīma** sesiju, ja grieziena laikā esat laimējis.

* + **Apturēt, ja griezienā laimēto kredītu skaits pārsniedz:**

Pārtrauc **Automātiskā režīma** sesiju, ja griezienā laimēto kredītu skaits pārsniedz lauciņā ievadīto jūsu izvēlēto lielumu.

* + **Apturēt, ja griezienā zaudēto kredītu skaits pārsniedz:**

Pārtrauc **Automātiskā režīma** sesiju, ja griezienā zaudēto kredītu skaits pārsniedz lauciņā ievadīto jūsu izvēlēto lielumu.

* + **Pārtraukt, ja likme zaudēja tik reizes pēc kārtas**:

Pārtrauc **Automātisko režīma** sesiju, ja uzstādīta likme zaudēja uzstādīto reižu skaitu pēc kārtas.

* + **Pārtraukt, ja likme vinnēja tik reizes pēc kārtas**:

Pārtrauc **Automātisko režīma** sesiju, ja uzstādīta likme vinnēja uzstādīto reižu skaitu pēc kārtas.

**Svarīgi:**

* Lai sāktos Automātiskais režīms, uz Ruletes galda jābūt veiktai likmei.
* Klikšķinot uz pogu ar griezienu skaitu, jūs sākat Automātiskā režīma sesiju.
* Pirms Automātiskā režīma sākšanas, izvēlieties likmes lielumu, jo Automātiskais režīms izmanto pēdējo likmi.

**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 kurabumbiņa apstāsies.

Likmi veicat, balstoties uz savu prognozi.

**Svarīgi:** Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

|  |  |
| --- | --- |
| Izmaksu Tabula: **Likmes nosaukums** | **Izmaksa** |
| **Tiešā likme** | 35:1 |
| **Divi skaitļi** | 17:1 |
| **Iela** | 11:1 |
| **Kvadrāts** | 8:1 |
| **Līnija** | 5:1 |
| **Kolonna** | 2:1 |
| **Ducis** | 2:1 |
| **18 skaitļi** | 1:1 |
| **Sarkans/Melns** | 1:1 |
| **Pāra/Nepāra** | 1:1 |

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 eiro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 eiro, bet nepārsniedz 14300 eiro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 eiro 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 kā 15 dienu laikā, bet otrais, kurš sastāda 70 % no laimesta summas ne vēlāk, kā 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 33-6, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā vai rakstot uz [support@spins.lv](mailto:support@spins.lv) epasta adresi, un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

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