

## **1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "BALTENT"  
Reģ. Nr. 40203068277  
Krišjāņa Valdemāra iela 33-6  
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 <https://www.spins.lv/live-casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas live", pēc tam 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 Sautās likmes.
3. Ir iespēja likt Kaimiņu likmes.
4. Ir iespēja aktivizēt 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 <b>Vienkāršs skaitlis</b> jeb <b>Tiešā likme (Straight up)</b>	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
Likme <b>Vertikāli vai horizontāli blakus esoši skaitļi</b> jeb <b>Divi skaitļi (Split)</b>	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā <b>divu skaitļu</b> likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.
Likme <b>Trīs pēc kārtas</b> jeb <b>Iela (Street)</b>	Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā <b>trīs skaitļu</b> likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.
Likme <b>Stūris</b> jeb <b>Kvadrāts (Corner/Basket)</b>	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā <b>četrus skaitļu</b> likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četrus <b>Vienkāršo skaitļu</b> centrā. Spēlētājs var veikt likmi arī uz skaitļiem 0, 1, 2 un 3.
Likme <b>Sešu ciparu Stūris</b> jeb <b>Līnija (Line)</b>	Likme uz divām blakus esošām sešu skaitļu līnijām, kas pazīstama arī kā <b>sešu skaitļu līnija</b> . Žetons tiek novietots virs <b>Duča</b> 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 <b>Kolonna (Column)</b>	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem "2 to 1".
Likme <b>Ducis. (Dozen)</b>	Likme uz divpadsmit skaitļiem: <b>Augšējais Ducis</b> , <b>Vidējais Ducis</b> vai <b>Apakšējais Ducis</b> . Žetons tiek novietots uz viena no šiem laukumiem: <b>Pirmie 12</b> , <b>Otrie 12</b> vai <b>Trešie 12</b> .
Likme <b>18 skaitļi ( Even/Odd; Red/Black; Low/High)</b>	Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: <b>Pāris</b> , <b>Nepāris</b> , <b>Sarkans</b> , <b>Meln</b> , <b>1-18</b> vai <b>19-36</b> .

### *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 parādītas iespējamās Suktās likmes, žetonu skaits katrā Suktajā likmē un žetonu izvietojums:

Suktās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
<b>Voisins de Zero</b>	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
<b>Tiers</b>	5 un 8 10 un 11 13 un 16 23 un 24 27 un 30 33 un 36	6
<b>Orphelins</b>	1 6 un 9 14 un 17 17 un 20 31 un 34	5
<b>0 Spēle</b>	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 kārtībā, 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 parādītas Kaimiņu likmes (pēc noklusējuma - likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi):

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

### ***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

The image shows a roulette table interface. On the left, there are several betting boxes with labels: "30x/60x/90x/120x", "33x/48x/72x", "36x", and "36X". On the right, there is a roulette wheel with numbers 00, 0, 1-36 arranged in columns. The wheel is labeled "1st 12", "2nd 12", and "3rd 12".

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:

33x/48x/72x			
STRAIGHT UP	33x	48x	72x
SPLIT	16.5x	24x	36x
STREET	11x	16x	24x
CORNER	8.25x	12x	18x
BASKET	8.25x	12x	18x
LINE	5.5x	8x	12x
COLUMN	3x	3x	3x
DOZEN	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	2x	2x

30x/60x/90x/120x				
STRAIGHT UP	30x	60x	90x	120x
SPLIT	15x	30x	45x	60x
STREET	10x	20x	30x	40x
CORNER	7.5x	15x	22.5x	30x
BASKET	7.5x	15x	22.5x	30x
LINE	5x	10x	15x	20x
COLUMN	3x	3x	3x	3x
DOZEN	3x	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	2x	2x	2x

### 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:

36x	
STRAIGHT UP	36x
SPLIT	18x
STREET	12x
CORNER	9x
BASKET	9x
LINE	6x
COLUMN	3x
DOZEN	3x
LOW/HIGH	2x
EVEN/ODD	2x
RED/BLACK	2x

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

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā. Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

## **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 otrs, 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 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.**