

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

Lucky 6 Roulette
Likmju spēle
Ražotājs : Arrise Solutions (Malta) Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR
Maksimālā likme 500.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Live kazino" spēlētājs nokļūst lapā <https://www.spins.lv/live-casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Lucky 6 Roulette".

5. Par spēli

Rulete Lucky 6 ir jauns un aizraujošs klasiskās Ruletes spēles paveids. Rulete Lucky 6 piedāvā nepārspējamu spēles pieredzi ar lielākām iespējamām gūt lielākus laimestus, vienlaikus saglabājot labi zināmos Ruletes aspektus.

Papildus visiem standarta Ruletes likmju veidiem katrā spēles raundā uz ekrāna parādās seši nejauši izlozēti "**Lucky skaitļi**", dodot jums iespēju iegūt laimestu, kas līdz pat **2088x** pārsniedz jūsu viena skaitļa likmi.

Spēles mērķis ir prognozēt, uz kura skaitļa bumbiņa apstāsies, liekot vienu vai vairākas likmes uz konkrēto skaitli. Jūs laimējat, ja esat uzlicis likmi, kas nosedz konkrēto skaitli. Laimesta summa ir atkarīga no uzliktās likmes veida.

Jūs saņemat "**LUCKY LAIMESTU**", ja jūsu likme nosedz kādu no "**Lucky skaitļiem**".

6. Kā spēlēt

Likmju likšanas laikā lieciet likmes uz Ruletes Lucky 6 galda izkārtojuma, kurā ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 : 1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 : 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 : 1
	1st 12			2nd 12			3rd 12						
	1-18		Even			Odd	19 - 36						

Kad likmju likšana ir atvērta, izvēlieties čipa vērtību un uzlieciet čipu uz vēlamajiem likmju lauciņiem likmju izkārtojumā. Likmes var likt likmju likšanas laikā līdz likmju slēgšanai. Pēc tam likmes vairs netiek pieņemtas.

Jūsu kopējā likme konkrētajā raundā ir redzama logā “Kopējā likme”.

Pēc tam bumbiņa tiek iegriezta Ruletes ratā. Kad likmju likšanas laiks beidzas, pēc nejaušības principa tiek izvēlēti seši “**Lucky skaitļi**”, kas piedāvā iespaidīgus “**Lucky reizinātājus**”, sākot no **50x (minimālais)** līdz **2088x (maksimālais)**.

0	288x
2	1066x
3	88x
7	388x
20	66x
32	1288x

Kad bumbiņa apstājas vienā no rata numurētajām iedaļām, laimīgais skaitlis tiek izcelts un parādīts uz ekrāna. Ja kāda no jūsu likmēm nosedz laimējušo skaitli, jūs saņemat laimestu saskaņā ar Ruletes laimestu tabulu.

Ja laimējušais skaitlis ir arī viens no nejauši izvēlētajiem **“Lucky skaitļiem”** un to nosedz jūsu **viena skaitļa** likme, jūs saņemat **“LUCKY LAIMESTU”**! Jūsu laimesta summa ir norādīta laimesta paziņojumā.

Darbības traucējumi anulē visas izmaksas un spēles.

7. Likmes

Uz Ruletes galda varat likt dažāda veida likmes. Katra likme var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmju veidam ir savs laimesta koeficients.

Likmes, kas uzliktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par Iekšējām likmēm, bet likmes, kas uzliktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par Ārējām likmēm. Skaitļi, kas ir iekļauti, liekot likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, tiek izcelti.

Iekšējās likmes

- **Viena skaitļa likme** – uzlieciet čipus uz jebkura skaitļa (tostarp uz nulles).
- **Divu skaitļu likme** – uzlieciet čipus uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piemēram, divi skaitļi 0/2, 16/17).
- **Līnijas likme** — uzlieciet čipus jebkuras skaitļu rindas apakšējā galā Ārējo likmju pusē. Līnijas likme nosedz trīs skaitļus (piemēram, Līnija 7, 8, 9). Likmes, kas uzliktas 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3 krustpunktā, arī tiek uzskatītas par Līnijas likmēm.
- **Stūra likme** — uzlieciet čipus četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus (piemēram, Stūris 5, 6, 8, 9). Arī likmi uz 0, 1, 2, 3 (0 un 1 apakšējā krustpunktā) uzskata par Stūra likmi.

- **Sešlīnijas likme** — uzlieciet čipus uz T veida krustojošām līnijām starp divām blakus esošām skaitļu līnijām. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus (piemēram, Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Ārējās likmes

- **Kolonnas likme** – uzlieciet čipus uz viena no lauciņiem, kas apzīmēts ar “2:1”, kolonnu beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. Nulli nenosedz neviena no kolonnām.
- **Duča likme** – uzlieciet čipus uz viena no trim lauciņiem, kas apzīmēti ar “1st 12”, “2nd 12” un “3rd 12”, lai nosegtu kādu no dučiem skaitļu diapazonā no 1 līdz 36. Nulli nenosedz neviens no dučiem.
- **Vienādu izredžu likme** – uzlieciet čipus uz viena no sešiem lauciņiem, lai nosegtu attiecīgos 18 skaitļus: Sarkans/melns, Pāra/nepāra, Mazie skaitļi (1–18) vai Lielie skaitļi (19–36). Nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem.

8. Rata sektori

Likmes uz Rata sektoriem ir ērts veids, kā Ruletes spēlētāji var uzreiz uzlikt likmes uz liela rata sektora. Katra likme nosedz atšķirīgu skaitļu grupu un piedāvā dažādus laimestu koeficientus.



Lai mobilajā ierīcē atvērtu trases formas likmju likšanas zonu, noklikšķiniet / pieskarieties trases ikonai. Lai to aizvērtu / vēlreiz atvērtu, noklikšķiniet / pieskarieties tai.



Spēlējot datorā, trases formas likmju zona tiek atvērta pēc noklusējuma. Izmantojiet bultiņas, lai minimizētu vai maksimizētu trases formas likmju zonu.



Ruletes trase ir sadalīta šādos sektoros:

- 0 spēle, kas ir ietverta Voisins du Zero sektorā
- Tiers du Cylindre
- Orphelins

Voisins du Zero ir 9 čipu likme, kas nosedz 17 skaitļus: nulli, septiņus skaitļus pa labi no tās un deviņus skaitļus pa kreisi no tās. Šis ir lielākais rata sektors, kas trases formas likmu zonā apzīmēts kā Voisins. Čipi tiek uzlikti šādi:

- 2 čipi kā līnijas likme uz 0/2/3
- pa 1 čipam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 un 32/35
- 2 čipi kā stūra likme uz 25/26/28/29

0 spēle ir 4 čipu likme, kas nosedz nulli un tās tuvākos kaimiņu skaitļus. Čipi tiek uzlikti šādi:

- 1 čips kā viena skaitļa likme uz 26
- pa 1 čipam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 0/3, 12/15 un 32/35

Tiers du Cylindre ir 6 čipu likme, kas nosedz 12 skaitļus, kas ietver 27, 33 un starp tiem esošos skaitļus, kas uz trases formas likmju zonas ir apzīmēti kā Tiers. Čipi tiek uzlikti kā divu skaitļu likmes uz šiem 12 skaitļiem:

- 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 un 33/36

Orphelins ir 5 čipu likme, kas nosedz trases formas likmju zonas skaitļus, ko nenosedz Voisins du Zero un Tiers du Cylindre likmes. Čipi tiek uzlikti šādi:

- 1 čips kā viena skaitļa likme uz 1
- pa 1 čipam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 6/9, 14/17, 17/20 un 31/34

9. Likmes uz kaimiņiem

Likme uz kaimiņiem ir 5 čipu likme, kas nosedz konkrētu skaitli un divus tā tuvākos kaimiņus katrā pusē uz trases formas likmju zonas.

Lai uzliktu Likmi uz kaimiņiem, noklikšķiniet / pieskarieties kādam skaitlim uz rata. Uz šī skaitļa un tā kaimiņiem pa labi un pa kreisi tiks uzlikts pa vienam čipam.

Mainiet kaimiņu skaitu katrā pusē no 1 līdz 9.

10. Īpašās likmes

Īpašās likmes, kas pazīstamas kā “Final” vai “Finale” likmes, ļauj likt (viena skaitļa) likmes uz konkrētiem skaitļiem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu. Uzliekot kādu no Īpašajām likmēm, vienā gājienā jūsu izvēlētās vērtības čipi tiek uzlikti uz vairākiem skaitļiem.

Lai atvērtu Īpašās likmes mobilajā ierīcē, noklikšķiniet / pieskarieties Īpašo likmju un Favorītlīkmu ikonai un atlasiet Īpašās likmes. Lai aizvērtu, noklikšķiniet / pieskarieties vēlreiz.



Lai atvērtu Īpašās likmes datorā, noklikšķiniet / pieskarieties Īpašo likmju ikonai.



Lai aizvērtu, noklikšķiniet / pieskarieties bultiņai.



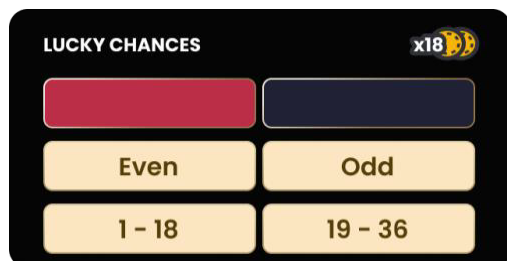
Ruletē Lucky 6 ir pieejami divi Īpašo likmju veidi:

- Lucky likmes
- Klasiskās Īpašās likmes

Lucky likmes – grupu likmes, kas radītas īpaši Ruletei Lucky 6, ļauj jums uzlikt likmes ātrāk un tādējādi palielināt izredzes iegūt LUCKY LAIMESTU. Ar vienu klikšķi/pieskārienu vienlaicīgi uzlieciet čipus uz vairākām viena skaitļa likmēm. Lucky likmes ir sadalītas 4 kategorijās:

- Lucky vienlīdzīgas likmes
- Lucky duči
- Lucky kolonnas
- Likme uz visiem

LUCKY VIENLĪDZĪGAS LIKMES — noklikšķiniet / pieskarieties attiecīgās likmju pozīcijai, lai uzliktu likmi uz 18 skaitļiem: Sarkans/Melns, Pāra/Nepāra un (1–18)/(19–36). Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Vienlīdzīgām likmēm Lucky vienlīdzīgas likmes ļauj uzlikt likmi uz visiem 18 skaitļiem, uzliekot viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



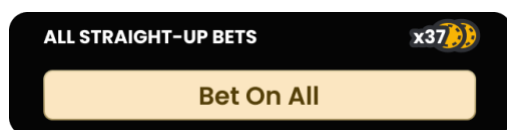
LUCKY DUČI — noklikšķiniet / pieskarieties kādai Lucky duča likmes pozīcijai, lai nosegtu visus 12 konkrētā duča skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Duča likmēm Lucky duči ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



LUCKY KOLONNAS — noklikšķiniet / pieskarieties kādai Lucky kolonnas likmes pozīcijai, lai nosegtu visus 12 konkrētās kolonnas skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Kolonnas likmēm Lucky kolonnas ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



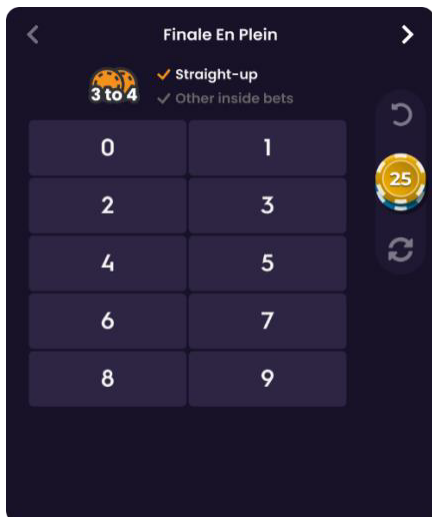
LIKME UZ VISIEM — noklikšķiniet / pieskarieties pogai, lai likmju likšanas laikā nosegtu visus 37 skaitļus. Likmes tiks uzliktas ar jūsu izvēlēto čipu vērtību.



Klasiskās Īpašās likmes

Ir pieejamas šādas īpašās likmes: Finales en Plein, Finales a Cheval un Pilnā likme.

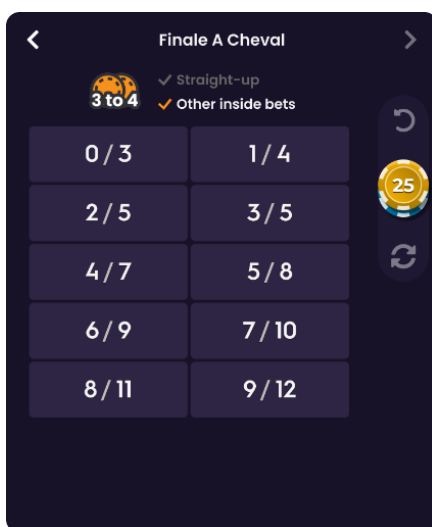
Finales en Plein likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus.



Liekot likmi uz jebkuru skaitli Finales en Plein sadaļā, čipi tiek uzlikti šādi:

- Finales en Plein 0 — 4 čipu likme uz 0, 10, 20 un 30
- Finales en Plein 1 — 4 čipu likme uz 1, 11, 21 un 31
- Finales en Plein 2 — 4 čipu likme uz 2, 12, 22 un 32
- Finales en Plein 3 — 4 čipu likme uz 3, 13, 23 un 33
- Finales en Plein 4 — 4 čipu likme uz 4, 14, 24 un 34
- Finales en Plein 5 — 4 čipu likme uz 5, 15, 25 un 35
- Finales en Plein 6 — 4 čipu likme uz 6, 16, 26 un 36
- Finales en Plein 7 — 3 čipu likme uz 7, 17 un 27
- Finales en Plein 8 — 3 čipu likme uz 8, 18 un 28
- Finales en Plein 9 — 3 čipu likme uz 9, 19 un 29

Finales a Cheval arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.

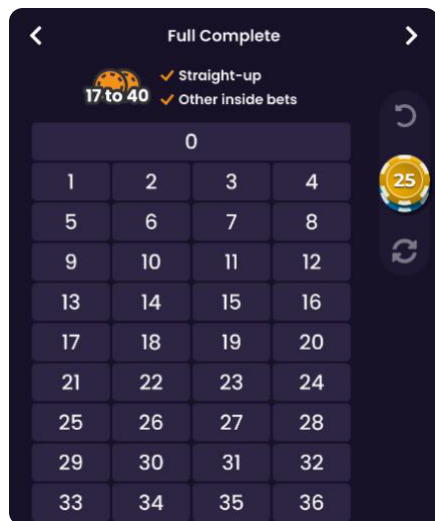


Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem Finales a Cheval sadaļā, čipi tiek uzlikti šādi:

- Finales a Cheval 0/3 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33
- Finales a Cheval 1/4 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34
- Finales a Cheval 2/5 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35
- Finales a Cheval 3/6 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36
- Finales a Cheval 4/7 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34
- Finales a Cheval 5/8 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35
- Finales a Cheval 6/9 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36
- Finales a Cheval 7/10 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30
- Finales a Cheval 8/11 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31
- Finales a Cheval 9/12 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32

Pilnā likme ir maksimāla seguma likme, kas šādi uzliek visas Iekšējās likmes uz konkrētu skaitli:

- 1 čipu uz viena skaitļa likmēm
- 2 čipus uz katru divu skaitļu pāri
- 3 čipus uz līniju
- 4 čipus uz katru stūri
- 6 čipus uz katru Sešlīniju



Liekot likmi uz jebkuru skaitli Pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts čipu skaits:

- Pilnā likme uz 0 — 17 čipu likme
- Pilnā likme uz 1 — 27 čipu likme
- Pilnā likme uz 2 — 36 čipu likme
- Pilnā likme uz 3 — 27 čipu likme
- Pilnā likme uz 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 — 30 čipu likme

- Pilnā likme uz 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 — 40 čipu likme
- Pilnā likme uz 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 — 30 čipu likme
- Pilnā likme uz 34 — 18 čipu likme
- Pilnā likme uz 35 — 24 čipu likme
- Pilnā likme uz 36 — 18 čipu likme

9. Favorītlīkmes

Favorītlīkumu funkcija ļauj saglabāt līdz pat 10 iecienītajām kombinācijām, lai atvieglotu likumu likšanu turpmākajos raundos pie jebkura Ruletes galda.

Lai atvērtu Favorītlīkmes mobilajā ierīcē, pieskarieties Īpašo likumu un Favorītlīkumu ikonai, pēc tam pieskarieties Favorītlīkumu ikonai. Lai aizvērtu, pieskarieties vēlreiz.



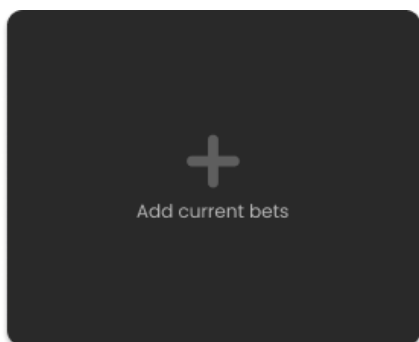
Lai atvērtu Favorītlīkmes datorā, noklikšķiniet / pieskarieties Favorītlīkumu ikonai.



Lai aizvērtu, noklikšķiniet / pieskarieties bultiņai.



Uzlieciet čipus uz galda un saglabājiet kombināciju, noklikšķinot / pieskaroties tai.

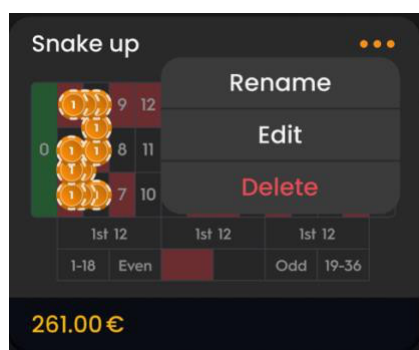


Jūs arī varat saglabāt laimējušu kombināciju, noklikšķinot / pieskaroties laimesta paziņojumā redzamās Favorītlīkmu ikonai.



Kad likmju kombinācija ir saglabāta Favorītlīkmu sarakstā, varat to izmantot likmju likšanas laikā. Kad noklikšķināt uz izvēlētās Favorītlīkmes / pieskaraties tai, čipi tiek attiecīgi izkārtoti uz laukuma.

Vienā spēles raundā varat uzlikt vairākas saglabātās Favorītlīkmes, kā arī papildu čipus. Jebkurā brīdī varat izdzēst jebkuras Favorītlīkmes un pievienot jaunas.



Likmju izlase

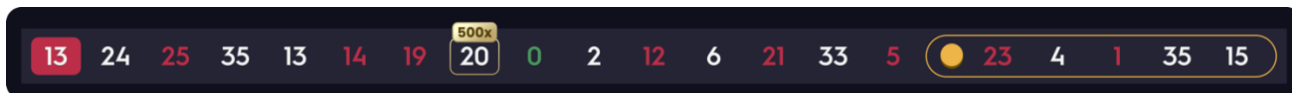
Likmju izlases funkcija piedāvā ērtu veidu, kā izveidot pielāgotas, jūsu vēlmēm atbilstošas likmes. Izmantojot iespēju saglabāt un mainīt saglabātās likmes jebkurā brīdī spēles raunda laikā, jūs varat optimizēt savu spēles procesu. Izmantojot Likmju izlasi, varat likt likmes gan uz parastā likmju laukuma, gan uz trases formas likmju zonas un saglabāt savas iecienītākās likmes turpmākai izmantošanai.

Kad izveidojat un saglabājat likmi, tā parādās izvēlnē Favorītlīkmes. Tur varat mainīt vai dzēst saglabātās likmes pēc saviem ieskatiem.

Ja vēlaties uzlikt likmi tieši no Likmju izlases, tā tiek pieņemta tikai tādā gadījumā, ja likmju likšana nav beigusies.

10. Pēdējie laimējušie skaitļi

Displejā **Pēdējie laimējušie skaitļi** redzami pēdējie laimējušie skaitļi. Pēdējā pabeigtā raunda rezultāts ir attēlots kreisajā pusē.



Noklikšķiniet / pieskarieties jebkurai skaitlim likmju likšanas laikā, lai uzliktu viena skaitļa likmi.

11. Spēles statistika

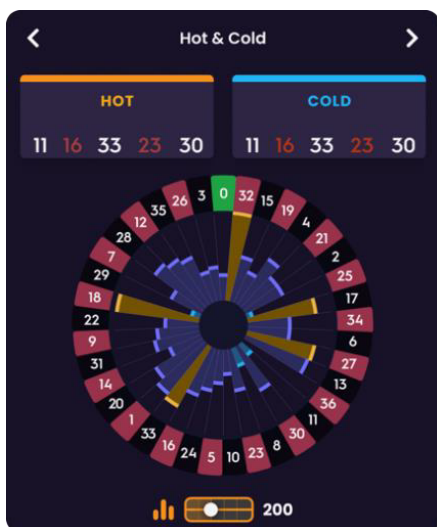
Logs Statistika sniedz plašu informāciju par spēles raundiem un var palīdzēt izlemēt, uz kuriem skaitļiem likt likmes turpmākajos spēles raundos.

Noklikšķiniet / pieskarieties Statistikas ikonai, lai atvērtu/aizvērtu logu. Izmantojiet slīdņi, lai apskatītu informāciju par iepriekšējiem spēles raundiem (no 50 (minimums) līdz 500 (maksimums)).



Logā ir redzama visa spēles statistika, kas izkārtota trīs sadaļās:

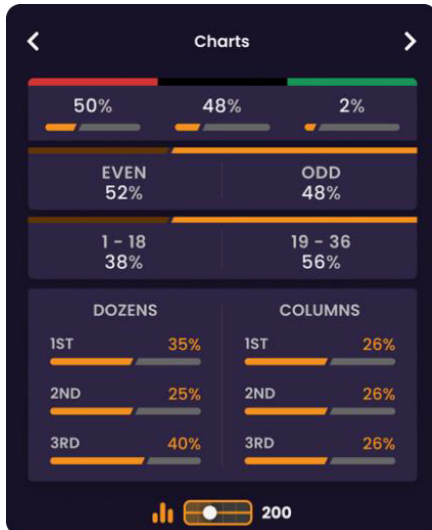
Sadaļā “Karstie un aukstie” varat atrast informāciju par biežāk un retāk sastopamajiem skaitļiem atlasītajā griezienā skaitā.



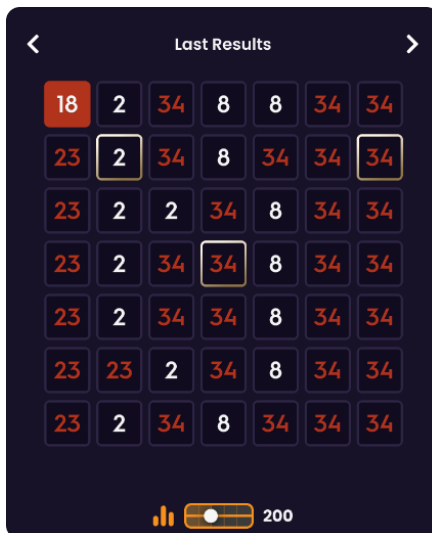
Karstie skaitļi ir tie, kas laimējuši visbiežāk. **Aukstie skaitļi** ir tie, kas laimējuši visretāk.

Novietojiet peles kursoru virs katra skaitļa sektora diagrammā, lai redzētu, cik reizes šis skaitlis laimēja atlasītajā spēles raundu skaitā.

Sadaļā Diagrammas varat atrast informāciju par Kolonnu, Duču un Sarkano, Melno, Pāra, Nepāra, Mazo un Lielo skaitļu procentuālo sadalījumu.



Sadaļā Pēdējie rezultāti varat atrast pēdējos laimējušos skaitļus atlasītajā griezienu skaitā. Uzliekot kursoru virs skaitļa, tiks izcelti visi gadījumi, kad šis skaitlis laimēja.



Jūs varat uzlikt likmi, noklikšķinot / pieskaroties jebkurai vērtībai vai skaitlim Statistikas sadaļā. Likmes tiek uzliktas ar jūsu izvēlēto čipa vērtību likmju likšanas laikā. Novietojiet peles kursoru, lai redzētu izkārtojumā izceltā atbilstošā likmju lauciņa priekšskatu, un noklikšķiniet / pieskarieties tam, lai uzliktu izvēlētais vērtības čipu.

12. Izmaksas

Laimesti ir atkarīgi no uzliktās likmes veida.

LIKMES VEIDS	NOSEDZ	LAIMESTS
Viens skaitlis	1 skaitli	19–2087:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	17:1
Linija	3 skaitļus	11:1
Sturis	4 skaitļus	8:1
Seslinija	6 skaitļus	5:1
Kolonna/ducis	12 skaitļus	2:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1
Para/nepara	18 skaitļus	1:1
1–18/19–36	18 skaitļus	1:1

13. Spēles izmaksa (RTP)

Ruletes Lucky 6 viena skaitļa likmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97,49%. Visu pārējo likmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97,30%.

14. Likmju likšana

Galda nosaukums norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes.

Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.

✕ Mega Roulette €1 - €5,000 ▼

Spēles informācijas indikators informē jūs par spēles statusu.

PLACE YOUR BETS 10

Kamēr ir attēlots ziņojums “JŪSU LIKMES, LŪDZU”, varat sākt likt likmes. Indikators zaļā krāsā attēlo atlikušo laiku, kas samazinās virzienā uz kreiso pusi.

Kad atlikušas likmju likšanas laika pēdējās 5 sekundes, statuss nomainās uz “PĒDĒJĀS LIKMES”.

LAST BETS - 2

Kad likmju likšanas laiks beidzas, parādās ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS”, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas. Spēles statuss tad uzrāda “LIKMES PIENEMTAS”, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles raundā.

BETS ACCEPTED

Kad pēc nejaušības principa ir izvēlēti Lucky skaitļi un tiem atbilstošie Lucky reizinātāji, statusa joslā parādās paziņojums “LUCKY REIZINĀTĀJI”.

Čipu ekrānā varat izvēlēties čipu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Pieejamas tikai tās čipu vērtības, kuras var nosegt ar jūsu pašreizējo Bilanci.



Poga Atkārtot ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko uzliktāt spēles iepriekšējā raundā. Tiklīdz noklikšķināt pogu Atkārtot vai pieskaraties tai, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Poga Dubultot dubulto visas jūsu uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto jūsu likmes, līdz sasniegts maksimālais limits.



Poga Atsaukt noņem jūsu pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt vai pieskaroties tai, cita pēc citas tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.



Bilances indikators parāda jums pieejamos naudas līdzekļus un valūtu. Bilancei jābūt pietiekamai, lai nosegtu visas jūsu uzliktās likmes. Ja bilance neatjauninās (pēc likmju uzlikšanas, laimesta saņemšanas vai zaudējuma), lūdzu, atsvaidziniet spēli. Poga Kasieris atvērš Kasiera logu naudas iemaksai un izmaksai. Mobilajās ierīcēs poga Kasieris ir pieejama spēles izvēlnē.



Indikators Kopējā likme parāda visu pašreizējā spēles raundā uzlikto likmju kopējo vērtību.

Total Bet
€10.00

Katram spēles raundam ir unikāls **Spēles ID numurs**. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo **laiku**.

ID: 1234567890 12:35:56

Ja jums rodas jautājumi un vēlaties sazināties ar klientu atbalsta komandu, lūdzu, kā atsauci izmantojiet spēles ID numuru (vai uzņemiet spēles numura ekrānuuzņēmumu).

15. Automātiskā spēle

Funkcija Automātiskā spēle dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētā skaitā spēles raundu. Lai aktivizētu funkciju Automātiskā spēle, lieciet likmes un noklikšķiniet uz pogas Automātiskā spēle vai pieskarieties tai.



Atveras logs Automātiskā spēle, kurā varat atlasīt spēļu raundu skaitu, kurā vēlaties atkārtot likmi. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas var būt pieejami daži papildu iestatījumi.

Kad noklikšķināt uz pogas Sākt vai pieskaraties tai, sākas Automātiskā spēle. Atlasīto automātiskās spēles raundu skaits kā indikators ir attēlots uz pogas Modificēt Automātisko spēli. Atlikušo Automātiskās spēles raundu skaits automātiski atjauninās.



Kad Automātiskā spēle ir sākusies, savas likmes varat mainīt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu čipus.

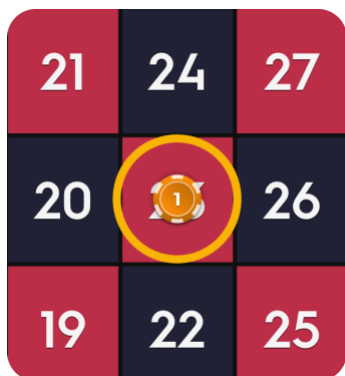
Lai apturētu Automātiskās spēles funkciju, atveriet Automātiskās spēles logu un noklikšķiniet uz pogas Pārtraukt vai pieskarities tai.

Automātiskās spēles funkcija tiek automātiski apturēta šādos gadījumos:

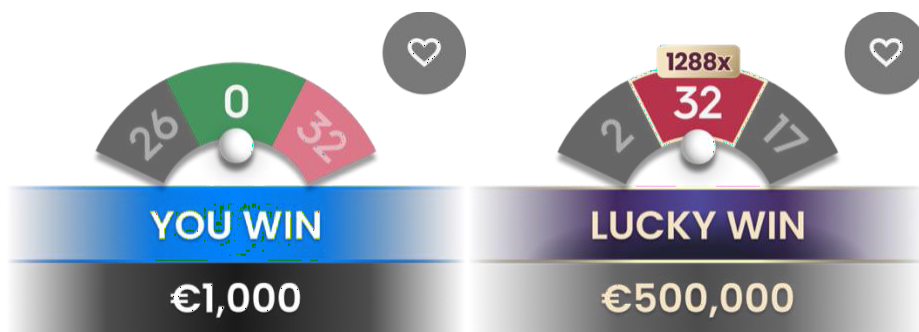
1. Izvēlētais Automātiskās spēles raundu skaits sasniedz 0. Jūs par to informē ekrāna ziņa.
2. Jūsu balance ir nepietiekama, lai turpinātu Automātisko spēli.
3. Stājas spēkā viens vai vairāki Automātiskās spēles pārtraukšanas apstākļi: samazinās balance, palielinās balance, vai viens laimests pārsniedz iestatījumos iestatīto vērtību.

16. Spēles rezultāts

Spēles raunda laimējušais skaitlis tiek apvilīts uz spēles laukuma.



Laimējušais skaitlis redzams arī video augšpusē. Zem tā ir redzama jūsu laimesta summa. Ja spēles rezultāts ir arī Lucky laimīgais skaitlis, tas redzams uz ekrāna ar atbilstošo reizinātāju.



Spēles raunda beigās tiek attēlots Uzvarētāju saraksts, un tajā ir redzami visu pēdējā spēles raundā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju segvārdi. Laimestu summas norāda jūsu valūtā.



16. Navigācija

Pogu Foajē var nospiegt jebkurā brīdī no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli mainīt spēles galdu, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai vienkārši pamest galdu. Jūs nepametāt pašreizējo galdu līdz brīdim, kad esat izvēlēties jaunu galdu, kuram pievienoties. Pogu Foajē var izmantot, lai pārlūkotu citas spēles, paliekot pie pašreizējā galda. Kad esat lapā Foajē, lūdzu, noklikšķiniet uz pogas Aizvērt foajē vai pieskarieties tai, lai izietu no lapas Foajē un atgrieztos pie atvērtā galda.



Noklikšķinot vai pieskaroties pogai Tērzēšana, atveras tērzēšanas logs. Tajā varat tērzēt ar Dīleri un citiem spēlētājiem. Dīleris jums privāti atbildēs uz jebkuriem jautājumiem par spēli.



Ja vēlaties sazināties ar mūsu Tiešsaistes atbalsta komandu, lūdzu, izvēlieties attiecīgo tērzētavu, noklikšķinot uz pogas Atbalsts vai pieskaroties tai, un jums palīdzēs privātā tērzētavā.



Tērzēšanas ziņojumus visu laiku uzrauga īpašs Klientu atbalsta personāls. Spēlētājiem, kuri ļaunprātīgi izmanto Tērzēšanas funkciju, apvainojot Dīleri vai citus spēlētājus vai lietojot nepiedienīgu un/vai aizskarošu valodu, tērzēšanas tiesības var tikt liegtas.

Noklikšķinot uz pogas Skaļuma regulēšana vai pieskaroties tai, atveras slīdnis, kas ļauj regulēt skaņas skaļumu pie konkrētā galda. Noklikšķiniet uz Skaņas regulēšanas pogas / pieskarieties tai, lai izslēgtu skaņu. Lai ieslēgtu skaņu, vēlreiz noklikšķiniet uz Skaļuma regulēšanas pogas ikonas vai pieskarieties tai.



Noklikšķiniet uz pogas Vēsture vai pieskarieties tai, lai atvērtu logu, kurā redzama informācija par jūsu spēlēšanas aktivitātēm. Pēc noklusējuma atveras šīs dienas vēsture. Cīlnē Senāka varat apskatīt agrāko spēļu vēsturi.



Vienkārši izvēlieties spēles raundu no saraksta, lai to detalizēti pārskatītu, sakārtojot pēc spēles raunda informācijas un informācijas par likmēm.

Noklikšķinot uz pogas Spēles instrukcija vai pieskaroties tai, atveras Instrukcijas logs.



Noklikšķinot uz pogas Iestatījumi vai pieskaroties tai, atveras Iestatījumu logs, kas ļauj iestatīt vēlamās izvēles:



- Videoplūsma ieslēgta/izslēgta
- Pārvaldīt video kvalitāti
- Pārvaldīt spēles skaņas
- Mainīt saskarnes valodu

Noklikšķinot uz pogas Klasiskais skats vai pieskaroties tai, spēles skats tiek mainīts uz Klasisko režīmu, kurā video rāda nelielā rāmī.



Ja interneta savienojums ir lēns vai nestabils, spēles saskarne var automātiski nomainīties uz Klasisko režīmu. Šādā gadījumā video tiek automātiski iestatīts uz zemu video izšķirtspēju.

Noklikšķinot uz pogas Pilnekrāns vai pieskaroties tai, tiek aktivizēts Pilnekrāna režīms. Lai izietu no šī režīma, vēlreiz noklikšķiniet uz pogas / pieskarieties tai vai nospiediet tastatūras taustiņu “Esc”.



17. Ruletes derīga griezienu noteikums

Laimējušais skaitlis ir derīgs tikai tad, ja grieziens tiek atzīts par derīgu. Derīgs grieziens tiek definēts šādi:

Lai grieziens tiktu uzskatīts par derīgu, Ruletes bumbiņa jāiegriež pretēji rata griešanās virzienam, un pirms apstāšanās bumbiņai jāveic vismaz trīs pilni griezieni no vietas, kur tā tika palaista ap ratu.

Ja grieziens nav atzīts par derīgu, šo situāciju dēvē par “**Nav griezienu**”.

Situācijas, kurās iznākums ir “Nav griezienu”:

- Bumbiņa veic mazāk nekā 3 pilnus apgriezienus ap ratu.
- Bumbiņa tiek iegriezta rata griešanās virzienā.
- Rats pārtrauc griezties griezienu laikā.
- Bumbiņa iesprūst kādā no rata iedaļu elementiem.
- Bumbiņa izlec no rata.
- Bumbiņa tiek nomesta pirms griezienu.
- Griezienu laikā ratā nonāk kāds svešķermenis.

Situācijā “Nav griezienu” bumbiņa tiek atkārtoti iegriezta saskaņā ar mūsu standarta procedūrām. Jūsu likmes paliek spēkā, līdz tiek veikts derīgs grieziens.

18. Terminš, 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.

19. 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 mājāslapā 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.

20. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.