

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA “BAL TENT”
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 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 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 jebTiešā likme	1	10	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
Vertikāli vai horizontāli blakus	1	20	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem,

esoši skaitļi jeb Divi skaitļi			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
LikmeKolonna	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 parādītas iespējamās Speciālās likmes, žetonu skaits katrā Speciālajā likmē un žetonu izvietojums:

Speciālās likmes nosaukums	Žetonu novietojuums	Žetonu skaits
Red Splits	9 un 12 16 un 19	4

	18 un 21 27 un 30	
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

Klikšķiniet uz pogas **Favourite Bets**. Parādīsies logs kurā augšējā stūrī ir ‘+’ simbols. Klikšķiniet 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 jādarbības 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 piedāvātiem skaitļiem

- **Sadaļa Papildus Iestatījumi (Advanced Settings)**

- **Pārtraukt jebkura laimesta gadījumā**

Pārtrauc **Automātiskā režīma** sesiju, ja griezienu 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. Termins, 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, Ģertrūdes iela 12-7, 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.

Spēlētājiem tiek nodrošināta iespēja sekot savam konta atlikumam un izmantot atbildīgas spēlēšanas rīkus, lai kontrolētu savus spēlēšanas paradumus.