

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Gates of Olympus Roulette
Galda spēle – Rulete
Ražotājs: Arrise Solutions (Malta) Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme: 0.10 EUR
Maksimālā likme: 10000.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

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

5. Spēles norise

"Gates of Olympus Roulette" ir galda spēle, kura apvieno klasisko ruleti un populāro spēļu automātu "Gates of Olympus". Spēlē ir pieejami šādi likmju veidi un funkcijas:

- Laimīgie skaitļi
- Palielinātāja raundi
- "Scatter" simbols un Bonusa raunds
- Lavīnas funkcija
- Reizinātāja simboli
- Skaitļu likmes
- Rata sektori
- Likmes uz kaimiņiem
- Favorītlīkmes
- Īpašās likmes

Svarīgi:

- Spēles mērķis ir pareizi prognozēt, kur apstāsies bumbuņa uz rata.
- Saņemtais laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida.
- Ja uzliekat Viena skaitļa likmi uz Laimīgā skaitļa un tā laimē, jūsu laimestu nosaka skaitļa reizinātāja vērtība.
- Ja uzliekat Viena skaitļa likmi uz Bonusa skaitļa un tā laimē, jūs kvalificējaties Bonusa raundam un jūsu laimests ir atkarīgs no Bonusa raunda rezultātiem.

Spēles noteikumi

Laimīgie skaitļi

- Katrā raundā nejauši tiek izvēlēti 1–7 Laimīgie skaitļi.
- Katram no šiem skaitļiem tiek piešķirts nejaušs laimesta reizinātājs robežās no 50x līdz 250x.
- Kad bumbiņa apstājas uz Laimīgā skaitļa, visām Viena skaitļa likmēm standarta laimesta vietā tiek izmaksāts attiecīgais reizinātājs.
- Citu veidu likmēm uz Laimīgajiem skaitļiem tiek piemērots standarta laimests saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Palielinātāja raunda laikā atsevišķu Laimīgo skaitļu vērtības tiek papildus reizinātas (no 2x līdz 10x), sasniedzot maksimālo laimestu līdz pat 2500x no kopējās likmes.

Palielinātāja raundi

- Palielinātāja raundi ir īpaši spēles raundi, kuros Bonusa Skaitlis un atsevišķi Laimīgie Skaitļi saņem papildu reizinātāju (2x, 3x, 5x vai 10x no kopējās likmes).
- Palielinātāja vērtība tiek attēlota zem Bonusa Skaitļa, un tā attiecīgi palielina visu saistīto skaitļu kopējo Reizinātāju.

“Scatter” simbols un Bonusa raunds



- Katrā spēles raundā viens nejaušs skaitlis tiek izvēlēts kā Bonusa skaitlis.
- Bonusa raunds tiek aktivizēts, ja bumbiņa apstājas Bonusa skaitļa iedaļā un spēlētājam ir aktīva Viena skaitļa likme uz šo skaitli.
- Bonusa raunda laikā spēles laukuma izmērs ir 6x5 (6 ruļļi, 5 rindas).
- Bonusa sākumā tiek piešķirti 15 griezieni, lai palielinātu kopējā reizinātāja vērtību, kas ir attēlots zem spēles ekrāna.
- Laimesti tiek piešķirti par vienādu simbolu skaitu jebkurā vietā uz ekrāna (funkcija “Scatter Pays”).
- Maksimālais iespējamais kopējais reizinātājs ir 10 000x no kopējās likmes; sasniedzot šo robežu, raunds tiek pārtraukts.
- Kad Bonusa raunds tiek aktivizēts Palielinātāja raunda laikā, attiecīgais reizinātājs tiek piemērots Lavīna” rezultātam katra griezienu beigās.
- 3 vai vairāk “Scatter” simboli viena griezienu laikā piešķir 5 papildu griezienus.

Lavīnas funkcija

- Pēc katra grieziena laimējušie simboli pazūd, un to vietā no augšas parādās jauni simboli, aizpildot tukšās vietas.
- Lavīnas process turpinās tik ilgi, kamēr uz ekrāna vairs netiek veidotas jaunas laimējošas kombinācijas.
- Katra laimējošā kombinācija palielina Lavīnas Reizinātāju, kas tiek summēts un izmaksāts raunda noslēgumā.

Reizinātāja simboli

- Reizinātāja simboli var parādīties uz jebkura ruļļa ar nejaušu vērtību: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x vai 500x no kopējās likmes.
- Visi Reizinātāja simboli, kas parādās Lavīnas laikā, tiek summēti un piemēroti attiecīgās Lavīnas kopējam rezultātam.
- Katra iegūtā vērtība tiek pievienota arī Bonusa reizinātājam, kas uzkrājas un tiek piemērots visām turpmākajām Lavīnas sērijām līdz raunda beigām.
- Pēc visu griezienu veikšanas Kopējais reizinātājs tiek piemērots spēlētāja Viena skaitļa likmei, kas tika uzlikta uz laimējušo Bonusa skaitli.
- Bonusa raunds noslēdzas, kad ir izmantoti visi griezieni vai sasniegts maksimālais laimesta limits.

Skaitļu likmes

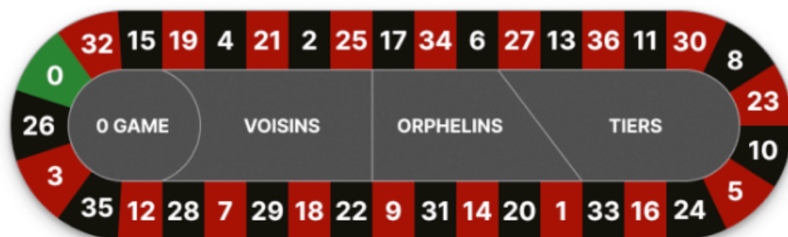
Uz Ruletes galda ir iespēja likt dažāda veida likmes. Likmes, kuras tiek veiktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem sauc par Iekšējām likmēm:

- Viena skaitļa likmes – žetons ir jāliek un jebkura skaitļa.
- Divu skaitļu likme – žetons ir jāliek uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem.
- Līnijas likmes – žetons ir jāliek jebkuras skaitļu rindas apakšējā malā, ārējo likmju pusē.
- Stūra likme – žetons ir jāliek četru skaitļu krustpunktā.
- Sešlīniju likme – žetons ir jāliek uz T veida krustojošām līnijām starp divām blakus esošām skaitļu līnijām.

Likmes, kuras tiek veiktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par Ārējām likmēm:

- Kolonnas likme – žetons ir jāliek uz viena no laukumiem, kas apzīmēts ar “2:1”, kolonnas beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. Nulli nenosedz neviena kolonna.
- Duča likme – žetons ir jāliek uz viena no trim laukumiem, kas apzīmēti ar “1st 12”, “2nd 12” un “3rd 12”, lai nosegtu vienu no dučiem skaitļu diapazonā no 1 līdz 36. Nulli nenosedz neviens ducis.
- Vienādu izredžu likme – žetons ir jāliek uz viena no sešiem laukumiem, lai nosegtu attiecīgos 18 skaitļus: sarkans/melns, pāra/nepāra, mazie skaitļi (1–18) vai lielle skaitļi (19–36). Nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem.

Rata sektori



Ruletes trase ir sadalīta četros sektoros: “Voisins du Zero”, “0 spēle”, “Tiers du Cylindre” un “Orphelins”.

- “Voisins du Zero” – 9 žetonu likme, kas nosedz 17 skaitļus (0, septiņus skaitļus pa labi no tās un deviņus skaitļus par kreisi no tās). Žetonu izvietojums: 2 uz 0/2/3; 1 uz 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 un 32/35; un 2 uz 25/26/28/29.
- “0 spēle” – 4 žetonu likme, kas nosedz nulli un tās kaimiņu skaitļus. Žetonu izvietojums: 1 uz 26, un pa 1 uz 0/3, 12/15, 32/35.
- “Tiers du Cylindre” – 6 žetonu likme, kas nosedz 12 skaitļus no 27 līdz 33. Žetonu izvietojums: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
- “Orphelins” – 5 žetonu likme, kas nosedz skaitļus, ko nenosedz “Voisins du Zero” un “Tiers du Cylindre”. Žetonu izvietojums: 1 uz 1, un pa 1 uz 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.

Likmes uz kaimiņiem

- Kaimiņu likme ir 5 žetonu likme, kas nosedz izvēlēto skaitli un divus tam tuvākos skaitļus katrā pusē uz skaitļu trases (“Racetrack”).
- Lai veiktu Kaimiņu likmi, spēlētājam jāizvēlas viens skaitlis uz rata zonas — sistēma automātiski uzlikks pa vienam žetonam uz šī skaitļa un tā kaimiņiem.
- Spēlētājs var manuāli mainīt Kaimiņu skaitu katrā pusē robežās no 1 līdz 9.
- Katrs skaitlis, kas ietilpst Kaimiņu likmes zonā, tiek apstrādāts kā atsevišķa Viena skaitļa likme.

Favorītlīkmes

- Favorītlīkmu funkcija ļauj saglabāt personalizētas likmju kombinācijas, lai tās ātri un ērti veiktu turpmākajos raundos pie jebkura ruletes galda.
- Funkcijai var piekļūt, izmantojot Favorītlīkmu ikonu, kas atrodas Likmju likšanas rīkjoslās augšpusē.
- Spēlētājiem ir pieejami divi veidi, kā saglabāt savas izvēles: “Likmju Izlase” un “Saglabāt Pēdējo”.

Īpašās likmes

- “Īpašās Likmes” (pazīstamas arī kā “Final” vai “Finale”) ļauj ar vienu darbību veikt vairākas likmes uz skaitļu grupām, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.

- Funkcijai var piekļūt, izvēloties “Īpašo Likmju” ikonu “Likmju Likšanas” rīkjoslas augšpusē.

“Finales En Plein”

- Šīs ir Viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kuriem ir vienāds pēdējais cipars.
- 4 žetonu likmes (beidzas ar 0–6): piemēram, “Finales En Plein 0” nosedz 0, 10, 20 un 30.
- 3 žetonu likmes (beidzas ar 7–9): piemēram, “Finales En Plein 7” nosedz 7, 17 un 27.

“Finales A Cheval”

- Šīs likmes nosedz skaitļu pārus, kas beidzas ar vienādiem cipariem, izmantojot “Split” (divu skaitļu) likmes.
- 4 žetonu likmes (kombinācijas 0/3 līdz 6/9): nosedz četrus pārus vai trīs pārus un vienu Viena skaitļa likmi.
- 3 žetonu likmes (kombinācijas 7/10 līdz 9/12): nosedz trīs skaitļu pārus (piemēram, 7/10, 17/20 un 27/30).

Pilnā Likme (“Full Complete”)

- Pilnā Likme nodrošina maksimālu segumu izvēlētajam skaitlim, uzliekot visas iespējamās Iekšējās likmes (viena skaitļa, pāru, līniju, stūru un sešlīniju likmes).
- Žetonu skaits ir atkarīgs no skaitļa pozīcijas uz laukuma:
 - Maksimālais segums (40 žetoni): skaitļiem vidējā kolonnā (5, 8, 11 utt.).
 - Vidējs segums (30–36 žetoni): skaitļiem sānu kolonnās.
 - Minimāls segums (17–27 žetoni): skaitļiem laukuma malās (0, 1, 3, 34, 35, 36).

Spēles gaita

- Likmju veikšana: Izvēlieties vēlamo žetona vērtību un novietojiet to uz jebkura likmju laukuma, līdz beidzas Likmju likšanas laiks. Aktuālā kopsumma ir redzama logā Kopējā likme.
- Laimīgie skaitļi: Kamēr rats griežas, nejauši tiek izvēlēti 1–7 Laimīgie skaitļi. Katram no tiem tiek piešķirts Reizinātājs līdz 250x, kas aizstāj standarta izmaksu par Viena skaitļa likmēm.
- Bonusa skaitlis: Katrā raundā tiek noteikts arī viens Bonusa skaitlis. Ja bumbiņa apstājas šī skaitļa iedaļā, tiek aktivizēts Bonusa rounds.
- Laimesta noteikšana: Ja bumbiņa apstājas uz skaitļa, ko nosedz jūsu likme, laimests tiek izmaksāts saskaņā ar izmaksu tabulu. Laimējušais skaitlis tiek izcelts gan studijā, gan uz spēles laukuma.

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

Laimests tiek piešķirts, kad bumbiņa apstājas uz laimējošā skaitļa.

LIKMES VEIDS	NOSEDZ	LAIMESTS
Viens skaitlis	1 skaitli	20-9999:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	17:1
Līnija	3 skaitļus	11:1
Stūris	4 skaitļus	8:1
Sešlīnija	6 skaitļus	5:1
Kolonna/ducis	12 skaitļus	2:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļus	1:1
1-18/19-36	18 skaitļus	1:1

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 97.30%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas

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 kā divos maksājumos.

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 e-pasta adresi un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes 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