

**Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:**

SIA "NIKS"

Reģ. Nr. 40003029864

Adrese: Tērbatas iela 73, LV-1001, Rīga, Latvija Tel : (+371) 60000069

Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	European Roulette
Spēles veids	Rulete
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	EGT Interactive Ltd

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

1. Dalībniekam ir jābūt reģistrētam SPELET.LV
2. Dalībniekam jāpieslēdzas savam SPELET.LV spēles kontam.
3. Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt summai vismaz vienas minimālas likmes apmērā.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 80,00 EUR

RTP 97.30%

levads

Spēle Eiropas rulete sastāv no ruļļa ar 37 logiem (bumbu kabatām) un bumbas, kas var piezēmēties ar vienādu iespējamību uz jebkura no šiem logiem. Uz ruļļa esošie skaitļi it pamišus iekrāsoti sarkanā un melnā krāsā. Papildus skaitļiem no 1 līdz 36 uz ruļļa ir arī zaļa “0”. Kad rullis griežas, bumba var piezēmēties uz jebkura no logiem, melna vai sarkana, ar pāra skaitli vai nepāra skaitli, vai “0”. Spēlētājs var izvēlēties, kur veikt likmi – vai uz viena skaitļa vai vairākiem, uz jebkuras no krāsām, utt. Eiropas ruletes mērķis ir veikt pareizu minējumu, uz kura no logiem bumba piezēmēsies.

Likmju veikšana

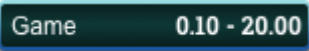
Vispirms spēlētājam ir jāizvēlas žetons. Pēc tam spēlētājam ir jāizvēlas, kur tas vēlas veikt likmi. Tas var būt viens skaitlis vai vairāki skaitļi. Pastāv daudzas kombināciju izvēles iespējas, par kurām tiek veikta atšķirīga samaksa, saskaņā ar spēles noteikumiem (skatīt zemāk).

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam vispirms ir jāizvēlas un jāliek vēlamā likme uz spēles laukuma. Kad indikatorā norādītais laiks ir iztecējis, spēle tiek uzsākta automātiski. Kad bumba nejauši nokrīt uz skaitļa, šis skaitlis tiek uzskatīts par raundā laimējušo skaitli. Atkarībā no likmes veida un prognozes precizitātes, spēlētājs gūst laimestu. Pirms beidzas indikatorā norādītais laiks, spēlētājs var atcelt pašreizējo likmi.

Spēles vadības pogas

Uz spēles Eiropas rulete ekrāna parādās sekojošais:

	Chip (žetons)	Ir seši žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kuriem spēlētājs var izvēlēties. Izvēloties vienu no iespējām, spēlētājs aktivizē attēloto vērtību. Izvēlētais žetons būs zilā krāsā. Novietojot šo žetonu uz spēles laukuma, spēlētājs var mainīt likmes vērtību.
	Double (dubultot)	Šī poga dubulto pašreizējās likmes vērtību.
	Repeat (atkārtot)	Atkārtotāšanas poga kļūst pieejama pēc pirmās spēles. Piespiediet šo pogu, lai atkārtotu likmes no iepriekšējās spēles.
	Clear (dzēst)	Aktivizējot šo pogu vienu

		reizi, tiks dzēsts pēdējais uz spēles laukuma novietotais žetons. Aktivizējot to vairākkārt, poga noņems žetonus pretējā secībā, gādātie tika izvietoti. Veicot ātru dubultklikšķi, visas pašreizējās likmes no spēles laukuma tiks noņemtas.
		Indicator (indikators) Šis indikators parāda atlikušo laiku, kad spēlētājs var veikt savas likmes uz spēles laukuma.
	Sound (skaņa)	Pēc pogas aktivizēšanas spēles skaņa tiek izslēgta/ieslēgta, atkarībā no tās esošā stāvokļa.
	Help (palīdzība)	Kad tiek aktivizēta šī poga, tiek atvērts palīdzības logs.
	Exit (iziet)	Kad tiek aktivizēta šī poga, spēlētājs pamet spēli.
	Paytable (izmaksu tabula)	Kad tiek aktivizēta šī poga, tiek attēloti izmaksu tabulu ekrāni. Šeit spēlētājs var izvēlēties vienu no trīs izmaksu tabulu versijām.
	Min/Max bet on number (min/maks. likme uz skaitli)	Šis lauks attēlo iestatījumus minimālajai un maksimālajai likmei uz skaitli.
	Min/Max bet in game (min/maks. spēles likme)	Šis lauks attēlo minimālās un maksimālās spēles likmes iestatījumus.
	Max Win (maksimālais laimests)	Maksimālais laimests atbilstoši likmei.
	Last Bet (pēdējā likme)	Attēlo likmi no iepriekšējās spēles.
	Last Win (pēdējais laimests)	Attēlo laimestu no iepriekšējās spēles.

	Denominatio n (nominālvērtī ba)	Šis lauks attēlo viena kredītpunkta vērtību izvēlētajā valūtā.
	Last Numbers	Šajā rindā no kreisās uz from left to

 	(pēdējie skaitļi)	labo pusi tiek attēloti pēdējie skaitļi, kas tika izlozēti to parādīšanās secībā, kur pēdējais izlozētais skaitlis ir attēlots lielākā izmērā. Izvēloties jebkuru no šiem skaitļiem, spēlētāji var atjaunot likmi no spēles, kurā skaitlis tika izlozēts.
	Screen size control (ekrāna izmēra maiņa)	Aktivizējot šo pogu, ekrāna izmērs tiek palielināts vai samazināts, atkarībā no tā pašreizējā stāvokļa.
	Statistics (Statistika)	Aktivizējot šo pogu, tiek attēlots statistikas ekrāns.



Video
Streaming
(video
straumēšana)

Šī poga parāda ruļļa video attēla mazo versiju. To piespiežot, tiek attēlots ekrāns ar palielinātu reāllaika video attēlu. Kad ir beidzies likmes izvietšanas laiks, parādīsies palielināts video attēls, un tas automātiski tiks mērogots nākamās likmes sākumā. Kad video attēls ir palielināts, to var pārvietot jebkurā vietā uz ekrāna, velkot to un novietojot vēlamajā pozīcijā. Vienu reizi uzklikšķinot uz palielinātā video attēla, tiks aktivizētas minimizēšanas un izmēra atjaunošanas iespējas. Minimizēšanas simbols atrodas augšējā kreisajā stūrī, uz tā uzklikšķinot, tiek aizvērts palielinātais video attēls. Izmēra maiņas simbols atrodas apakšējā labajā stūrī, un, uz tā uzklikšķinot, tiks aktivizēts pilnekrāna režīms. Video attēla izmēru var arī mainīt, bīdot kursoru augšējā labajā stūrī un tad uzklikšķinot un velkot peli.

Spēlētājs var arī redzēt spēles numuru un vietējo laiku, kas atrodas ziņojumu lauka labajā pusē.

Noteikumi

Spēlē Eiropas rulete ir 3 rindas un 12 kolonnas. Slots ar numuru “0” atrodas skaitļu lauka pašā sākumā. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās: iekšējā un ārējā. Iekšējās likmes ir likmes uz skaitļiem, savukārt ārējās likmes var likt uz melnu vai sarkanu, nepāra vai pāra, 1., 2. vai 3. duci un noteiktu skaitļu kopu. Pirmās likmes var likt uz cipariem un rindām, kas tos atdala, savukārt otrās parasti novieto uz slotiem, kas neattiecas uz tabulas numurēto apgabalu.

Visi maksājumi tiek attēloti izmaksu tabulās:

36x		33x/48x/72x				30x/60x/90x/120x				
STRAIGHT UP	36x	STRAIGHT UP	33x	48x	72x	STRAIGHT UP	30x	60x	90x	120x
SPLIT	18x	SPLIT	16.5x	24x	36x	SPLIT	15x	30x	45x	60x
STREET	12x	STREET	11x	16x	24x	STREET	10x	20x	30x	40x
CORNER	9x	CORNER	8.25x	12x	18x	CORNER	7.5x	15x	22.5x	30x
BASKET	9x	BASKET	8.25x	12x	18x	BASKET	7.5x	15x	22.5x	30x
LINE	6x	LINE	5.5x	8x	12x	LINE	5x	10x	15x	20x
COLUMN	3x	COLUMN	3x	3x	3x	COLUMN	3x	3x	3x	3x
DOZEN	3x	DOZEN	3x	3x	3x	DOZEN	3x	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	LOW/HIGH	2x	2x	2x	LOW/HIGH	2x	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	EVEN/ODD	2x	2x	2x	EVEN/ODD	2x	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	RED/BLACK	2x	2x	2x	RED/BLACK	2x	2x	2x	2x

Iekšējās likmes

Likmes nosaukums	
Viens skaitlis vai Straight up	Šī ir likme, kas ietver tikai vienu skaitli, un spēlētājs to var likt uz jebkura atsevišķa skaitļa, kā arī uz 0.
Divi skaitļi vai Split	Spēlētājs var likt likmi uz diviem skaitļiem, kas tabulā atrodas blakus – vertikāli vai horizontāli, un var likt likmi uz līniju starp diviem skaitļiem.
Trīs skaitļi vai Street	Likme ietver trīs skaitļus, kas atrodas pēc kārtas. Spēlētājs var arī likt likmi uz sekojošām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Četri skaitļi vai Corner/Basket	Šī likme ietver 4 skaitļus, kas veido četrstūri. Lai izveidotu šādu likmi, spēlētājam ir jānovieto žetons uz četru skaitļu kopīgā stūra (Corner). Spēlētājs arī var likt likmi sekojoši: 0, 1, 2 un 3 (Basket).
Seši skaitļi vai Line bet	Šī likme ietver 6 skaitļus, un spēlētājs var likt likmi uz divām blakus esošām līnijām (Streets).

Ārējās likmes

--	--

Likmes nosaukums	
Column (kolonna)	Šī likme ietver 12 skaitļus. Šādā gadījumā spēlētājs liek likmi uz 12 skaitļiem jebkurā no 3 horizontālajām līnijām.
Dozen (ducis)	Šī likme ietver 12 skaitļus. Spēlētājs liek likmi uz vienu no 12 skaitļu trīs grupām, un var likt likmi uz rāmjiem, kas apzīmēti kā 1., 2. vai 3.
Low/High (zems/augsts)	Šī likme ietver 18 skaitļus. Likme netiek likta uz 0, jo šī skaitļa vērtība netiek uzskatīta ne par zemu, ne par augstu. Spēlētājs var likt likmi uz pirmajiem 18 (ar mazu vērtību) vai pēdējiem 18 (ar augstu vērtību) skaitļiem, un likt likmi uz ārējiem rāmjiem, kas ir attiecīgi apzīmēti ar 1-18 vai 19-36.
Even/ODD (pāra/nepāra)	Spēlētājs var likt likmi uz vai nu uz to, ka laimējošais skaitlis būs nepāra vai pāra, izvēloties attiecīgo ODD (nepāra) vai EVEN (pāra) logu. "0" nav ne pāra, ne nepāra skaitlis.
Red/Black (Sarkans/melns)	Spēlētājs var likt likmi uz rāmi ar sarkanu vai melnu dimantu, un tādējādi likt likmi uz ruļļa attēlotā laimējušā skaitļa krāsu. "0" netiek uzskatīta ne par sarkanu, ne par melnu skaitli.

Spēlētājs var likt likmes, kas tiek sauktas 'Announces' (paziņojumi), kas atrodas virs tabulas. Stadiona skaitļi atkārtoti ruļļu skaitļus, un katrs sektors attiecas uz konkrētu likmes kombināciju, kuru uz šī sektora var izveidot.

Paziņojumi

Likmes nosaukums	
Zero Spiel	Skaitļi, kas tuvāku nullei. Likme sastāv no četriem žetoniem – trīs žetoni tiek novietoti uz splitiem un viens žetons tieši uz augšu.
Big Series	Septiņpadsmit skaitļi, kas atrodas uz ruļļa no 22 līdz 25, ieskaitot.
Orphaline	Pieci žetoni tiek likti uz četriem splitiem un tieši uz augšu.
Small Series	Divpadsmit skaitļi, kas atrodas uz ruļļa pretējās puses un ir no 27 līdz 33, ieskaitot. 6 žetoni tiek novietoti uz 6 splitiem.
Neighbors	Ar šo pogu spēlētājs var izvēlēties ruļļa izvēlētā skaitļa kaimiņus (tos, kas atrodas blakus izvēlētajam ruļļa skaitlim, kādā no pusēm), un likme tiks automātiski veikta uz šiem blakus esošajiem skaitļiem.

Kļūdaina spēles nostrāde anulē visas izmaksas un spēles gaitu.

Džekpota kāršu bonusi

Džekpota kārtis Mystery ir nejauši izvēlēts bonuss, kad tiek spēlēta **Džekpota kāršu** marķējuma spēle. **Džekpota kārtis** ir četru līmeņu Mystery džekpota spēle. Katrs Mystery džekpota līmenis tiek attēlots ar kārtis masti:

- o KREICIS – 1.līmenis (zemākā vērtība);
- o KĀRAVS – 2.līmenis;
- o ERCS – 3.līmenis;
- o PĪKIS – 4. un augstākais līmenis.

Katra **Džekpota kāršu** Mystery līmeņa vērtība un valūta tiek attēlota tās attiecīgā kāršu masta simbola labajā pusē.

Katra džekpota līmeņa iemaksas tiek aprēķinātas, pamatojoties uz spēlētāja likmes procentuālo vērtību. No spēlētāja likmes netiek atskaitīta nekāda summa.

• AKTIVIZĒŠANA

Džekpota kāršu Mystery bonusu funkciju var aktivizēt randomizēti, kad ir pabeigta atsevišķa spēle, un ir apkopoti visi rezultējošie laimesti. Kad ir aktivizēta **Džekpota kāršu** Mystery funkcija, spēlētājam tiek automātiski garantēts viens no Mystery džekpota funkcijas līmeņiem.

Džekpota kāršu Mystery funkcija tiek spēlēta papildus pamata spēlei, un tā nenoslēdz pamata spēli.

Džekpota spēli var minimizēt, uzklikšķinot jebkurā vietā ārpus tās, ļaujot spēlētājam veikt likmes pamata spēlē arī tad, ja ir aktivizēta bonusu spēle. **Džekpota kāršu** spēli var pabeigt vēlāk pēc spēlētāja ieskatiem.

• NOTEIKUMI UN VADĪBAS POGAS

Kad tā ir aktivizēta, spēlētājs nonāk pie **Džekpota kāršu** bonusu spēles funkcijas, kur tiek attēlots izvēles lauks, kas sastāv no 12 uz leju vērstām kārtīm. Spēlētājs uz ekrāna izvēlas kārtis, veicot klikšķi ar kreiso peles taustiņu, kamēr tas atklāj 3 kāršu mastu simbolus, kas sakrīt. Tiek apbalvots tas **Džekpota kāršu** Mystery līmenis, kas atbilst atklātajam kāršu mastam. Bonusu summa būs atbilstoša summai, kas ir uzkrāta pēdējā simbola, kas sakrīt, atklāšanas brīdī. Lai beigtu **Džekpota kāršu** spēli, spēlētājam ir iespēja piespiest pogu "Collect", tādējādi savai kopējai balancei pieskaitot spēles funkcijas laimestus.

Spēlētājam ir saprātīga iespēja laimēt funkcijas augstāko līmeni ar jebkuru atbilstošu bonusu spēles likmi katru reizi, kad tas atver **Džekpota kāršu** bonusu funkciju. Tomēr, jo lielāka ir atbilstošā likme pamata spēlē, jo lielāka ir iespēja atvērt bonusu funkciju un laimēt kādu no Mystery džekpota līmeņiem. Atbilstošas likmes: 5.00 EUR - 10.00 EUR

• LĒNS INTERNETA SAVIENOJUMS UN SAVIENOJUMA PĀRRĀVUMS

Lēns interneta savienojums var radīt laika aizturi, un uzrādīt laimestu vērtības, kas vairs nav aktuālas.

Džekpota kāršu bonusu funkcija nodrošina atjaunošanu savienojuma pārrāvuma gadījumā.

• LAIMĒTĀJI

Ja tiek piešķirts kāds no Džekpota Mystery laimestiem, visi spēlētāji, kas spēlē **Džekpota kāršu** marķēto spēli, saņems uz sava ekrāna paziņojumu par šāda notikuma iestāšanos.

Spēles pārtraukumi

• Pilnīga spēles atgūšana

Gadījumā, ja spēle tiek pārtraukta savienojuma zaudēšanas dēļ, kad spēlētājs piekļūst spēlei no jauna, nepabeigtā spēle tiks automātiski atjaunota tajā statusā, kādā tā bija tieši pirms pārtraukuma.

• Atcelšana

Gadījumā, ja spēle tiek atcelta neatkarīgi no spēlētāja darbības, brīdis, kad atcelšana notiek, tiek uzskatīts par spēles beigām. Jebkādi uzkrātie līdzekļi tiks automātiski atgriezti spēlētājam.

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta SPELET.LV kontā Terminš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt rakstisku iesniegumu SIA „NIKS”, Tērbatas iela 73, Rīgā, LV-1001, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā vai rakstot uz support@spelet.lv epasta adresi.

15 dienu laikā SIA „NIKS” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.