Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

SIA “NIKS”
Reģ. Nr. 40003029864
Adrese: Tērbatas iela 73, LV-1001, Rīga,Latvija Tel : (+371) 60000069

Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	Double Ball Roulette
Spēles veids	Tiešsaistes galdu spēle.
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Evolution Malta Limited

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 1000,00 EUR
RTP 97.30%

Spēles noteikumi

Double Ball Roulette mērķis ir paredzēt ciparu vai ciparus, uz kuriem apstāsies abas bumbiņas. Ruletes ratā ir skaitļi 1–36 plus viena 0 (nulle).

Kad beidzas likmju likšanas laiks, ierīce palaiž divas bumbiņas. Abas bumbiņas griežas vienā virzienā un vienādā ātrumā, bet viena vienmēr seko otrai. Katra bumbiņa beigās apstājas kādā no numurētajām bedrītēm uz rata. Bumbiņas var apstāties vienā vai dažādās kabatiņās.

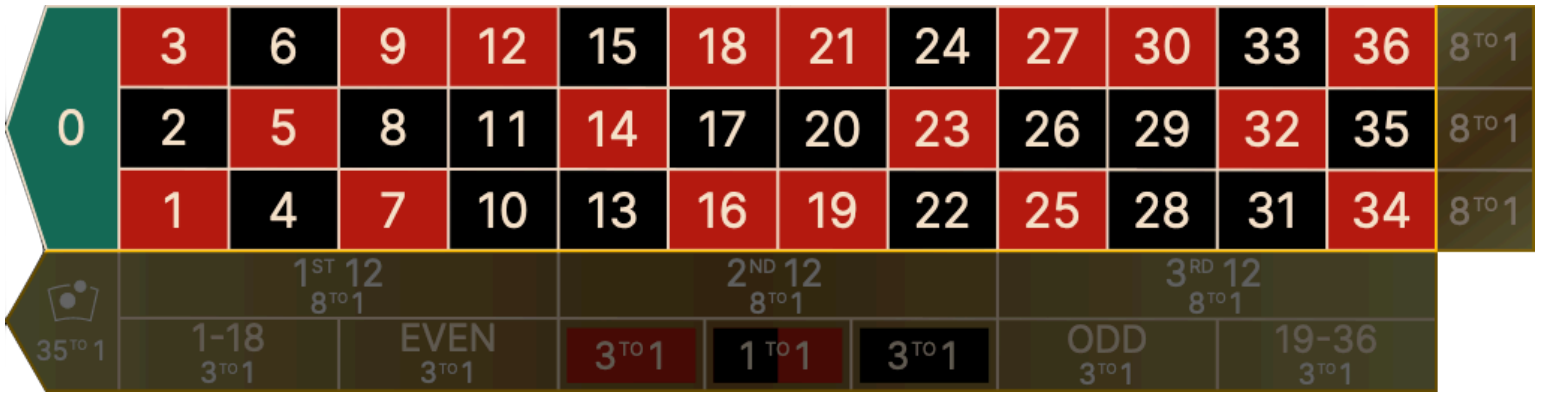
Likmju veidi

Uz Double Ball Roulette galda, Jūs varat likt daudz dažāda veida likmes. Katrs likmes veids aptver noteiktu ciparu diapazonu un tam ir sava izmaksu likme.

- Likmes, kas liktas uz ciparu bedrītēm vai rindā starp tām, tiek sauktas par IEKŠĒJĀM LIKMĒM. Jūs laimējat iekšējo likmi, ja vismaz viena bumbiņa apstājas uz cipara, kas atbilst likmei. Jūs laimējat dubultā, ja abas bumbiņas apstājas uz cipariem, kas atbilst iekšējai likmei.
- Likmes, kas liktas uz īpašām kastītēm zem un pa kreisi no galda, tiek sauktas par ĀRĒJĀM LIKMĒM. Jūs laimējat ārējo likmi, ja abas bumbiņas apstājas uz cipariem, kas atbilst likmei.

IEKŠĒJĀS LIKMES:

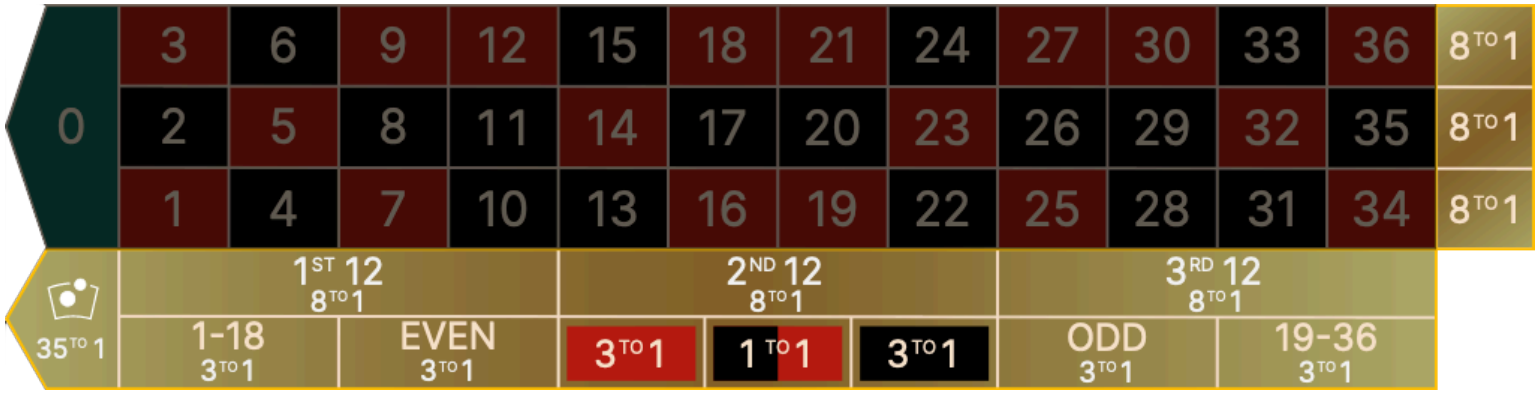
- **Precīzs skaitlis** - novietojiet žetonu tieši uz jebkura atsevišķa skaitļa (ieskaitot nulli).
- **Dalītā likme** — novietojiet žetonu uz vertikālas vai horizontālas līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem.
- **Iela** — novietojiet žetonu jebkuras skaitļu rindas beigās. Ielas likme aptver trīs skaitļus.
- **Stūris** — novietojiet žetonu stūrī (centrālā krustpunktā), kur satiekas četri skaitļi. Visi četri skaitļi tiek ietverti.
- **Līnija** — novietojiet žetonu divu rindu beigās pie abu rindu krustpunkta. Līnija ietver visus skaitļus abās rindās - kopā seši skaitļi.



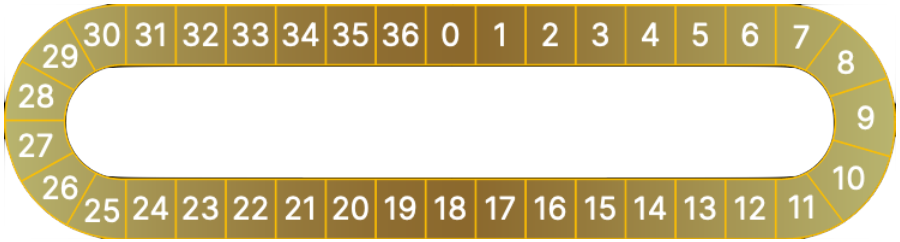
ĀRĒJĀS LIKMES:

- **Kolonna** — novietojiet žetonu vienā no kastītēm, kas apzīmētās ar "8 līdz 1" kolonnas beigās. Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz jebkuru no 12 cipariem šajā kolonnā.
- **Ducis** — novietojiet žetonu vienā no trīs laukumiem, kas apzīmēti ar "1- 12", "2 - 12" vai "3 - 12". Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz jebkuru no 12 cipariem šajā komplektā.
- **Sarkans** — novietojiet žetonu uz sarkanas krāsas formas. Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz jebkuru no 18 sarkanajiem cipariem.
- **Melns** - novietojiet žetonu uz melnas krāsas formas. Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz jebkuru no 18 melnajiem cipariem.
- **Sarkans/melns** — novietojiet žetonu uz formas, kam puse ir sarkana, puse melna. Lai uzvarētu, vienai bumbiņa jāapstājas uz jebkura no sarkanajiem cipariem, bet otrai bumbiņai jāapstājas uz jebkura no melnajiem cipariem.
- **Pāris** - novietojiet žetonu uz laukumu, kas apzīmēts "PĀRIS". Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz jebkuru no 18 pāra cipariem.
- **Nepāris** — novietojiet žetonu uz laukumu, kas apzīmēts "NEPĀRIS". Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz jebkuru no 18 nepāra cipariem.
- **1–18** — novietojiet žetonu uz laukumu, kas apzīmēts "1 LĪDZ 18". Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz ciparu no 1 līdz 18.
- **19–36** — novietojiet žetonu uz laukumu, kas apzīmēts "19 LĪDZ 36". Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz ciparu no 19 līdz 36.
- **Divas bumbiņas uz jebkura cipara** - novietojiet žetonu likmju likšanas zonā apakšējā kreisajā stūrī. Lai

uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz viena neparedzēta cipara.



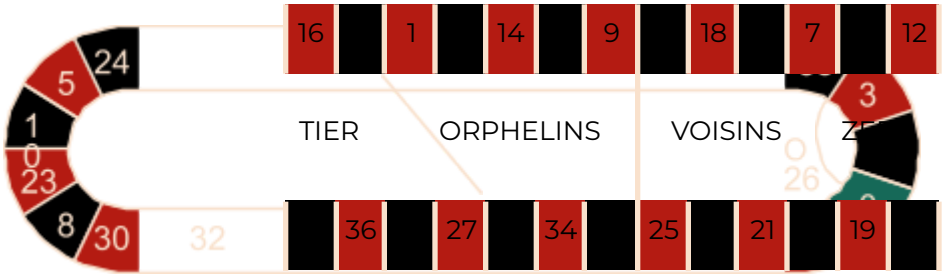
- **Divas bumbiņas uz izvēlēto ciparu** - novietojiet žetonu uz konkrēta cipara ovālajā likmju likšanas zonā. Lai uzvarētu, abām bumbiņām jāapstājas uz šo paredzēto ciparu.



Kaimiņi

Uzklikšķiniet/uzspiediet uz pogas KAIMIŅA LIKME, lai apskatītu īpašu ovālu vai sacīkšu trases formas likmju veikšanas laukumu, kas ļauj vieglāk veikt kaimiņa likmes vai citas īpašas likmes. Vēlreiz uzklikšķiniet/uzspiediet uz pogas, lai aizvērtu/atkārtoti atvērtu šo opciju.

Katra likme aptver atšķirīgu skaitļu kopumu un piedāvā atšķirīgu laimesta iespējamību. Laukumi, uz kuriem likta likme, tiks izgaismoti.



Tiers du Cylindre

Šī likme aptver kopā 12 skaitļus, kas ietver 27, 33 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata pusē pretī nullei. 6 žetoni tiek novietoti šādi:

- 1 žetons uz 5/8 šķēluma
- 1 žetons uz 10/11 šķēluma
- 1 žetons uz 13/16 šķēluma
- 1 žetons uz 23/24 šķēluma
- 1 žetons uz 27/30 šķēluma
- 1 žetons uz 33/36 šķēluma

Voisins du Zero

Šī likme aptver kopā 17 skaitļus, kas ietver 22, 25 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata pusē, kas ietver nulli. 9 žetoni tiek novietoti šādi:

- 2 žetoni uz 0/2/3 ielas
- 1 žetons uz 4/7 šķēluma
- 1 žetons uz 12/15 šķēluma
- 1 žetons uz 18/21 šķēluma
- 1 žetons uz 19/22 šķēluma
- 2 žetoni uz 25/26/28/29 stūra
- 1 žetons uz 32/35 šķēluma

Orphelins a Cheval

Šī likme aptver kopā 8 skaitļus uz diviem ruletes rata segmentiem, ko neaptver iepriekšminētās *voisins du zero* un *tiers du cylindre* likmes. 5 žetoni tiek novietoti šādi:

- 1 žetons uz 1 (precīza skaitļa likmi)
- 1 žetons uz 6/9 šķēluma
- 1 žetons uz 14/17 šķēluma
- 1 žetons uz 17/20 šķēluma
- 1 žetons uz 31/34 šķēluma

Jeu Zero

Šī likme aptver nulli un 6 skaitļus nulles tuvumā uz ruletes rata: 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. 4 žetoni tiek novietoti šādi:

- 1 žetons uz 0/3 šķēluma
- 1 žetons uz 12/15 šķēluma
- 1 žetons uz 26 (precīza skaitļa likme)
- 1 žetons uz 32/35 šķēluma

Kaimiņu likme aptver konkrētu skaitli, kā arī citus skaitļus, kas atrodas tā tiešā tuvumā uz ruletes rata. Lai uzliktu kaimiņu likmi, uzklikšķiniet/uzspiediet uz konkrēta skaitļa uz sacīkšu trases. Žetons tiks novietots uz izvēlētā skaitļa un skaitļiem, kas atrodas tam blakus labajā un kreisajā pusē. Uzklikšķiniet/uzspiediet uz apļveida "-" vai "+" pogas, lai palielinātu vai samazinātu kaimiņu kopumu pa labi un pa kreisi no izvēlētā skaitļa.

Iecienītās un īpašās likmes

IECIENĪTĀS LIKMES

Papildu opcija „Iecienītās likmes“ ļauj saglabāt iecienīto likmi vai dažādu veidu likmju kombināciju, lai varētu tās ērtāk veikt nākamajos raundos pie jebkura ruletes galda. Varat saglabāt un rediģēt sarakstu ar līdz 30 iecienītām likmēm ar dažādiem nosaukumiem.

SAGLABĀT IECIENĪTO LIKMI

Lai atvērtu iecienīto likmju izvēlni, uzklikšķiniet/uzspiediet uz IECIENĪTO LIKMJU pogas. Vēlreiz uzklikšķiniet/uzspiediet uz šīs pogas, lai aizvērtu šo opciju.

Kad esat veicis iecienīto likmi vai likmju kombināciju uz ruletes galda, iecienīto likmju izvēlnē uzklikšķiniet/uzspiediet uz saites SAGLABĀT PĒDĒJO LIKMI. Šai likmei tiks piedāvāts noklusējuma nosaukums, bet Jūs droši varat ierakstīt vieglāk atpazīstamu nosaukumu. Tad varat saglabāt vai pievienot šo likmi savam iecienīto likmju sarakstam, uzklikšķinot/uzspiežot uz pogas SAGLABĀT vai nospiežot uz tastatūras taustiņu “Enter".

VEIKT IECIENĪTO LIKMI

Ja vēlaties veikt iecienīto likmi ruletes raunda likmju likšanas fāzē, atveriet iecienīto likmju izvēlni, lai apskatītu visu iepriekš saglabāto likmju sarakstu. Tās ir sakārtotas hronoloģiskā secībā, pirmā ir visagrāk saglabātā likme. Varat turēt kursoru virs jebkuras likmes nosaukuma sarakstā, lai apskatītu, cik žetoni attiecīgi tiks uzlikti uz ruletes galda. Lai veiktu likmi, uzklikšķiniet/uzspiediet uz katras vēlamās likmes nosaukuma. Jūs varat arī reizināt (divkāršot, trīskāršot, četrkāršot ...) jebkuras veiktās iecienītās likmes summu, vairāk nekā vienu reizi uzklikšķinot/uzspiežot uz tās nosaukuma.

PĀRDĒVĒT VAI DZĒST IECIENĪTO LIKMI

Kad ir atvērta iecienīto likmju izvēlne, varat uzklikšķināt/uzspiest uz REDIĢĒŠANAS pogas, lai dzēstu vai pārdēvētu sarakstā esošu likmi.

Pārdēvējiet sarakstā esošu likmi, vispirms uzklikšķinot/uzspiežot uz pelēkā tekstlodziņa, kas aptver pašreizējo nosaukumu. Tad varat ievadīt jaunu nosaukumu un saglabāt to, uzklikšķinot/uzspiežot uz pogas SAGLABĀT vai nospiežot uz tastatūras taustiņu “Enter".

Dzēsiet likmes, ko vairs nevēlaties paturēt iecienīto likmju sarakstā, uzklikšķinot/uzspiežot attiecīgi uz pogas DZĒST.

Kad beidzat rediģēt iecienīto likmju sarakstu, uzklikšķiniet/uzspiediet uz pogas SAGLABĀT iecienīto likmju izvēlnes augšējā labā stūrī vai uz IECIENĪTO LIKMJU pogas.

ĪPAŠĀS LIKMES

Iecienīto likmju otrajā cilnē varat vieglāk veikt *Finale en plein* un *Finale a cheval* likmes.

Finale en plein

- Finale en plein 0 — 4 žetonu likme aptver 0+10+20+30, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 1 — 4 žetonu likme aptver 1+11+21+31, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 2 — 4 žetonu likme aptver 2+12+22+32, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 3 — 4 žetonu likme aptver 3+13+23+33, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 4 — 4 žetonu likme aptver 4+14+24+34, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 5 — 4 žetonu likme aptver 5+15+25+35, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 6 — 4 žetonu likme aptver 6+16+26+36, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 7 — 3 žetonu likme aptver 7+17+27, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 8 — 3 žetonu likme aptver 8+18+28, katru ar 1 žetonu
- Finale en plein 9 — 3 žetonu likme aptver 9+19+29, katru ar 1 žetonu

Finale a cheval

- Finale a cheval 0/3 — 4 žetonu likme aptver 0/20+10/13+3/23+30/33, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 1/4 — 4 žetonu likme aptver 1/+21+11/144/24+31/34, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 2/5 — 4 žetonu likme aptver 2/+22+12/155/25+32/35, katru ar 1 žetonu

- Finale a cheval 3/6 — 4 žetonu likme aptver 3/+23+13/166/26+33/36, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 4/7 — 4 žetonu likme aptver 4/7+14/17+24/27+34, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 5/8 — 4 žetonu likme aptver5/8+15/18+25/28+35, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 6/9 — 4 žetonu likme aptver6/9+16/19+26/29+36, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 7/10 — 3 žetonu likme aptver7/10+17/20+27/30, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 8/11 — 3 žetonu likme aptver8/11+18/21+28/31, katru ar 1 žetonu
- Finale a cheval 9/12 — 3 žetonu likme aptver9/12+19/22+29/32, katru ar 1 žetonu

Pilnās likmes

Pilnā likme uzliek visas iekšējās likmes uz konkrētu skaitli.

Piemēram, pilnā likme uz skaitli 36 uzliek 18 žetonus, lai to pilnībā nosegtu šādi: 1 žetons uz precīzu skaitli 36, 2 žetoni uz katru no dalītajām likmēm 33/36 un 35/36, 3 žetoni uz ielas likmes 34/35/36, 4 žetoni uz 32/33/35/36 stūra likmes un 6 žetoni uz līnijas likmes 31/32/33/34/35/36.

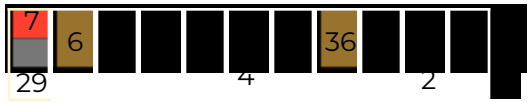
Precīza skaitļa likmes

Precīzā skaitļa likmes uzliek visas izvēlētā veida precīzā skaitļa likmes (sarkana, melna, nepāra, pāra, utt.), nosedzot katru skaitli ar vienu žetonu.

Piemēram, likme uz precīzu skaitli SARKANĀ lauciņš uzliek 18 žetonus, lai nosegtu visus sarkanos skaitļus.

Laimīgie skaitļi

Displejs LAIMĪGIE SKAITĻI parāda pēdējos laimīgos skaitļus.



Kreisajā pusē ir redzams pēdējā pabeigtā raunda rezultāts.

Jūsu pēdējie rezultāti

Uzklikšķiniet/uzspiediet uz pogas STATISTIKA, lai apskatītu līdz pat 500 pēdējo spēles raundu laimīgo skaitļu tabulu. Izmantojiet slīdni, lai mainīto pēdējo raundu skaitli, lai to piemērotu.



Turot kursoru virs jebkuras statistikas diagrammas daļas, tiek izgaismots laukums uz likmju galda, kur būtu novietots žetons. Vienkārši uzklikšķiniet/uzspiediet uz likmes, lai uzliktu žetonu.

Izmaksas

Izmaksa ir atkarīga no veiktās likmes veida.

IEKŠĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Precīzs skaitlis	17:1
Dalīta	8:1
Iela	5:1
Stūris	3,5:1
Līnija	2:1

ĀRĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Kolonna	8:1
Ducis	8:1
Sarkans	3:1

Melns	3:1
Sarkanais/melnais	1:1
Pāra	3:1
Nepāra	3:1

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
1–18	3:1
19–36	3:1
Divas bumbiņas uz jebkura cipara	35:1
Divas bumbiņas uz izvēlēta cipara	1 300:1

Darbības traucējumi anulē visas izmaksas un spēles.

Likmju veikšana

LIKMJU LIMITU panelis parāda pie galda minimālos un maksimālos pieļaujamos likmju limitus, kas laiku pa laikam var mainīties. Atveriet likmju limitu izvēlni, lai apskatītu savus pašreizējos limitus.

Lai piedalītos spēlē, Jums nepieciešami pietiekami daudz līdzekļu, lai nosegtu likmes. Savu pašreizējo ATLIKUMU varat redzēt ekrānā.



Iekļaujošajā skatā TAIMERIS informē par likmju veikšanas laika ilgumu. Kad tas beidzas, likmju veikšana tiek slēgta un likmes vairs netiek pieņemtas.



Klasiskajā skatā LUKSOFORS parāda pašreizējo statusu spēles raundā, informējot, kad var likt likmi (ZAĻĀ gaisma), kad likmju veikšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENĀ gaisma) un kad likmju veikšanas laiks ir beidzies (SARKANĀ gaisma)

PLACE YOUR BETS

ŽETONU DISPLEJS ļauj izvēlēties vērtību katram žetonam, ar kuru vēlaties veikt likmi. Varat izvēlēties žetonus ar tādu vērtību, ko Jūsu esošais atlikums var nosegt.



Kad esat izvēlējies žetonu, izdariet likmi, vienkārši uzklikšķinot/uzspiežot uz atbilstošās likmes laukuma uz spēles galda. Katru reizi, uzklikšķinot/uzspiežot uz likmes laukuma, likmes vērtība palielinās par izvēlētā žetona vērtību vai arī līdz maksimālajam izvēlētās likmes veida limitam. Kad esat uzlicis likmi ar maksimālo limitu, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs likmes būs redzams paziņojums, ka esat uzlicis maksimālo likmi.

PIEZĪME: Nesamaziniet pārlūka logu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr iet likmju veikšanas laiks un esat uzlicis likmi uz galda. Šādas darbības var tikt interpretētas kā spēles pamešana, un veiktās likmes tiks noraidītas šim konkrētajam spēles raundam.

Kad esat izdarījis likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (x2). Katru reizi uzklikšķinot/uzspiežot uz pogas, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Ņemiet vērā, ka kontā jābūt pietiekama atlikumam, lai dubultotu VISAS veiktās likmes.



DUBULTOT

Poga ATKĀRTOT ļauj atkārtot visas likmes no iepriekšējā spēles raunda. Šī poga ir pieejama tikai līdz brīdim, kad tiek uzlikt pirmais žetons.



ATKĀRTOT

Poga ATSAUKT atsauc pēdējo veikto likmi.



ATSAUKT

Varat atkārtoti uzklikšķināt/uzspiest pogai ATSAUKT, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to veikšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas savas likmes, turot nospiestu pogu ATSAUKT.

KOPĒJĀS LIKMES indikators parāda visu esošajā raundā likto likmju kopsummu.



Tiešsaistes atbalsts

Sazinieties ar tiešsaistes atbalstu, ja Jums ir ar spēli saistīti jautājumi.

Atvienošanas politika

Ja Jūs tiekat atvienots no spēles raunda, uzliktās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas Jūsu prombūtnē. No jauna pievienojoties, Jūs varat apskatīt likmes rezultātu

Automātiskā tērzēšanas moderēšana

Spēlētāju paziņojumi tērzētavā tiek pakļauti automātiskai lēmumu pieņemšanai. Sliktas izturēšanās gadījumā, piemēram, ja tiek apvainots spēles vadītājs vai citi spēlētāji vai tiek lietota neatbilstoša un/vai uzbrūkoša valoda, spēlētājam tiks dots brīdinājums. Ja brīdinājums netiek ņemts vērā, tērzēšanas privilēģijas tiks atspējotas. Ja nepiekrītat automātiskajam lēmumam, mēs iedrošinām Jūs sazināties ar kazino atbalstu, lai saņemtu tālāku palīdzību.

Automātiskā spēle

Kad esat uzlicis likmi, automātiskās spēles funkcija ļauj atkārtot izvēlēto likmi vai likmes uz izvēlēto spēles raundu skaitu.

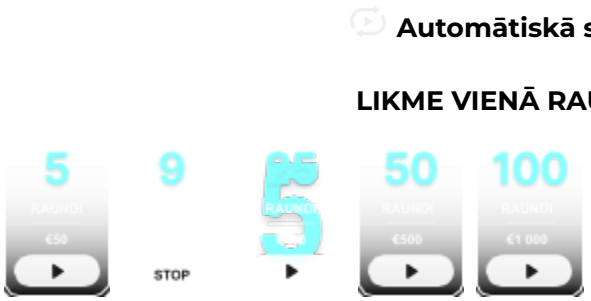
Lai sāktu automātisko spēli, izdariet savas likmes un tad uzklikšķiniet/uzspiediet uz automātiskās spēles pogu.



Automātiskās spēles panelī varat uzsākt automātisko spēlei, izvēloties raundu skaitu, kuros vēlaties atkārtot savas likmes.



Izvēlētais automātiskās spēles raundu skaits tiek parādīts uz automātiskās spēles pogas. Palikušo automātiskās spēles raundu skaits tiks atjaunots, kad tiks uzsākta automātiskā spēle.



Kopējā automātiskās spēles likmes summa tiek aprēķināta, reizinot automātiskās spēles raundu skaitu ar kopējās likmes vērtību. Tā ir norādīta zem katras automātiskās spēles raunda kārts. Palikušais automātiskās spēles limits arī tiek parādīts zem automātiskās spēles raunda kārts, kad tiek uzsākta automātiskā spēle.

Automātiskās spēles raundi turpinās, līdz tiek pabeigts izvēlēto automātiskās spēles raundu skaits vai izvēlaties apturēt automātisko spēli, uzspiežot/uzklikšķinot uz STOP.



Kad automātiskā spēle tiek apturēta, Jūs varēsiet atkārtot iepriekš izvēlētās likmes un raundus, uzspiežot/uzklikšķinot uz ATKĀRTOT.



Ja uzliekat papildu likmes likmju režģī vai dubultojat savas likmes, kamēr notiek automātiskā spēle, tiks parādīts paziņojums, kas ļauj izvēlēties turpināt automātisko spēli ar mainīto likmi. Ja neapstiprināt turpināšanu, automātiskā spēle tiks apturēta.

Tērzēšana

Tērzējiet ar citiem spēlētājiem un/vai spēles vadītāju.



Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

21:10:10

Šis numurs atspoguļo laiku, kad sākās spēles raunds pēc GMT *stundas:minūtes:sekundes*. Izmantojiet šo spēles numuru atsaucei (vai uzņemiet ekrānšāviņu ar spēles numuru), ja vēlaties sazināties ar klientu apkalpošanas centru par noteiktu raundu.

Skaņa

Skaņa kontrolē visas spēles skaņas.



Spēles vēsture

Spēles vēsture parāda evolūcijas spēles raundus un rezultātus.



Iestatījumi

Iestatījumi ļauj pielāgot lietotāja preferences, kas ir saglabātas Jūsu profilā.



Iemaksa un izmaksa

Kasieris iemaksām un izmaksām.



Atbildīgas azartspēles

Poga ATBILDĪGAS AZARTSPĒLES ļauj piekļūt lapai, kurā izklāstīta atbildīgas azartspēles politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites par atbildīgu azartspēļu spēlēšanu tiešsaistē un to, kā noteikt spēļu sesiju ierobežojumus.



Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, sistēmā vai spēles procedūrā notiek kļūda, spēles raunds tiks uz laiku pauzēts un spēles vadītājs informēs pakalpojuma menedžeri. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti tērzētavā vai ekrāna uznirstošajā paziņojumā, ka problēma tiek izmeklēta. Ja menedžeris var nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpinās kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nav iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kas piedalījās spēles raundā.

Derīgu ruletes griezienu noteikums

Laimējošais skaitlis ir derīgs tikai tad, ja grieziens tika uzskatīts par derīgu.

Lai grieziens būtu derīgs, ruletes bumbiņai jābūt iegrieztai ar automātisko ratu pretēji rata griešanās virzienam un tai jāveic vismaz 3 pilni apgriezieni pa rata ceļu, pirms tā nokrīt un apstājas uz numurētas kabatiņas uz rata.

Sekojošos gadījumos grieziens tiek pasludināts par nederīgu:

- Bumbiņa veica mazāk par 3 pilniem apgriezieniem

- Bumbiņa tika iegriezta rata griešanās virzienā
- Grieziena laikā rats pārstāja griezties
- Grieziena laikā bumbiņa izkrita no rata
- Grieziena laikā ratā iekļuva svešķermenis

Nederīga grieziena gadījumā dīleris atkārtos griezienu.

Pārkāpumu gadījumā norādiet tiešsaistes atbalsta konkrētā raunda spēles numuru.

Vairāk spēļu

Evolution Lobby - vienkārša spēļu izvēle, neizejot no esošās spēles, kamēr nav izvēlēta jauna spēle.



Vairāku spēļu spēlēšana

Ja Jums patīk spēlēt neapstājoties, varat pievienoties vairāk nekā vienam galdam, tad vienlaikus tos skatīt un spēlēt - tas viss vienā pārlūka logā!

Kad esat pievienojies vismaz vienam spēļu galdam, uzklikšķiniet uz LOBIJS. Esot lobijā vai spēlē, uzklikšķiniet uz pogas + GALDS, kas saistīta ar šo galdu, lai tam pievienotos. Noteikti galdi var nebūt pieejami vairāku spēļu spēlēšanai, tādēļ poga +GALDS nebūs redzama.



Kad esat pievienojies vairākiem galdiem, varēsiet mainīt pārlūka loga izmēru kopumā, bet nevarēsiet atsevišķi mainīt katras spēles loga izmēru.

Jūs varat aiziet no jebkura galda, neietekmējot savu klātbūtni pie pārējiem galdiem, kuriem esat pievienojies. Lai aizietu no galda, uzklikšķiniet uz pogas X.

Ņemiet vērā:

- Jūs automātiski aiziesiet no galda, ja pievienosieties tam pašam galdam no citas ierīces/pārlūka.
- Ja uzklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDA, Jūs tikai samainīties galdus, nevis pievienosieties izvēlētajam galdam papildus galda, kuram iepriekš pievienojāties.

Mēs iesakām pievienoties tikai tik daudz galdiem, cik ietilpst Jūsu ekrānā, vienlaikus ļaujot Jums apdomīgi un precīzi izdarīt likmes.

;

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta SPELET.LV kontā
Termiņš, 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 mājāslapā 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.