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	Virtual 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 5000,00 EUR

Šajā spēlē:

1. Spēles ratu kabatiņas numurētas no 0 līdz 36.
2. Ir iespēja likt Sauktās likmes.
3. Ir iespēja likt Kaimiņu likmes.
4. Ir bonusa spēle “Jackpot Cards”.

Spēles norise

Rulete balstīta uz nejaušības principa. Spēles mērķis ir pareizi prognozēt skaitli, kas izkritīs ruletes rata griezienā. “Virtual Roulette” sastāv no ruletes rata un spēles galda.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Ruletes spēles iznākums atkarīgs no tā, kur uz Ruletes rata apstāsies bumbiņa.
2. Pēc visu likmju veikšanas, spēles automātā tiek griezta bumbiņa ruletes ratā.
3. Bumbiņa iekrīt vienā no numurētajām rata kabatiņām.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
5. RTP 97.30%

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	Likmes apraksts
Likme **Vienkāršs skaitlis** jeb **Tiešā likme**	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
Likme **Vertikāli vai horizontāli blakus esoši skaitļi** jeb **Divi skaitļi**	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā **divu skaitļu** likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.
Likme **Trīs pēc kārtas** jeb **Iela**	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**	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā **četru skaitļu** likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četru **Vienkāršo skaitļu** centrā.
Likme **Sešu ciparu Stūris** jeb **Līnija**	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.

Ārējo likmju noteikumi
Ārējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz vairākiem blakus esošu skaitļu grupu uz spēļu galda.

Likmes nosaukums	Likmes apraksts
Likme **Kolonna**	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem **“2 to 1”**.
Likme **Ducis**.	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**	Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Pāris, Nepāris, Sarkans, Melns, 1-18 vai 19-36.

Saukto likmju noteikumi

Sauktās likmes tiek liktas uz RACE TRACK, kas atrodas uz Ruletes galda blakus parasto likmju laukumam, un attēlo skaitļus tādā kartība, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.
RACE TRACK atrodas ekrāna kreisajā pusē, blakus parasto likmju laukumam. RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kartībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.



Tabulā paradītas iespējamās Sauktās likmes, žetonu skaits katrā Sauktajā likmē un žetonu izvietojums:

Sauktās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
Voisins de Zero	0, 2 un 3 (2 žetoni) 4 un 7 12 un 15 18 un 21 19 un 22 25, 26, 28 un 29 (2 žetoni) 32 un 35	9
Tiers	5 un 8 10 un 11 13 un 16 23 un 24 27 un 30 33 un 36	6
Orphelins	1 6 un 9 14 un 17 17 un 20 31 un 34	5
0 Spēle	0 un 3 12 un 15 26 32 un 35	4

Kaimiņu likmju noteikumi



Kaimiņu likmes tiek liktas uz **Neighbours** ikonas, kas atrodas uz Ruletes galda blakus parasto likmju laukumam. RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kartībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.

Kaimiņu likme sastāv no **Tiešās likmes** uz kāda skaitļa un vēl vismaz vienas **Tiešās likmes** uz šim skaitlim blakus uz ruletes rata esošiem skaitļiem uz katru pusi. Ieejot spēlē tiek piedāvātas kaimiņu likmes ar 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 vai 9 blakus skaitļiem uz katru pusi.

Tabulā paradītas Kaimiņu likmes (likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi):

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

Kaimiņu likme uz skaitli	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
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



Spēlētājs var palielināt vai samazināt kaimiņu skaitu, izmantojot izvēlni. Kopējais žetonu skaits Kaimiņu likmēm mainās atbilstoši.

Bonusa spēles "Jackpot kārtis" noteikumi

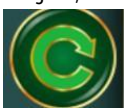


1. Pēc jebkura grieziena pēc nejaušības principa var tikt uzsākta bonusa spēle "Jackpot kārtis".
2. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
3. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
4. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.
5. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu mastij atbilstošu džekpotu.
6. Džekpota laimestam netiek piedāvāta "Gamble" funkcija.
7. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā:
8. Bonusa spēle "Jackpot kārtis" ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās proporcijās katram džekpotam.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.


2. Klikšķiniet uz vietas uz spēles laukuma, kur vēlaties likt likmi tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.
3. Kad izvēlējāties likmi, klikšķiniet uz **“Spin”,** lai uzsāktu spēli.: 
4. Lai dubultotu jau uzlikto likmi visās pozīcijās, lietojiet  pogu.
5. Lai atkārtotu iepriekšējo likmi, lietojiet  pogu.
6. Lai nodzēstu pēdējo uzspiesto likmi, nospiediet **“Last Bet Undone”**. 

Izmaksu apraksts Regulāro

Izmaksu Apraksts Izmaksu

Tabula:

LIKMES VEIDS	NOSEDZ	IZMAKSA
Viens Skaitlis	1 skaitlis	35:1
Divi Skaitļi	2 skaitļi	17:1
Līnija	3 skaitļi	11:1
Stūris	4 skaitļi	8:1
Sešlīnija	6 skaitļi	5:1
Kolonna vai Ducis	12 skaitļi	2:1
Sarkans vai Melns	18 skaitļi	1:1
Pāris vai Nepāris	18 skaitļi	1:1
1-18 vai 19-36	18 skaitļi	1:1

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.