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	Live Speed Roulette
Spēles veids	Galda spēle (Ruletes variācija)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Amusnet 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)
Likmju diapazons atkarīgs no operatora konfigurācijas.
RTP 97.30%

Spēles norises apraksts

Spēle **Live Speed Roulette** sastāv no rata ar 37 iedaļām (bumbiņas kabatām) un bumbiņas, kurai ir vienādas iespējas iekrist jebkurā no tām.
Spēlē darbojas LIVE dīleris, kurš griež ratu, palaiž bumbiņu un paziņo uzvaras skaitļus.
Skaitļi uz rata ir pārmaiņus sarkani un melni. Papildus skaitļiem no 1 līdz 36 ratā ir arī zaļais "0".
Kamēr rats griežas, bumbiņa var iekrist jebkurā iedaļā - sarkanā vai melnā, ar pāra vai nepāra skaitli, vai "0". Spēlētājs var izvēlēties, kur likt likmi - uz atsevišķu skaitli, skaitļu sēriju, krāsu utt.
Spēles mērķis ir pareizi uzminēt, kurā iedaļā bumbiņa iekritīs.
Spēle piedāvā arī video straumēšanu, kas ļauj spēlētājam sekot līdzi ruletes rata griešanai tiešsaistē no dažādiem kameras leņķiem visās spēles fāzēs. Spēles video fonā tiek rādīts visu spēles laiku.
Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, ruletes galds pazeminās ekrāna apakšdaļā, video kļūst pilnībā redzams un rats sāk palēnināties, lai laimējošo skaitli varētu viegli saskatīt. Pēc laimīgā skaitļa noteikšanas ruletes galds atkal parādās.



Lai sāktu spēli, spēlētājam vispirms jāizvēlas un jāuzliek vēlamā likme. To var izdarīt **BET , PLEASE** fāzē. Kad dīleris iegriež bumbiņu un tiek paziņota **FINAL BETS** fāze, spēlētājam

tiek dota pēdējā iespēja likt likmes. Pēc tam, kad beidzas pēdējo likmju izvietošanas laiks, spēle nonāk fāzē **NO MORE BETS,** kurā likmes vairs nav iespējams veikt.
Ja spēlētāja bilance nav pietiekama, lai nosegtu visu likmi, žetoni tiks izvietoti daļēji atbilstoši pieejamajai bilancei.
Kad bumbiņa apstājas uz kāda skaitļa, šis skaitlis tiek uzskatīts par raunda laimesta rezultātu.
Atkarībā no likmes veida un prognozes pareizības spēlētājs saņem laimestu.
Pirms indikatora laiks beidzas, spēlētājs var noņemt uzliktās likmes.

Spēles norise un noteikumi

Live Speed Roulette spēlē likmju galds ir organizēts rindās un kolonnās. Skaitlis "0" atrodas pašā skaitļu lauka sākumā. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās – iekšējās un ārējās likmes. Katra likme var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmju veidam ir savs laimesta koeficients.
Likmes, kas uzliktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm,** bet likmes, kas uzliktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par **Ārējām likmēm**. Skaitļi, kas ir iekļauti, liekot likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, tiek izcelti.
Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli (tostarp 0).
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piemēram, divi skaitļi 0/2, 16/17).
Līnijas likme jeb Street	Spēlētājs liek likmi, kas nosedz trīs skaitļus, kas atrodas viens otram blakus. Spēlētājs var veikt likmi arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Stūra likme jeb Corner	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus. Arī likmi uz 0, 1, 2, 3 uzskata par Stūra likmi.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Spēlētājs var likt likmi, kas nosedz 6 skaitļus, un to var uzlikt uz divām blakus esošām rindām (t.s. "streets").

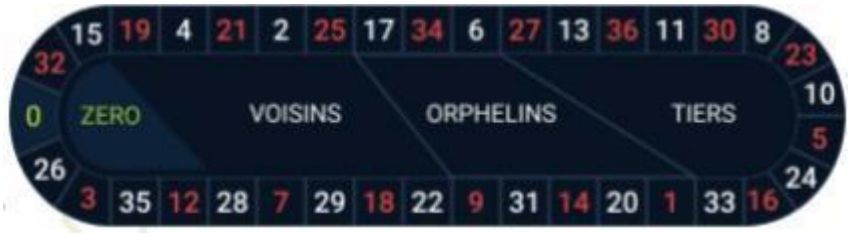
Ārējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Šī likme sedz 12 skaitļus. Spēlētājs liek likmi uz 12 skaitļiem kādā no trim horizontālajām līnijām.
Ducis jeb Dozen	Šī likme sedz 12 skaitļus. Spēlētājs liek likmi uz vienu no trim skaitļu grupām, un likmi var izvietot uz lauciņiem *1st*, *2nd* vai *3rd*.
Lielie/ mazie skaitļi jeb Low / High	Šī likme sedz 18 skaitļus. Likme neattiecas uz 0, jo tas nav ne liels, ne mazs skaitlis. Spēlētājs var likt likmi uz pirmajiem 18 (*low*) vai pēdējiem 18 (*high*) skaitļiem un novietot to uz ārējiem lauciņiem *1 - 18* vai *19 - 36*.
Pāra / nepāra jeb Even / Odd	Spēlētājs var likt likmi uz to, vai uzvaras skaitlis būs pāra vai nepāra, izvēloties attiecīgo *even* vai *odd* lauciņu. Skaitlis 0 nav ne pāra, ne nepāra.
Sarkans / melns jeb Red / Black	Spēlētājs var likt likmi uz lauciņu ar sarkanu vai melnu rombu un tādējādi likt likmi uz uzvarētāja skaitļa krāsu. Skaitlis 0 nav ne sarkans, ne melns.

ANNOUNCES LIKMES

Spēlētājs var veikt likmes, ko sauc par **announces** - likmes uz skaitļiem ap rata sektoriem. Rata sektoru ārējā apļa skaitļi atkārto skaitļus uz ruletes rata, un katrs sektors atbilst konkrētai likmju kombinācijai, ko uz tā var izvietot.

Ruletes rats ar vienu nulli ir sadalīts četros galvenajos sektoros, kas atbilst galda laukuma daļām. Šo sektoru tradicionālie nosaukumi ir **Zero**, **Voisins**, **Orphelins** un **Tiers**.



Likme		Žetonu izvietojums
Zero	Nullei tuvākie skaitļi - 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem - 3 žetoni tiek likti uz *split* un 1 žetons uz *straight up*.	• 1 žetons uz 0/3 split; • 1 žetons uz 12/15 split; • 1 žetons uz 26 straight up; • 1 žetons uz 32/35 split.

Voisins	Septiņpadsmit skaitļi, kas atrodas starp 22 un 25 (ieskaitot) uz rata.	• 2 žetoni uz 0/2/3 street; • 1 žetons uz 4/7 split; • 1 žetons uz 12/15 split; • 1 žetons uz 18/21 split; • 1 žetons uz 19/22 split; • 2 žetoni uz 25/26/28/29 corner; • 1 žetons uz 32/35 split.
Orphelins	Pieci žetoni tiek likti uz četriem *split* un vienu *straight-up* likmi.	• 1 žetons uz 1 straight-up; • 1 žetons uz 6/9 split; • 1 žetons uz 14/17 split; • 1 žetons uz 17/20 split; • 1 žetons uz 31/34 split.
Tiers	Divpadsmit skaitļi, kas atrodas pretējā rata pusē starp 27 un 33, ieskaitot 27 un 33. 6 žetoni tiek novietoti uz 6 *split*.	• 1 žetons uz 5/8 split; • 1 žetons uz 10/11 split; • 1 žetons uz 13/16 split; • 1 žetons uz 23/24 split; • 1 žetons uz 27/30 split; • 1 žetons uz 33/36 split.

LIKME UZ KAIMIŅIEM



Ar šo pogu spēlētājs var izvēlēties kāda skaitļa kaimiņus uz ruletes rata (skaitļus, kas atrodas tieši blakus izvēlētajam skaitlim abās pusēs), un likme automātiski tiks uzlikta uz šiem kaimiņu skaitļiem.

ĪPAŠĀS LIKMES

Live Speed Roulette ir pieejamas īpašās likmes: **Finales en Plein, Finales a Cheval** un **Pilnā likme**:

- ***Finales en Plein*** likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt līdz četriem skaitļiem.

  Liekot likmi uz jebkuru skaitli *Finales en Plein* sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

✔ Finales en Plein 0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
✔ Finales en Plein 1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
✔ Finales en Plein 2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
✔ Finales en Plein 3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
✔ Finales en Plein 4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
✔ Finales en Plein 5 — 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;
✔ Finales en Plein 6 — 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
✔ Finales en Plein 7 — 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;

✔ Finales en Plein 8 — 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;
✔ Finales en Plein 9 — 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.

- ***Finales a Cheval*** ir likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.
  Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem Finales a Cheval sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

  ✔ Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonu viena skaitļa likme uz 0 un divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;
  ✔ Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
  ✔ Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
  ✔ Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
  ✔ Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34;
  ✔ Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35;
  ✔ Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36;
  ✔ Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30;
  ✔ Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31;
  ✔ Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32.

- **Pilnā likme** sedz visas iekšējās likmes uz konkrēta skaitļa. *Piemēram, pilnā likme uz skaitļa **9** izvietos **30 žetonus**: 1 žetons uz straight-up, 6 žetoni uz split, 3 žetoni uz street, 8 žetoni uz corner, 12 žetoni uz line bet.*
  Liekot likmi uz jebkuru skaitli pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts žetonu skaits:

  ✔ Pilnā likme uz 0 izvietos 17 žetonus;
  ✔ Pilnā likme uz skaitļiem 1 un 3 izvietos pa 27 žetoniem katram;
  ✔ Pilnā likme uz skaitļa 2 izmanto 36 žetonus;
  ✔ Pilnā likme uz skaitļiem 34 un 36 izvietos pa 18 žetoniem katram;
  ✔ Pilnā likme uz skaitli 35 izmanto 24 žetonus;
  ✔ Pilnā likme uz skaitļiem 1. kolonnā (4 - 31) un 3. kolonnā (6 - 33) izvietos 30 žetonus uz katru skaitli;
  ✔ Pilnā likme uz skaitļiem 2. kolonnā (5 - 32) izvietos 40 žetonus uz katru skaitli.

Bonusa spēle JACKPOT CARDS

1. Pēc jebkura grieziena pēc nejaušības principa var tikt uzsākta **bonusa spēle JACKPOT CARDS.**
2. JACKPOT CARDS ir četru līmeņu papildspēle, kurā katrs kāršu kavas simbols atspoguļo kādu līmeni:
   - o  - pirmais līmenis (zemākā vērtība);
   - o  - otrais līmenis;
   - o  - trešais līmenis;
   - o  - ceturtais līmenis (augstākā vērtība).
3. Uzsākot JACKPOT CARDS papildspēli, spēlētājam tiek piešķirts viens no 4 līmeņiem.
4. Sākoties papildspēlei, pamatspēle netiek pārtraukta.
5. Iemaksas katrā līmenī tiek aprēķinātas, pamatojoties uz procentiem no spēlētāja likmes.
6. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
7. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
8. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.
9. Spēlētājs iegūst atklātajam kāršu mastam atbilstošu džekpotu.
10. Džekpota laimestam netiek piedāvāta GAMBLE funkcija.
11. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna *augšdaļā*:



12. Bonusa spēle JACKPOT CARDS ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās proporcijās katram džekpotam.

Laimestu izmaksa

Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida.

Likmes veids	Izmaksa
Viens skaitlis	35:1
Divi skaitļi	17:1
Līnija	11:1

Stūris	8:1
Sešlīnija	5:1
Kolonna	2:1
Ducis	2:1
1-18/19-36	1:1
Pāra/nepāra	1:1
Sarkans/melns	1:1

Spēles vadība

- 

Spēlētājam ir 6 žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kurām var izvēlēties. Izvēloties kādu no iespējamajiem variantiem, spēlētājs aktivizē uzrādīto vērtību. Uzliekot to, spēlētājs vat mainīt likmes vērtību.
- 

Poga **DOUBLE** dubulto pašreizējās likmes vērtību.
- 
Poga **REPEAT** atkārto iepriekšējās spēles likmes.
- 
Nospiežot pogu **UNDO**, tiks noņemta pēdējā likme vai noņemti žetoni pretēji to izvietošanas secībai. Ar ātru divkāršu klikšķi no spēles laukuma tiks noņemtas visas pašreizējās likmes.
- 

ATLIKUŠĀ LAIKA INDIKATORS uzrāda to, cik daudz laika atlicis, lai spēlētājs uzliktu / noņemtu savas likmes.
- 
AUTO REBET poga ļauj spēlētājam atkārtot izvēlētās likmes automātiskajā spēles režīmā.
- 

Laukā **BALANCE** tiek parādīts pašreizējais atlikums.
- 

Laukā **WIN** rāda spēlē laimēto summu.
- 

Laukā **BET** rāda pašreizējās likmes summu.

- 

Laukā **MIN / MAX BET IN GAME** tiek parādīti galda minimālās un maksimālās likmes iestatījumi.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

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.