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 Monaco Roulette 72x
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spoles veids	Kustīgās spoles
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)
Minimālā likme 0,10 EUR
Maksimālā likme 80,00 EUR
RTP 95.51% - 97.30%

Spēles norises apraksts

Virtual Monaco Roulette 72x spēlētājs kontrolē katra grieziena sākumu, pievienojot dinamisku noskaņu klasiskajai ruletes pieredzei.

Spēle sastāv no ruletes rata ar 37 iedaļām un lodītes, kas ar vienādu iespējamību var nokļūt jebkurā no šīm iedaļām. Uz ruletes rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kas pamīšus krāsoti sarkanā un melnā krāsā, kā arī zaļš "0".

Spēles mērķis ir pareizi uzminēt, uz kuras iedaļas lodīte apstāsies.

Lai sāktu spēli, spēlētājam jāsagaida uzaicinājums **“BET, PLEASE”.** Tad ir jāizvēlas žetona vērtību, kuru viņš vēlās likt šajā griezienā, un uzlikt to uz atbilstošas spēļu galda likmes pozīcijas. Likmi var veikt uz vienu skaitli vai vairākiem skaitļiem. Ir pieejams plašs likmju kombināciju klāsts, par kurām saskaņā ar spēles noteikumiem tiek izmaksātas dažādas likmes.

Kad parādās paziņojums “**FINAL BETS**”, spēlētājam tiek piedāvāta pēdējā iespēja veikt likmes. Pēc tam, kad beidzas pēdējo likmju likšanai paredzētais laiks, parādās paziņojums “**NO MORE BETS**”, kuras laikā likmes vairs nevar veikt.

Kad bumbiņa galu galā piezemējas uz kāda skaitļa, šis skaitlis tiek uzskatīts par uzvarētāju šajā raundā. Atkarībā no likmju veida un prognozes pareizības, spēlētājs saņems laimestu. Pirms rādītāja laiks beidzas, spēlētājs var atcelt pašreizējo likmi.

Spēles norise un noteikumi

Virtual Monaco Roulette 72x uz spēles galda ir 3 rindas un 12 kolonnas. Skaitļu lauciņa pašā sākumā atrodas lauks ar skaitli “0”. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās – iekšējās un ārējās likmes. Katra veida likme nosedz noteiktu skaitļu daļu, un katrai no tām ir savs izmaksas koeficients.

Likmes, kuras liek uz laukuma daļas ar skaitļiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, savukārt tās, kuras liek uz īpašajiem lauciņiem zemāk un pa kreisi no laukuma, sauc par **Ārējām likmēm**. Virzot peli pāri likmju pozīcijām uz laukuma, iezīmējas tie skaitļi, kas tiktu iekļauti, ja spēlētājs liktu likmi uz konkrētās pozīcijas. Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Likme attiecas tikai uz vienu skaitli (tostarp “0”)

Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var veikt likmi uz diviem skaitļiem, kas atrodas blakus uz galda vertikāli vai horizontāli, vai arī likt likmi uz līnijas starp šiem diviem skaitļiem
Līnijas likme jeb Street	Likme attiecas uz trim skaitļiem, kas ir secīgi. Spēlētājs var likt likmes arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Stūra likme jeb Corner/Basket	Likme attiecas uz jebkuriem 4 skaitliem, kas veido kvadrātu. Lai veiktu šo likmi, spēlētājam jāuzliek žetons uz četru skaitļu kopīga stūra. Var likt likmes arī uz šādiem skaitļiem: 0, 1, 2 un 3.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Šī likme attiecas uz T veida krustojuma līnijām starp divām pieguļošajām rindām ar trim skaitļiem. Sešlīniju likme nosedz visus skaitļus abās rindās — kopā sešus skaitļus (piem., Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Ārējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Šajā gadījumā spēlētājs liek likmes uz 12 skaitļiem jebkurā no trim horizontālajām līnijām.
Ducis jeb Dozen	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Spēlētājs liek likmes uz vienu no trim 12 skaitļu grupām un var likt likmi uz 1., 2. un 3. lauciņa.
Mazo/lielo skaitļu jeb Low/High	Šī likme attiecas uz 18 skaitļiem. Likme netiek likta uz “0”, jo tas netiek uzskatīts ne par lielo, ne par mazo skaitli. Mazie skaitļi ir no 1 līdz 18, lielie skaitļi ir no 19 līdz 36.
Pāra/nepāra jeb Even/Odd	Spēlētājs var likt likmi uz to, vai laimējušais skaitlis būs nepāra vai pāra, izvēloties attiecīgo lodziņu Odd vai Even. “0” nav ne pāra un ne nepāra skaitlis.
Sarkans/melns jeb Red/Black	Spēlētājs var likt likmi uz rūtiņas ar sarkanu vai melnu rombveida zīmi – likme būs uz to, kādas krāsas laimīgais skaitlis tiks parādīts uz rata. “0” netiek uzskatīts ne par sarkanu, ne par melnu.

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
1-18/19-36	18 skaitļi	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļi	1:1
Sarkans/melns	18 skaitļi	1:1

Rata sektori

Likmes uz **Rata sektoriem** ir visā pasaulē pazīstamas sarežģītas likmes, kuras liek ruletes spēles eksperti. Tādas likmes kā **likmes uz Kaimiņiem** liek, izmantojot ruletes sacīkšu trasi, kas attēlo skaitļus nevis tā, kā tie parādās uz ruletes galda, bet — uz ruletes rata.



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 izvietošana**
Zero	Nullei tuvākie skaitļi – 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem – 3 žetoni tiek likti uz dalījumiem 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	Tiek likti 5 žetoni uz četrām “split” un “straight up”.	● 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 sadalījumiem.	● 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

	Kaimiņi/Neighbours	Ar šo pogu spēlētājs var izvēlēties sacīkšu trasē izvēlētā skaitļa blakus esošos skaitļus (skaitļus, kas atrodas blakus esošajiem skaitļiem abās trases izvēlētā skaitļa pusēs), un uz šiem skaitļiem esošajiem skaitļiem automātiski tiks uzlikta likme.	Līdzinās likmei Straight up

Speciālās likmes – Finale en plein, Finale a cheval un pilnās likmes

FINALES EN PLEIN likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus.

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 arī ir franču iedvesmotas 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 likme uz 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.

PILNĀS LIKMES ir maksimāla seguma likmes, kas uzliek visas **Iekšējās likmes** uz konkrētu skaitli:

- ✔ 1 žetonu uz viena skaitļa likmēm;
- ✔ 2 žetonus uz katru divu skaitļu pāri;
- ✔ 3 žetonus uz līniju; ✔ 4 žetonus uz katru stūri;
- ✔ 6 žetonus uz katru Sešlīniju.

<u>“DYNAMIC PAYTABLE” īpaša ruletes spēles funkcija</u>

Šī funkcija piedāvā spēlētājam iespēju izvēlēties alternatīvus laimestu izmaksas noteikumus un tādā veidā arī lielākus laimestus. Izvēlētie skaitļi, to kopējais skaits un laimestu reizinātāji tiek izvēlēti pēc nejaušības principa, un tie tiek parādīti uz galda/sacīkšu trases uzreiz pēc tam, kad tiek paziņots “NO MORE BETS”.
Aktīvas DYNAMIC PAYTABLE spēles laikā visas laimīgās likmes tiek izmaksātas saskaņā ar attiecīgo laimestu tabulu.

33x/48x/72x			
STRAIGHT UP	33x	48x	72x
SPLIT	16.5x	24x	36x
STREET	11x	16x	24x
CORNER	8.25x	12x	18x
BASKET	8.25x	12x	18x
LINE	5.5x	8x	12x
COLUMN	3x	3x	3x
DOZEN	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	2x	2x

JACKPOT CARDS BONUS

JACKPOT CARDS MYSTERY ir nejauši izlozēts bonuss, kas tiek piešķirts, kamēr tiek spēlēta jebkura ar JACKPOT CARDS apzīmogota spēle.
JACKPOT CARDS ir četru līmeņu MYSTERY džekpots. Katru noslēpumainā džekpota līmeni ilustrē kāršu krāsa:

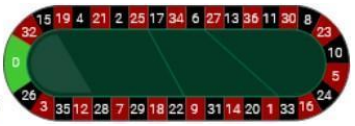
- ♣ CLUBS – 1. līmenis (zemākā džekpota vērtība);
- ♦ DIAMONDS – 2. līmenis;
- ♥ HEARTS – 3. līmenis;
- ♠ SPADES – 4. un augstākais līmenis.

Katra JACKPOT CARDS bonusa noslēpumainā līmeņa vērtība ir norādīta atbilstošās kāršu krāsas simbola labajā pusē.
Ieguldījumi džekpota līmeņos tiek aprēķināti, pamatojoties uz procentiem no spēlētāja veiktajām likmēm. No spēlētāja likmes netiek atskaitīta nekāda summa.

JACKPOT CARDS bonuss var tikt aktivizēts pēc nejaušības principa pēc tam, kad ir pabeigta viena spēle un ir saņemti visi laimesti. Kad tas tiek aktivizēts, spēlētājam automātiski tiek garantēts viens no noslēpumainajiem līmeņiem.
Šī papildspēle tiek spēlēta papildus pamatspēlei un to nenoslēdz. JACKPOT CARDS papildspēli vai minimizēt, noklikšķinot jebkurā vietā ārpus tās, tādējādi ļaujot spēlētajam veikt likmes pamatspēlē pat tad, kad ir aktīva bonusa spēle. Papildspēli pēc spēlētāja ieskatiem var pabeigt vēlāk. Laimestu līmeņu summas mainās atkarībā no laimestu fondā uzkrātās summas brīdī, kad tiek atklāts pēdējais atbilstošais simbols.

Kad JACKPOT CARDS bonuss ir aktivizēts, uz ekrāna tiek parādīts 12 kāršu izvēles lauks, kas sastāv no 12 uz leju novietotām kārtīm.
Spēlētājs izvēlas kārtis, klikšķinot ar peles kreiso taustiņu, līdz tiek atklātas 3 vienādu simbolu kārtis. Tiks piešķirts atklātajai krāsai atbilstošais JACKPOT CARDS MYSTERY līmenis. Bonusa summa atbilst summai, kas uzkrāta brīdī, kad atklāts pēdējais atbilstošais simbols. Lai varētu beigt bonusa papildspēli, spēlētājs tiks aicināts nospiest pogu "COLLECT", tādējādi bonusa spēles laimestu pievienojot savam kopējam bilances atlikumam.
Katru reizi, kad spēlētājs piedalās JACKPOT CARDS bonusa spēlē, viņam ir pamatotas izredzes laimēt bonusa spēles augstāko līmeni ar jebkuru no kvalifikācijas likmēm. Tomēr, jo augstāka ir kvalifikācijas likme pamatspēlē, jo lielāka ir iespēja iekļūt bonusā un laimēt kādu no noslēpumainā džekpota līmeņiem.
JACKPOT CARDS bonusu var aktivizēt visās galda pozīcijās, izņemot pāra/nepāra, sarkanās/melnās un mazo/lielo skaitļu likmes, kā arī tad, ja šīs likmes tiek uzliktas vienlaicīgi uz abām jebkura pāra pozīcijām.

Spēles vadība

-  /  **ROULETTE TABLE/**

RACETRACK laukumi, kur spēlētājs izvēlas pozīcijas, kur likt likmes.

-  Spēlētājam ir 6 žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kurām viņš var izvēlēties. Izvēloties kādu no iespējamajiem variantiem, spēlētājs aktivizē uzrādīto vērtību. Uzliekot to, spēlētājs vat mainīt likmes vērtību.
-  Poga **START** kļūst pieejama, kad spēlētājs ir uzlicis savu likmi un nospiežot šo pogu, spēles bumbiņa sāks griezties.



- Poga **STOP** apstādina ratu.



- Poga **COLLECT** visu esošo laimesta summu pārvieto no WIN lauciņa uz BALANCE lauka.



- Poga **REPEAT** atkārto iepriekšējās spēles likmes.



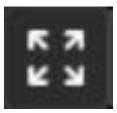
- Poga **DOUBLE** dubulto pašreizējās likmes vērtību.
- Poga **AUTO REBET** atkārto iepriekšējās spēles likmes jaunos spēles raundos.



- Poga **UNDO** dod spēlētājam iespēju, ka tiks dzēsta pēdējā likme vai arī žetoni tiks dzēsti pretējā secībā, nekā tie ir izvietoti. Ar ātru divkāršu klikšķi no spēles laukuma tiks noņemtas visas pašreizējās likmes.



- Ar pogu **SOUND** tiek ieslēgta/izslēgta spēles skaņa.



- Poga **SCREEN SIZE CONTROL** vai nu paplašina, vai nu samazina ekrānu atkarībā no tā pašreizējā stāvokļa.



- Poga **STATISTICS** parāda logu “Statistika”.



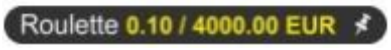




- Poga **HELP** atver palīdzības logu.
- Nospiežot pogu **EXIT**, spēlētājs iziet no spēles.
- Laukā **BALANCE/DENOMINATION** tiek parādīts pašreizējais atlikums.







  - 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.
- 

Šajā joslā no kreisās uz labo pusi tiek parādīti pēdējie izlozētie skaitļi to parādīšanas secībā, turklāt pēdējais izlozētais skaitlis ir vairāk palielināts. Izvēloties vienu no skaitļiem, spēlētājs var atgūt likmi no spēles, kurā šis skaitlis tika izlozēts.
- Spēles informācijas indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un spēlētāja likmju statusu.
  - 

Paziņojums parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatora josla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „FINAL BET" parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes.
  - 

Paziņojums nozīmē, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

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.