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	Dragon Tiger gate
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spoles veids	Kustīgās spoles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Habanero Systems 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 0.25 EUR
Maksimālā likme 125,00 EUR

"DRAGON TIGER GATE" PALĪDZĪBA

- Spēlētāja izvēlētā valūta ir **EUR**, kas tiek apzīmēta ar **€**.
- Spēlētājs spēlē ar īstu naudu.
- Monētas ir fiksētas **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Līnijas ir fiksētas **25**.
- Likmes līmeni iespējams izvēlēties kā **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Kopējā likme monētās ir vienāda ar **25** un likmes līmeņa reizinājumu.
- Kopējā likme spēlētāja valūtā ir kopējā likme monētās, kas sareizināta ar monētu nominālu.
- Visas laimējušās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar **LAIMESTU TABULA**.
- Monētu izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir aprēķinātas, izmantojot likmes 1. līmeni.
- Jebkurš līnijas laimests monētās ir **LAIMESTU TABULA** attēlotā vērtība, kas sareizināta ar likmes līmeni.
- Jebkurš laimests valūtā ir vienāds ar laimestu monētās, kas sareizināts ar monētu nominālu.
- Lai pārslēgtos starp valūtas un monētu attēlošanas režīmiem, **SPĒLES INTERFEISĀ** noklikšķiniet **VEIKT LIKMI** vai **KONTA ATLIKUMS.**
  RTP 93.83%
- **MONĒTU REŽĪMS**
  - Monētu izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir aprēķinātas, izmantojot likmes 1. līmeni.
  - Jebkurš līnijas laimests monētās ir **LAIMESTU TABULA** attēlotā vērtība, kas sareizināta ar likmes līmeni.
  - Jebkurš laimests valūtā ir vienāds ar laimestu monētās, kas sareizināts ar monētu nominālu.
- **VALŪTAS REŽĪMS**
  - Izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir attēlotas spēlētāja valūtā kā laimesta vērtība, kas aprēķināta pamatojoties uz izvēlēto likmi.
- Visi citi spēles noteikumi ir attēloti **LAIMESTU TABULA**.
- Jebkādu darbības traucējumu gadījumā, visas spēles likmes un izmaksas tiek anulētas.
- Gadījumā, ja klienta displejā redzamie rezultāti atšķiras no servera rezultātiem, kas attēloti spēļu vēsturē, servera rezultāti tiek uzskatīti par pareiziem.

SPĒLES INTERFEISS

ATLIKUMS	Pašreizējā valūta ir spēlētāja valūta.
MONĒTAS	Konta atlikums sadalīts pēc izvēlētajiem monētu nomināliem.
LIKME	Kopējā likme monētās.
LIKME (ziņojumu panelis)	Kopējā likme spēlētāja valūtā.
LAIMĒ (ziņojumu panelis)	Kopējais laimests spēlētāja valūtā, ieskaitot funkcijas laimestus, kas gūti aktīvajā spēlē.
MONĒTA	Palielināt/samazināt monētu nominālu (ja aktīvs).
LIKMES LĪMENIS	Palielināt/samazināt likmes līmeni (ja aktīvs).
NR.	Pašreizējās spēles numurs.
	Apskatīt Laimestu tabula.
	Sāk jaunu spēli ar noteikto monētu nominālu, likmes līmeni un izvēlētajām līnijām vai kombinācijām. Lai grieztu spoles, var izmantot atstarpes taustiņu.
	Spēles laikā šo pogu iespējams izmantot kā izlaišanas pogu (ja aktīva).

	Aptur spoles (ja aktīvas). Lai apturētu spoles, var izmantot atstarpes taustiņu.
	MAKS. LIKME Nosaka līnijas un likmes līmeni uz atbilstošām maksimālajām vērtībām, ja tādas jau nav iepriekš noteiktas. Sāk jaunu spēli ar noteikto monētu nominālu un maksimālo līniju skaitu un maksimālo likmju līmeni.
	AUTO SPĒLE (ja piemērojams) Parāda Auto spēle iespējas. Var tikt izmantots, lai apturētu Auto spēle funkciju, kad tā ir aktīva.
	Aktivizē vai atslēdz pilnekrāna režīmu (ja redzams). Pieejams spēles laikā.
	Ieslēdz vai izslēdz skaņu. Pieejams spēles laikā.
	Parāda Spēles izvēlni. Pieejams spēles laikā.

SPĒLES IZVĒLNE

Kā spēlēt	Skatīt spēles papildu palīdzību (šajā ekrānā).

SPĒLES IESTATĪJUMI

Ātrā spēle	Aktivizē vai atslēdz lielāku spēles ātrumu.
Skaļums	Regulē galvenās skaņas skaļumu.

SAVIENOJUMA PĀRTRAUKUMA POLITIKA

Interneta sakaru problēmas var izraisīt savienojuma pārtraukumus.
Programmatūra ir veidota tā, lai pasargātu spēlētāju no nepamatotiem zaudējumiem, vienlaicīgi novēršot tīša savienojuma pārtraukuma un sistēmas ļaunprātīgas izmantošanas iespēju.

Zemāk esošajās sadaļās varat apskatīt konkrētas savienojuma pārtraukuma politikas.

"DRAGON TIGER GATE" SAVIENOJUMA PĀRTRAUKUMA POLITIKA

- Ja pirms jaunas spēles sākšanas notiek savienojuma pārtraukums, no spēlētāja konta netiks noņemti naudas līdzekļi.
- Ja savienojuma pārtraukums notiek pēc tam, kad ir veiktas likmes un nospiesta poga “Griezt”:
  - Ja spēles pabeigšanai nav jāveic nekādas citas darbības, rezultātu noteiks serveris.
    Spēle neparādīs rezultātu.
    Rezultātus, pēc to noteikšanas, iespējams aplūkot detalizētā spēlētāja spēļu vēsturē.
    Riska funkcija (ja aktivizēta) šai spēlei nebūs pieejama.
  - Ja jums ir jāveic papildu darbības, lai pabeigtu spēli, spēle neparādīs rezultātus līdz brīdim, kad jūs atkārtoti atvērsiet spēli.
    Spēle atsāksies no pēdējās pozīcijas kā to būs noteicis serveris.
    Ja pēc 60 dienām spēle netiks pabeigta, tā tiks slēgta un jebkādi turpmākie laimesti tiks anulēti.

AUGSTU LAIMESTU SIMBOLI



5 100



5 5
4 1.20
3 0.08



5 3
4 0.80
3 0.05



5 1.50
4 0.40
3 0.04



5 1.20
4 0.30
3 0.04

-  simbols aizstāj jebkuru citu simbolu.

ZEMU LAIMESTU SIMBOLI



5 0.70
4 0.25
3 0.03



5 0.40
4 0.16
3 0.03



5 0.25
4 0.08
3 0.02



5 0.16
4 0.06
3 0.02

-  simbols aizstāj jebkuru citu simbolu.

"DRAGON TIGER GATE" FUNKCIJA

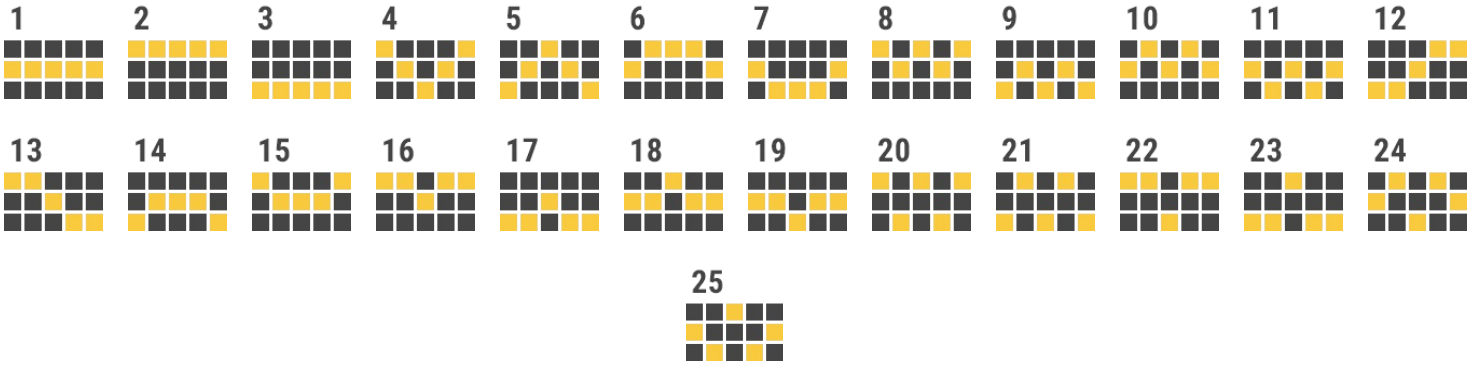
- "**DRAGON TIGER GATE**" funkciju iespējams aktivizēt nejauši pēc jebkura laimesta.

- Tiek izvēlēts laimējošs simbols, kurš dod laimestu (izņemot ), un visas pozīcijas uz ekrāna tiek pārkopētas, noklājot spoles.
- Pēc parādīšanās uz spoles kopā ar simbolu, kurš dod laimestu,  simboli izplešas, noklājot spoli.
- Tad atkal tiek piešķirti laimesti.

CITI NOTEIKUMI

- Spēlējiet ar **25** fiksētām līnijām, samaksājot **25** monētas.
- Laimestu izmaksā tikai par garāko laimējušo kombināciju katrā līnijā no kreisās uz labo vai no labās uz kreiso pusi atkarībā no tā, kurš laimests ir lielāks.
- Dažādu līniju laimesti tiek saskaitīti.
- Līniju laimestus sareizina ar līnijas likmi.

LAIMESTU LĪNIJAS 1-25



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.