**Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs** SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**Floating Dragon Hold and Spin**

Spēļu automātu spēle

Ražotājs : PragmaticPlay Ltd.

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 250 EUR

**Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv), nospiežot uz pogas “KAZINO”, spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas “**Floating Dragon Hold and Spin**”.

**Spēles norise un noteikumi**

„Floating Dragon Hold and Spin” ir 5 ruļļu, 3 rindu un 10 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

• Spēlē ir 2 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: “Hold and Spin” papildgriezienu bonuss un bezmaksas griezienu simbols ar aizstājējsimboliem un “Fish Money” simboliem.

• Trīs “Money” simboli vidējā rullī aktivizē “Hold and Spin” papildgriezienu bonusu. 

• Spēlētājam tiek piešķirti trīs papildgriezieni, kuru laikā iegūt papildu “Money” simbolus (1x 20x).

• Katru reizi iegūstot “Money” simbolu, griezienu skaits tiek atjaunots uz sākotnējo un laimestā izmaksātas iegūtā “Money” simbola un bonusu aktivizējušo simbolu vērtības.

• Bonusa laikā iespējams iegūt “Diamond” simbolu, kas piešķirs nejaušu 100x-4993x laimestu. 

• Bonusa spēle noslēdzas brīdī, kad ir beigušies pieejamie griezieni, pēc kā iegūtie laimesti tiek pieskaitīti spēlētāja bilancei.

• Papildgriezienu laikā minimāli iegūstamais laimests ir 20x, ja tas netiek sasniegts, spēlētājam tiek piešķirti trīs papildu griezieni.

• Trīs vai vairāk “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienu bonusu. 

• Atkarībā no iegūto “Scatter” simbolu skaita spēlētājam tiek piešķirti 10-20 griezieni.

• Bonusa laikā iegūtie aizstājējsimboli tiek uzkrāti, katram ceturtajam simbolam piešķirot papildu griezienus un palielinot “Fish Money” simbolu reizinātāju.

• Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Money” un “Bonus” simbolus. 

• Tiek izmaksāts tikai lielākais iespējamais laimests no izmaksu līnijas, kas ietver aizstājējsimbolu.

• Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.

• Aizstājējsimbols bonusa laikā apkopo laukumā esošās “Fish Money” vērtības, attiecīgi piešķirot laimestu.



• Aizstājējsimboli grieziena beigās pēc nejaušības principa var piešķirt papildu “Fish Money” simbolus.

• Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu grieziena vērtību kā spēlēts līdz tam.

• Noslēdzoties bonusa spēles iegūtais laimests tiek pievienots kopējai spēles bilancei. ***Svarīgi:***

• Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.

• Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

***Vispārējie noteikumi***

• Spēle notiek uz 10 fiksētām izmaksas līnijām

• Likmes lielums var būt no 0.10 līdz 250 eiro.

• Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Izmaksu Noteikumi***

• Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.

• Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.

• Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.

• Izmaksu līniju laimests tiek reizināts ar līnijas uzstādīto vērtību.

***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

• Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību izmanto zemāk redzamo izvēlni: 

• Klikšķiniet uz **’’Spin’’** pogas ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.



***Automātiskais vadības režīms:***

Nospiežot **AUTO** ikonu, jūs varat izvēleties griezienu skaitu **AUTO** režīmā: 

Piezīme: Ja spēlētājs iziet no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

**Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, unlaimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]**

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz katra spēles ruļļa. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās līniju vērtības.

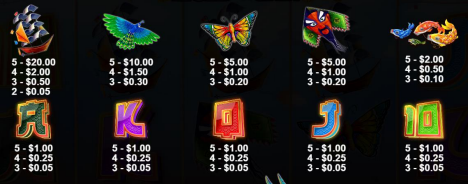
***Izmaksu apraksts***

***Regulāro Izmaksu Apraksts***

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

• Simboliem jābūt līdzās uz katra spēles ruļļa.

• Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai ruļļa.



***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi, kur vismaz viens simbols ir uz pirmā ruļļa. Simboliem jāatrodas līdzās uz konkrētas līnijas.



**Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz**

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.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**

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz [support@spins.lv](mailto:support@spins.lv) epasta adresi. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

**Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu**