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

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**The Champions**

Spēļu automātu spēle

Ražotājs : PragmaticPlay Ltd.

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.25 EUR

Maksimālā likme 125 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 “**The Champions**”.

**Spēles norise un noteikumi**

„The Champions“ ir 5 ruļļu, 3 rindu, 25 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

• Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājējsimbols, laimestu reizinātāji un ‘’Penalty’’ bonusa spēle.

• Aizstājējsimbols aizstāj jebkuru simbolu izņemot bonusa spēles simbolu. 

• 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.

• Sākot spēli ir iespējams izvēlēties mērķa simbolu, kas tiek novietots uz kāda no spēles lauciņiem un griežot ruļļus uzdevums ir uz mērķa lauciņa iegūt bumbas simbolu.



• Bumbas simbolam trāpot uz mērķa lauciņa iespējamo laimestu reizinātājs tiek palielināts par x1 un tas ir aktīvs nākamo 10 griezienu laikā.



• Gadījumā, ja bumba nonāk uz mērķa lauciņa šo griezienu laikā reizinātājs atkal tiek palielināts par x2 un griezienu skaits tiek atiestatīts uz 10.

• Maksimālais laimestu reizinātājs, ko iespējams sasniegt ir x20 un tas pieejams 11. līmenī turpinot trāpīt bumbas simbolu uz mērķa lauciņa.

• Sasniedzot maksimālo reizinātāju bumbas trāpījumi nozīmēs vien griezienu skaita atiestatīšanu uz 10 nepalielinot reizinātāju.

• Reizinātāju griezienu laikā aktivizējot bonusa spēli reizinātāju griezieni tiek apturēti un turpinās tikai pēc bonusa spēles noslēguma.

• Bonusa simboliem vienlaicīgi parādoties uz spēles 2., 3. un 4. spēles ruļļa tiek aktivizēta ‘’Penalty’’ bonusa spēle.



• Sākoties bonusa spēlei tiek piešķirti pieci 11 metru soda sitieni un realizējot katru no tiem palielinās laimesta apjoms.

• Trāpot 1 sitienu laimests sastāda grieziena vērtības reizinājumu x5.

• Trāpot 2 sitienus laimests sastāda grieziena vērtības reizinājumu x10.

• Trāpot 3 sitienus laimests sastāda grieziena vērtības reizinājumu x15.

• Trāpot 4 sitienus laimests sastāda grieziena vērtības reizinājumu x25.

• Trāpot 5 sitienus laimests sastāda grieziena vērtības reizinājumu x100.

• Noslēdzoties bonusa spēlei 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 25 fiksētām izmaksas līnijām

• Likmes lielums var būt no 0.25 līdz 125 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 piektā 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**