1. **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs**

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

2. **Spēles nosaukums un veids**

**Cocktail Rush**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : EGT Interactive Ltd.

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 30.00 EUR

4. **Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu “Spēļu Automāti” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “Cocktail Rush”.

**5. Spēles norise**

„ Cocktail Rush“ ir piecu ruļļu un 10 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

• Aizstājējsimbols “Wild”

• “Scatter” simboli

• “Gamble” funkcija

• Bonusa spēle “Jackpot kārtis”.

Svarīgi:

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

• Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

• Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.

• Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Spēles noteikumi***

***Vispārējie noteikumi***

1. Spēle notiek uz 10 izmaksas līnijām

2. Likmes lielums uz katru izmaksas līniju var būt no 0,05 EUR līdz 0,15 EUR. 3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***“Wild” aizstājējsimbola noteikumi***



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.

2. “Wild” simbols var parādīties tikai uz 2, 3 un 4 ruļļa.

3. Ja “Wild” simbols var izveidot laimīgo kombināciju, tas izplešas un aizņem visu rulli.

***“Scatter” simbolu noteikumi***

1. “Scatter” simbols var parādities uz jebkura ruļļa un izmaksā laimestu jebkurās pozīcijās saskaņā ar izmaksu tabulu.

2. “Scatter” simbols var parādīties tikai uz 1, 3 un 5 ruļļā un izmaksā laimestu 20x no likmes apmēra.

***“Gamble” funkcijas noteikumi***

1. “Gamble” funkcija tiek aktivizēta pēc katra laimesta.

2. Spēlētājam ir iespēja savākt esošo laimestu vai izmantot “Gamble” funkciju , lai palielinātu laimestu.

3. Spēlētājam ir iespēja minēt kārts krāsu (reizina laimestu x2).

4. Ja rezultāts netiek uzminēts, laimests tiek anulēts.

5. Gamble opciju ir iespējams izmantot 3 reizes pēc kārtas.



***Bonusa spēles “Jackpot kārtis” noteikumi***

1. Pēc jebkura grieziena pēc nejaušības principa var tikt uzsākta bonusa spēle “Jackpot kārtis”.

2. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.

3. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.

4. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.

5. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu mastij atbilstošu džekpotu.

6. Džekppota laimestam netiek piedāvāta “Gamble” funkcija.

7. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā:



8. Bonusa spēle “Jackpot kārtis” ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās

proporcijās katram džekpotam.

***Izmaksu Noteikumi***

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

2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.

3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvās izmaksas līnijas jāatrodas blakus.

4. Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. 5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Spēles vadība***

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet **“MONĒTAS”** izvēlni:



2. Klikšķiniet uz kādas no ikonām “**GRIEZT”**. Uz ikonām parādīta kopējā grieziena likme.” **GRIEZT”** ikonas atbilst 1, 2, 5, 10 vai 20 monētu likmei uz katru izmaksas līniju:



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

***Automātiskais vadības režīms:***

1. Nospiežot **AUTOSPĒLE** ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā ar jūsu izvēlēto likmi:



2. Izvēlieties, cik griezieni tiks izspēlēti automātiskajā režīmā:



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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

***Izmaksu apraksts***

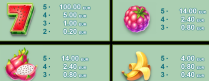
***Regulāro Izmaksu Apraksts***

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

• Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.

• Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.40 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās izmaksas:





***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimēto kredītu skaita reizinājumu ar jūsu izvēlētas likmes lieluma.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas: 

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

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

8. **Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu**

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. **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 33-6, 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.

10. **cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.**