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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**Dolphin’s Wild Ride**

Video Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Synot W, a.s.

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100.00 EUR

**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, spiežot uz spēles ikonas “**Dolphin’s Wild Ride**”.

**Spēles norise un noteikumi**

„Dolphin’s Wild Ride“ ir 5 ruļļu, 3 rindu un 9 izmaksas līnijas spēļu automāts.

• Spēlē ir 2 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: Aizstājējsimbols, bezmaksas griezienu bonuss un “Gamble” funkcija.

• Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Scatter” simbolus. 

• Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas starp vienādiem spēles simboliem.

• Izmaksātas tiek tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu.

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



• Spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni ar dubulto aizstājējsimbolu. 

• Dubultais aizstājējsimbols atrodas spēles laukumā visu bonusa laiku, pēc katra grieziena mainot savu pozīciju un aizstājot visus spēles simbolus, izņemot “Scatter” un parastos aizstājējsimbolus, kā arī piešķirot 2x laimesta reizinātāju.

• Bonusa laikā iespējams iegūt papildu griezienus, kas piešķirs arī papildu dubulto aizstājējsimbolu.

• Maksimāli iegūstamais dubulto aizstājējsimbolu skaits ir pieci.

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

• Noslēdzoties bezmaksas griezieniem iegūtais laimests tiek pievienots kopējai bilancei. • Pēc laimesta pamatspēlē spēlētājs var mēģināt divkāršot iegūto laimestu, nospiežot “GAMBLE” taustiņu.



• Nospiežot taustiņu „HALVE”, spēlētājs var uz pusi samazināt laimesta summu, ar kuru riskē.



• Jāmēģina atminēt uz ekrāna redzamo aizklāto kāršu krāsu. Maksimāli pieļaujamās minēšanas reizes ir 5, summas ierobežojums 55 000 EUR.

• Ja spēlētājs izvēlas sarkano krāsu, jānospiež taustiņš “RED”, bet, ja melno, tad jānospiež taustiņš “BLACK”.

• Lai palīdzētu izdarīt izvēli, ekrāna apakšā redzami iepriekšējie izkritušie kāršu simboli.

• Nospiežot “COLLECT” taustiņu, spēle tiek pārtraukta, un laimests tiek pārnests uz „CREDIT” logu.

vai 

***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 5 fiksētām izmaksas līnijām

• Likmes lielums ir no 0.20 EUR līdz 100.00 EUR.

• 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. Lai veidotos laimīgā kombinācija, vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

• Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, lietojiet zemāk redzamo izvēlni: 

• Klikšķiniet uz pogas **‘’Start’’.**

****

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

***Automātiskais vadības režīms:***

Nospiežot **AUTOSPĒLE** pogu, ruļļi sāks griezties Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot zemāk redzamo ikonu:



Izejot 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 aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos, kā veiktās likmes reizinājums.

***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. 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 uz aktīvajām izmaksas līnijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



**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**

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 tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk, ka divos maksājumos, pirmais no kuriem sastāda 30 % no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrais, kurš sastāda 70 % no laimesta summas ne vēlāk, ka 30 dienu laikā.

**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**