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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**Elemento**

Video Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Relax Gaming Ltd.

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 60 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 “**Elemento**”.

**Spēles norise un noteikumi**

„Elemento“ ir kaskādes veida spēļu automāts, ko spēlē 9x9 režģī, kurā ir šādas iespējas:

• Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: “Element” aizstājējsimboli, “Element Spawn” funkcija un bezmaksas griezienu bonuss.

• Uzvarošās kombinācijas rada kaskādes efektu, ļaujot laukumā parādīties jauniem simboliem.

• Spēles ārējās rindas (augšā, apakšā, pa labi, pa kreisi) ir “Element Area”, kur var parādīties īpašie “Element” aizstājējsimboli.

• Iekšējā 7x7 laukumā var parādīties tikai parastie spēles simboli un parastie aizstājējsimboli.

• “Element Area” parādās četru dažādu veidu “Element” aizstājējsimboli (aizstāj visu parastos spēles simbolus), kas aktivizējas, ja kāds no simboliem ir uzvarošas kombinācijas sastāvdaļa.

• Ja uzvaroša kombinācija nesastāv no “Element” aizstājējsimboliem, pēc nejaušības principa var aktivizēties “Element Spawn” funkcija, kas “Element Area” nejaušā pozīcijā piešķir papildu “Element” aizstājējsimbolu.

• “Fire” aizstājējsimbols spēles laukumā piešķirs 2-10 parastos aizstājējsimbolus. 

• Lai aizstājējsimboli pildītu savu funkciju, tiem jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.

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

• “X Flood” aizstājējsimbols spēles laukumā izvēlas deviņu pozīcijas X formā, pārvēršot visus izvēlētos simbolus par viena veida simboliem.



• “Demolition” aizstājējsimbols izvēlas nejaušu zemas vērtības spēles simbolu, kurš pazūd no spēles laukuma, to vietā nonākot jauniem.



• “Tornado” aizstājējsimbols izvēlas vienu pamatspēles simbolu, kurš pārvērš astoņus blakus esošos simbolus par līdzīgiem simboliem.



• Ja grieziena laikā tiek aktivizēti visi četru “Element” aizstājējsimbolu funkcijas, spēlētājam tiek piešķirti pieci bezmaksas griezieni+ papildu griezieni, kas atbilst grieziena laikā aktivizēto “Element” aizstājējsimbolu skaitu.

• Bonusa laikā ir aktīvs laimesta reizinātājs, kas augošā secībā pieaug ik pēc katras uzvarošās kombinācijas un saglabājas atlikušajos griezienos (max. 99x).

• Bonusa laikā iespējams iegūt papildu griezienus.

• Bezmaksas griezienu bonusu var arī aktivizēt jebkurā brīdī par summu, kas atbilst 60x no izdarītās likmes summas.



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

• Bonusa spēlei noslēdzoties iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai spēles bilancei.

***Svarīgi:***

• Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras izmaksu kombinācijas

• Laimīgās kombinācijas veidojas, ja 5 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.

***Vispārējie noteikumi***

• Likmes lielums var būt no 0.20 līdz 60 eiro.

• Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Izmaksu Noteikumi***

• Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras izmaksu kombinācijas.

• Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas 5 vai vairāk simboliem jānonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.

***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

• Lai paaugstinātu vai pazeminātu spēles grieziena vērtību, izmantojiet 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:



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 veikt izspēles, līdz spēles simbolu kopums veido laimīgās kombinācijas. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās likmes vērtības.

***Izmaksu apraksts***

***Regulāro Izmaksu Apraksts***

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

• Simboliem jābūt līdzās uz spēles lauka.

• Laimīgās kombinācijas veidojas jebkur uz spēles lauka. Laimesti tiek piešķirti, ja 5 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.



***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, ko veido simboli, kas atrodas līdzās vertikāli, jeb horizontāli.

**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**