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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Adrese: Krišjāņa Valdemāra iela 33- 6, LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: (+371) 27775559

2. **Spēles nosaukums un veids**

**Aloha! Cluster Pays**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : NetEnt Product Services Ltd

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 200.00 EUR

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

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu “KAZINO” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “**Aloha! Cluster Pays**”.

**5. Spēles norise un noteikumi**

„Aloha! Cluster pays“ ir 6 cilindru automāts bez likmju līnijām, kurā ir šādas iespējas:

* Kā „Scatter” simbols darbojas simbols ar tekstu „Free Spins”. Ja izkrīt 3 vai vairāki „Scatter” simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem pamatspēles laikā, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle.
* „Wild” simbols (ar simbolu „?”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „Scatter” simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku simbolu grupu. „Wild” simbols var izkrist uz jebkura no cilindriem.
* Iegūtais simbolu grupas laimests pēc nejaušības principa var aktivizēt „Sticky Win Re-Spins”papildfunkciju. „Sticky Win Re-Spins” papildfunkcija nevar tikt aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēles laikā.
* „Sticky Win Re-Spins” papildfunkcijas laikā laimīgie simboli tiek saglabāti uz cilindriem un visi pārējie simboli tiek griezti atkārtoti. Ja laimīgā simbolu grupa palielinās pēc atkārtotā grieziena, tad jaunie simboli simbolu grupā paliek un atlikušie simboli atkal tiek griezti atkārtoti. Atkārtotie griezieni tiek veikti līdz brīdim, kad laimīgo simbolu grupa vairs nav palielinājusies pēc grieziena vai kad laimīgo simbolu grupa pilnībā ir aizpildījusi spēles ekrānu. „Sticky Win Re-Spins” papildfunkcijas laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildfunkcijas aktivizēšanas laikā. Atkārtotā grieziena laikā kredītpunktu vērtību un likmes līmeni nav iespējams mainīt.
* Ja vienlaicīgi uz cilindriem izkrīt 3 vai vairāki „Scatter” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle:

|  |  |
| --- | --- |
| **„Scatter”** simbolu skaits | Laimētie bezmaksas griezieni |
| 6 | 12 bezmaksas griezieni |
| 5 | 11 bezmaksas griezieni |
| 4 | 10 bezmaksas griezieni |
| 3 | 9 bezmaksas griezieni |

* Bezmaksas griezienu papildspēlē var tikt aktivizēti papildus bezmaksas griezieni:

|  |  |
| --- | --- |
| **„Scatter”** simbolu skaits | Laimētie bezmaksas griezieni |
| 6 | +4 bezmaksas griezieni |
| 5 | +3 bezmaksas griezieni |
| 4 | +2 bezmaksas griezieni |
| 3 | +1 bezmaksas grieziens |

* Bezmaksas griezienu papildspēlē darbojas simbolu izmešanas mehānisms – maza laimesta simboli tiek izņemti no cilindriem, lai palielinātu iespējas lielākam laimestam atlikušajos bezmaksas griezienos.
* Ja Bezmaksas griezienu papildspēles pēdējā griezienā neizveidojas laimests ar simbolu grupu, tad spēlētājam tiek piešķirts papildus bezmaksas grieziens, līdz izveidojas simbolu grupa un iegūts laimests. Ja Bezmaksas griezienu papildspēles pēdējā griezienā izkrīt 3 „Scatter” simboli, spēlētājam tiek piešķirts papildus bezmaksas grieziens. Šis jaunais bezmaksas grieziens tiek izspēlēts pēc patreizējā grieziena un tiek skaitīts kā pēdējais bezmaksas grieziens. Bezmaksas griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija to aktivizēšanas laikā.

Svarīgi:

* Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
* Par 9 vai vairākiem vienādiem simboliem grupā tiek piešķirts laimests.

***Vispārējie noteikumi***

* Spēle notiek uz 20 fiksētām izmaksas līnijām
* Likmes lielums uz katru izmaksas līniju var būt līdz 10 monētām.
* Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Izmaksu Noteikumi***

1. Spēles mērķis ir iegūt pēc iespējas lielāku vienādu simbolu grupu, griežot cilindrus.
2. Par 9 vai vairākiem vienādiem simboliem grupā tiek piešķirts laimests.
3. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos

***Spēles vadība***

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

* Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet **“COIN VALUE”** izvēlni.
* Lai izvēlētos monētu likmi, lietojiet **“LEVEL”** izvēlni.
* Klikšķiniet uz pogas **Spin.**

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

* Klikšķinot „Max Bet”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību un veikts grieziens.

***Automātiskais vadības režīms:***

Nospiežot **AUTO** ikonu, jūs varat izvēleties:

* Sadaļā **Number of rounds** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies automātiskajā režīmā.
* Ar **Advanced settings** izvēlni jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:

o Jebkura laimesta gadījumā.

o Ja tiek iegūti Bezmaksas griezieni.

o Ja kādā griezienā laimests pārsniedz……..

o Ja jūsu kredīts palielinās par ……

o Ja jūsu kredīts samazinās par ……

Piezīme: Mainot automātiskās spēles iestatījumus izspēles vai bonusa spēles laikā, tie stāsies spēkā tikai pēc izspēles vai bonusa spēles beigām.

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

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

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „i”.Par vienu vienādu simbolu grupu tiek izmaksāts viens, lielākais laimests.

Laimesti, kas iegūti vienlaicīgi par dažādu simbolu grupām, tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās monētas vērtības. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.

***Izmaksu apraksts***

***Regulāro Izmaksu Apraksts***

Simbols ir daļa no simbolu grupas, ja tas atrodas horizontāli vai vertikāli blakus tādam pašam simbolam.

Par 9 vai vairākiem vienādiem simboliem grupā tiek piešķirts laimests.



******

******

***Izmaksu Apraksts.***

Spēles „Aloha! Cluster Pays” mērķis ir iegūt pēc iespējas lielāku vienādu simbolu grupu, griežot cilindrus.

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 eiro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 eiro, bet nepārsniedz 14300 eiro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 eiro 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 kā 15 dienu laikā, bet otrais, kurš sastāda 70 % no laimesta summas ne vēlāk, kā 30 dienu laikā.

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, un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

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