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**

**Creature of the Black Lagoon**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : NetEnt Product Services Ltd

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 100.00 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 “**Creature of the Black Lagoon**”.

**5. Spēles norise**

 „Creature of the Black Lagoon ir piecu ruļļu, 20 izmaksas līniju, un 200 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

* Paliekošais aizstājējsimbols.
* Aizstājējsimbols ar izplešanās funkciju.
* Bonusa Spēle Bezmaksas griezieni ar Briesmoņa šaušanas papildiespēju.

Svarīgi:

* Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
* Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
* Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
* Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Spēles noteikumi***

***Vispārējie noteikumi***

1. Jūs varat spēlēt uz 20 fiksētām izmaksas līnijām.
2. Likmes lielums uz katru izmaksas līniju var būt līdz 10 monētām.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

 ***Paliekošo aizstājējsimbolu noteikumi***

1. Paliekošie aizstājējsimboli aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto Brīvo griezienu simbolu un Mērķa simbolu.

2. Kad griezienā parādās aizstājējsimbols, tas iegūst paliekošā aizstājējsimbola funkciju un paliek pozīcijā bezmaksas atkārtotā grieziena laikā.

3. Papildus aizstājējsimboli, kas parādās bezmaksas atkārtoto griezienu laikā arī paliek pozīcijā līdz beidzas atkārotie griezieni.

4. Atkārtotie griezieni beidzas, kad atkārtotā grieziena laikā neparadās neviens jauns aizstājējsimbols.

5. Atkārtoto griezienu laimesti tiek pieskaitīti tā grieziena laimestam, kas uzsāka atkārtotos bezmaksas griezienus.

6. Ja atkārtotie griezieni tiek iegūti tajā pašā griezienā, kad tiek iegūta Bezmaksas griezienu bonusa spēle, vispirms tiek izspēlēta bonusa spēle un pēc tam tiek veikts atkārtotais grieziens.

7. Bezmaksas griezienu bonusa spēles laikā:

a. Ja Briesmoņa Veselības līmeņa rādītājs ir *līmenī 1*, aizstājējsimboli var parādīties uz 1.,2.,3. un 4. ruļļa.

b. Ja Briesmoņa Veselības līmeņa rādītājs ir *līmenī 2-4*, aizstājējsimboli var parādīties uz 2.,3. un 4. ruļļa.

***Bonusa Spēles Bezmaksas griezieni Noteikumi***

1. 3 vai vairāk Izkaisītie simboli, kas galvenās spēles laikā parādās jebkur uz ruļļiem, aktivizē Bezmaksas griezienus:

a. 5 izkaisītie simboli = 20 Bezmaksas griezieni

b. 4 izkaisītie simboli = 15 Bezmaksas griezieni

c. 3 izkaisītie simboli = 10 Bezmaksas griezieni

2. Bezmaksas griezienu laikā jebkur uz 5. ruļļa pēc nejaušības principa var parādīties Mērķa simbols. Mērķa simbols izsauc Briesmoņa parādīšanos spēles ekrāna labajā pusē. Spiežot uz Mērķa simbolu, Briesmonis tiek sašauts un Briesmoņa Veselības līmeņa rādītājs samazinās.

3. Ja aizstājējsimbols parādās uz 4. ruļļa blakus Mērķa simbolam, abi simboli saglabā savu pamata funkcionalitāti.

4. Atkarība no Briesmoņa Veselības līmeņa rādītāja tiek iegūtas paliekošā aizstājējsimbola papildiespējas:

a. *Līmenis 1* : 0-2 izmantoti šāvieni pa Mērķa simbolu - kad griezienā parādās *1. līmeņa* aizstājējsimbols, tas iegūst paliekošā aizstājējsimbola funkciju un paliek pozīcijā vienu papildus atkārtoto griezienu.

b. *Līmenis 2* : 3-5 izmantoti šāvieni pa Mērķa simbolu - kad griezienā parādās *2. līmeņa* aizstājējsimbols, tas izplešas vienu pozīciju pa kreisi un abi aizstājējsimboli iegūst paliekošo aizstājējsimbolu funkciju un paliek pozīcijās vienu papildus atkārtoto griezienu.

c. *Līmenis 3* : 6-8 izmantoti šāvieni pa Mērķa simbolu - kad griezienā parādās *3. līmeņa* aizstājējsimbols, tas izplešas vienu pozīciju pa kreisi un vienu pozīciju pa labi, un visi trīs aizstājējsimboli iegūst paliekošo

aizstājējsimbolu funkciju un paliek pozīcijās vienu papildus atkārtoto griezienu.

d. Aizstājējsimboli, kas ir parādījušies Bezmaksas grieziena laikā, kurā pēc ruļļu apstāšanas ar šāvienu pa mērķi tiek atslēgts*līmenis 2 vai 3* neiegūst jaunā līmeņa papildiespējas.

e. *Līmenis 4* : 9 izmantoti šāvieni pa Mērķa simbolu:

i. Tiek aktivizēti 10 papildus Bezmaksas griezieni. Papildus Bezmaksas griezieni un atkārtotie griezieni tiek automātiski pieskaitīti Bezmaksas griezienu skaitam.

ii. Papildus Bezmaksas griezienu laikā, kad griezienā parādās aizstājējsimbols, tas izplešas vienu pozīciju pa kreisi un vienu pozīciju pa labi.

f. Pēc *4. līmeņa* sasniegšanas papildus Mērķa simboli nevar tikt izmantoti.

5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu izmaksas līniju skaitu, likmes līmeni un monētas vērtību, kā griezienā, kas aizsāka Bezmaksas griezienus.

***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 aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. 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.
5. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:

Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Spēles vadība***

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet **COIN VALUE** izvēlni.
2. Lai izvēlētos monētu likmi, lietojiet **LEVEL** izvēlni.
3. Klikšķiniet uz ikonas **Spin.**

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

1. Klikšķinot uz ikonas **MAX BET,** liekot uz tām maksimālo monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību, tiek iegriezti ruļļi.

***Automātiskais vadības režīms:***

5. Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, jūs varat izvēlēties:

o Sadaļa **Number of rounds** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

o Sadaļa **Stop autoplay** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi)**.**Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:

* Jebkura laimesta gadījumā.
* Ja tiek iegūti Bezmaksas griezieni.
* Ja kādā griezienā laimests pārsniedz..
* Ja jūsu kredīts palielinās par
* Ja jūsu kredīts samazinās par

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.

Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. 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 vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.

***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.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos:





***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

Attēla parādītas 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 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 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.**