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**

**Crime Scene**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : NetEnt Product Services Ltd

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.15 EUR

Maksimālā likme 150.00 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 “**Crime Scene**”.

**5. Spēles norise**

 ‘’Crime Scene’’ ir piecu ruļļu, 15 fiksētu izmaksas līniju, un150 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

* Paliekošais aizstājējsimbols .
* Bonusa spēle " Izmeklēšanas Laboratorija".

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 15 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. Laimesti ar paliekošajiem aizstājējsimboliem tiek trīskāršoti.
2. Paliekošie aizstājējsimboli, kas parādās uz ruļļiem, paliek tur līdz pat 5 griezieniem.
3. Griezienu skaits, kurā paliekošais aizstājējsimbols paliek uz ruļļa, ir norādīts uz šī simbola.
4. Ja pametat spēli, kamēr paliekošais aizstājējsimbols ir uz ruļļa,tas atradīsies tajā pašā vietā arī nākamās spēles laikā, kamēr beigsies noteiktais griezienu skaits.
5. Ja tiek mainīts likmes līmenis vai monētu vērtība, paliekošais aizstājējsimbols vairs neattieksies uz nākamo raundu.
6. Ja uz ruļļiem vienlaicīgi parādās vairāki paliekošie aizstājējsimboli, tie kopā darbojas kā viens paliekošais aizstājējsimbols. Griezienu skaits nesummējas.

***Bonusa spēle " Izmeklēšanas Laborotorija".***

1. 3 vai vairāk Bonusa simbolu, kas atrodas uz aktīvas izmaksas līnijas virzienā no kreisās uz labo pusi, aktivizē Bonusa spēli.
2. Pēc Bonusa spēles beigām kopējais Bonusa spēles laimests tiek pievienots tā grieziena laimestam, kurā tika aktivizēta Bonusa spēle.
3. Ja Bonusa spēles beigās izvēlaties aploksni ar reizinātāju, kopējais bonusa laimests tiek divkāršots.
4. Maksimālais monētu skaits, ko var laimēt Bonusa spēlē, ir 6180.
5. Klikšķiniet uz mapēm, lai atrastu monētas vai darbību simbolus.

**Funkcijas**



Visi pierādījumu simboli nodrošina monētu laimestu. Kopējais monētu laimests no pierādījumu simboliem tiek pievienots katram nākamajam monētu laimestam (tajā skaitā gan monētu laimesti, gan pierādījumu simbolu laimesti). Ja atrodat vairākus pierādījumu simbolus, to vērtība tiek saskaitīta, ļaujot iegūt milzīgus laimestus! Vienā bonusa griezienā var atrast līdz pat 4 simboliem.



Bonusa spēle beidzas.



Bonusa spēles beigās parādās četras aploksnes, kas sniedz iespēju palielināt bonusa spēles laimestus. Klikšķiniet uz aploksnes un laimējiet papildu monētas, divkāršojiet bonusa spēles laimestus vai atgriezieties bonusa spēlē. Kad bonusa spēle tiek atsākta, tā sākas no vietas, kur iepriekšējā reizē beidzās spēle.



Atceļ vienu X, pārvērš simbolu zaļā krāsā, un bonusa spēle turpinās.



Viens X ir atcelts

1. Pirms atgriešanās galvenajā spēlē, bonusa spēli var atkārtoti aktivizēt tikai vienu reizi.
2. Jo lielāka ir jūsu likme galvenajā spēlē, jo lielāks ir bonusa spēles laimests.
3. Bonusa spēles laikā laimēto monētu skaits ir proporcionāls likmes līmenim griezienā, kurā tika aktivizēta Bonusa spēle.
4. Laimētās papildu monētas tiek pieskaitītas kopējam bonusa spēles laimestam.
5. Katrā griezienā var iegūt tikai vienu Bonusa spēles iespēju.

***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.**