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**

**Elements: The Awakening**

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 “**Elements: The Awakening**”.

**5. Spēles norise**

“Elements: The Awakening” ir piecu ruļļu, 20 fiksētu izmaksas līniju, un 200 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

* Bonusa režīms - " Lavīna".
* Papildfunkcija Lavīnas mērītājs.
* Papildfunkcija Enerģijas mērītājs.
* Aizstājējsimbols .
* 4 veidu Bonusa spēles Bezmaksas kritieni.

Svarīgi:

* Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
* Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
* Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju 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.

 ***Aizstājējsimbolu noteikumi***

Galvenajā spēlē Aizstājējsimboli var parādīties 2., 3., 4. un 5. kolonnā, un tie aizvieto jebkuru simbolu.

***Režīma " Lavīna " noteikumi***

1. Simboli sakrīt kolonnās, nevis griežas.

2. Laimējusī izmaksas līnija aizsāks Lavīnu.

3. Simboli laimesta kombinācijās uzsprāgst un pazūd, atstājot vietu otrai simbolu Lavīnai, sniedzot lielāku laimestu iespēju.

4. Bezmaksas kritienu režīmi, ko aizsāk Lavīnas laimests, sākas, kad vairs nav pieejamu laimestu un Lavīnas funkcija beidzas

5. Lavīnas turpinās, līdz vairs nav neviena laimesta.

***Papildfunkcijas Lavīnas mērītājs" noteikumi***

1. Lavīnas mērītājs galvenajā spēlē piepildās par vienu iedaļu pēc katra veiksmīga Lavīnas kritiena, kurā ir vismaz viens izmaksas līnijas laimests. Maksimālais Lavīnu skaits ir 4. Lavīnas mērītājā attēlotā krāsa atbilst konkrētā kritiena galvenā elementa krāsai.

2. Lavīnas turpinās, līdz laimesti beidzas. Katrs jaunais spēles grieziens sākas ar tukšu Lavīnas mērītāju.

***Papildfunkcijas Enerģijas mērītājs" noteikumi***

1. Galvenajā spēlē ir elementu Enerģijas mērītājs, kas attēlo galveno (laimējošāko) elementu. Enerģijas mērītāja iedaļa, kurā ir visvairāk enerģijas, parāda, kurš Bezmaksas kritienu režīms sāksies, ja tiks aktivizēti Bezmaksas kritieni.

2. Enerģijas mērītājs ir sadalīts četrās daļās - katrai daļai atbilst viens elements. Iedaļa piepildās pēc izmaksas līnijas laimesta.

3. Spēles laikā taustiņš " **Spin**" pārvēršas par Enerģijas mērītāju, kas piepildās ar enerģiju no viena vai vairākiem laimējušajiem Elementiem, kas atbilst simboliem, kas veido izmaksas līniju kombinācijas. Lavīnas mērītājā attēlotā krāsa parāda konkrētā grieziena galvenā elementa krāsai.

4. Ja 2 elementu enerģijas apjoms ir vienāds, Bezmaksas kritienu režīms tiks izvēlēts pēc nejaušības principa.

5. Katrs jaunais spēles grieziens sākas ar tukšu Enerģijas mērītāju.

***Bonusa spēles Bezmaksas kritieni Noteikumi***

1. 4 vai vairāk secīgas Lavīnas spēles griezienā aktivizē vienu no Bezmaksas kritienu režīmiem.

2. Bezmaksas kritieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi, kā griezienā, kas aizsāka Bezmaksas kritienus.

3. Ir četri atsevišķi Bezmaksas kritienu režīmi **- *Uguns vētras režīms, Gaisa vētras režīms, Zemes vētras režīms un Ūdens vētras režīms****.*

4. Aizstājējsimboli aizvieto jebkuru simbolu visos Bezmaksas kritienu režīmos.

5. Katrā Bezmaksas kritienu režīmā Aizstājējsimbolam ir unikāla papildfunkcija.

6. Katrs Bezmaksas kritienu režīms nodrošina 10 Bezmaksas kritienus.

7. Kad Bezmaksas kritieni beigušies, kopējais laimests no Bezmaksas kritieniem tiek pieskaitīts tā grieziena laimestiem, kurā tika aktivizēti Bezmaksas kritieni.

***Uguns vētras režīma noteikumi.***

1. Uguns vētras Aizstājējsimbols parādās Uguns vētras režīmā uz 2., 3. un 4. ruļļa, un tas var izplesties no 1. līdz 5. rullim.

2. Uguns vētras Aizstājējsimbols var uz ruļļiem kolonnās izplesties jebkurā virzienā, pārvēršot divus blakus esošus simbolus par Aizstājējsimboliem, sniedzot iespēju iegūt lielāku laimestu.

***Gaisa vētras režīma noteikumi.***

1. 2 Gaisa vētras Aizstājējsimboli pēc pirmā Bezmaksas kritiena pēc nejaušības principa iekrīt ruļļos un paliek tur visa Gaisa vētras režīma garumā.

2. Pēc pirmā kritiena Aizstājējsimboli katra kritiena vai Lavīnas laikā pēc nejaušības principa pārvietojas uz blakus esošu pozīciju ruļļos.

3. Pirms pārvietošanās pa ruļļiem Aizstājējsimboli griežas, norādot virzienu, kurā pārvietosies.

***Zemes vētras režīma noteikumi.***

1. Zemes vētras Aizstājējsimboli parādās Zemes vētras režīmā uz 2., 3. un 4. ruļļa, un tas var izplesties no 1. līdz 5. rullim.

2. Zemes vētras Aizstājējsimboli paliek uz ruļļiem, līdz tie iekļauti vienā vai vairākās laimējušās izmaksas līnijās, trīs Lavīnās vai līdz brīdim, kad vairs nav laimestu.

***Ūdens vētras režīma noteikumi.***

1. Ūdens vētras Aizstājējsimboli parādās Ūdens vētras režīmā uz 2., 3. un 4. ruļļa.

2. Ūdens vētras Aizstājējsimbols veido aizstājējsimbolu grupu, kas izplešas vertikāli, noklājot visu rulli, un pārvērš simbolus aizstājējsimbolos.

***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:

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

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)].**

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.**