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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**Spēles nosaukums un veids**

**First Person Dream Catcher**

Spēles veids: Dream Catcher

Ražotājs : Evolution Malta Limited

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 1 EUR

Maksimālā likme 2000 EUR

Minimālā un Maksimālā likme uz atšķirīgām spēles galda pozīcijām uzrādītas tabulā Spēles noteikumos.

**Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu “LIVE KAZINO” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas **First Person Dream Catcher**.

**Spēles mērķis**

**First Person Dream Catcher** ir veiksmes spēle, kas tiek spēlēta, izmantojot lielu, vertikālu ratu. Rats ir sadalīts 54 vienādos sektoros, ko atdala tapas. 52 segmenti ir apzīmēti ar skaitli (1, 2, 5, 10, 20 un 40). Pārējie divi sektori – 2x reizinātājs un 7x reizinātājs – darbojas kā bonusu griezieni un reizina jūsu laimestu, ja uzvarat nākamajā griezienā. „Dream Catcher“ mērķis ir prognozēt, kurā numurētajā sektorā rats apstāsies pēc tā iegriešanas.

**Spēles noteikumi**

Novietojiet likmi uz skaitli, pie kura, jūsuprāt, apstāsies rats: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. Pēc tam, kad esat izdarījis likmes, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu. Kad rats apstājas, laimīgo sektoru norādīs indikators rata augšpusē.

Ja rats apstājas pie numurētā sektora, uz kuru uzlikāt likmi, jūs laimējat. Visas likmes laimē ar attiecību, kas atbilst skaitlim laimīgajā sektorā: piemēram, laimīgais skaitlis 5 sniedz laimestu attiecībā 5 pret 1, laimīgais skaitlis 10 sniedz laimestu attiecībā 10 pret 1, un tā tālāk. Likme, kas izdarīta uz laimīgo sektoru, tiek atgriezta kopā ar laimestu.

**Reizinātāji 2x un 7x**

Ja rats apstājas kādā no reizinātāju sektoriem, kuri atzīmēti ar 2x vai 7x, visas jūsu likmes paliek spēkā, un nav atļautas jaunas likmes. Uzklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu vēlreiz, bet grieziena rezultāts (1, 2, 5, 10, 20 vai 40) noteiks laimesta attiecību kā parasti, taču izredzes tiks reizināts divas vai septiņas reizes, atkarībā no tā, uz kura no reizinātājiem rats apstājās iepriekšējā griezienā.

Ja GRIEZT pogai nepieskaras/nenoklikšķina 5 sekunžu laikā, rats tiks iegriezts automātiski, līdz tas apstāsies uz kāda no numurētajiem sektoriem.

Ja rats apstājas pie numurētā sektora divas vai vairāk reizes pēc kārtas, tad visas likmes paliek spēkā, un reizinātāji tiek summēti: t.i., reizinātais laimests no iepriekšējā grieziena tiek vēlreiz reizināts! Rats tiek atkal automātiski iegriezts, līdz tas apstājas uz kāda no numurētajiem sektoriem: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. (Piemēram, rats apstājas uz 2x, tad nākamajā griezienā tas apstājas uz 7x, un nākamajā griezienā uz skaitļa 5. Spēlētāja, kurš sākotnēji izdarīja likmi uz skaitli 5, laimests ir: (5:1) x 2 x 7 = 70:1.

Secīgi reizinātāji var tikt uzgriezti neierobežotā skaitā līdz noklusētajam maksimālajam laimestam, kas parādīts likmju ierobežojumu panelī.

**Laimesti**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skaitlis uz rata | Segmentu skaits | Laimests |
| 1 | 23 | 1:1 |
| 2 | 15 | 2:1 |
| 5 | 7 | 5:1 |
| 10 | 4 | 10:1 |
| 20 | 2 | 20:1 |
| 40 | 1 | 40:1 |
| 2x | 1 | Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 2 |
| 7x | 1 | Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 7 |

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots. Detalizētu informāciju skatiet likmju limitu tabulā.

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamos laimestus šajā raundā.

**Spēles izmaksa**

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 95,65% (89,88%–95,65%). RTP balstīts uz optimālu stratēģiju ar likmēm uz skaitli 10.

**Likmju izdarīšana**

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus.

**First Person Dream Catcher** € 1 - 2000

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo BILANCI jūsu ekrānā.



ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Kad esat izvēlējies čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai rata priekšpusē. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlētā čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

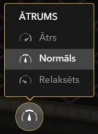
Jūs varat arī noklikšķināt/pieskarties pogai LIKME UZ VISU, kas ļauj jums izdarīt likmi uz visām likmju pozīcijām. Jūsu izvēlētā čipa vērtība tiks novietota vienlaicīgi uz visām likmju pozīcijām.



Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu.



Spēles laikā spēlētājam ir iespēja redzēt spēli no dažādiem skatpunktiem. Kameras stāvoklis mainās atbilstoši izvēlētajam ātruma režīmam. Spēlētājs var izvēlēties griešanas režīmu, izmantojot speciālu ātruma pogu, kas atver ātruma režīmu izvēlni.



Ir pieejami šādi griešanas režīmi:

**Ātrs**

Ātrākais režīms, kurā kamera nekustas, visi spēles elementi ir statiski.

**Normāls**

Klasisks spēles ātruma režīms, kurā rats griežas dabiski un ir dabiskas animācijas. Noklusējuma ātruma režīms, kas nozīmē, ka tas būs aktivizēts, līdz spēlētājs nolems mainīt ātruma režīmu.

**Relaksēts**

Lēns spēles ātruma režīms ar palēninātām spēļu animācijām un kameras kustībām.

Lai paātrinātu rata griešanās ātrumu un uzzinātu rezultātu ātrāk, jūs varat apturēt ratu, noklikšķinot/pieskaroties pogai STOP.



Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.



Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas savas likmes no galda, turot nospiestu pogu ATSAUKT aptuveni 1 sekundi. Ņemiet vērā, ka likmes iespējams atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai GRIEZT.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

• KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.

• SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

**Atbildīga spēlēšana**

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes azartspēļu lietošanu, un tajā pastāstīts, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.



**Atvienošanās politika**

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga „Griezt“, jūsu likme tiks atgriezta. Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad ir izdarīta likme un noklikšķināta/nospiesta poga „Griezt“, spēles rezultāts tiks izlemts, izmantojot spēles nejaušo numuru ģeneratoru. Pēc savienojuma atjaunošanas jums būs iespēja apskatīt spēles rezultātu vēstures logā.

**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 33-6, 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.

**Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu**