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**

**Jack and the BeanStalk**

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 “**Jack and the Bean Stalk**”.

**5. Spēles norise**

 Jack and the BeanStalk ir piecu ruļļu, 20 fiksētu izmaksas līniju, un 200 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

* Staigājošais aizstājējsimbols ar atkārtotiem griezieniem.
* Izkaisītie simboli.
* Bonusa spēle Bezmaksas griezieni ar papildfunkciju Dārgumu vākšana.

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.

 ***Staigājošo aizstājējsimbolu noteikumi***

1. Aizstājējsimboli aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisītosun Atslēgas simbolus.
2. Galvenajā spēlē aizstājējsimboli parādās uz 2., 3. 4. un 5. ruļļa.
3. Atkārtotu griezienu laikā aizstājējsimboli var parādīties uz 2., 3. un 4. ruļļa.
4. Visi laimesti, kuros ir aizstājējsimboli, tiek trīskāršoti (x 3).
5. Atslēgas simboli pieejami tikai uz 5. ruļļa Bezmaksas griezienu laikā.
6. Kad uz ruļļiem parādās aizstājējsimbols, jums tiek piešķirts atkārtots grieziens.
7. Atkārtota grieziena laikā aizstājējsimbols pārvietojas uz nākamo rulli pa kreisi, ļaujot iegūt vairākus laimestus.
8. Atkārtotie griezieni turpinās, kamēr aizstājējsimbols ir uz ruļļiem.
9. Staigājošais aizstājējsimbols parādās gan galvenajā spēlē, gan Bezmaksas griezienu laikā.
10. Ja aizstājējsimbols parādās Bezmaksas griezienu laikā, Bezmaksas griezieni tiek pārtraukti, un Staigājošais aizstājējsimbols kļūst aktīvs. Bezmaksas griezieni turpinās pēc tam, kad Staigājošais aizstājējsimbols pametis ruļļus. Ja atkārtoto griezienu laikā parādās vēl viens Staigājošais aizstājējsimbols, atkārtotie griezieni turpinās, līdz pēdējās Staigājošais aizstājējsimbols nonācis ruļļa kreisajā pusē un nākamajā griezienā vairs nav neviena aizstājējsimbola.

***Bonusa spēles Bezmaksas griezieni Noteikumi***

1. 3 vai vairāk izkaisītie simboli, kas parādās jebkur uz ruļļiem, aktivizē 10 Bezmaksas griezienus.
2. 3 vai vairāk izkaisītie simboli Bezmaksas griezienu laikā aktivizē 5 papildus Bezmaksas griezienus.
3. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmes līmeni kā griezienā, kas aizsāka Bezmaksas griezienus.
4. Vienā galvenās spēles griezienā var aktivizēt gan Bezmaksas griezienus, gan Staigājošo aizstājējsimbolu. Šādā gadījumā vispirms tiek izspēlēti Bezmaksas griezieni, bet pēc tam Staigājošais aizstājējsimbols.
5. Visi Bezmaksas griezienu laimesti, kuros ir aizstājējsimboli, tiek trīskāršoti (x 3).

***Papildfunkcijas Dārgumu vākšana noteikumi***

Bezmaksas griezienu laikā atslēgu simboli, kas parādās uz 5.ruļļa, atslēdz šādas īpašo aizstājējsimbolu iespējas:

Savāciet 3 atslēgu simbolus un nākamais aizstājējsimbols, kas parādīsies uz ruļļiem, kļūst par aizstājējsimbolu grupu, ko veido 2 naudas maisa simboli.\*

Savāciet 6 atslēgu simbolus un nākamais aizstājējsimbols, kas parādīsies uz ruļļiem, kļūst par aizstājējsimbolu grupu, ko veido 3 zelta vistu simboli.\*

\* Aizstājējsimbolu grupa ir aizstājējsimbols, kas uz ruļļa aizņem 2 vai 3 pozīcijas. Aizstājējsimbolu grupa parādās pilnīgi vai daļēji atkarībā no tā, kā apstājies rullis. Kad uz ruļļiem parādās aizstājējsimbolu grupa, jums tiek piešķirts atkārtots grieziens.Atkārtota grieziena laikā aizstājējsimbolu grupa pārvietojas uz nākamo rulli pa kreisi, līdz sasniedz pirmo rulli. Pēc tam atkārtotie griezieni tiek pārtraukti. Izkaisītais simbols neparādās atkārtoto griezienu laikā, tādēļ nav iespējams laimēt papildus Bezmaksas griezienus.

**1.** Savāciet 9 atslēgu simbolus un nākamais aizstājējsimbols, kas parādīsies uz ruļļiem, kļūst par paplašināto aizstājējsimbolu ar zelta arfas simbolu.

**2.** Aizstājējsimbols izplešas, noklājot visu rulli, un pārvietojas, lai sniegtu iespēju iegūt lielāku laimestu.

**3.** Bezmaksas griezienu beigās visi savāktie simboli tiek dzēsti.

**4.** Kad esat savākuši 9 atslēgu simbolus un uz ruļļiem vairs nav paplašināto aizstājējsimbolu, tiek atsākta galvenā spēle.

***Izmaksu Noteikumi***

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
3. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
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 mājaslapā 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.**