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**

**Planet of the Apes**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : NetEnt Product Services Ltd

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 200.00 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 “**Planet of the Apes”**

**5. Spēles norise un noteikumi**

**„Planet of the Apes“** ir 5 ruļļu, 3 rindu, 20 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts, kur spēle notiek paralēli uz 2 spēles laukiem, pirmais no tiem ir ‘’Rise’’, bet otrs ‘’Dawn’’..

* Spēlē ir vairākas papildfunkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā, visas aprakstītas zemāk.
* Aizstājējsimbols var parādīties jebkur uz spēles ruļļiem un var aizstāt jebkuru no simboliem izņemot ‘’Scatter’’ un bonusa spēles simbolus.



* Izmaksāts tiek tikai lielākais iespējamais laimests, no izmaksu līnijas, kas sevī ietver aizstājējsimbolu.
* Saliktā aizstājējsimbola papildfunkcija var tikt aktivizēta gadījumā, ja ‘’Rise’’ pusē aizstājējsimboli pilnībā aizklāj spēles rulli. Šis saliktais aizstājējsimbols tad tiek pārvietots uz ‘’Dawn’’ pusi un novietots tādā pašā pozīcijā kā ‘’Rise’’ pusē.
* Gadījumā, ja ‘’Rise’’ bonusa simbols parādās uz pirmā ruļļa tiek aktivizēta ‘’Rise’’ bonusa funkcija.



* Papildfunkcija piešķir papildus monētu laimestu, kas atkarīgs no cilvēku un mērkaķu simbolu skaita uz spēles lauka, izņemot ‘’Scatter’’ simbolu un tikai parādās uz ‘’Rise’’ spēles lauka.
* Monētu laimests tiek izmaksāts papildus laimestam, kas iegūts no veiktā grieziena.
* Maksimālais monētu laimests ir 79.5 reižu grieziena vētības reizinājums.
* Gadījumā, ja ‘’Dawn’’ bonusa simbols parādās uz pēdējā spēles ruļļa tiek aktivizēta ‘’Dawn’’ bonusa spēle.



* Bonusa funkcijas laikā visi cilvēku un mērkaķu simboli tiek pārvērsti par vienu vienādu simbolu un parādās tikai ‘’Dawn’’ spēles pusē.
* Gadījumā, ja laimestu kombinācija jau ir izveidojusies izvēlēts tiek augstākās vērtības simbols, pretējā gadījumā simbols tiek izvēlēts pēc nejaušības principa.
* Pārvērsti tiek simboli tikai ‘’Dawn’’ spēles lauka pusē.
* Pārvēršanai izvēlētais simbols ir kāds no cilvēku, vai mērkaķu simboliem.
* Vispirms notiek transformācija un tikai tad tiek saskaitīts laimests.
* ‘’Scatter’’ simboli pārvērsti netiek.
* Pirms katra no griezieniem ir iespēja, ka tiks aktivizēta divkāršā papildfunkcija. Gadījumā, ja tā tiek aktivizēta viens dažāds simbols tiek izvēlēts no katras spēles puses, taču tie nevar būt aizstājējsimboli, vai ‘’Scatter’’ simboli.
* Uz spēles ruļļiem parādās tikai šie 2 simboli un pārējās iedaļas ir tukšas.
* Gadījumā, ja simbols parādās attiecīgajā spēles sadaļā, kad ruļļi apstājas, tad tas paliek savā vietā tālākajos griezienos.
* Gadījumā, ja simbols parādās pretējā spēles pusē tas tiek pārvietots uz pretējo pusi attiecīgajā pozīcijā.
* Ja vismaz viens simbols parādās attiecīgajā spēles daļā ruļļi griežas vēlreiz.
* Ja simbols pretējā pusē un attiecīgā pozīcija jau ir aizņemta, tad simbols pārvietots netiek.
* Ruļļi turpina griezties līdz brīdim, kad jauni simboli neparādās ne vienā no spēles pusēm.
* Divkāršā papildfunkcija nevar tikt aktivizēta reizē ar kādu citu papildfunkciju.
* Papildfunkcija tiek izspēlēta ar to pašu grieziena vērtību kā spēlēts līdz tam.
* Uz ruļļiem parādoties 3, vai vairāk ‘’Scatter’’ simboliem pamatspēlē tiek piešķirts laimests.
* ‘’Scatter’’ simboli ‘’Rise’’ un ‘’Dawn’’ spēles pusēs tiek vērtēti kā 2 dažādi ‘’Scatter’’ simboli.
* Abi minētie ‘’Scatter’’ simboli var parādīties tikai pamatspēlē.
* Vismaz 3 ‘’Scatter’’ simboliem parādoties jebkur uz spēles ruļļiem ‘’Rise’’ spēles pusē tiek aktivizēti ‘’Rise’’ bezmaksas griezieni.



* Bezmaksas griezienu laikā aktīva ir tikai ‘’Rise’’ spēles daļa.
* Sākoties bonusa spēlei tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.
* Bezmaksas griezienu laikā uz ruļļiem parādoties aizstājējsimboliem tie tiek krāti aizstājējsimbolu skaitītājā, katrs aistājējsimbols skaitītāju palielina par 1 iedaļu.
* Noslēdzoties pēdējam bezmaksas griezienam pirms laimesti ir izmaksāti visi iekrātie aizstājējsimboli pēc nejaušības principa tiek izvietoti uz spēles lauka, kad izvietošana noslēgusies tiek piešķirts iegūtais laimests.
* Maksimālais iekrāto aizstājējsimbolu skaits bezmaksas griezienu laikā ir 15.
* Aizstājējsimboli, kas parādīsies uz ruļļiem pēdējā bezmaksas grieziena noslēgumā skaitītājam pievienoti netiek.
* Sakrātie aizstājējsimboli no skaitītāja var tikt izvietoti arī pa virsu tur jau esošajiem aizstājējsimboliem, kas parādījušies pēdējā bezmaksas griezienā.
* Vismaz 3 ‘’Scatter’’ simboliem parādoties jebkur uz spēles ruļļiem ‘’Dawn’’ spēles pusē tiek aktivizēti ‘’Dawn’’ bezmaksas griezieni.



* Bezmaksas griezienu laikā aktīva ir tikai ‘’Dawn’’ spēles daļa.
* Sākoties bonusa spēlei tiek piešķirti 15 bezmaksas griezieni.
* ‘’Dawn’’ bezmaksas griezienu laikā aktīvi ir 3 dažādi simboli, kurus iespējams iekrāt skaitītājā, tie ir reizinātāji, papildus aizstājējsimboli un papildus bezmaksas griezieni.



* Kad kāds no krājamajiem simboliem parādās uz spēles lauka, tas aizpilda attiecīgo skaitītāju par 1 iedaļu. Lai aizpildītu katru no skaitītājiem nepieciešami 3 attiecīgie simboli.
* Papildus bezmaksas griezienu skaitītājs piešķir 3 bezmaksas griezienus katru reizi, kad tas ir piepildīts.
* Bezmaksas griezieni tiek iesākti ar laimestu reizinātāju x1. Katru reizi, kad reizinātāju skaitītājs tiek piepildīts reizinātājs palielinās par x1, maksimālais reizinātājs, ko iespējams iegūt ir x5.
* Papildus aizstājējsimbola skaitītājs pārvērš vienu no cilvēku simboliem par aizstājējsimbolu katru reizi, kad tas tiek piepildīts. Papildus aizstājējsimboli paliek aktīvi līdz bonusa spēles beigām.
* Gadījumā, ja ir sasniegts maksimālais reizinātājs, vai visi 3 cilvēku simboli ir pārvērsti par aizstājējsimboliem uz ruļļiem parādoties atbilstošajam skaitītāja simbolam, tas pildīs tikai papildus bezmaksas griezienu skaitītāju.
* Papildus aizstājējsimboli aizstās jebkuru no spēles simboliem izņemot reizinātāju, papildus aizstājējsimbolu un papildus bezmaksas griezienu krājošos simbolus.
* Ja 3, vai vairāk ‘’Scatter’’ simboli parādās abās spēles pusēs vienā griezienā abas bezmaksas griezienu bonusa spēles tiek aktivizētas un izspēlētas viena pēc otras.
* Visi bezmaksas griezieni tiek izpēlēti ar to pašu grieziena vērtību kā spēlēts līdz tam.
* Noslēdzoties bezmaksas griezienu bonusa spēlei iegūtais laimests tiek pievienots kopējai bilancei.

***Svarīgi:***

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

***Vispārējie noteikumi***

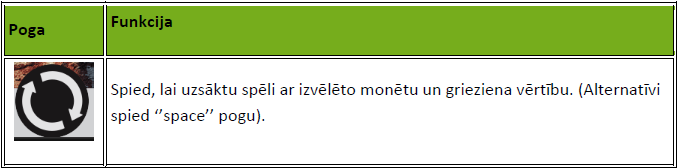
* Spēle notiek uz 20 fiksētām izmaksas līnijām
* Likmes lielums ir no 0.20 EUR līdz 200 EUR.
* Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

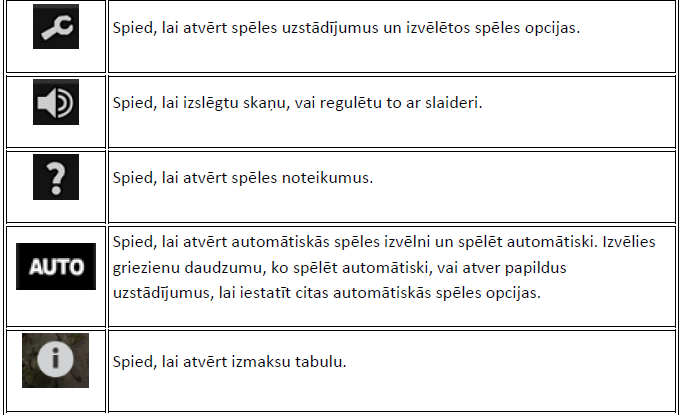
***Izmaksu Noteikumi***

* Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
* Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
* 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.
* Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos

***Spēles vadība***

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**





**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 spēles ruļļa.







***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. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda 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](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.

10. **cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.**