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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33-6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

2. **Spēles nosaukums un veids**

**Space Wars 2 Powerpoints**

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 “Spēļu Automāti” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “ Space Wars 2 Powerpoints”.

5. **Spēles norise**

„ Space Wars 2 Powerpoints“ ir sešu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

• Kaskādes griezienu funkcija

• “PowerPoints” funkcija

• „Wild“ aizvietotājsimbols

• Speciālās funkcijas

• Speciālo funkciju kombinācijas

• Bezmaksas griezieni

• “Bonus Buy” opcija

Svarīgi:

● Punkti tiek piešķirti par vismaz no 3 horizontālā vai vertikālā līnijā izvietotiem simboliem.

● Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombinācijas laimestiem.

● Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Spēles noteikumi***

***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi***

1. Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma uz aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.

2. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novertēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.

3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

***“PowerPoints” funkcijas noteikumi***

******

1. Katra laimīgā kombinācija, kas izveidojas uz spēles laukuma, piešķir punktus saskaņā ar izmaksu tabulu un piemērotajiem reizinātajiem.

2. Kad visi laimesti ir aprēķināti, punkti tiek pievienoti skaitītājam virs spēles laukuma.

3. Katra grieziena beigās tiek izmaksāts laimests, kas ir balstīts uz sakrāto punktu skaitu un šim punktu skaitam attiecināmo likmes reizinātāju (attēlā redzams, ka 200 punkti izmaksā laimestu 2x no likmes apmēra).

4. Pamatspēles laikā skaitītājs tiek atiestatīts pēc katra grieziena.

5. Bezmaksas griezienu laikā skaitītājs uzkrāj punktus līdz bezmaksas griezienu beigām. ***“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi***

******

1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot reizinātāja “Wild”, “Column Blaster”, “Row Blaster”, “Zapper” un “Bomb” simbolus lai veidotu laimīgās kombinācijas.

2. “Wild” simbols parādās uz spēles laukuma vienā no brīvajām vietām, kad pazūd kombinācija no 3 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde.

3. Reizinātāja “Wild” simbols parādās uz spēles laukuma tikai bezmaksas griezienu laikā un uz tā tiek norādīts reizinātājs x2, x3, x4, x5, x10 vai x25.

4. Reizinātāja “Wild” simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot “Wild”, “Column Blaster”, “Row Blaster”, “Zapper” un “Bomb” simbolus lai veidotu laimīgās kombinācijas.

***Speciālo funkciju noteikumi***

1. Atkarībā no simbolu skaita laimīgajā kombinācijā, pēc kombinācijas pazišanas no spēles laukuma un pirms kaskādes, uz spēles laukuma parādās īpašie simboli, kas piešķir speciālās funkcijas.

2. “Column Blaster”/ “Row Blaster” funkcija:

• Parādās uz spēles laukuma vienā no brīvajām vietām, kad pazūd kombinācija no 4 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde;

• Visi simboli uz attiecīga ruļļa vai līnijas, izņemot “Wild” un funkciju simboli, tiek novākti no spēles laukuma;

• Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.

3. “Zapper” funkcija:

• Parādās uz spēles laukuma vienā no brīvajām vietām, kad pamatspēles laikā pazūd kombinācija no 5 vai 6 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde;

• Parādās uz spēles laukuma vienā no brīvajām vietām, kad bezmaksas griezienu laikā pazūd kombinācija no 5, 6, 7 vai 8 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde;

• Pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā funkcija izvēlas no 1 līdz 4 simbolu veidiem un noņem šos simbolus no spēles laukuma;

• Izvēlēto simbolu veidu skaits ir atkrīgs no tā, cik novakite simboli aktivizēja funkciju;

• Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.

4. “Bomb” funkcija:

• Parādās uz spēles laukuma vienā no brīvajām vietām, kad uz spēles laukuma izveidojas krusteniska laimīga kombinācija no vienādiem simboliem;

• Visi simboli, izņemot “Wild” un funkciju simbolus, kas ir horizontāli, vertikāli vai diagonāli savienoti ar “Bomb” dunkciju, tiek novākti no spēles laukuma;

• Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.

***Speciālo funkciju kombināciju noteikumi***

1. Jau z spēles laukuma uz blakus pozīcijām atrodas dažadi speciālo funkciju simboli, to īpašības tiek kombinētas.

2. “Column Blaster”/ “Row Blaster” + “Bomb” funkcija:

• Kombinācija no šīm divām funkcijām novāc no spēles laukuma visus simbolus uz attiecīgās rindas vai ruļļa, kā arī no 2 attiecīgajām rindām/ruļļiem pa labi un pa kreisi vai no augšas un no apakšas;

• Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam;

• Ja funkcija tiek aktivizēta uz pirmā vai pēdējā ruļļa, tiek papildus novāti simboli tikai no viena blakus ruļļa;

• Ja funkcija tiek aktivizēta uz pirmās vai pēdējās rindas, tiek papildus novāti simboli tikai no vienas blakus rindas.

3. “Zapper” + “Bomb” funkcija:

• No 1 līdz 3 simbolu veidiem tiek izvēlēti un kopā ar “Zapper” simbolu pārvērsti par “Bomb” simboliem;

• Visi simboli, izņemot “Wild” un funkciju simbolus, kas ir horizontāli, vertikāli vai diagonāli savienoti ar “Bomb” dunkciju, tiek novākti no spēles laukuma;

• Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.

4. “Column Blaster”/ “Row Blaster” + “Zapper” funkcija:

• No 1 līdz 3 simbolu veidiem tiek izvēlēti un kopā ar “Zapper” simbolu pārvērsti par “Column Blaster”/ “Row Blaster” simboliem;

• Visi simboli uz attiecīga ruļļa vai līnijas, izņemot “Wild” un funkciju simboli, tiek novākti no spēles laukuma;

• Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.

***Bezmaksas griezienu noteikumi***



1. Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, ja pamatspēles laikā, viena grieziena ietvaros, ir savākti 1000 un vairāk punkti.

2. Bezmaksas grizienu skaits ir atkarīgs no sakrāto punktu skaita.

3. Bezmkasas griezienu laikā spēles laukuma izplešas līdz 8 rindu augstumam.

4. Bezmkasas griezineu laikā, no +1 līz +3 papildus bezmaksas griezieniem tiek piešķirts, ja ja ir sasniegti 1400, 2800, 4200, 5600, 7000 un 8400 punkti uz skaitītāja.

5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

***“Bonus Buy” opcijas noteikumi***



1. Spēlētājs var iegādāties bezmaksas griezienu bonusa spēli.

2. Bonusa cena ir atkarīga no izvēlētā bezmaksas griezienu skaita un likmes apmēra.

3. Darbojas visi minētie nosacījumi.

***Izmaksu Noteikumi***

1. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.

2. Punkti tiek piešķirti par vismaz no 3 horizontālā vai vertikālā līnijā izvietotiem simboliem.

3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet **“Bet”** izvēlni. 2. Klikšķiniet uz ikonas **“Spin”**. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

***Automātiskais vadības režīms:***

1. Nospiežot **Auto **ikonu, Jūs varat izvēlēties:

● Sadaļa **Number of plays** (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 kādā griezienā laimests pārsniedz ……

● Ja jūsu kredīts palielinās par ……

● Ja jūsu kredīts samazinās par ……

● Ja ir laimēti bezmaksas griezieni.

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. Laimests atkarīgs no sakrātā punktu skaita un piešķirtā likmes reizinātāja.

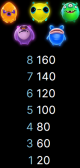
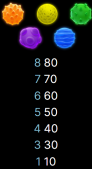
***Izmaksu apraksts***

***Regulāro Izmaksu Apraksts***

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

● Punkti tiek piešķirti par vismaz no 3 horizontālā vai vertikālā līnijā izvietotiem simboliem.

Izmaksu attēlā ir norādīts punktu skaits, kas tiek piešķirts par katru laimīgās kombinācijas simbolu.



***Izmaksas kombināciju apraksts.***

Punkti tiek piešķirti par vismaz no 3 horizontālā vai vertikālā līnijā izvietotiem simboliem. 

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 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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](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.**