

## 1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33-6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

## 2. Spēles nosaukums un veids

### **Sushi Oishi**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : Pocket Games Software Limited

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 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 "Sushi Oishi".

## 5. Spēles norise

„Sushi Oishi“ ir piecu ruļļu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" aizvietotājsimbols
- "Scatter" simbols un bonusa spēle
- "Mystery" simbols un atkārtotie griezieni

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Spēles noteikumi***

#### ***Vispārējie noteikumi***

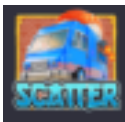
1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi***




1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” un “Mystery” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

### ***“Scatter” simbola un bonusa spēles noteikumi***



1. 3, 4 vai 5 “Scatter” simboli aktivizē bonusa spēli un izmaksā laimestu jebkurās pozīcijās.
2. Bonusa spēles sākumā 2. un 4. rullis tiek aizpildīts ar “Mystery” simboliem un tiek uzsākti atkārtotie griezieni.
3. Bonusa spēles sākumā laimesta reizinātājs ir x2 un pēc katra atkārtotā griezienu tas palielinās par +2.
4. Ja atkārtoto griezienu laikā uz spēles laukuma parādās viens vai vairāki “Up”

simboli , ruļļi, uz kuriem atrodas 1 vai vairāk “Mystery” simboli tiek pabīdīti par vienu pozīciju uz augšu.

5. Bonusa spēle beidzas kad uz spēles laukuma vairs nav neviena “Mystery” simbola.

### ***“Mystery” simbola un atkārtoto griezienu notiekumi***



1. Ja uz spēles laukuma parādās viens vai vairāk “Mystery” simboli, tiek aktivizēti atkārtotie griezieni.
2. Atkārtoto griezienu funkcijas sākumā laimesta reizinātājs ir x1.
3. Atkārtoto griezienu laikā visi “Mystery” simboli tiek pārvērsti par nejauši izvēlētu simbolu, izņemot “Mystery” un “Wild” simbolu.
4. Pēc laimīgo kombināciju izmaksā simboli tiek transformēti atpakaļ par “Mystery” simboliem un tiek piešķirts atkārtotais grieziens.
5. Atkārtotā griezienu laikā visi ruļļi, uz kuriem nav “Mystery” simbolu, turpinās griezties, bet ruļļi ar “Mystery” simboliem tiek pabīdīti par vienu rindu uz leju.
6. Pēc katra atkārtotā griezienu laimesta reizinātājs tiek palielināts par +1.
7. Atkārtoto griezienu funkcija beidzas kad uz spēles laukuma vairs nav neviena “Mystery” simbola.

### ***Izmaksu Noteikumi***

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās

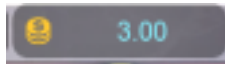
izmaksas līnijas.

2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Spēles vadība***

#### ***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

*Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmi, lietojiet “**Bet Options**” izvēlni.*



1. Nospiežot ikonu “**Max Bet**”, tiek iestatīta maksimāli iespējamā likme.
2. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

#### ***Automātiskais vadības režīms:***

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

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

#### **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.

#### ***Izmaksu apraksts***

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus ruļļiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Izmaksu koeficienti ir parādīti izmaksu attēlos.

	5 1000 4 300 3 50		5 100 4 50 3 30		5 20 4 15 3 5		5 20 4 15 3 5
	5 50 4 30 3 20		5 40 4 25 3 15		5 15 4 10 3 5		5 15 4 10 3 5
	5 30 4 20 3 10		5 25 4 20 3 10				

### ***Zmaksas Līniju Apraksts.***

Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem jāatrodas blakus uz aktīvās izmaksu līnijas

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. Zmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

**8. Termins, 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 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.**