

## **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**

### **Funky Time**

Likmju spēle

Ražotājs : Evolution Malta Limited

## **3. Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme: 0.10 EUR

Maksimālā likme: 5000 EUR

## **4. 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, nospiežot spēles ikonu "Funky Time".

## **5. Spēles norise**

Spēles mērķis ir prognozēt segmentu, uz kura rats apstāsies pēc tā iegriešanas. Spēlē „Funky Time” ir pieejamas arī fantastiskas Bonusa spēles, kurās varat iegūt reizinātājus. Lieciet likmi uz Bonusa spēļu „Bar”, „Stayin’ Alive”, „Disco” un „VIP Disco” likmju pozīcijām un sajūtiel mūzikas maģiju! Laiks kļūt „FUNKY”!

### ***Spēles noteikumi***

#### ***Vispārējie noteikumi***

1. Lieciet likmi uz segmenta, uz kura, jūsu prāt, apstāsies rats. Varat izvēlēties parastās likmju pozīcijas (skaitli 1, kas atkārtoti parādās apkārt ratam, vai kādu no 12 burtiem vārdos „PLAY”, „FUNK” un „TIME”) vai Bonusa spēļu likmju pozīcijas („Bar”, „Stayin’ Alive”, „Disco” un „VIP Disco”).



Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, spēles prezentētājs iegriež ratu, un vienlaikus ar iegriešanu tiek ģenerēti reizinātāji, kas pēc nejaušības principa parādās uz dažādiem rata segmentiem.

Kad „Funky Time” rats apstājas, laimīgo segmentu norāda rādītājs rata augšpusē. Ja rats apstājas uz kāda no segmentiem, uz kura uzlikāt likmi, jūs laimējat.

Ja galvenās spēles rats apstājas uz segmenta ar reizinātāju, šīs likmes pozīcijas laimestu reizina šādi:

Attiecībā uz parastajām likmju pozīcijām – konkrētās likmju pozīcijas laimests tiek reizināts ar rata segmenta reizinātāju (piemēram, ja uz rata segmenta ar skaitli 1, kuram noklusējuma laimesta attiecība ir 1:1, ir 20x reizinātājs, laimests ir 20:1).

Attiecībā uz Bonusa spēļu likmju pozīcijām – rata segmenta reizinātājs tiek izmantots fank-tastiskai Bonusa spēles pieredzei.

Visi spēlētāji var vērot aizraujošās Bonusa spēles, taču piedalīties un laimēt var tikai spēlētāji, kuri ir uzlikuši likmi uz attiecīgās Bonusa spēles likmes pozīcijas.

### ***Bonus raunds***

Ja rats apstājas uz Bonusa segmenta, tiek izspēlēta Bonusa spēle. Atkarībā no tā, uz kura Bonusa segmenta rats ir apstājies, spēlētāji var piedalīties šādās bonusa spēlēs: „Bar”, „Stayin’ Alive”, „Disco” un „VIP Disco”.

### ***Bar***

Šajā Bonusa spēlē jūs nokļūstat bārā un jums ir jāizvēlas viena no trim kokteiļu glāzēm, kas atrodas uz letes. Ja lēmuma pieņemšanas laikā lēmums netiek pieņemts vai rodas traucējums, glāze tiek izvēlēta pēc nejaušības principa.

Kad lēmuma pieņemšanas laiks ir beidzies, bārmenim lejojot dzērienus, katrā glāzē parādās sākotnējie reizinātāji ar nejausām vērtībām. Pēc tam vienai no trim glāzēm tiek pievienots rotājums ar papildu reizinātāju, kas reizina šīs glāzes sākotnējo reizinātāju. Piemēram, ja glāzes sākotnējais reizinātājs ir 5x, bet rotājuma reizinātājs ir 10x, kopējā glāzes reizinātāja vērtība ir 50x.



Ja uz „Bar” rata segmenta bija reizinātājs, tas sareizina visu trīs glāžu reizinātājus, pirms spēle beidzas. Priekā!

### *Stayin' Alive*

Šajā aizraujošajā Bonusa spēlē ir lototrons ar 90 bumbiņām un reizinātāju laimestu tabula, kurā spēlētāji var virzīties uz augstāku līmeni. Jo augstāk pakāpsieties, jo lielāki būs jūsu laimesti!

Reizinātāju laimestu tabulas līmeņus veido reizinātāju saraksts, sākot no zemākās vērtības apakšā līdz augstākajai vērtībai augšā. Reizinātāju līmeņu vērtības ir šādas:

Līmenis	Reizinātājs
20	1000x
19	800x
18	700x
17	600x
16	500x
15	300x
14	250x
13	200x
12	150x
11	100x
10	70x
9	60x
8	50x
7	40x
6	30x
5	25x

4	20x
3	15x
2	10x
1	5x

Ja grieziena laikā uz šo segmentu tika attiecināts reizinātājs, katrs reizinātāju laimestu tabulas līmenis tiek sareizināts ar iegūtā reizinātāja vērtību.

Visi spēlētāji sāk zemākajā reizinātāju laimestu tabulas līmenī – 5x, un viņu dzīvību skaitītājā ir četras dzīvības.

Šajā spēlē ir trīs bumbiņu veidi:

- STOP bumbiņa (melna) – visi spēlētāji zaudē vienu dzīvību un paliek tajā pašā reizinātāju līmenī.
- 1 gājiena bumbiņa – ja esat izvēlējies šo krāsu, jūs pakāpjaties uz nākamo līmeni reizinātāju laimestu tabulā.
- 2 gājienu bumbiņa – ja esat izvēlējies šo krāsu, jūs pakāpjaties pa diviem līmeņiem reizinātāju laimestu tabulā.

Pirms sākas lototona bumbiņu izloze, jums jāizvēlas viena no trim komandām, kuras apzīmētas ar dažādām krāsām. Komandu krāsas atbilst lototona bumbiņu krāsām. Ja lēmuma pieņemšanas laikā lēmums netiek pieņemts vai rodas traucējums, lēmums tiek pieņemts pēc nejaušības principa.

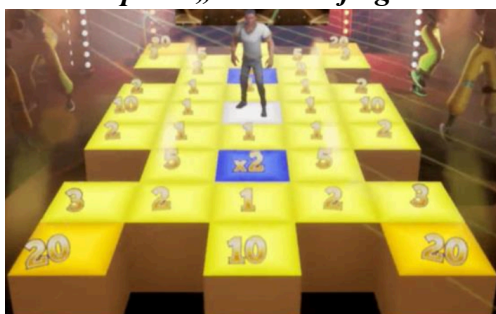
Pēc izvēles izdarīšanas spēles prezentētājs pavelk sviru, lai sāktu izlozes procesu. Ja lototons izlozē jūsu komandas krāsas bumbiņu, atkarībā no bumbiņas veida jūs pakāpjaties pa vienu vai diviem reizinātāja līmeņiem. Ja tiek izlozēta melna bumbiņa, jūs paliekat tajā pašā līmenī, un no jūsu dzīvību skaitītāja tiek atņemta viena dzīvība.

Bonusa spēle beidzas, kad dzīvību skaitītājā vairs nav dzīvību. Laimesti tiek izmaksāti atbilstoši reizinātāja līmenim, ko jūsu izvēlēta komandas krāsa ir sasniegusi laimestu tabulā.

### ***Disco & VIP Disco***

Šajās Bonusa spēlēs jūs gaida aizraujošs deju piedzīvojums ar satriecošiem laimestiem. Pievienojieties Funky kungam uz deju grīdas un vērojiet, kā viņš ar katru kustību jums iegūst jaunu reizinātāju. Lai gan Bonusa spēles mehānika abās Bonusa spēlēs ir vienāda, „Disco” notiek uz 37 kvadrātu deju grīdas, savukārt „VIP Disco” notiek uz lielākas 63 kvadrātu deju grīdas.

### ***Bonusa spēles „Disco” deju grīda***



Gan „Disco”, gan „VIP Disco” spēles sākumā Funky kungs ir deju grīdas vidū, un spēles prezentētājs ir pie dīdžeja pulsts. Spēles prezentētājs iegriež mini ratu ar astoņiem sektoriem, kur attēloti četri virzieni (uz augšu, uz leju, pa kreisi un pa labi), un, uz kura virziena rats apstājas, tajā virzienā Funky kungs veic savu soli. Spēle turpinās, līdz Funky kungs nokrīt no deju grīdas.

### ***Deju grīdu veido divu veidu kvadrāti ar reizinātājiem:***

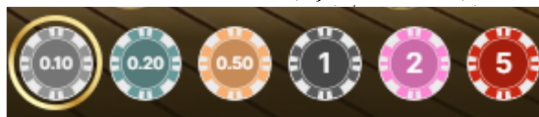
- Parastie reizinātāji tiek saskaitīti. Piemēram, ja iegūstat parastos reizinātājus 2 un 10, jūsu kopējais reizinātājs spēlē ir 12x.
- Grīdas reizinātāji pēc nejaušības principa dubulto piecu parasto reizinātāju kvadrātu vērtību.

Ja griezienu laikā uz šo segmentu tika attiecināts Bonusa spēles segmenta reizinātājs, katrs parastais reizinātājs tiek reizināts ar to, pirms Funky kungs sāk dejojot.

Laimest likmju pozīcija	Laimests
1	1:1
Burts (P, L, A, Y, F, U, N, K, T, I, M vai E)	25:1
Bonusa spēle „Bar”	Līdz 500 000€
Bonusa spēle „Stayin' Alive”	
Bonusa spēle „Disco”	
Bonusa spēle „VIP Disco”	

### ***Spēles vadība***

Lai veiktu likmi, atlasiet kartīšu vērtību. Noklikšķiniet/pieskarieties monētas vērtībai, lai palielinātu vai samazinātu vērtību. Lūdzu, ņemiet vērā, ka atlasītā vērtība tiks izmantota



visās jūsu kartītēs.

Kad kartītes ir nopirkta (veikta derīga likme), sagaidiet līdz sāksies spēles raunds.

Poga ATKĀRTOT ļauj atkārtot visas iepriekšējā spēles raunda likmes, pievienojot tādu pašu skaitli un kartīšu vērtību. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda.



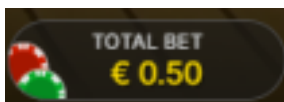
Noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai ATKĀRTOT, lai atkārtotu iepriekšējā spēles raunda likmi, pievienojot tādu pašu skaitli un kartīšu vērtību. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda.

Poga ATSAUKT noņem pēdējo likmi.



Jūs varat noklikšķināt uz/pieskarties pogai ATSAUKT atkārtoti, lai pa vienam noņemtu kartīšu komplektus pretēji to pievienošanas secībai. Jūs varat noņemt visas savas kartītes, turot nospiestu pogu ATSAUKT.

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



## **6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)].**

### ***Izmaksu noteikumi***

Pēc spēles raunda kartītes tiek atkal sašķirotas, un uz ekrāna paliek tikai kartītes ar laimestiem. Kopējais laimests tiek aprēķināts automātiski un tiek parādīts uz ekrāna.

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots. Detalizēta informācija parādīta likmju limitu tabulā.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## **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**