

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

Pick a Fruit – Fire Blaze
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: SubTech Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 1000.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu “Kazino” spēlētājs nokļūst lapā <https://www.spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “Visas spēles”, pēc tam nospiežot spēles ikonu “Pick a Fruit – Fire Blaze”.

5. Spēles norise

„Pick a Fruit – Fire Blaze“ ir piecu ruļļu un no 10 līdz 100 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Svārstīguma iestatījumi
- “Wild” aizvietotājsimbols
- “Scatter” simbols

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.

Svārstīguma iestatījumu noteikumi



1. **Zems svārstīgums:** Izmaksas kuras, jūs saņemat šajā režīmā ir biežākas, bet vairākos gadījumos mazākās. Šis līmenis ir perfekts priekš spēlētajiem, kuriem patīk īsākas spēļu sesijas, spēle notiek uz 100 izmaksu līnijām.
2. **Vidējs svārstīgums:** Šis režīms ir vidējais starp Zemas un Augstās svārstīguma režīmiem. Šis līmenis ir piemērots spēlētajiem, kas vēlas izjust lielo laimestu aizraušanos ar biežo frekvenci, spēle notiek uz 50 izmaksu līnijām.
3. **Vidēji augsts svārstīgums:** Šis režīms ir vidējais starp Vidēja un Augstā svārstīguma režīmiem ar iespēju laimēt lielus laimestus, taču tie var izkrist retāk, nekā zemā un vedējā svārstīgumā, spēle notiek uz 20 izmaksu līnijām.
4. **Augstais svārstīgums:** Šajā spēles režīma jūs varat trāpīt lielos laimestos, bet viņi nav tik bieži, kā Zema svārstīgumā režīmā. Šis režīms ir piemērots spēlētajiem, kas nebaidās riskēt, lai laimētu lielus laimestus, spēle notiek uz 10 izmaksu līnijām.

“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. Laimīgā kombinācija no 3 vai 4 “Wild” simboliem izmaksā laimestu tikai tajā gadījumā, ja tam seko “Scatter” simbols.

“Scatter” simbola noteikumi



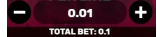

1. “Scatter” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. Trīs un vairāk “Scatter” simboli izmaksā laimestus saskaņā ar izmaksu tabulu.

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. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu līnijas likmi, lietojiet “Per Line”  izvēlni.
2. Klikšķiniet uz ikonas “Spin”.  Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot “Auto”  ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā ar jūsu izvēlēto likmi:
2. Apturēt Automātisko režīmu var vēlreiz nospiežot “Auto” ikonu.

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

Izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

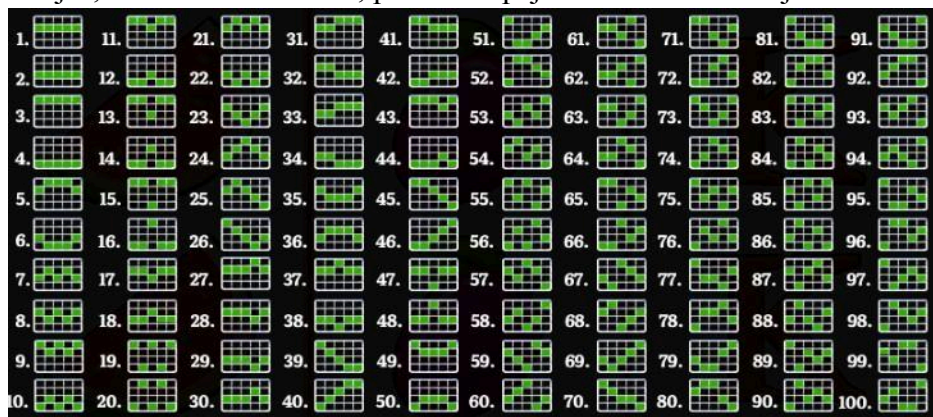
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.
- Izmaksu koeficients tiek piemēroti līnijas likmei.
- Izmaksu koeficienti parādīti izmaksu attēlos. Palielinot likmi, proporcionāli mainās izmaksas.

 5 x 400 4 x 100 3 x 40	 5 x 300 4 x 40 3 x 20	 5 x 2,000 4 x 400 3 x 80		
 5 x 300 4 x 40 3 x 20	 5 x 100 4 x 20 3 x 10	 5 x 100 4 x 20 3 x 10	 5 x 50 4 x 10 3 x 4	 5 x 250 4 x 10 3 x 2

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses.

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. Izmaksā 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 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 15 dienu laikā, bet otrs, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, ka 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 mājāslapā 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.