

## **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**

Quartz SiO2  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: EveryMatrix Software Ltd

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

Minimālā likme 0.15 EUR  
Maksimālā likme 90.00 EUR

## **4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://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 "Quartz SiO2".

## **5. Spēles norise**

„Quartz SiO2“ ir piecu ruļļu un 10 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols "Wild"
- Atkārtota grieziena funkcija
- "Gamble" funkcija

Svarīgi:

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

### ***Aizstājējsimbola “Wild” noteikumi***




1. “Wild” simbols var parādīties uz 2, 3 un 4 ruļļa.
2. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
3. Kad “Wild” simbols parādās uz spēles laukuma, tas izplešas, lai aizņemtu visu rulli u aktivizē atkārtoto griezienu.

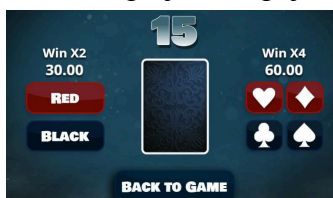
### ***Atkārtotā griezienu funkcijas noteikumi***



1. Kad “Wild” simbols parādās uz spēles laukuma, tas izplešas, lai aizņemtu visu rulli u aktivizē atkārtoto griezienu.
2. Atkārtotā griezienu laikā “Wild” simbols paliek fiksēts, bet pārējie ruļļi griežas.
3. Ja pēc atkārtota griezienu uz laukuma parādās “Wild” simbols, tad atkārtotais grieziens tiek atkal aktivizēts.

### ***“Gamble” funkcijas noteikumi***

1. “Gamble” funkcija tiek aktivizēta pēc katra laimesta.
2. Spēlētājam ir iespēja savākt esošo laimestu vai izmantot “Gamble” funkciju , lai palielinātu laimestu.
3. Spēlētājam ir iespēja minēt kārtas krāsu (reizina laimestu x2), vai kārtas masti (reizina laimestu x4).
4. Ja rezultāts netiek uzminēts, laimests tiek anulēts.
5. Ja “Gamble” funkcija tika aktivizēta pēc bezmaksas griezienu laimesta, spēlētājam ir iespēja izmantot “Gamble” opciju kopējām bonus spēles laimestam.
6. Gamble opciju ir iespējams izmantot 4 reizes pēc kārtas.



### *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. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

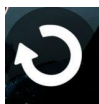
### *Spēles vadība*

#### *Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “**Total Bet**” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

#### *Automātiskais vadības režīms:*

- Sadaļa **Number of auto spins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Stop in single win exceeds ...** Izvēlies, pie kāda laimesta automātiskā spēles apstāsies.
  - Sadaļa **Stop if balance decreases by ...** Izvēlies, līdz kādai summai var samazināties bilance.
  - Sadaļa **Stop if balance increases by ...** Izvēlies, līdz kādai summai var palielināties bilance.
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.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi un no labās puses uz kreiso.
- Izmaksu koeficienti parādīti attēlos:

	5 250 4 200 3 50		5 120 4 60 3 25		5 60 4 25 3 10
	5 50 4 20 3 8		5 40 4 15 3 7		5 25 4 10 3 5
	5 25 4 10 3 2		5 25 4 10 3 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. 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 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 otrais, 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.**