

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

Raging Rex 3

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Play'n GO Malta 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 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 "Raging Rex 3".

5. Spēles norise

„Raging Rex 3“ ir sešu ruļļu un 4096 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" aizvietotājsimbols un atkārtotie griezieni
- "Scatter" simbols un bezmaksas griezieni

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. Pilna izmēra “Wild” simbols var parādīties uz 2, 3, 4, 5 un 6 ruļļa.
3. Ja pilna izmēra “Wild” simbols aizņem visu rulli, tiek aktivizēti atkārtotie griezieni.
4. Pilna izmēra “Wild” simbols piešķir atkārtoto griezienu katru reizi, kad tas pārvietojas par vienu rulli pa kreisi.
5. Atkārtotie griezieni beidzas, kad pilna izmēra “Wild” simbols sasniedz 1.rulli.

“Scatter” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. “Scatter” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. 3 un vairāk “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienus.
3. Spēlētājam ir jāizvēlas viena no pieejamajām opcijām:
 - “Feeding Frenzy” bezmaksas griezieni;
 - “Hatchling Mania” bezmaksas griezieni;
 - “Survival” bezmaksas griezieni.
4. “Feeding Frenzy” bezmaksas griezieni:
 - 3, 4, 5 vai 6 “Scatter” simboli piešķir 7, 9, 11 vai 13 “Feeding Frenzy” bezmaksas griezienus attiecīgi;
 - “Feeding Frenzy” bezmaksas griezienu laikā pilna izmēra “Wild” simbols ir lipīgs un var pārvietoties jebkurā virzienā;
 - Katrā griezienā “Wild” simbols izvēlas sev mērķi un, ja pārvietošanās rezultātā mērķis tiek šķērsots, “Wild” simbols to uzkrāj;
 - Katrs sestais uzkrātais mērķis palielina “Wild” reizinātāju par +1;
 - “Feeding Frenzy” bezmaksas griezieni var tikt atkārtoti aktivizēti ar 2, 3, 4 vai 5 “Scatter” simboliem un piešķir papildus 2, 3, 4 vai 5 griezienus attiecīgi.
5. “Hatchling Mania” bezmaksas griezieni:
 - 3, 4, 5 vai 6 “Scatter” simboli piešķir 7, 9, 11 vai 13 “Hatchling Mania” bezmaksas griezienus attiecīgi;
 - “Hatchling Mania” bezmaksas griezienu laikā mazie “Wild” simboli ir lipīgi un var pārvietoties jebkurā virzienā;
 - “Hatchling Mania” bezmaksas griezienu laikā uz spēles laukuma neparādās pilna izmēra “Wild” simbols;

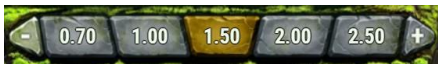
- “Hatchling Mania” bezmaksas griezienu laikā uz mazajiem “Wild” simboli var tikt norādīts reizinātājs 2x vai 3x, kas tiek piemērots kombinācijas laimestam, kuras daļa ir attiecīgais “Wild” simbols;
 - “Hatchling Mania” bezmaksas griezieni var tikt atkārtoti aktivizēti ar 2, 3, 4, 5 vai 6 “Scatter” simboliem un piešķir papildus 1, 2, 3, 4 vai 5 bezmaksas griezienus attiecīgi.
6. “Survival” bezmaksas griezieni:
- Spēlētājam tiek piešķirtas 3 dzīvības un katrs grieziens izmanto 1 dzīvību;
 - Ja griezienu laikā uz spēles laukuma parādās dinozaura simbols, tas uzpilda visas dzīvības;
 - Uz katra dinozaura simbola tiek norādīts likmes reizinātājs x1, x2, x5 vai x10;
 - Kad dinozaura simbols uzpilda dzīvības, tā vērtību uzkrāj “Rex” simbols un dinozaura simbols pārvēršas par skeleta simbolu;
 - Katrs skelets uzpilda skaitītāju virs spēles laukuma par vienu iedalījumu;
 - Kad skaitītājs ir aizpildīts, visi skeletu simboli tiek novākti no spēles laukuma un turpmāko dinozauru simbolu vērtības tiek palielinātas;
 - Bezmaksas griezienu beigās tiek izmaksāta kopējā “Rex” simbola uzkrātā vērtība.
7. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:




Likmes tiek atlasītas, izmantojot likmju pogas. Lai mainīti likmi par vienu soli, noklikšķiniet uz plusa/mīnusa pogām.



Lai sāktu spēli, noklikšķiniet uz GRIEZT . Kad ruļļi apstājas, attēlotie simboli nosaka jūsu laimestu, ņemot vērā izmaksu līniju tabulu.



Automātiskais vadības režīms :

- Sadaļa **Number of games** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā. 
- Sadaļa **Stop autoplay** (Griezienu Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:

- Pie katras uzvaras.
- Ja ir laimēti bezmaksas griezieni.
- Ja viena uzvara pārsniedz...
- Ja bilance palielinās par...
- Ja bilance samazinās par...

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.

Spēles teorētiskais atdeves procents (RTP): 96.20%




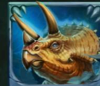

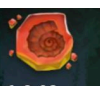
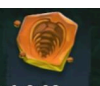
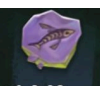
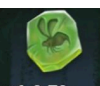


Izmaksu apraksts

Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai 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.

Izmaksas ar likmi 0.70 EUR attēlotas izmaksu attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| x6 4.20 | x6 4.20 | x6 4.20 | x6 2.80 | x6 2.80 | x6 0.98 | x6 0.98 | x6 0.98 | x6 0.70 | x6 0.70 | x6 0.70 |
| x5 2.80 | x5 2.80 | x5 2.80 | x5 2.10 | x5 2.10 | x5 0.70 | x5 0.70 | x5 0.70 | x5 0.49 | x5 0.49 | x5 0.49 |
| x4 1.40 | x4 1.40 | x4 1.40 | x4 1.05 | x4 1.05 | x4 0.35 | x4 0.35 | x4 0.35 | x4 0.28 | x4 0.28 | x4 0.28 |
| x3 0.70 | x3 0.70 | x3 0.70 | x3 0.56 | x3 0.56 | x3 0.21 | x3 0.21 | x3 0.21 | x3 0.14 | x3 0.14 | x3 0.14 |

Izmaksu 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, no kuriem pirmais sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrais, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, kā 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 mājaslapā vai rakstot uz support@spins.lv e-pasta 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.