

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

6 Jokers
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Pragmatic Play Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.05 EUR
Maksimālā likme 3000.00 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 "6 Jokers".

5. Spēles norise

„6 Jokers” ir piecu ruļļu un 5 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- “Wild” simbols
- Ruļļu Sabrukšana
- Džokera Ruļļi
- “Ante” Likmes opcija

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wild” simbola noteikumi



- Šis ir “Wild” reizinātājs simbols, kas aizstāj visus citus simbolus.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts, nejaušs reizinātājs tiek piemērots visām laimesta kombinācijām, kuras tas veido.
- Ja vairāki “Wild” reizinātāja simboli veido vienu laimesta kombināciju, to reizinātāji tiek saskaitīti.
- Iespējamās reizinātāja vērtības: 2x, 3x, 5x, 8x, 10x, 12x, 15x, 18x, 20x, 30x, 35x, 50x vai 100x.

Ruļļu Sabrukšanas noteikumi

- Brukšanas papildspēles laikā pēc katra griezienu tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd.
- Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- Ruļļu brukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā brukšana ir beigusies.

Džokera ruļļu noteikumi



- Katra griezienu laikā viens rullis tiek nejauši izvēlēts, lai kļūtu par džokera rulli un tā tiek atbilstoši atzīmēta.
- Katru reizi, kad tā paša griezienu rezultātā notiek brukšana, vēl viens rullis tiek nejauši izvēlēts no ruļļiem, kas pašlaik nav atzīmētas, un tā arī tiek atzīmēta.
- Tikai, kad visi ruļļi kļūst atzīmēti, nākamās brukšanas laikā var tikt uzgriezti “Wild” simboli ar nejaušu reizinātāju.

“Ante” likmes funkcijas noteikumi

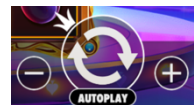
- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāja funkciju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētās likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
 - Likmes reizinātājs 5x - Normāls spēles režīms.
 - Likmes reizinātājs 7x - Katrs grieziens sākas ar 2 nejaušiem ruļļiem, kas tiek izvēlētas par džokera ruļļiem.
 - Likmes reizinātājs 14x - Katrs grieziens sākas ar 3 nejaušiem ruļļiem, kas tiek izvēlētas par džokera ruļļiem.
 - Likmes reizinātājs 28x - Katrs grieziens sākas ar 4 nejaušiem ruļļiem, kas tiek izvēlētas par džokera ruļļiem.
 - Likmes reizinātājs 60x - Katrs grieziens sākas ar 5 nejaušiem ruļļiem, kas tiek izvēlētas par džokera ruļļiem.



Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

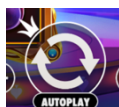
1. Lai mainītu likmes vērtību, lietojiet “TOTAL BET” izvēlni.



2. Izvēlieties monētas summu, reizinātāju un likmi.



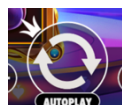
3. Klikšķiniet uz ikonas “Spin” .



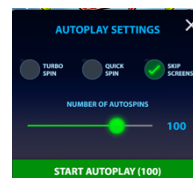
Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Autoplay**



ikonu, Jūs varat izvēlēties:



- Sadaļa **Number of autospins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļa **Quick spin**. Ruļļi griežas ātrā režīmā.
- Sadaļa **Turbo spin**. Ruļļi griežas ļoti ātrā režīmā (uzreiz tiek parādīts rezultāts).

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 kombinācijām.


Teorētiskais atdeves procents (RTP): 95.54%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas

Izmaksu Tabula

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Laimesti tiek izmaksāti par simboliem jebkurā vietā un visas pozīcijās uz ekrāna.
- Laimesta summu nosaka kopējais vienādo simbolu skaits uz ekrāna grieziena beigās
- Visi laimesti tiek reizināti ar pamata likmi.
- Kad laimests tiek iegūts ar vairākiem simboliem, visi laimesti tiek saskaitīti kopā.

 10-30 \$20.00 8-9 \$8.00	 10-30 \$8.00 8-9 \$4.80	 10-30 \$6.00 8-9 \$4.00	 10-30 \$4.00 8-9 \$2.80	 10-30 \$2.40 8-9 \$2.00
 10-30 \$2.00 8-9 \$1.60	 10-30 \$1.60 8-9 \$1.20	 10-30 \$1.20 8-9 \$0.80	 10-30 \$0.80 8-9 \$0.40	

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 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, Ģertrūdes iela 12-7, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā 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.