

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

Dynamite Diggin Doug
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Pragmatic Play Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 375.00 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 "Dynamite Diggin Doug".

5. Spēles norise

„Dynamite Diggin Doug” ir piecu ruļļu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- “Scatter” simbols
- “Dynamit” simbols
- “Plunker” simbols
- Atkārtoto griezienu papildspēle
- “Dynamite Money Respin” funkcija
- Ante likme
- “Buy Feature” opcija

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Scatter” simbola noteikumi



- Šis ir SCATTER simbols.
- To var uzgriezt uz 1., 3. un 5. spoles.

“Dynamit” simbola noteikumi



- Šis ir DYNAMIT simbols.
- Uzspiediet 3 vai vairāk DYNAMIT simbolus jebkurā ekrāna vietā, lai Winnētu šādu tiešo naudas balvu:
 - 3 DINAMĪTI - 0,5x kopējā likme
 - 4 DINAMĪTI - 1x kopējā likme
 - 5 DINAMĪTI - 2,5x kopējā likme
 - 6 DINAMĪTI - 5x kopējā likme
 - 7 DINAMĪTI - 10x kopējā likme
 - 8 DINAMĪTI - BRONZA, 20x kopējā likme
 - 9 DINAMĪTI - SUDRABS, 50x kopējā likme
 - 10 DINAMĪTI - ZELTS, 100x kopējā likme

“Plunker” simbola noteikumi



- Šis ir PLUNKER simbols.
- Pamatspēles griezienu laikā simbols “PLUNKER” var nejauši parādīties ekrāna vidū.
- Kad tas notiek, no saraksta tiek izvēlēta un piešķirta nejauša tiešā naudas balva.
- Ja tiek izvēlētas BRONZAS, SUDRABA vai ZELTA vērtības, tiek iedarbināta arī “RESPIN” funkcija.

Atkārtoto griezienu papildspēles noteikumi

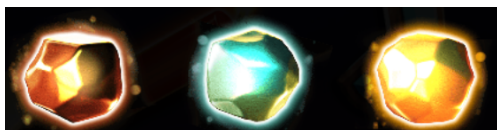
- “Respin” funkcijai ir vairāki līmeņi - MEKLĒŠANAS, BRONZAS, SUDRABA un ZELTA.
- Uzgrieziet 3 “SCATTER” simbolus, lai aktivizētu papildspēli, sākot no Meklēšanas līmeņa.
- Uzgrieziet 8, 9 vai 10 “DYNAMITE” simbolus pamatspēles griešanās laikā, lai sāktu papildspēli no BRONZAS, SUDRABA vai ZELTA līmeņa.

“Dynamite Money Respin” funkcijas noteikumi



- Šis ir “DYNAMITE MONEY” simbols “Respin” funkcijai.
- Katru reizi, kad simbols uzkrīt, tas iegūst nejauši izvēlētu vērtību no iepriekš noteikta kopuma.
- Iespējamās vērtības: 1x, 2x, 3x, 5x, 6x, 8x, 9x vai 10x kopējā likme.

Bronzas, Sudraba un Zelta naudas simbolu noteikumi

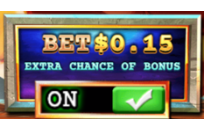


- Šie ir BRONZAS, SUDRABA un ZELTA naudas simboli.
- Katru reizi, kad tie tiek izmantoti, tie iegūst nejaušu vērtību no iepriekš noteikta kopuma.
- “Bronzas” iespējamās vērtības ir šādas: 25x, 30x, 35x, 40x, 45x vai 50x kopējā likme.
- Sudraba iespējamās vērtības ir šādas: 75x, 80x, 85x, 90x, 95x, 100x, 105x, 110x, 115x, 120x vai 125x kopējā likme.
- Iespējamās “Zelta” vērtības ir šādas: 150x, 160x, 170x, 180x, 190x, 200x, 210x, 220x, 230x, 240x vai 250x kopējā likme.
- Atkārtoto Griezienu raunda laikā uz ruļļiem ir tikai Dinamīta Naudas simboli, Bronzas, Sudraba un Zelta naudas simboli un tukšie lauki.
- Raunds sākas ar 3 atkārtotajiem griezieniem.
- Pēc katra atkārtotā griezienu visi naudas simboli paliek uz ekrāna vietā, kur tie tika uzgriezti.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts vismaz viens naudas simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3 un visi naudas simboli uz ekrāna virzās vienu rindu uz leju.
- Visu Dinamīta naudas simboli, kas iziet no ekrāna caur apakšu, vērtība tiek sakrāta kopā laimestu mērā, un visi tie tiek izmesti atpakaļ uz ekrāna nejaušās pozīcijās.
- Izmešanas brīdī tie var nonākt tukša pozīcijā vai uz esošiem Dinamīta naudas simboliem, šo simbolu vērtības ir tādas pašas kā savākšanas brīdī, bet šīm vērtībām var tikt pievienots nejaušs x2, x3 vai x4 reizinātājs.
- Ja tie tiek uzgriezti jau aizņemtā pozīcijā, to vērtība tiek pievienota jau esošajam.
- Sākot no “PROSPECTING” līmeni, trāpiet vismaz vienu jaunu “DYNAMITE MONEY” simbolu vienā “respin” reizē, 5 reizes raunda laikā, lai pēc nejaušības principa atslēgtu BRONZAS, SUDRABA vai ZELTA līmeni.
- Kad līmenis ir atbloķēts, citu līmeni vairs nevar atbloķēt.
- Pēc viena no līmeņiem atbloķēšanas var trāpīt arī attiecīgā līmeņa simboli.
- Turklāt visi vinnesti tiek reizināti ar x2, x3 vai x5 attiecīgi BRONZAS, SUDRABA un ZELTA simbolam.
- Runds beidzas, kad vairs nav atlikuši atkārtotie griezieni.

- Raunda beigās visi uz ekrāna atlikušie “DYNAMITE MONEY” simboli tiek savākti un reizināti ar līmeņa reizinātāju, ja tāds ir, un tad izmaksāti.

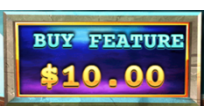


Ante likmes noteikumi



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju. Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētajās likmes. Iespējamie reizinātāji ir:
- Likmes reizinātājs 15x - iespēja laimēt BEZMAKSAS SPINS raundā, protams, ir lielāka. Uz ruļļiem ir vairāk simbolu SCATTER. PIRKŠANAS FUNKCIJA ir atspējota.
- Likmes reizinātājs 10x - Normāls Spēles režīms

“Buy Feature” noteikumi



- “RESPIN” funkciju var uzreiz aktivizēt no pamatspēles, nopērkot to par 100x pašreizējo kopējo likmi.
- Pērkot “RESPIN” funkciju, to var sākt no “PROSPECTING” vai “BRONZE”, “SILVER” vai “GOLD” līmeņa pēc nejaušības principa.

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**” .



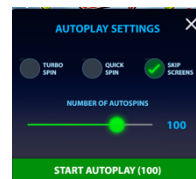
Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

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): 95.51%

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:

- 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
- Izmaksas Tabulas Attēlā parādīts ar 0.20 likmi.

 5 - \$20.00 4 - \$10.00 3 - \$4.00 2 - \$0.40	 5 - \$10.00 4 - \$4.00 3 - \$2.00 2 - \$0.20	 5 - \$4.00 4 - \$2.00 3 - \$1.00 2 - \$0.10	 5 - \$2.00 4 - \$1.00 3 - \$0.40	 5 - \$2.00 4 - \$1.00 3 - \$0.40
 5 - \$1.00 4 - \$0.40 3 - \$0.20	 5 - \$1.00 4 - \$0.40 3 - \$0.20	 5 - \$1.00 4 - \$0.40 3 - \$0.20	 5 - \$0.40 4 - \$0.20 3 - \$0.10	 5 - \$0.40 4 - \$0.20 3 - \$0.10

Izmaksu Līnijas Tabula

- Laimestu izmaksā par simboliem no kreisās puses uz labo izvēlētajās izmaksas līnijās.
- Visi laimesti tiek reizināti ar likmi katrā rindā.
- Visas vērtības ir izteiktas kā aktuālie laimesti monētās.
- Izmaksā tikai augstāko laimestu rindā.
- Laimējot vairākās izmaksu rindās, visus laimestus pievieno kopējam laimestam.
- Atkārtoto griezienu raunda laimests tiek piešķirts spēlētājam pēc raunda beigām.
- Atkārtotā raunda kopējā laimesta summa vēstures sadaļā parāda visu cikla laimestu

1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	

7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

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, no kuriem pirmais sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrs, 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.