

## **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**

Calaveras Explosivas  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: Habanero Systems Limited

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

Minimālā likme 0.15 EUR  
Maksimālā likme 3000.00 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 "Calaveras Explosivas".

## **5. Spēles norise**

„Calaveras Explosivas“ ir spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Tumble" funkcija
- Kaskādes griezienu funkcija un laimesta reizinātāji
- Aizstājejsimbols "Wild"
- Izkaisītais "Scatter" simbols
- Džekpota sacensības

### **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 laimīgo kombināciju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## Spēles noteikumi


### Vispārējie noteikumi



1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *“Tumble” funkcijas noteikumi*

1.  un  simboli krīt no augšas katra grieziena sākuma.
2. Katrā griezienā no augšas var krist līdz 30 simboliem.
3. Maksimālais vienādu simbolu skaits, kas var izkrist grieziena laikā un izmaksāt laimestu ir 20 vienādi simboli.
4. Laimests tiek izmaksāsts tikai par vienādiem simboliem, kas atrodas blakus un pieskaras viens otram.

### *Kaskādes griezienu funkcijas un laimesta reizinātāju notiekumi*

1. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma.
2. Palikušie simboli krīt uz spēles laukumu apakšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no augšas ar jauniem simboliem.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas (izņemot  izmaksas).
4. Ar katru laimīgo kaskādi laimesta reizinātājs palielinās līdz ir sasniegts maksimālais reizinātāja vai neveidojas jauni laimesti.
5. Grieziena beigās laimesta reizinātājs tiek atiestatīts uz x1.
6. Grieziena sākumā laimesta reizinātājs ir x1 un palielinās ar katru kaskādi : x2, x4, x8, x16, x32 un x64 par kaskādēm no otrās līdz septītai attiecīgi.
7. Par astoto un karu nākamo laimīgo kaskādi tiek piešķirts laimesta reizinātājs x128.

8. Ja laimīgās kombinācijas daļa ir  un  simboli, kopējais laimesta reizinātājs par kombināciju palielinās par x1.
9. Laimīgo kombināciju reizinātāji pie laimesta aprēķināšanas tiek sareizināti ar spēles aktīvo laimesta reizinātāju.

### ***Aizstājejsimbola “Wild” noteikumi***



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. Viens un tas pats “Wild” simbols var būt daļa no vairākām laimīgajām kombinācijām.
3. 3 un vairāk “Wild” simboli izmaksā laimestu papildus izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

### ***Izkaisīta “Scatter” simbola noteikumi***



1. “Scatter” simboli izmaksā laimestu jebkurās pozīcijās kā norādīts izmaksu tabulā.
2. “Scatter” simbolu izmaksas tiek aprēķinātas, kad uz spēles laukuma neveidojas jaunas laimīgās kombinācijas.

### ***Džekpota sacensību noteikumi***

#### Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0,00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par: Laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

#### Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par: Laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

#### Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizēties džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.

4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

#### Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



#### Cita informācija

1. Minimālā likme lai kvalificētos džekpota izmaksai ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino. 5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

#### Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem

#### Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

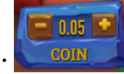
1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

#### ***Izmaksu Noteikumi***

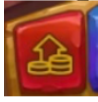
1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet “**COIN**” izvēlni.
2. Nospiežot ikonu “**Max bet**”, tiek iestatīta maksimāli iespējamā likme pie izvēlētās monētas



vērtības.



3. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes līmeni, lietojiet “**Bet Level**” izvēlni.



4. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.



### Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, jūs varat izvēlēties:

- Sadaļa **Number of spins** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļa **Autoplay settings** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:
  - Ja ir laimēti bezmaksas griezieni...
  - a kādā griezienā laimests pārsniedz.....
  - Apstādināt 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.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 92.35%-98.05%

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 apraksts

### Izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt blakus un jāpieskaras viens otram.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.30 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās kombināciju izmaksas:

20	±1.000	20	±300	20	±1.000	12	±12	12	±9	12	±12
19	±500	19	±150	19	±500	11	±10	11	±6	11	±10
18	±300	18	±75	18	±300	10	±8	10	±4.50	10	±8
17	±200	17	±45	17	±200	9	±7	9	±3	9	±7
16	±100	16	±30	16	±100	8	±5	8	±2.10	8	±5
15	±40	15	±22.50	15	±40	7	±3.60	7	±1.50	7	±3.60
14	±30	14	±15	14	±30	6	±1.20	6	±1.20	6	±1.20
13	±15	13	±12	13	±15	5	±0.40	5	±0.90	5	±0.40
4	±0.20	4	±0.60	4	±0.20	15	±30	15	±24	15	±15
3	±0.14	3	±0.30	3	±0.14	14	±20	14	±15	14	±10
20	±300	20	±200	20	±100	13	±12	13	±10	13	±8
19	±200	19	±150	19	±60	12	±10	12	±7	12	±6
18	±150	18	±100	18	±40	11	±7	11	±5	11	±5
17	±100	17	±40	17	±30	10	±6	10	±4	10	±3.60
16	±60	16	±30	16	±20	9	±5	9	±3.60	9	±1.40
7	±1.80	7	±0.60	7	±0.40	8	±3.60	8	±1.60	8	±0.80
6	±0.60	6	±0.40	6	±0.20	19	±1.20	19	±1.20	19	±1.20
5	±0.20	5	±0.12	5	±0.10	18	±15	18	±10	18	±6.00
4	±0.14	4	±0.10	4	±0.06	17	±8	17	±6	17	±4
3	±0.10	3	±0.06	3	±0.04	16	±4.40	16	±3.60	16	±2.40
		20	±40	20	±4.80	15	±4.80	15	±3.60	15	±2.40
		19	±30	19	±3.60	14	±3.60	14	±2.40	14	±1.60
		18	±24	18	±1.20	13	±1.20	13	±0.80	13	±0.60

### Izmaksas kombināciju Apraksts.

Laimests veidojas, ja uz spēles laukuma izkrīt vismaz 3 blakusesoši vienādi simboli, kas pieskaras viens otram.



## **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**