

## 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

Fly!  
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 "Fly!".

## 5. Spēles norise

„Fly!” ir piecu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija
- "Wild" aizvietotājsimbols
- "Scatter" simbols
- Bezmaksas griezieni
- 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.

### *Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi*

1. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma.
2. Palikušie simboli virzās uz spēles laukumu augšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no apakšas ar jauniem simboliem.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
4. Visi laimesti par laimīgajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētājam pēc kaskādes griezienu beigām.

### *“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi*



1. “Wild” simbols var parādīties tikai uz 1, 3 un 5 ruļļa.
2. “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

### *“Scatter” simbola noteikumi*





1. “Scatter” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. “Scatter” simboli veido izkaisītos laimestus, kas tiek piešķirti saskaņā ar izmaksu tabulu.
3. “Scatter” simbolu laimests tiek piešķirts, kad visas laimīgās kombinācijas jau ir izmaksātas.

### *Bezmaksas griezienu noteikumi*

1. Pamatspēles laikā par katrām 20 griezieniem tiek piešķirts 1 balons.
2. Kad ir sakrāti 8 baloni, uz spēles laukuma parādās vismaz 3 “Scatter” simboli un tiek aktivizēti bezmaksas griezieni.
3. 3, 4, 5 vai 6 “Scatter” simboli piešķir 10, 15, 25 vai 35 bezmaksas griezienus un katrs papildus “Scatter” simbols piešķir +10 bezmaksas griezienus.



4. Bezmaksas griezienu sākumā ir 8 baloni, pa 2 no katras krāsas -  un  .
5. Katru reizi, kad uz spēles laukuma izveidoja slaimīga kombinācija, attiecīgās krāsas balons uzsprāgst.
6. Ja visi baloni ir uzsprāguši pirms bezmaksas griezienu beigām, tiek aktivizēta “Circus” bezmaksas griezienu spēle :
  - Visi atlikušie griezieni (vismaz 5) tiek pārcelti uz “Circus” bezmaksas griezienu spēli ;
  - Katra laimīga kombinācija uzkrāj attiecīgās krāsas balonu, līdz ir uzkrāti 8 baloni
  - “Circus” bezmaksas griezienu spēles beigās katrs uzkrātais balons piešķir balvu x50, x100, x250, x400, x750, x1000, x2000, x3000, x6000, x10000 vai x25000 no likmes apmēra.
7. Bezmaksas griezienu raunds var tikt aktivizēts gan ar 3 un vairāk “Scatter” simboliem, gan arī kā garantētais bezmaksas griezienu raunds ik pēc 160 griezieniem ar vienādu likmi.
8. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

### ***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.

## Sacikšu fāze

1. Sacikšu 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 Sacikstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par: Laiku, kad sacikstes beigsies, un džekpota summu.

## Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizējies džekpots, sacikstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacikstēs 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): 92.43%-98.01%

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 līdzās un jāveido bloks no vismaz 7 vienādiem simboliem.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 7 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

Izmaksu koeficienti parādīti izmaksu attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas.

	22 1,300 21 1,100 20 900 19 750 18 600 17 400 16 250 15 200		24 22,500 23 20,000 22 17,500 21 15,000 20 12,500 19 10,000 18 7,500 17 5,000		24 9,000 23 8,000 22 7,000 21 6,000 20 5,000 19 4,000 18 3,000 17 2,000		14 150 13 125 12 75 11 50 10 40 9 30 8 25 7 15		14 2,500 13 1,500 12 800 11 500 10 200 9 120 8 80 7 40		14 1,000 13 500 12 250 11 200 10 100 9 75 8 40 7 20
	7 15 6 10 5 5 4 3 3 1		9 40 8 20 7 15		9 20 8 10 7 5						
	25 4,200 24 3,600 23 3,000 22 2,400 21 1,800 20 1,200 19 600 18 300		25 2,100 24 1,800 23 1,500 22 1,200 21 900 20 600 19 300 18 180		17 180 16 90 15 40 14 30 13 25 12 20 11 15 10 11		17 90 16 40 15 30 14 25 13 20 12 15 11 11 10 8		14 30 13 25 12 20 11 15 10 11 9 8 8 5 7 3		14 25 13 20 12 15 11 11 10 8 9 5 8 3 7 2

### ***Izmaksas kombināciju apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts vismaz no 7 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.



### **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 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**