

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

Four Divine Beasts
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs : HABANERO SYSTEMS B.V

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.30 EUR
Maksimālā likme 150.00 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 "Four Divine Beasts".

5. Spēles norise

„Four Divine Beasts“ ir piecu ruļļu un 243 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājejsimbols ("Wild")
- Izkaisītais ("Scatter") simbols
- Debeszilā pūķa bezmaksas griezieni
- Debeszilā pūķa atkārtotie griezieni
- Ugunssarkanā putna bezmaksas griezieni
- Ugunssarkanā putna atkārtotie griezieni
- Baltā tīģera bezmaksas griezieni
- Baltā tīģera atkārtotie griezieni
- Melnā bruņurupuča bezmaksas griezieni
- Melnā bruņurupuča atkārtotie griezieni
- Progresīvais džekpots
- 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.

Aizstājesimbola (“Wild”) noteikumi



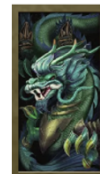
1. “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolu.
2. “Wild” simboli parādās tikai pamatspēlē.
3. “Wild” simboli parādās tikai pamatspēlē uz 3., 4., 5., . spoles

Izkaisīta (“Scatter”) simbola noteikumi




1. “Scatter” simboli parādās tikai pamatspēlē.
2. “Scatter” simboli parādās uz spolēm 2., 3., 4 un 5.
3. “Scatter” simbolu laimestus pieskaita kombināciju laimestiem.
4. Izkaisīto simbolu laimestus sareizina ar kopējo likmi.

Debeszilā pūķa bezmaksas griezienu noteikumi




1. 7. bezmaksas griezieni tiek piešķirti, ja uz 1. spoles parādās pilnais simbols un jebkur citur parādās 3. vai vairāki “Scatter” simboli.




2.  simbols var parādīties vienreiz uz 1., 2 vai 3. spoles.




3. Jebkurš  simbols, simbols, kas parādās laimīga kombinācijā, pirms laimestu piešķiršanas tiek izvērsts pa spoli




4.  simboli funkcionē, kā “Wild” simboli.
5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti

Debeszilā pūķa atkārtoto griezienu noteikumi

1. Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2. atkārtotie griezieni.


2.  simbols var parādīties vienreiz uz 1., 2 vai 3. spoles.


3. Jebkurš  simbols, kas parādās laimīga kombinācijā, pirms laimestu piešķiršanas tiek izvērsti pa spoli.


4.  simboli funkcionē, kā “Wild” simboli.


5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti.

Ugunsarkanā putna bezmaksas griezienu noteikumi

1. 7. bezmaksas griezieni tiek piešķirti, ja uz 1. spoles parādās pilnais  simbols un jebkur citur parādās 3 vai vairāki “Scatter” simboli.

2.  simbols var parādīties vienreiz uz 2 vai 3. spoles.


3.  simbols no apstāšanās –pozīcijas paplašināsies vēl par 1 - 6 pozīciju(-ām) un jebkurā virzienā vertikāli vai horizontāli no pēdējā paplašinātā simbola pozīcijas.


4.  simboli dod laimestus un funkcionē, kā “Wild” simboli.


5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti.

Ugunsarkanā putna atkārtoto griezienu noteikumi




1. Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2. atkārtotie griezieni.


2.  simbols var parādīties vienreiz uz 1., 2 vai 3. spoles.

3.  simbols no apstāšanās –pozīcijas paplašināsies vēl par 1 pozīciju(-ām) un jebkurā virzienā vertikāli vai horizontāli no pēdējā paplašinātā simbola pozīcijas.




4.  simboli dod laimestus un funkcionē, kā “Wild” simboli.
5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti

Baltā tīģera bezmaksas griezienu noteikumi

1. 7. bezmaksas griezieni tiek piešķirti, ja uz 1. spoles parādās pilnais  simbols un jebkur citur parādās 3 vai vairāki “Scatter” simboli
2. 1. bezmaksas griezienu laikā nejaušās pozīcijās vienmēr parādās 2  simboli.
3. Katrā bezmaksas griezienu spēle ikviens  simbols pārvietosies par 1. pozīciju vertikāli vai horizontāli, nešķērsojot un neaizņemot vienu un to pašu pozīciju.


4.  simboli dod laimestus un funkcionē, kā “Wild” simboli.
5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti

Baltā tīģera atkārtoto griezienu noteikumi


1. Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2. atkārtotie griezieni.
2. 1. atkārtota griezienu laikā nejaušās pozīcijās vienmēr parādās 2  simboli.
3. Katrā atkārtotie griezieni ikviens  simbols pārvietosies par 1. pozīciju vertikāli vai horizontāli, nešķērsojot un neaizņemot vienu un to pašu pozīciju.
4.  simboli dod laimestus un funkcionē, kā “Wild” simboli.
5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti

Melnā bruņurupuča bezmaksas griezienu noteikumi




1. bezmaksas griezieni tiek piešķirti, ja uz 1. spoles parādās pilnais  simbols un jebkur citur parādās 3 vai vairāki “Scatter” simboli.




2.  simbols var parādīties vienreiz uz 2 vai 3. spoles.



3. Pirms laimestu piešķiršanas  simbols tiks izvērsts par papildus 2 vai 3. pozīcijām pa labi.




4.  simboli dod laimestus un funkcionē, kā “Wild” simboli.
5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti


Melnā bruņurupuča atkārtoto griezienu noteikumi

1. Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2. atkārtotie griezieni.




2.  simbols var parādīties vienreiz uz 2 vai 3. spoles.



3. Pirms laimestu piešķiršanas  simbols tiks izvērsts par papildus 2 pozīcijām pa labi



4.  simboli dod laimestus un funkcionē, kā “Wild” simboli.
5. Spēli nevar aktivizēt atkārtoti

Progresīva džekpota noteikumi

1. Progresīvo džekpotu var laimēt jebkuras spēles nobeiguma.
2. Džekpots tiek aktivizēts pēc nejaušības principa.
3. Progresīva džekpota laimests tiek pievienots pie pārejiem laimestiem

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 aktivizējies 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 atsoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība

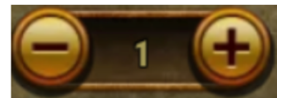
1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet “**COIN**” izvēlni.
2. Nospiežot ikonu “**Max bet**”, tiek iestatīta maksimāli iespējamā likme pie izvēlētās monētas



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:

1. Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, Jūs varat izvēlēties vienu vai vairākas piedāvātās opcijas:

- Griezienu skaitu (Number Of Spins);
- Apstāties, ja ir aktivizēti bezmaksas griezieni;
- Apstāties, ja balance samazinās par.. ;
- Apstāties, ja viens laimests pārsniedz.. ;

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): 94.95%




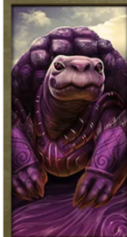




Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas.

Izmaksu apraksts

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.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.30 €. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

HIGH WIN SYMBOLS			
	5 ₣5 4 ₣2 3 ₣0.50		5 ₣3 4 ₣1 3 ₣0.30
	5 ₣2.50 4 ₣0.50 3 ₣0.20		5 ₣2 4 ₣0.30 3 ₣0.15
LOW WIN SYMBOLS			
	5 ₣1 4 ₣0.25 3 ₣0.10		5 ₣0.50 4 ₣0.20 3 ₣0.05
			5 ₣0.50 4 ₣0.10 3 ₣0.05
			5 ₣0.50 4 ₣0.10 3 ₣0.05

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

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