

## **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**

Fruity Mayan  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: Habanero Systems Limited

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

Minimālā likme 0.25 EUR  
Maksimālā likme 10000.00 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 "Fruity Mayan".

## **5. Spēles norise**

„Fruity Mayan“ ir piecu ruļļu un no 25 līdz 50 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" aizvietotājsimbols
- "Mega Symbol"
- "Aztec Reel" laimes rats
- "Scatter" simbols un bezmaksas grizieni
- "Bonus Buy" opcija
- "Super Bet" opcija
- Džēkpota sacensības

### **Svarīgi:**

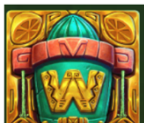
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgo kombināciju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## Spēles noteikumi

### Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi*



1. “Wild” simbols darbojas aizvieto visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simbols var parādīties jebkur uz laukuma.

### *“Mega Symbol” funkcijas noteikumi*

1. “Mega Symbol” funkcija var tikt nejauši aktivizēta katrā griezienā.
2. Centrālie 3 ruļļi tiks griezti kā 3x3 simbols, pirms tiek piešķirts laimests.
3. “Scatter” simbols nevar parādīties kā “Mega Symbol”.

### *“Aztec Wheel” funkcijas noteikumi*

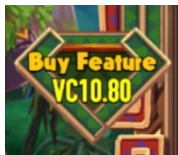
1. “Aztec Wheel” laimes rats nejauši aktivizējas jebkura griezienu laikā.
2. Laimes rats var piešķirt naudas balvu vai uzlaboto laimes rata variantu, lai varētu saņemt lielāku laimestu. Laimes rats var tikt uzlabots maksimāli 2 reizes.
4. Iespējamie laimes rata laimesti ir – 10x, 20x, 25x, 30x, 35x, 40x, 50x, 60x, 70x, 80x, 100x, 150x, 200x, 250x, 300x un 5000x no pamatlikmes.

### *“Scatter” simbols un bezmaksas griezienu noteikumi*



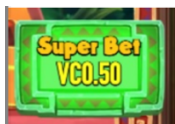
1. Izkrītot 3, 4 vai 5 “Scatter” simboliem jebkur uz laukuma, tiek piešķirti 10, 20 vai 50 bezmaksas griezieni attiecīgi.
2. Bezmaksas griezienu laikā ir aktīvas 50 izmaksas līnijas.
3. Funkcijas laikā tiek izmaksāts laimests tikai par garāko laimīgo kombināciju no labās uz kreiso, vai no kreisās uz labo pusi.
4. Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar likmi, ar kuru tika aktivizēti.

### ***Bonusa iegādes noteikumi***



1. Spēlētājiem ir iespēja iegādāties bonusa spēli, kura tiks aktivizēta ar 3-5 "Scatter" simboliem.
2. Bonusa cena tiek norādīta uz iegādes pogas un veidojas balstoties uz likmes apmēru.
3. Darbojas visi iepriekšminētie nosacījumi.

### ***"Super Bet" opcijas noteikumi***



1. Spēlētājiem ir iespēja palielināt likmi ar "Super Bet" opciju, lai paaugstinātu iespēju laimēt bezmaksas griezienus jebkura griezienu laikā.
2. "Super Bet" opcijas cena ir norādīta uz iegādes pogas un dubulto likmes apmēru.
3. "Super Bet" opcijas laikā "Wild" simboli parādās uz laukuma biežāk bezmaksas griezienos.
4. "Super Bet" opcijas aktivizēšana neietekmē simbolu izmaksas.

### ***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 atrodamī 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.

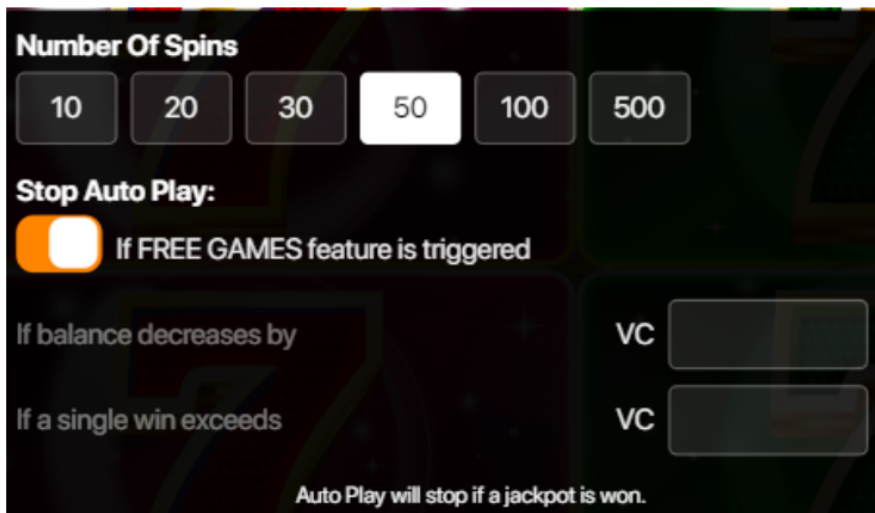


4. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.  Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Autospēles**  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): 92.24% - 98.13%

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.

### Izmaksas *Tabula*.

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

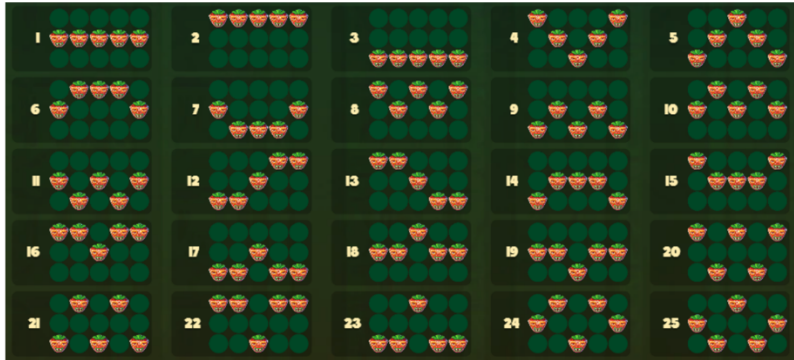
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Līniju laimesti tiek reizināti ar izvēlēto likmes līmeni.
- Laimests tiek izmaksāts ja ir izveidojusies laimīgā kombinācija uz aktīvās izmaksas līnijas.
- Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.25 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās kombināciju izmaksas:

	<sup>5</sup> VC12.50 <sup>4</sup> VC1.50 <sup>3</sup> VC0.75		<sup>5</sup> VC5 <sup>4</sup> VC1 <sup>3</sup> VC0.50		<sup>5</sup> VC3 <sup>4</sup> VC0.75 <sup>3</sup> VC0.25
			<sup>5</sup> VC2 <sup>4</sup> VC0.30 <sup>3</sup> VC0.25		
	<sup>5</sup> VC1 <sup>4</sup> VC0.15 <sup>3</sup> VC0.10		<sup>5</sup> VC0.50 <sup>4</sup> VC0.10 <sup>3</sup> VC0.05		<sup>5</sup> VC0.20 <sup>4</sup> VC0.05 <sup>3</sup> VC0.03
			<sup>5</sup> VC0.10 <sup>4</sup> VC0.05 <sup>3</sup> VC0.03		

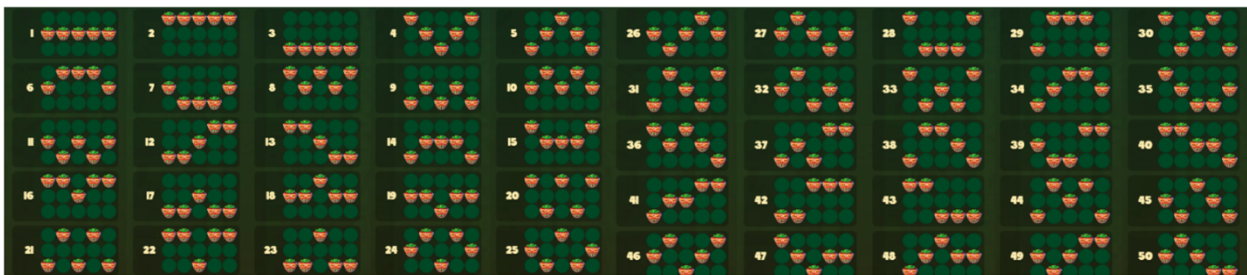
### ***Izmaksas kombināciju apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses un laimestu, kas izveidojies bonusa spēles laikā.

Iespējamās izmaksas līnijas pamatspēles laikā norādītas zemāk:



Iespējamās izmaksas līnijas bezmaksas griezienu laikā norādītas zemāk:



### **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**