

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

Golden Taj Mahal
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Habanero Systems Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR
Maksimālā likme 5,000.00 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 "Golden Taj Mahal".

5. Spēles norise

„Golden Taj Mahal“ ir sešu ruļļu un 99 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" aizvietotājsimbols
- Ruļļu laimestu funkcija
- "Scatter" simbols un bezmaksas griezieni
- "Coin" simbols un atkārtotie griezieni
- 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 aizvieto visus simbolus, izņemot “Scatter” un “Coin” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
3. 2 un vairāk “Wild” simboli maksā saskaņā ar izmaksas tabulu.

Ruļļu laimestu funkcijas noteikumi



1. Katra ruļļa augšā tiek attēloti laimesti vai tukšas pozīcijas.
2. Ja ruļļi apstājas un pozīcija attēlo kādu no balvām, tās tiek piešķirtas.
3. Iespējamās balvas – 2x, 3x, 5x reizinātāji un “Wild” simbols.
4. Ja tiek laimēts “Wild” simbols, tas izpletīsies uz ruļļa, pirms tiek izveidotas laimīgās kombinācijas.
5. Ja tiek laimēts reizinātājs, tas tiek piemērots kopējam griezienu laimestam. Reizinātāji summējas.

“Scatter” simbols un bezmaksas griezienu noteikumi



1. 3, 4, 5 vai 6 “Scatter” simboli aktivizē 8, 18, 28 vai 50 bezmaksas griezienus attiecīgi.
2. Funkciju var atkārtoti aktivizēt.
3. 3 un vairāk “Scatter” simboli jebkur uz laukuma maksā saskaņā ar izmaksas tabulu.
4. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar likmi, ar kuru tika aktivizēti.

“Coin” simbolu un atkārtoto griezienu noteikumi



1. “Coin” simboli parādas tikai pamatspēles laikā.
2. Simboli parādas ar nejaušu vērtību uz tiem.
3. 3 un vairāk “Coin” simboli jebkur uz laukuma aktivizē atkārtotos griezienus.
4. Spēlētājam tiek piešķirti 5 atkārtoti griezieni.
5. No laukuma tiek dzēsti visi parastie simboli un funkcijā parādas tikai “Coin” simboli vai tukšas pozīcijas.
6. Ja funkcijas laikā parādas jauns “Coin” simbols, griezienu skaits tiek atiestatīts uz 5.

7. Funkcija beidzas, kad beidzas atkārtotie griezieni vai uz laukuma atrodas 18 “Coin” simboli.
8. Funkcijas beigās tiek izmaksātas visu “Coin” simbolu vērtības.
9. Ja funkcijas beigās uz laukuma atrodas 18 “Coin” simboli, kopējais laimests tiek reizināts ar 10x reizinātāju.
10. Funkcijas laikā nedarbojas ruļļu laimesta funkcija.
11. Funkciju nevar atkārtoti aktivizēt.
12. Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, kā 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.

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

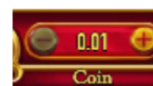
1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo 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 atspoguļoti 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.

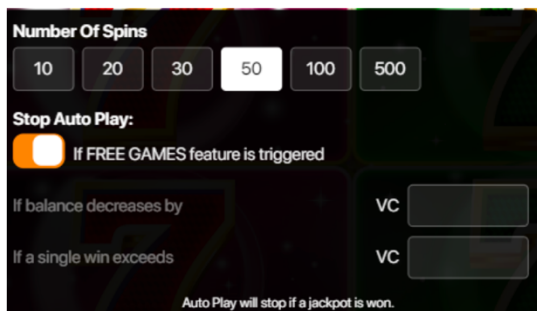


4. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.  Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

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): 91.93% - 97.90%

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:

- Līniju laimesti tiek reizināti ar izvēlēto likmes līmeni.
- Laimests tiek izmaksāts ja ir izveidojusies laimīgā kombinācija uz aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās puses uz labo.
- Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.25 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās kombināciju izmaksas:

 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC8 5 VC4 4 VC0.60 3 VC0.20 	 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC4 5 VC2.40 4 VC0.40 3 VC0.20 	 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC2.40 5 VC1.20 4 VC0.24 3 VC0.16
	 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC1.20 5 VC0.60 4 VC0.24 3 VC0.16 	
 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC0.64 5 VC0.32 4 VC0.16 3 VC0.08 	 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC0.40 5 VC0.20 4 VC0.12 3 VC0.08 	 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC0.24 5 VC0.12 4 VC0.08 3 VC0.04
	 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC0.16 5 VC0.12 4 VC0.08 3 VC0.04 	
		 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC8 5 VC4 4 VC0.60 3 VC0.20
		 <ul style="list-style-type: none"> 6 VC125 5 VC50 4 VC5 3 VC0.75

Izmaksas kombināciju apraksts.

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

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

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