

## 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

Orbs of Atlantis  
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 "Orbs of Atlantis".

## 5. Spēles norise

„Orbs of Atlantis“ ir spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājejsimbols "Wild"
- "Scatter" simbols un bezmaksas griezieni
- Kaskādes funkcija un laimesta reizinātāji
- Džekpota sacensības
- "Buy Feature" funkcija

### 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 jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. Pieci un vairāk “Wild” simboli izmaksā laimestu jebkurās pozīcijās, kā norādīts izmaksu tabulā.
3. Pamatspēles laikā, sākot ar otro kaskādi, 2 nejauši izvēlēti simboli tiek aizvietoti ar “Wild” simboliem.

### *“Scatter” simbola bezmaksas griezienu noteikumi*



1. Trīs un vairāk “Scatter” simboli izmaksā laimestu jebkurās pozīcijās, kā norādīts izmaksu tabulā.
2. 3, 4, 5, 6, 7 vai 8 “Scatter” simboli piešķir 10, 25, 50, 100, 250 vai 500 bezmaksas griezienus attiecīgi.
3. Ja uz spēles laukuma parādā 9 vai vairāk “Scatter” simboli, tiek piešķirti 1000 bezmaksas griezieni.
4. Sākot ar otro laimīgo kaskādi, 4 nejauši izvēlēti simboli uz spēles laukuma tiek aizstāti ar “Wild” simboliem.
5. Laimesta reizinātāji bezmaksas griezienu laikā pieaug sekojošā veidā: • Sākotnējās kaskādes laikā laimesta reizinātājs ir x1;
  - Otrās kaskādes laikā laimesta reizinātājs ir x3;
  - Trešās kaskādes laikā laimesta reizinātājs ir x5;
  - Ceturtās kaskādes laikā laimesta reizinātājs ir x9;
  - Visām sekojošām kaskādēm laimesta reizinātājs ir x15.
6. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

### ***Kaskādes griezienu funkcijas un laimesta reizinātāja noteikumi***

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.
4. Visi laimesti par laimīgajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētājam pēc kaskādes griezienu beigām.
5. Laimesta reizinātāji bezmaksas griezienu laikā pieaug sekojošā veidā:
  - Sākotnējās kaskādes laikā laimesta reizinātājs ir x1;
  - Otrās kaskādes laikā laimesta reizinātājs ir x2;
  - Trešās kaskādes laikā laimesta reizinātājs ir x3;
  - Visām sekojošām kaskādēm laimesta reizinātājs ir x5.

### ***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.

### **“Buy Feature” funkcijas noteikumi**



1. Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusa spēli.
2. Bonusa spēles cena ir atkarīga no likmes apmēra un izvēlētās opcijas.
3. Darbojas visi minētie nosacījumi.

### **Izmaksu Noteikumi**

1. Laimests tiek izmaksāts, ja uz spēles laukuma celiņiem parādās vismaz 5 viens aiz otra sekojoši vienādi simboli.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. 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



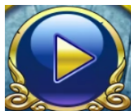
vērtības.



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** (Griezienu 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): 92.00% - 97.72%

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 uz aktīvā celiņa.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 5 viens aiz otra sekojošiem vienādiem simboliem.
- Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.15 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās kombināciju izmaksas

13	₺50	9	₺7.50	13	₺50	13	₺20	13	₺10
12	₺20	8	₺3	12	₺20	12	₺6	12	₺3
11	₺15	7	₺1.50	11	₺15	11	₺4	11	₺1.20
10	₺12	6	₺1.05	10	₺12	10	₺2.50	10	₺0.80
9	₺7.50	5	₺0.45	9	₺7.50	9	₺1.50	9	₺0.60
8	₺4	4	₺0.30	8	₺4	8	₺1	8	₺0.20
7	₺2.40	3	₺0.15	7	₺2.40	7	₺0.40	7	₺0.15
6	₺1.20			6	₺1.20	6	₺0.20	6	₺0.08
5	₺0.10			5	₺0.10	5	₺0.08	5	₺0.03

## **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**