

## 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

Tooty Fruity Fruits  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: Habanero Systems Limited

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR  
Maksimālā likme 5000.00 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 "Tooty Fruity Fruits".

## 5. Spēles norise

„Tooty Fruity Fruits“ ir pecu ruļļu un 25 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija un laimesta reizinātāji
- Aizstājejsimbols "Wild"
- "Tooty Fruity" funkcija
- "Scatter" simbols un bezmaksas griezieni
- "Super Bet" opcija
- "Bonus Buy" opcija
- 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 un laimesta reizinātāju noteikumi*

1. Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma uz aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.
2. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novertēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
4. Pamatspēles laikā katra griezienu sākumā laimesta reizinātājs ir x1 un tas palielinās līdz x3 pēc pirmās laimīgās kaskādes un līdz x5 pēc otrās un turpmākajām laimīgajām kaskādēm viena griezienu ietvaros.

### *Aizstājesimbola “Wild” noteikumi*



1. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.

### *“Tooty Fruity” funkcijas noteikumi*

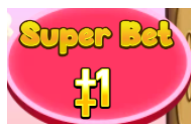
1. “Tooty Fruity” funkcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa jebkura griezienu laikā.
2. Kad funkcija ir aktivizēta, katra ruļļa līdz 3 pozīcijām var tikt aizpildītas ar vienādiem simboliem.

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



1. “Scatter” simbols var parādīties jebkur uz spēles laukuma.
2. Trīs un vairāk “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienu.
3. Spēlētājam tiek piešķirti 3 bezmaksas griezieni par katru aktivizējušo “Scatter” simbolu.
4. Bezmaksas griezienu sākumā laimesta reizinātājs sākas ar x1 un palielinās par +1 pēc katra laimesta.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

### *“Super Bet” opcijas noteikumi*



1. “Super Bet” opcijas aktivizēšana dubulto kopējās likmes apmēru un neietekmē simbolu izmaksas.
2. Ar aktīvu “Super Bet” opciju tiek palielināta iespēja laimēt bezmaksas griezienus.

## ***“Bonus Buy” opcijas noteikumi***



1. Spēlētājam ir iespēja iegadāties bezmaksas griezienu bonusu par cenu, kas ir atkarīga no likmes apmēra.
2. Darbojas visi minētie nosacījumi.

## ***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 **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): 92.35%-98.17%

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

### Regulāro 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. Izmaksas ar likmi 0.50 EUR parādītas Izmaksu attēlos.

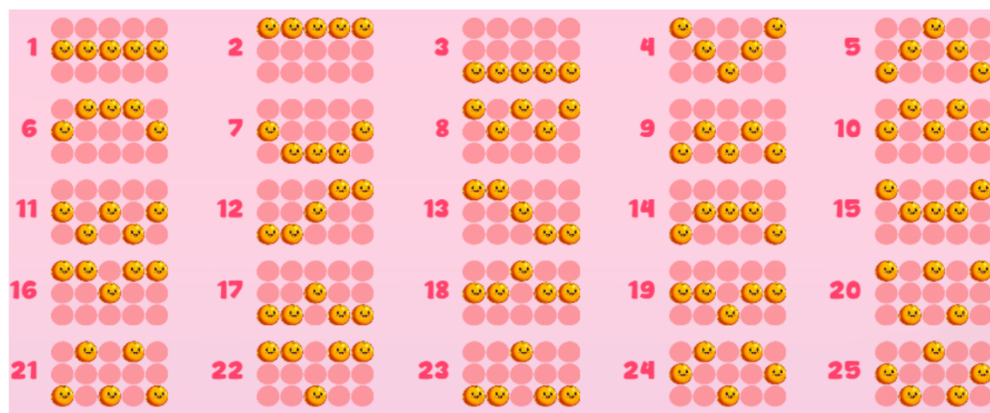
Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas

	5 €0.50 4 €0.20 3 €0.10		5 €0.30 4 €0.20 3 €0.06		5 €0.20 4 €0.10 3 €0.06		15 €500 14 €100 13 €60 12 €5 11 €4.50 10 €4 9 €3.50	8 €3 7 €2.50 6 €2 5 €1.50 4 €1 3 €0.50
	5 €10		5 €6 4 €1.50 3 €0.50		5 €3 4 €1 3 €0.30		5 €1 4 €0.50 3 €0.20	

### Izmaksas Līniju Apraksts.

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

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



## 7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

#### **8. Terminš, 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**