

## 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

Hot Hot Halloween  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: Habanero Systems Limited

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR  
Maksimālā likme 100.00 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 "Hot Hot Halloween".

## 5. Spēles norise

„Hot Hot Halloween“ ir piecu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" simbols
- "Hot Hot Feature"
- "Free Games"
- "Horizontal Pays"
- 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.









### *“Wild” simbola noteikumi*

-  un  simboli aizstāj visus simbolus.
- “Wild” simbols parādās uz 1., 2., 4. un 5. Ruļļa
- “Wild” simbols neizmaksā

### *“Hot Hot Feature” noteikumi*

- Katrs ekrānā redzamais  vai  simbols pēc
- nejaušības principa var attiecīgi pārvērsties par  vai  simbolu un tie skaitīties kā 2 simboli.
- Katrs  simbols ekrānā pēc nejaušības principa var pārvērsties par  simbolu un tie skaitīties kā 3 simboli

### ***“Free Games” noteikumi***

- 6 “Free Games” tiek aktivizētas, ja 3 vai vairāk  simboli parādās no kreisās uz labo vai no labās uz kreiso (vismaz  un  uz 1. un 2. vai uz 4. un 5.)
- 12 “Free Games” tiek aktivizētas, ja 3 vai vairāk  simboli parādās no kreisās uz labo un no labās uz kreiso (vismaz  un  uz 1. un 2. ar  un  Uz ruļļiem 4. un 5.)
- Jebkurš simbols, kas parādās laimestā kombinācijā, tiks bloķēts atlikušajām bezmaksas spēlēm (izņemot aktivizējošo spēli).
- Bloķētie simboli var dubultoties vai trīskāršoties un palikt tādi arī atlikušajās spēlēs.
- Var bloķēt ne vairāk kā 24 simbolus ar simboliem, kas bloķēti jebkurā nejaušā secībā.
- “Free Games” tiek spēlētas uz spēles aktivizēšanas likmes.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti

### ***“Horizontal Pays” noteikumi***

- Simboli maksā, ja blakus esošie simboli katrā rindā ir vienādi.
- Par katru rindu tiek apmaksātas visas kombinācijas ar vismaz vienu simbolu, kas nav “Wild” simbols.
- Uzvaras tiek reizinātas ar likmes līmeni.
  - 1 rindā uzvaras reizina ar x1
  - 2 rindā uzvaras reizina ar x2
  - 3 rindā uzvaras reizina ar x3
  - 4 rindā uzvaras reizina ar x2
  - 5 rindā uzvaras reizina ar x1

## ***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.
- 5.

### *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 brīdīm, 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, pārņemto 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.



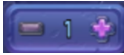

#### *Džekpota savienojuma pārtraukuma politika*

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.

#### *Izmaksu Noteikumi*

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. 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:

1. Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, jūs varat izvēlēties:
  - Sadaļa **Number of rounds** (Griezīenu 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:

### 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): 92.11% - 98.01%

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.

Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas

15	±250	10	±15	10	±10
14	±40	9	±7.50	9	±5
13	±12	8	±2.50	8	±2
12	±8	7	±2	7	±1.50
11	±7.50	6	±1.75	6	±1.20
10	±6	5	±0.75	5	±0.60
9	±5	4	±0.30	4	±0.25
8	±4	3	±0.05	3	±0.05
7	±3				
6	±1.50				
5	±1				
4	±0.40				
3	±0.10				
10	±8	10	±5	10	±4.50
9	±2	9	±1.75	9	±1.55
8	±1.75	8	±1.50	8	±1.30
7	±1.25	7	±1	7	±0.90
6	±1	6	±0.75	6	±0.65
5	±0.50	5	±0.40	5	±0.35
4	±0.25	4	±0.25	4	±0.20
3	±0.05	3	±0.05	3	±0.05
10	±4	10	±3.50	10	±3
9	±1.40	9	±1.25	9	±1.10
8	±1.20	8	±1	8	±0.90
7	±0.80	7	±0.70	7	±0.60
6	±0.60	6	±0.50	6	±0.40
5	±0.30	5	±0.30	5	±0.20
4	±0.18	4	±0.15	4	±0.12
3	±0.03	3	±0.03	3	±0.03
10	±2.50				
9	±1				
8	±0.80				
7	±0.50				
6	±0.30				
5	±0.20				
4	±0.12				
3	±0.03				

### ***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**