

## 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

Joker's Pyromania  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: Skywind Malta Limited

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR  
Maksimālā likme 200.00 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 "Joker's Pyromania".

## 5. Spēles norise

"Joker's Pyromania" ir sešu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Cascading Reels"
- "Fireballs Feature"
- "Mystery Fireballs"
- "Free Games Feature"
- "Flicker Feature"
- "Buy In Feature"
- "Wild" simboli
- "Scatter" simbols

Svarīgi:

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

## ***Spēles noteikumi***

### ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***“Cascading Reels” noteikumi***

- Jebkura uzvara pamata spēlē vai bezmaksas spēlēs aktivizē kaskādes ruļļu funkciju.
- Lai laimētu, ir nepieciešami 8 vai vairāki viena un tā paša simbola jebkur uz ruļļiem.
- Uzvarējušie simboli, izņemot “Scatter” simbolu, tiks noņemti no ruļļiem, un jauni simboli kritīs no augšas.
- Pēc jaunu laimestu piešķiršanas laimesta simboli atkal pazudīs.
- Process atkārtojas, līdz uz ruļļiem vairs nav laimējošu kombināciju.

### ***“Fireballs Feature” noteikumi***

- Virs ruļļiem tiek parādītas 5 “Fireballs” ar reizinātājiem.



- Reizinātāja vērtības tiek atjauninātas katru reizi.
- Iespējamās reizinātāja vērtības ir x2, x3, x4, x5, x8, x10, x15, x20, x25, x50, x100, x150, x250, x500 vai x1000.
- Tāda pati reizinātāja vērtība var parādīties vairākiem “Fireballs” simboliem.
- “Collector” skaitītājs labajā pusē satur 5 sekcijas. Katra sadaļa pēc krāsas atbilst “Fireball” virs ruļļiem.
- Katru reizi, kad notiek laimests, “Collector” skaitītājs aizpildās ar simbolu skaitu, kas piedalās laimestu kombinācijās.
- Lai aizpildītu sadaļu, ir nepieciešami jebkuri 20 laimējošie simboli, izņemot “Scatter”.
- “Collector” skaitītājs tiek atiestatīts, kad vairs nav simbolu ko savākt.
- “Fireball” darbosies kā “Wild” un kaskāde ar citiem laimētiem simboliem.
- Ja “Fireball” veido laimējošu kombināciju, reizinātājs tiks saglabāts režģa kreisajā pusē.
- Kopējais reizinātājs tiks piemērots laimestu kombinācijām, kas izveidotas pēc “Fireball” nomešanas, un nākamajām kaskādes uzvarām.
- Reizinātājs netiek piemērots “Scatter Wins”.

### ***“Mystery Fireballs” noteikumi***



- Grieziena vai kaskādes sākumā pastāv iespēja, ka uz režģa var nejauši parādīties 1 līdz 3 “Mystery Fireballs”, izņemot pozīcijas ar “Scatter” simboliem vai citām “Fireballs”.
- “Mystery Fireballs” darbosies kā “Wild” un kaskāde ar citiem laimējošiem simboliem

### ***“Free Games Feature” noteikumi***

- 4, 5 vai 6 “Scatter” simboli piešķirs attiecīgi 10, 20 vai 30 “Free Games”.
- “Fireballs” Funkciju un “Mystery Fireball” ir aktīvas “Free Games” laikā.
- “Scatter” simbols atkārtoti neaktivizē “Free Games”.
- Vairāki “Scatter” simboli aizpilda vairākas “Collector” skaitītāja sadaļas, līdz maksimāli 5 griešanās un sekojošām kaskādēm.
- Vairākas “Fireballs” tiks nomestas un aizstās “Scatter” simbolus.
- “Scatter” simbols nevar parādīties kaskāžu laikā pēc tam, kad ir aizpildītas visas “Collector” skaitītāja darbības un visas “Fireballs” ir nomestas uz režģa.

### ***“Flicker Feature” noteikumi***

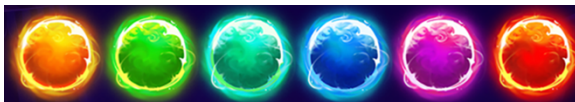
- “Flicker Feature” garantē, ka pirmā sadaļa piepildīsies un “Fireball” nokritīs uz ruļļiem katrā griezienā par papildu samaksu.
- Spēlētājs var izvēlēties maksāt 5x no kopējās likmes, lai aktivizētu “ANTE BET”.
- “Flicker Feature” var ieslēgt/izslēgt starp jebkuru pamata spēles griešanos.
- Pieejams tikai pamata spēlē.
- “Free Games” funkciju nevar aktivizēt, ja ir ieslēgta “Flicker Feature”

### ***“Buy In Feature” noteikumi***



- “Buy Feature” iegarantē “Free Games Feature” iedarbināšanu no pamata spēles.
- Pērkot funkciju tiek garantēts 10, 20 vai 30 “Free games”

### ***“Wild” simbola noteikumi***



- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus izņemot “Scatter” simbolus



### *“Scatter” simbola noteikumi*




- 4/5/6 “Scatters” aktivizē 10/20/30 “Free Games”.
- Aizpilda sadaļu “Collector” skaitītājā “Free games” laikā

### *Spēles vadība*

*Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “**Bet**” izvēlni. 
2. Klikšķiniet uz “**Spin**” : Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### *Automātiskais vadības režīms:*

- Lai ruļļi grieztos automātiskajā režīmā, spiediet ikonu , lai apturētu automātisko režīmu, spiediet ikonu atkārtoti.

### **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): 94.50%


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 laimīgās kombinācijas, jāsakrīt šādiem nosacījumiem:

- Laimīgās kombinācijas veidojas ja uz režģa parādās 8 vai vairāki vienādi simboli.
- Izmaksas parādītas izmaksu attēlos ar likmi 0.20 EUR. Paaugstinot likmi attiecīgi mainās izmaksas.

			
<b>X12+</b>	\$4.00	\$2.00	\$1.00
<b>X10-11</b>	\$1.20	\$0.60	\$0.40
<b>X8-9</b>	\$0.30	\$0.20	\$0.15
			
<b>X12+</b>	\$0.80	\$0.60	\$0.50
<b>X10-11</b>	\$0.30	\$0.20	\$0.18
<b>X8-9</b>	\$0.10	\$0.08	\$0.07
			
<b>X12+</b>	\$0.40	\$0.30	\$0.25
<b>X10-11</b>	\$0.15	\$0.10	\$0.08
<b>X8-9</b>	\$0.06	\$0.05	\$0.04

### *Izmaksu Līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām.  
Laimests veidojas no 8 vai vairākiem vienādiem simboliem.

## **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 otrs, 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.**