

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

Bompers
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs : ELKAB Studios AB

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 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 “Bompers”

5. Spēles norise

„Bompers“ ir sešu ruļļu un 4096 – 262,144 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Reakcijas
- Aizstājēj simbols “Wild”
- “Shooting Star” simbols
- “Mystery Bomb” simbols
- “Boomper” simbols
- “Bonus” simbols un bezmaksas griezieni
- “X-iter” funkcija

“Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- 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.

Reakcijas

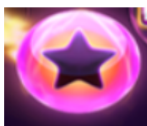
1. Katrs laimējušais simbols ir daļa no reakcijas un tiek aizvietots ar jaunajiem simboliem, kas dod iespēju veidot papildus laimīgās kombinācijas.
2. Reakcijas turpinās līdz uz ruļļiem vairs neparādās laimīgās kombinācijas.
3. Kad reakcija beidzas, pirms nākamās reakcijas, ruļļu augšdaļā tiek pievienota papildus simbolu rinda, kas palielina izmaksas līniju skaitu.
4. Maksimālais ruļļu simbolu rindu skaits ir 8.

Aizstājējsimbolu “Wild” noteikumi



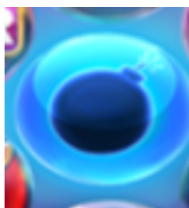
1. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Mystery Bomb”, “Shooting Star” un “Bonus” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Shooting Star” simbola noteikumi



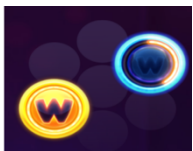
1. Kad uz ruļļiem parādās “Shooting Star” simbols, tas vienmēr virzās uz augšu, ja virs tā atrodas tukšās pozīcijas.
2. Ja “Shooting Star” simbols sasniedz simbolu augšdaļu, tas pievieno 7 simbolus (ieskaitot sevi).
3. 7 simbolos vienmēr ietilpst “Shooting Star” simbols, parastie simboli un “Wild” simboli.

“Mystery Bomb” simbola noteikumi



1. “Mystery Bomb” simbols var parādīties reakciju laikā vai no “Shooting Star” simbola.
2. “Mystery” simbols sprāgst un aizstāj sevi un citus blakus esošos simbolus ar vienādiem jebkuriem simboliem (izņemot “Wild”, “Boomper”, “Bonus” un “Shooting Star” simbolu), kad beidzas reakcijas un uz ruļļiem vairs nav laimīgo kombināciju.
3. Ja uz ruļļiem sprāgst 2 vai vairāki “Mystery Bomb” simboli, pozīcijas starp tiek tiek aizpildītas ar “Wild” simboliem.

“Boomper” simbolu noteikumi



1. Pamata spēles laikā, uz ruļļiem pirms reakcijām var parādīties līdz 5 “Boomper” simboliem.
2. “Boomper” simboli nobloķējas uz ruļļiem līdz reakciju beigām.
3. Ja reakciju laikā uz “Boomper” simboliem parādās citi simboli, tie tiek pieskaitīti skaitītājā un, kad skaitītājs tiek piepildīts, “Boomper” simboli tiek pārvērsti par nobloķētiem “Wild” simboliem.

“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. Trīs “Bonus” simboli jebkurās pozīcijās uz ruļļiem aktivizē 7 bezmaksas griezienus.
2. Katrs bezmaksas grieziens sākas ar 4 ruļļu rindām.
3. Bezmaksas griezienu sākumā uz ruļļiem tiek pievienoti līdz 5 “Boomper” simboliem.
4. “Boomper” simboli tiek nobloķēti līdz bezmaksas griezienu beigām.
5. Ja uz “Boomper” simboliem parādās citi simboli, tie tiek pieskaitīti skaitītājā un, kad skaitītājs tiek piepildīts, “Boomper” simboli tiek pārvērsti par nobloķētiem “Wild” simboliem.
6. Ja bezmaksas griezienu laikā sprāgst “Mystery Bomb” simbols un blakus atrodas “Boomper” simbols, “Boomper” skaitītājs tiek palielināts par 1 līmeni par katru “Mystery Bomb” sprādzienu.
7. Bezmaksas griezienus ir iespēja aktivizēt atkārtoti.
8. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tika aktivizēti.

“X-iter” funkcijas noteikumi



1. “X-iter” funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi.

-  - parastais režīms (noklusējuma režīms)

-  - garantē 3 reakcijas ar palielinošo “Boomper” simbolu skaitu. Likmes vērtība - 25x likmes vērtība. Pirmā reakcija sākas ar 1 “Boomper” simbolu uz ruļļiem un ar katru reakciju tiek pievienots 1 papildus “Boomper” simbols.

-  - garantē 5 reakcijas ar palielinošo “Boomper” simbolu skaitu. Likmes vērtība - 50x likmes vērtība. Pirmā reakcija sākas ar 1 “Boomper” simbolu uz ruļļiem un ar katru reakciju tiek pievienots 1 papildus “Boomper” simbols.

-  - aktivizē bezmaksas griezienus. Maksa - 100x likmes vērtība.

-  - garantē 10 reakcijas ar palielinošo “Boomper” simbolu skaitu. Likmes vērtība - 300x likmes vērtība. Pirmā reakcija sākas ar 12. “Boomper” simbolu uz ruļļiem un ar katru reakciju tiek pievienots 1 papildus “Boomper” simbols.

2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamata spēles laikā.

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.

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): 95.80%

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. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

6		2.00		0.60		0.40		0.20
5	7	0.60	BAR	0.40	horseshoe	0.20	4 leaves clover	0.12
4		0.40		0.20		0.12		0.08
3		0.20		0.10		0.06		0.04

6	watermelon	0.12	orange	0.12	lemon	0.06	cherries	0.06
5		0.08		0.08		0.03		0.03
4		0.04		0.04		0.02		0.02
3		0.02		0.02		0.01		0.01

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimēto kredītu skaita reizinājumu ar jūsu izvēlētas likmes lieluma. 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. 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.