

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

Coba
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 “Coba”

5. Spēles norise

„Coba” ir spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Wild”
- Kaskādes griezienu funkcija
- “Snake” metrs un modifikatori
- “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.

“Wild” Aizstājējsimbola noteikumi

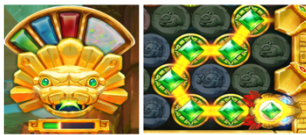


1. “Wild” simboli aizstāj jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Kaskādes griezienu funkcijas 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. Jauni simboli tiek pievienoti, kad no uz laukuma palikušajiem simboliem nevar izveidot jaunu kombināciju.
3. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novērtēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
4. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

“Snake” metra un modifikatoru noteikumi



1. Katra laimīgā kombinācija, kas izveidojusies viena griezienu ietvaros, uzpilda “Snake” metra skaitītāju.
2. Kad skaitītājs ir sasniedzis noteiktu līmeni, spēlētājam tiek piešķirts modifikators, atkarībā no sasniegtā līmeņa:
 - 1.līmenis – aktivizēta 1 čūska;
 - 2.līmenis – aktivizētas 2 čūskas;
 - 3.līmenis – aktivizētas 3 čūskas;
 - 4.līmenis – aktivizētas 4 čūskas.
3. Kad viena vai vairākas čūskas ir aktivizētas, pirmais simbols, ar ko saskaras čūska, tiek norādīts uz tās galvas un kļūst par speciālo simbolu.
4. Čūska pārvietojas par spēles laukumu un pārvērš visus simbolus, kurus tā šķērso, par speciālajiem simboliem.
5. Čūskas sāākuma garums ir vismaz 5 simboli.
6. Čūska var būt izdzīvošanas vai neizdzīvošanas režīmā, uz ko norāda dzeltanā vai zilā astes krāsa attiecīgi.

7. Ja, šķērsojot spēles laukumu, čūska apēd speciālo simbolu, tās garums paluielinās par vienu simbolu, astes krāsa mainās uz dzeltenu un čūska paliek uz spēles laukuma līdz nākamajai kaskādei.
8. Ja pārvietošanās laikā čūska nav apēdusi nevienu speciālo simbolu, tā mirst un tiek noņemta no spēles laukuma pēc laimesta izmaksas un pirms nākamās kaskādes.
9. Kad čūska pirmo reizi parādās uz spēles laukuma, tā sākotnēji atrodas izdzīvošanas režīmā un tādā veidā tā vienmēr izdzīvo pirmo kaskādi.
10. Katrā jaunajā kaskādē visas čūskas sāk ar neizdzīvošanas režīmu un tukšu speciālo simbolu.
11. Ja divas čūskas šķērso viena otras ķermeni, šī pozīcija kļūst par “Wild” simbolu ar sākotnējo reizinātāju x2.
12. Ja “Wild” simbolu šķērso vēlreiz, tā reizinātājs kļūst par x4 x8 utt.
13. Ja čūska šķērso pati savu ķermeni, tā mirst un tiek noņemta no spēles laukuma.
14. Ja laimīgo kombināciju veido vairāki reizinātāji, tie tiek sareizināti savā starpā.

“X-iter” funkcijas noteikumi



1. “X-iter” funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.



- spēles raunds ar 6 čūskām;



- spēles raunds ar aktīvu 1.līmeni un 2.līmenī tiks izlaistas 3 čūskas;



- spēles raunds ar aktīvu 1.līmeni un sākotnējās čūskas garums ir lielāks;



- spēles raunds ar aktīvu 1.līmeni;



- spēles raunds ar sākuma līmeni un 1. vai 2.līmeņa aktivizēšanas gadījumā tiek izlaistas 3 čūskas

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

Izmaksu Noteikumi

1. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombināciju laimestiem.
2. Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
3. 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): 95.00%

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

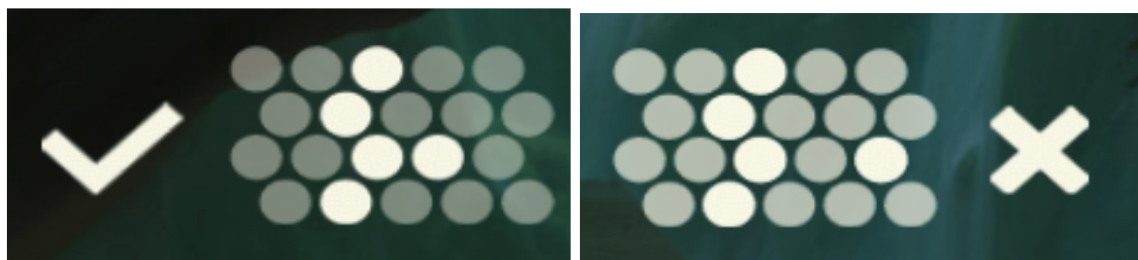
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās un jāveido bloks no vismaz 5 vienādiem simboliem.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.40 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās kombināciju izmaksas:

																											
15+	200.00	15+	20.00	15+	8.00	15+	6.00	15+	4.00	15+	2.00	15+	1.60	15+	4.00	15+	2.00	15+	1.60								
14	60.00	14	10.00	14	4.00	14	2.40	14	2.00	14	1.60	14	1.20	14	2.00	14	1.60	14	1.20								
13	40.00	13	6.00	13	1.20	13	1.00	13	0.64	13	0.64	13	0.52	13	0.64	13	0.64	13	0.52								
12	20.00	12	1.80	12	1.00	12	0.80	12	0.56	12	0.56	12	0.40	12	0.56	12	0.56	12	0.40								
11	6.00	11	1.60	11	0.80	11	0.60	11	0.48	11	0.48	11	0.36	11	0.48	11	0.48	11	0.36								
10	4.00	10	1.40	10	0.70	10	0.48	10	0.40	10	0.40	10	0.32	10	0.40	10	0.40	10	0.32								
9	2.00	9	1.12	9	0.60	9	0.40	9	0.32	9	0.32	9	0.24	9	0.32	9	0.32	9	0.24								
8	1.60	8	0.92	8	0.50	8	0.32	8	0.24	8	0.24	8	0.12	8	0.24	8	0.24	8	0.12								
7	1.20	7	0.72	7	0.40	7	0.24	7	0.16	7	0.16	7	0.08	7	0.16	7	0.16	7	0.08								
6	0.80	6	0.52	6	0.30	6	0.16	6	0.08	6	0.08	6	0.06	6	0.08	6	0.08	6	0.06								
5	0.40	5	0.32	5	0.20	5	0.12	5	0.06	5	0.06	5	0.04	5	0.06	5	0.06	5	0.04								

Izmaksas kombināciju apraksts.

Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.



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.