

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

Big Bass Splash
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Pragmatic Play Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 250.00 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 “Big Bass Splash”.

5. Spēles norise

„Big Bass Splash” ir piecu ruļļu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- “Wild” simbols
- “Scatter” simbols
- Naudas simbols
- Bezmaksas Griezieni
- “Buy Feature”
- “Prize Drops” papildfunkcija (ja iespējots operatora konfigurācijā)

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts par laimīgajām kombinācijām.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wild” simbola noteikumi



1. Šis ir zvejnieka “Wild” simbols.
2. Tas parādās uz visiem ruļļiem Bezmaksas Griezienu raunda laikā.
3. “Wild” simbols aizstāj visus simbolus izņemot “Scatter” simbolu

“Scatter” simbola noteikumi



1. Šis ir “Scatter” simbols.
2. “Scatter” simbols parādās uz visiem ruļļiem.

Naudas simbola noteikumi



1. Arī zivs simboli ir Nuads simboli.
2. Katra griezienu laikā zivij tiek piešķirta nejauša vērtība, kuru ir iespējams iegūt Bezmaksas Griezienu papildspēles laikā.

Bezmaksas Griezienu noteikumi

1. Uzgriez 3 vai vairāk “Scatter” simbolus, lai uzsāktu Bezmaksas Griezienu papildspēli.
 - 5x “Scatter” simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus.
 - 4x “Scatter” simboli piešķir 15 bezmaksas griezienus.
 - 3x “Scatter” simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus.
2. Pamatspēles laikā, katru reizi, kad 2 “Scatter” simboli tiek uzgriezti bez trešā, pastāv iespēja, ka trešais simbols parādīsies uz ekrāna nejaušas papildspēles rezultātā:
3. Pēc nejaušības principa, ja “Scatter” simbols uz ekrāna var pāriet par vienu pozīciju zemāk, nepametot ruļļu zonu, tiek aktivizēts atkārtotais grieziens, kura laikā ruļļi ar “Scatter” simboliem pāriet par vienu pozīciju uz leju, bet ruļļi bez “Scatter” simboliem tiek griezti atkārtoti.
4. Pēc nejaušības principa kādā kārtā āķis var pavilkt uz augšu vienu no ruļļiem, lai atklātu citu “Scatter” simbolu.

5. Pirms raunda sākumā nejauši tiek izvēlēti 0 līdz 5 modifikatori, kas tiek piemēroti nākamajam raundam:
- VAIRĀK ZIVJU - Vairāk zivju simbolu atrodas uz rulliņiem nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā
 - VAIRĀK ZVEJNIEKU - Vairāk “Wild” simbolu atrodas uz rulliņiem nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā
 - VAIRĀK DINAMĪTU, ĀŽU UN RAĶEŠŠĀVĒJU - Raunda laikā pieaug iespēja uzgriezt dinamīta, āķa vai raķešmetēja papildspēli.
 - SĀKT NO 2. LĪMEŅA - Raunds sākas no 2. līmeņa progresīvās papildspēles ietvaros.
 - +2 GRIEZIENI - Nākamais raunds sākas ar 2 papildu bezmaksas griezieniem no sākumā un vēl 2 papildu griezieni tiek pievienoti katram atkārtojumam.
6. Bezmaksas Griezienu papildspēles laikā katrs “Wild” simbols apkopo arī visu uz ekrāna redzamo Naudas simbolu vērtības.
7. Visi papildspēles laikā uzgrieztie “Wild” simboli tiek krāti līdz raunda beigām.
8. Katrs 4. sakrātais “Wild” simbols uzsāk papildspēli atkārtoti, piešķirot 10 papildu bezmaksas griezienus un Naudas simbolu reizinātājs pieaug 2x otrajā līmenī, 3x trešajā līmenī un 10x ceturtajā līmenī.
9. Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti pēc tam, kad beidzas pirmo bezmaksas griezienu partija.
10. Reizinātājs tiek piemērots atkārtoti iegūtajiem griezieniem.
11. Pēc ceturta līmeņa papildspēli atkārtot vairs nav iespējams.
12. Pēc nejaušības principa, kad uz ekrāna ir zvejnieka simboli, bet nav zivju, bezmaksas griezienu beigās, zivs Naudas simboli var parādīties nejaušās pozīcijās dinamīta griezienu papildspēles rezultātā.
13. Pēc nejaušības principa, kad uz ekrāna ir zivju simboli, bet nav zvejnieka, bezmaksas griezienu beigās parādīsies āķis, kas vilks uz augšu nejauši izvēlētu rulli, lai uz ekrāna būtu zvejnieka simboli.
14. Pēc nejaušības principa, kad uz ekrāna ir zvejnieka simboli, bet zivju nav, bezmaksas griezienu beigās var parādīties raķešmetēja animācija, kas mainīs visus uz ekrāna redzamos simbolus uz citiem simboliem, izņemot zvejnieka simbolu.

“Buy Feature” noteikumi

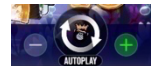
1. Bezmaksas Griezienu raundu var uzsākt pamatspēles laikā, nopērkot to par summu, kas vienāda ar 100x kopējo likmi.
2. Pērkot Bezmaksas Griezienu raundu, aktivizējošā griezienu laikā var nejaušā kārtā uzgriezt 3, 4 vai 5 “Scatter” simboli.



Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai mainītu likmes vērtību, lietojiet “**TOTAL BET**” izvēlni.



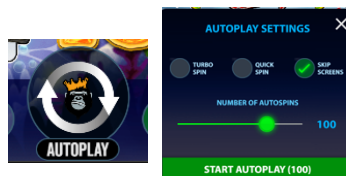
2. Izvēlieties monētas summu, reizinātāju un likmi.



3. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**” . Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

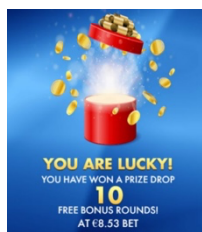
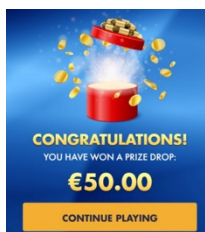
1. Nospiežot **Autoplay** ikonu, Jūs varat izvēlēties:



- Sadaļa **Number of autospins** (Griezienu Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā).
- Sadaļa **Quick spin**. Ruļļi griežas ātrā režīmā.
- Sadaļa **Turbo spin**. Ruļļi griežas ļoti ātrā režīmā (uzreiz tiek parādīts rezultāts).

“Prize Drops” papildfunkcija (ja iespējots operatora konfigurācijā)

1. Informācija par “Prize Drops” papildfunkciju, tās darbības periodu un laimestu skaitu ir pieejama nospiežot pogu  blakus spēles laukumam.
2. Papildfunkcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa jebkura pamatspēles griezienu laikā.
3. Papildfunkcijas aktivizēšana, pēc nejaušības principa piešķir vienu no pieejamajiem laimestiem vai bezmaksas griezienus:



4. Ja papildfunkcijas laikā spēlētājam ir piešķirti bezmaksas griezieni, spēlētājs var izmantot opciju “Play Later” un izspēlēt piešķirtos bezmaksas griezienus līdz spēles logā norādītā perioda beigām:



5. Papildfunkcija nevar tikt aktivizēta vairāk kā vienu reizi viena grieziena ietvaros.

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 kombinācijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 95.67%

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 Tabula

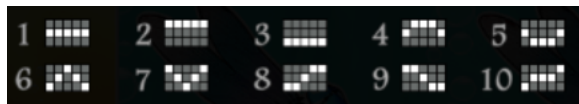
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Izmaksas ar līnijas likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas

 5 - \$20.00 4 - \$2.00 3 - \$0.50 2 - \$0.05	 5 - \$10.00 4 - \$1.50 3 - \$0.30	 5 - \$5.00 4 - \$1.00 3 - \$0.20	 5 - \$5.00 4 - \$1.00 3 - \$0.20	 5 - \$2.00 4 - \$0.50 3 - \$0.10
 5 - \$1.00 4 - \$0.25 3 - \$0.02	 5 - \$1.00 4 - \$0.25 3 - \$0.02	 5 - \$0.50 4 - \$0.10 3 - \$0.02	 5 - \$0.50 4 - \$0.10 3 - \$0.02	 5 - \$0.50 4 - \$0.10 3 - \$0.02

Izmaksu Veidu Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses uz labo.



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.