

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

Easy Blackjack
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Evolution Malta Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 1000.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Live Kazino" spēlētājs nokļūst lapā <https://spins.lv/lv/live-casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Easy Blackjack".

5. Spēles norise

"Easy Blackjack" ir vienkārša kāršu spēle, kurā varat spēlēt raundus vēl ātrāk. Vienkārši izvēlieties noteiktu rokas rezultātu, uzliekot likmi, lai iegūtu iespēju laimēt.

Spēles mērķis ir iegūt lielāku rokas rezultātu nekā dīlerim. Jūs spēlējat tikai pret dīleri, nevis pret citiem spēlētājiem.

- Spēle tiek spēlēta ar 8 kāršu kavām.
- Dīleris vienmēr paliek uz 17.
- Galvenās likmes rezultāts ir neizšķirts, kad tās rezultāts ir tāds pats kā dīlerim.

Spēles noteikumi

1. Spēli vada dīleris, un katrā spēles raundā var piedalīties neierobežots skaits spēlētāju.
2. Spēlētājiem kārtis netiek izdalītas.
3. Tā vietā jūs izvēlaties vienu vai vairākus no noteiktajiem Galvenās likmes rokas rezultātiem un liekat likmi uz to, ka jūsu izvēlētais rokas rezultāts pārspēs dīlera roku.
4. Dīlera roka ir vienāda visiem spēlētājiem.
5. Izvēlieties vienu vai vairākus no noteiktajiem rokas rezultātiem un lieciet likmi uz to, ka jūsu izvēlētais rokas rezultāts pārspēs dīlera roku.
6. Spēli spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām.
7. “Blackjack” kāršu vērtības ir šādas:
 - Kārtis no 2–10 atbilst to nominālvērtībai.
 - Katra kalpa, dāmas un kunga vērtība ir 10 punkti.
 - Dūžu vērtība ir 1 vai 11 punkti atkarībā no tā, kas ir izdevīgāk rokai. Ņemiet vērā, ka “mīksta” roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.
8. Kad likmju likšanai atvēlētais laiks ir beidzies, dīleris sāk dalīt kārtis sev, līdz rezultāts sasniedz “mīkstu 17” vai vairāk.

Rezultāta noteikumi

1. Dīlerim jāņem papildu kārtis ar roku 16 vai mazāk punktu vērtībā un jāpaliek uz “mīkstās” rokas 17 vai vairāk punktu vērtībā.
2. “Mīksta” roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.
3. Jūs laimējat, ja jūsu izvēlētais Galvenās likmes rezultāts ir lielāks par dīlera roku vai ja dīleris pārsniedz 21.
4. Ja Galvenās likmes rezultāts ir tāds pats kā dīlerim, spēle beidzas ar neizšķirtu, un jūsu likme tiek atgriezta.

Papildlikmes noteikumi

1. Šajā spēlē ir arī papildlikme – “Bust It”. Šo papildlikmi var likt kopā ar savu Galveno(-ajām) likmi(-ēm).
2. Jūs varat laimēt ar papildlikmi neatkarīgi no tā, vai uzvarat vai zaudējat ar Galveno(-ajām) likmi(-ēm).

“Bust It” noteikumi

1. “Bust It” papildlikme ļauj likt likmi uz to, ka dīlera rokas kopējā vērtība pārsniegs 21, proti, viņš zaudēs.
2. “Bust It” papildlikmei ir vairākas kombinācijas, un katra no tām piedāvā atšķirīgu laimestu:
 - Pārsniegts ar 8 vai vairāk kārtīm.
 - Pārsniegts ar 7 kārtīm
 - Pārsniegts ar 6 kārtīm
 - Pārsniegts ar 5 kārtīm
 - Pārsniegts ar 4 kārtīm
 - Pārsniegts ar 3 kārtīm

Laimestu noteikumi

1. Spēlētāja laimests ir atkarīgs no veiktās likmes veida.

Likme	Rezultāts	Laimests
	Rezultāts 16	2.45:1
	Rezultāts 17	1.93:1
Galvenā likme	Rezultāts 18	0.95:1
	Rezultāts 19	0.48:1
	Rezultāts 20	0.13:1
	Pārsniegts ar 8 vai vairāk kārtīm	250:1
	Pārsniegts ar 7 kārtīm	100:1
	Pārsniegts ar 6 kārtīm	50:1
Bust It	Pārsniegts ar 5 kārtīm	9:1
	Pārsniegts ar 4 kārtīm	2:1
	Pārsniegts ar 3 kārtīm	1:1

Spēles izmaksas noteikumi

Optimālais teorētiskais izmaksu procents ir:

- Rezultāts 16 – 97.23%
- Rezultāts 17 – 97.10%
- Rezultāts 18 – 97.21%
- Rezultāts 19 – 97.19%
- Rezultāts 20 – 97.07%
- “Bust It” likme – 93.81%

Likmju veikšanas noteikumi

1. Panelis „LIK MJU LIMITI” parāda pie galda atļautos minimālos un maksimālos likmju limitus, kuri var ik pa laikam mainīties.
2. Atveriet sadaļu „Likmju limiti”, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

Easy Blackjack 1–500 €

3. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU uz jūsu ekrāna.

KONTA ATLIKUMS
100 000 €

4. Visaptverošajā skatā TAIMERIS informē, cik laika atlicis likmju likšanai. Kad laiks ir pagājis, likmes vairs netiek pieņemtas.



5. Klasiskajā skatā LUKSOFORS informē par spēles raunda pašreizējo statusu un parāda, kad varat veikt likmi (ZAĻA gaisma), kad likmju likšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmju likšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).

LIECIET LIKMES

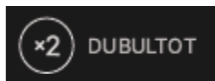
6. ČĪPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čīpam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čīpi, kuru nominālvērtību sedz jūsu pašreizējais konta atlikums.



7. Kad esat izvēlējis čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda.
8. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaraties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei.
9. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un vīrs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.
10. PIEZĪME: lūdzu, nesamaziniet pārlūkprogrammu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr nav beidzies likmju izdarīšanas laiks un esat uz galda izdarījis likmes.
11. Šādas darbības var tikt interpretētas kā spēles pamešana, tāpēc jūsu likmes konkrētajā raundā tiks noraidītas.
12. Poga “ATKĀRTOT” ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā.
13. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips

ATKĀRTOT

14. Kad esat uzlicis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga „DUBULTOT (2x)”.
15. Katru reizi noklikšķinot uz pogas / pieskaroties tai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits.
16. Atcerieties, ka jums jābūt pietiekamam konta atlikumam, lai dubultotu VISAS uzliktās likmes.



17. Poga „ATSAUKT” noņem pēdējo uzlikto likmi.



18. Jūs varat noklikšķināt uz pogas „ATSAUKT” / pieskarties tai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to uzlikšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu pogu „ATSAUKT”.
19. Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



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): 96.10%

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.

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 izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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