

## **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**

Shivering Strings  
Spēļu automātu spēle  
Ražotājs: Habanero Systems Limited

## **3. Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme: 0.25 EUR  
Maksimālā likme: 250.00 EUR

## **4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu "Kazino", spēlētājs nokļūst lapā <https://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Shivering Strings".

## **5. Spēles norise**

"Shivering Strings" ir 5 ruļļu, 3 rindu spēļu automāts ar 25 izmaksas veidiem un šādām funkcijām:

- "Wild" simbols
- "Scatter" simbols un "Free Games" funkcija
- "Marionette March" funkcija
- "Macabre Masquerade" funkcija
- Pirkšanas funkcija
- Superlikme
- Džekpota sacensības (ja iespējots operatora konfigurācijā)

## **Svarīgi:**

- Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi, sākot no kreisā malējā ruļļa.
- Laimesti tiek piešķirti tikai par augstāko kombināciju katrā līnijā.
- Nepareiza darbība anulē visas spēles un izmaksas.

## Spēles noteikumi

### *“Wild” simbols*



- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” un “+1 Star” simbolus.



### *“Scatter” simbols un “Free Games” funkcija*



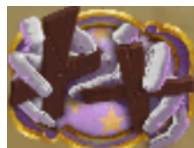
- “Scatter” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
- 3, 4 vai 5 “Scatter” simboli aktivizē attiecīgi 10, 20 vai 50 “Free Games”.
- Katrs “+1 Star” simbols piešķir 1 papildu “Free Game”.
- Funkcija var būt atkārtoti aktivizēta.
- “Free Games” tiek spēlēti ar tām pašām aktīvajām līnijām un likmi, kas bija aktivizējošajā spēlē.

### *“Marionette March” funkcija*

- Kad “Free Spins” laikā uz ruļļiem parādās “Wild” simbols, tiek aktivizēta “Marionette March” funkcija.
- “Puppet Master” pārvērš “Wild” simbolu par 1x3 “Walking Wild”, kas katrā griezienā pārvietojas par vienu rulli pa kreisi.
- Funkcija turpinās, līdz “Walking Wild” pazūd no ekrāna.
- Tiek piešķirti papildus bezmaksas griezieni.
- “Wild” simboli, kas iepriekš pārveidoti “Macabre Masquerade Feature” laikā, netiek pārvērsti atkārtoti par 1x3 “Wild”.

### *“Macabre Masquerade” funkcija*

- “Macabre Masquerade” funkcija tiek aktivizēta, kad uz ruļļiem parādās bonusa simbols.
- “Puppet Master” sakārto simbolus, lai izveidotu uzvarošu kombināciju.
- Pēc tam izvēlētais simbols tiek pārvērsts par “Wild” simbolu.
- Izmaksas tiek aprēķinātas pēc pārvēršanas.



### ***Pirkšanas funkcija***

- Pamatspēles laikā ir iespēja aktivizēt “Free Game” funkciju, iegādājoties to par noteiktu cenu un saņemot no 3 līdz 5 “Scatter” simboliem.

### ***Superlikme***

- “Super Bet” poga rāda katras likmes izmaksas, kad funkcija ir aktivizēta.
- Spēlētājs var ieslēgt vai izslēgt “Super Bet” nospiežot atbilstošo pogu.
- Aktivizējot “Super Bet”, palielinās iespēja aktivizēt “Free Games” funkciju.
- “Wild” un to paplašinātie “Wild” simboli parādās biežāk “Free Games” laikā.

### ***Džekpota sacensību noteikumi (ja iespējots operatora konfigurācijā)***

#### **Uzkrāšanas fāze**

1. Džekpota summa sākās no €0,00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par: Laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

#### **Sacīkšu fāze**

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):
2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par: Laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

#### **Izmaksas fāze**

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizējies džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

#### **Laimestu izmaksas tabula**

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):

## Cita informācija

1. Minimālā likme lai kvalificētos džekpota izmaksai ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino. 5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

## Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem

## Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.

Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

## **6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]**

Laimests tiek piešķirts, kad uz ruļļiem izveidojas uzvaras klasteris vai tiek aktivizētas bonusa funkcijas. Laimesta lielums ir atkarīgs no uzvaras kombinācijas lieluma, simbolu vērtības, izmantotajiem reizinātājiem un likmes.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 93.99%

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. 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 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**

Spēlētājiem tiek nodrošināta iespēja sekot savam konta atlikumam un izmantot atbildīgas spēlēšanas rīkus, lai kontrolētu savus spēlēšanas paradumus.