

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

Book Of Irish Treasures 2
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: SubTech Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 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://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Book Of Irish Treasures 2".

5. Spēles norise

"Book Of Irish Treasures 2" ir sešu ruļļu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

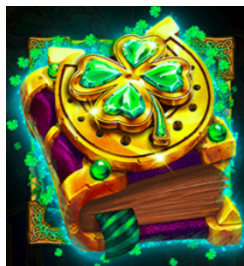
- "Scatter Wild" aizvetotājsimbols;
- Bezmaksas griezienu funkcija;
- "Buy Feature" opcija(ja iespējots operatora konfigurācijā).

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.

Spēles noteikumi

“Scatter Wild” aizvietotājsimbols



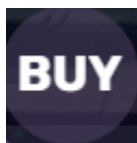
1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto laimējošo simbolu no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
2. Saņemot trīs vai vairāk “Wild” simbolus jebkurā vietā uz spēles laukuma, tiek izmaksāts laimests: 3 - x2, 4 - x25, 5 - x250, 6 - x500, un tiek aktivizēta 10 bezmaksas griezienu funkcija.
3. “Wild” simbolu laimesti tiek izmaksāti papildus parastajiem izmaksu līniju laimestiem.

Bezmaksas griezienu funkcija



1. Katrā atsevišķā griezienā nejauši izvēlēts simbols (izņemot “Scatter Wild” simbolu) darbosies kā simbols, kas var izstaipīties tikai šajā griezienā.
2. Bezmaksas griezienu funkciju var aktivizēt atkārtoti, piešķirot papildus 10 bezmaksas griezienus.
3. Bezmaksas griezienu funkcijas laikā, pēc tam, kad spēles laukuma rezultāts ir noteikts, simbols izstaipīsies, lai izveidotu jaunas izmaksu līnijas papildus esošajām.
4. Simbols izstaipīsies tikai tad, ja tā rezultātā tiks izveidots laimests, un šis simbols izmaksās laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu visās aktīvajās līnijās neatkarīgi no tā, vai laimīgās kombinācijas simboli atrodas viens otram blakus vai nē.
5. Izstaipījušies simboli tiek uzskaitīti atsevišķi no sākotnējā spēles laukuma rezultāta.
6. Bezmaksas griezienu funkcija tiek izspēlēta ar tādu pašu likmi, ar kuru tika aktivizēta.

“Buy Feature” opcija (ja iespējots operatora konfigurācijā)



1. Lietotājiem ir iespēja iegādāties 10 bezmaksas griezienu funkciju par maksu 106x no pamatlikmes.
2. Darbojas visi minētie noteikumi.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “Bet” izvēlni.
2. Klikšķiniet uz “Start” . Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Autospēles** ikonu, Jūs varat aktivizēt automātiskos griezienus. Lai apstādinātu automātiskos griezienus, nospiediet uz ikonas.

Paātrinātas vadības režīms:

1. Nospiežot “Turbo” ikonu, ruļļi sāk griezties paātrinātājā režīmā.

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): 88.78% - 96.01%

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

Regulāro 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.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz 1. ruļļa.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas koeficientos attiecība pret likmi uz vienu līniju. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas.

 6 x 10,000 5 x 5,000 4 x 1,000 3 x 100 2 x 10	 6 x 4,000 5 x 2,000 4 x 400 3 x 40 2 x 5	 6 x 300 5 x 150 4 x 40 3 x 5	 6 x 300 5 x 150 4 x 40 3 x 5
 6 x 1,500 5 x 750 4 x 100 3 x 30 2 x 5	 6 x 1,500 5 x 750 4 x 100 3 x 30 2 x 5	 6 x 200 5 x 100 4 x 25 3 x 5	 6 x 200 5 x 100 4 x 25 3 x 5
		 6 x 200 5 x 100 4 x 25 3 x 5	

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. 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. 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 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 e-pasta adresi un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes 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.