

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA Latsson Licensing

Adrese: Krišjāņa Valdemāra iela 21-11, Rīga, LV-1010

Tel. nr.: +371 80005352

2. Spēles nosaukums un veids

Spēles nosaukums: Book of Gold: Multichance

Spēles veids: spēļu automātu spēle

Spēles ražotāja nosaukums: Playson Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālo un maksimālo likmju robežas: no €0,01 līdz €1000,00

Precīzas likmes tiek atspoguļotas pašā spēlē.

Maksimālā summa šīs spēles papildu iespējas pirkumam tiek aprēķināta kā maksimālā likme €100,00 reiz 100 un ir vienāda ar €10 000,00 (spēles dalības maksimālā maksa).

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Dalībnieks var piedalīties spēlē, dodoties uz kazino sadaļu interneta vietnē www.betsafe.lv, nospiežot uz tās ikonas un atverot spēli.

5. Spēles norise

Book of Gold Multichance 5x3 ruļļu un 10 fiksētu izmaksu līniju videospēļu automāts ar sekojošām papildu iespējām:

- Wild/Scatter simbols aizstāj jebkuru citu simbolu, izņemot Expanding simbolu bezmaksas griezienu laikā;
- Bezmaksas griezieni – ruļļos parādoties 3 vai vairāk Wild/Scatter simboliem, tiek aktivizēti 12 bezmaksas griezieni:
 - pēc nejaušības principa pirms griezienu sākuma tiek izvēlēts viens Expanding simbols;
 - Expanding simbols izplešas pa visu rulli, ja tādējādi var tikt izveidota vinnesta kombinācija;
 - Expanding simboliem nav jāatrodas blakus ruļļos, lai izveidotu vinnesta kombināciju;
 - iespēja var tikt aktivizēta atkārtoti ar papildu Expanding simbolu;
 - maksimāli iespējamais Expanding simbolu skaits – 9;
 - griezieni tiek veikti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tiek aktivizēti;
- “Bonus Buy” iespēja – samaksājot likmes apmēru x100, tiek aktivizēts grieziens ar vismaz 3 Scatter simboliem.

Spēles norise:

„Spin” poga nodrošina spēles spēlēšanu ar izmaksu līnijām, likmju līmeņiem un likmju ceļiem (ja tie ir aktivizēti). Poga aktivizē spēli ar konkrētām likmju līnijām, likmju līmeņiem un monētu vērtību. Vinnestu kombinācijas un izmaksas tiek veidotas saskaņā ar izmaksu tabulu jeb „PAYTABLE”.

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

Vinnesti tiek izmaksāti atkarībā no izvēlētās izmaksu līnijas un likmju ceļiem. Bezmaksas griezienu beigās jebkuri vinnesti, kas gūti šo griezienu laikā, tiek pievienoti regulārajiem vinnestiem, kas gūti par attiecīgo griezienu.

Likmes līnijas un likmes ceļa vinnesti ir monētas, kuru vērtība ir vienāda ar izmaksu tabulā norādīto vērtību, kas tiek sareizināta ar likmes līmeni. Likmes līnijas un likmes ceļa vinnests ir vienāds ar vinnēto monētu reizinājumu ar monētu vērtību.

Tiek izmaksāts tikai viens lielākais vinnests par aktivizēto likmes līniju un likmes ceļu. Likmes līnijas un likmes ceļi vinnē tikai tad, ja vinnestu veidojošie simboli ir sakārtājušies virzienā no kreisās un labo pusi. Vinnestiem tiek pievienoti vinnesti, kas rodas vienlaicīgi uz dažādām likmju līnijām un likmju ceļiem.

Teorētiskā spēles izmaksa spēlētājam: 95,40%.

7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Betsafe likmju kontā. Laimesti, kas nepārsniedz 720 eiro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 eiro līdz 14300 eiro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 eiro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Visi laimesti tiek izmaksāti nekavējoties pēc to iegūšanas klientu likmju kontos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

Sūdzības un pretenzijas tiek pieņemtas rakstiski tiešsaistes čātā www.betsafe.lv mājaslapā, uz e-pastu atbalsts@betsafe.lv vai telefoniski uz numuru +371 80005352 līdz 30 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām, un tās tiks izskatītas pēc iespējas ātrāk, taču ne ilgāk kā 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.