

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA DLV
Reģ. nr.: 40003227719
Krīdenēra dambis 9
Rīga, LV-1019
Latvija
Tel.: 67145020

Football Star

Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Microgaming Software Systems Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.50 EUR
Maksimālā likme 50 EUR

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.winguru.lv, nospiežot uz pogas "KAZINO", spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonai "Football Star".

Spēles norise

„Football Star“ ir piecu ruļļu un 500 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- 243 nepārtraukti aktīvas izmaksas līnijas.
- Aizstājēj simbols
- Izkaisītais simbols „Izkrītošu simbolu” režīms
- Bonusa spēle “Bezmaksas griezieni”
- „Aizstājējruļļa” režīms

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 izņemot izkaisīto simbolu kombinācijas.
- Izkaisītais simbols var atrasties jebkur uz ruļļiem.

- Izkaisīto simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Visas divsimt četrdesmit trīs izmaksas līnijas ir nepārtraukti aktīvas.
2. Likmes lielums katrā griezienā var būt līdz piecām monētām.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbola noteikumi



1. Aizstājējsimbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu.
2. Aizstājējsimbols pēc nejaušības principa, var izplesties nokļājot vairākas pozīcijas uz viena ruļļa:
 - a. Uz 1. un 2. ruļļa nav aizstājējsimbolu.
 - b. Uz 3. ruļļa aizstājējsimbols var izplesties uz 18 pozīcijām.
 - c. Uz 4. ruļļa aizstājējsimbols var izplesties uz 25 pozīcijām.
 - d. Uz 5. ruļļa aizstājējsimbols var izplesties uz 3 pozīcijām.
3. Kombinācijām tikai no aizstājējsimboliem nav izmaksas.

„Aizstājējrullja” režīma noteikumi

1. „Aizstājējrullja” režīms tiek aktivizēts pēc nejaušības principa.
2. Kad „Aizstājējrullja” režīms tiek aktivizēts, 2., 3., vai 4. rullis tiek noklāts ar aizstājējsimboliem kuri aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu, lai veidotu laimējušo kombināciju.
3. „Aizstājējrullja” režīms nevar būt aktivizēts „Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā.

Izkaisītā simbola noteikumi



1. "Bumba" ir izkaisītais simbols.
2. Ja uz ruļļiem attēloti trīs vai vairāk izkaisītie simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju un aktivizē „Bezmaksas griezienu” bonusa spēli.
3. Izkaisīto simbolu laimesti tiek rēķināti reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar pamata spēles monētu skaitu.

Izkrītošu simbolu režīma noteikumi

1. Pamata spēles laikā simboli no laimējušajām kombinācijām pazūd pēc laimesta pieskaitīšanās, un to vietā izkrīt jaunie simboli.
2. Laimējušo kombināciju simboli turpinās pazust un to vietās kritīs jaunie simboli, kamēr pēc jauno simbolu izkrišanas netiks veidota neviena laimējuša kombinācija.
3. „Izkrītošu simbolu” režīms ir aktīvs arī „Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā.

Bonusa spēles „Bezmaksas griezieni” noteikumi



1. 3, 4 vai 5 izkaisītie simboli, kas pamata spēles laikā parādās jebkur uz ruļļiem, uzsāk „Bezmaksas griezienu” bonusa spēli ar 15, 20 vai 25 griezieniem attiecīgi.
2. „Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā simboli no laimējušajām kombinācijām pazūd pēc laimesta pieskaitīšanās, un to vietā izkrīt jaunie simboli.
3. Laimējušo kombināciju simboli turpinās pazust un to vietās kritīs jaunie simboli kamēr pēc jauno simbolu izkrišanas netiks veidota neviena laimējuša kombinācija.



4. Katru reizi kad laimējušās kombinācijas simboli pazūd un to vietā izkrīt jaunie simboli, laimesta reizinātājs palielinās par vienu vienību, no x1 uz x2, x3, x4, x5 un tad x10.
5. Reizinātājs atgriežas pie sākotnējās x1 vērtības, kad pēc jauno simbolu izkrišanas netiek veidota neviena laimējoša kombinācija.
6. Bezmaksas griezienu laika nevar iegūt papildus bezmaksas griezienus.
7. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmes līmeni un monētas vērtību, kā griezienā, kas aizsāka bezmaksas griezienus.

Izmaksu noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.
5. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:

Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos 6.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, spiediet uz BET un lietojiet "COIN SIZE" izvēlni.
2. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas likmi, spiediet uz BET un lietojiet "COINS" izvēlni.
3. Klikšķiniet uz ikonas Spin.

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

4. Nospiežot AUTOPLAY ikonu, jūs varat izvēlēties o Ruļļi griezīsies 10, 25, 50 vai 100 reizes pēc kārtas. o UNTIL STOP – ruļļi griezīsies kamēr neizbeigsies kredīts. o CUSTOM – papildus autorežīma iestātnes:

- Spin settings – var izvēlēties cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies (līdz 500 reizēm).
- Stop settings – ļauj izvēlēties kad ruļļiem apstāties:

- 1) apstāties pēc uzstādīta griezienu skaita,
- 2) apstāties ja laimests pārsniedz uzstādītu lielumu.

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.

Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Lai iegūtu kopējo

laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas, tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.

Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētajās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.

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 pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

Regulārās Izmaksas parādītas izmaksu attēlos:



Izkaisīto Simbolu izmaksu apraksts

Jebkur uz ruļļiem jābūt attēlotiem trīs vai vairāk izkaisītajiem simboliem.

Piezīme: Trīs vai vairāk simboli „Bumbas“, kas attēloti jebkur uz ruļļiem sāk bonusa spēli.



5	12 500
4	2 500
3	250

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta www.winguru.lv kontā

Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu uz: support@winguru.lv. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiks sniegtas 15 dienu laikā no to saņemšanas brīža.