LIVE spēles FIRST PERSON BLACKJACK noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

SIA „Olympic Casino Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	*First Person Blackjack*
Spēles veids	LIVE galda spēle, paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	*Evolution Gaming, SIA Evolution Latvia*

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1
Max likmes vērtība (€)	2000

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalibniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 1€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

Blackjack mērķis ir iegūt augstāku karšu vērtību nekā virtuālajam dīlerim, bet nepārsniedzot 21.
Labākā roka ir blekdžeks – kad pirmo divu izdalīto kāršu summa ir tieši 21.

- Spēle tiek spēlēta ar 8 kavām.
- Kārtis tiek sajauktas pirms katras spēles.
- Dīleris vienmēr paliek uz 17.
- Dubultojiet likmi jebkurai no divām sākotnējām kārtīm.
- Sadaliet sākotnējās kārtis ar vienādu vērtību.
- Tikai viena sadalīšana katrā rokā.
- Viena kārts tiek izdalīta katram sadalītajam dūzim.
- Pēc sadalīšanas (Split) likmi nevar dubultot (Double Down).
- Ja dīleris parāda dūzi, tiek piedāvāta apdrošināšana.
- Blekdžeka laimests ir 3:2.
- Apdrošināšanas laimests ir 2:1.
- Ja dīlerim un spēlētājam ir neizšķirts, likmes tiek atgrieztas.

Spēles noteikumi

Spēle tiek spēlēta ar 8 standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Kārtis no 2–10 atbilst to nominālvērtībai.
- Katra kalpa, karaļa un dāmas vērtība ir 10 punkti.
- Dūži vērtība ir 1 vai 11 punkti, atkarībā no tā, kas ir izdevīgāk rokai. Ņemiet vērā, ka „mīksta“ roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.

Ir pieejamas piecas rokas. Jūs varat likt likmes uz vienu vai vairākām rokām. Pēc tam, kad esat izdarījis likmes, noklikšķiniet/pieskarieties pogai IZDALĪT TAGAD, lai sāktu kāršu izdali. Kāršu izdale sākas no kāršu izdales kastei tuvākā spēlētāja un turpinās pulksteņrādītāja virzienā, beidzot ar virtuālo dīleri. Katram spēlētājam un virtuālajam dīlerim tiek izdalīta viena atklāta kārts. Pēc tam katram spēlētājam tiek izdalīta otra atklāta kārts, bet pēdējā kārts aizklātā veidā tiek izdalīta virtuālajam dīlerim. Blakus katra spēlētāja kārtīm ir parādīta sākotnējās rokas vērtība.

Blekdžeks

Ja jūsu sākotnējās divu kāršu rokas vērtība ir tieši 21, jums ir blekdžeks!

Apdrošināšana

Ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir dūzis, jums tiek dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, lai kompensētu risku, ka virtuālais dīleris varētu iegūt blekdžeku – pat tad, ja jums pašam ir blekdžeks. Apdrošināšanas summa ir vienāda ar pusi no jūsu galvenās likmes, bet apdrošināšanas likme tiek piemērota atsevišķi no likmes uz jūsu roku. Pēc tam virtuālais dīleris pārbauda, vai aizklātā kārts veido blekdžeku. Ja blekdžeka nav, raunds turpinās. Ja virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, bet jums nav, virtuālā dīlera roka uzvar. Ja gan jums, gan dīlerim ir blekdžeks, spēle beidzas ar neizšķirtu (push), bet jūsu likme tiek atgriezta. Ņemiet vērā, ka, ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir 10 vai kārts ar attēlu, jums nebūs dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, un virtuālais dīleris nepārbaudīs aizklāto kārti, lai noskaidrotu, vai ir iegūts blekdžeks.

Dubultot, ņemt kārti vai palikt

Ja virtuālajam dīlerim pēc divu sākotnējo kāršu pārbaudīšanas nav blekdžeka, spēlētājiem tiek dota iespēja uzlabot savu roku vērtības, izvēloties saņemt papildu kārtis.

Ja jūsu sākotnējās rokas vērtība nav 21, jūs varat izvēlēties dubultot likmi. Tādā gadījumā jūs dubultosiet likmi, un jūsu rokai tiks izdalīta tikai viena papildu kārts. Alternatīvi, jūs varat izlemt paņemt papildu kārti, ko pievienot jūsu rokas vērtībai. Jūs varat paņemt vairāk nekā vienu papildu kārti, līdz izlemsiet palikt, tiklīdz būsiet apmierināts ar jūsu rokas vērtību.

Sadalīt

Ja jūsu sākotnēji izdalītās kārtis ir ar vienādu vērtību, jūs varat izlemt sadalīt pāri, lai iegūtu divas

atsevišķas rokas, kurām katrai ir atsevišķa likme, kas vienāda ar jūsu galveno likmi. Kad abām rokām ir izdalīta otrā kārts, jūs varat uzlabot šo roku vērtību, nolemjot paņemt kārti. Tiklīdz esat apmierināts ar jūsu roku vērtību, jūs varat izvēlēties palikt. Tomēr, ja jūs sadalāt sākotnējo dūžu pāri, jūs saņemsiet tikai vienu papildu karti katrai rokai bez iespējas ņemt papildu kārti.

Papildlikmes

Šī blekdžeka spēle iekļauj arī papildlikmes – Perfekti pāri un 21+3. Jūs varat izdarīt papildlikmes kopā ar savu galveno blekdžeka likmi. Jums ir iespēja laimēt ar jebkuru papildlikmi neatkarīgi no tā, vai uzvarat vai zaudējat ar blekdžeka likmi.

Perfekti pāri

Perfektu pāru likme sniedz jums iespēju uzvarēt, ja pirmās divas kārtis ir jebkāds pāris – piemēram, divas dāmas, divi dūži vai divi trijnieki. Ir trīs pāru veidi ar atšķirīgiem laimestiem:

- Perfekts pāris – vienāds masts, piemēram, divi pīķa dūži.
- Vienkrāsains pāris – dažādi vienas krāsas masti, piemēram, kārava 2 + ercena 2.
- Jaukts pāris – dažādu krāsu dažādi masti, piemēram, ercena 10 + kreiča 10.

21+3

21+3 papildlikme sniedz jums iespēju laimēt, ja jūsu pirmās divas kārtis, kā arī dīlera atklātā kārts iekļauj jebkuru no šādām laimīgajām rokām (līdzīgi pokeram) ar dažādiem laimestiem:

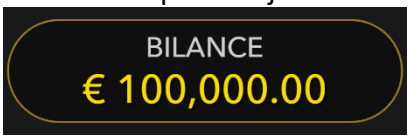
- Suited Trips – trīs identiskas kārtis, piemēram, 3 ercena dāmas.
- Straight Flush – secīgas viena masta kārtis, piemēram, kārava 10, kalps un dāma.
- Three of a Kind – vienāda vērtība, bet dažādi masti, piemēram, jebkuri 3 dažādi karaļi.
- Straight – secīgas dažādu mastu kārtis, piemēram, pīķa 2 + kārava 3 + ercena 4.
- Flush – viena masta kārtis ne secībā, piemēram, kārava 2, 6 un 10.

<u>Likmju izdarīšana</u>

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus.

First Person Blackjack € 1 - 2000

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.



ČIPU DISPLEJS tiek dinamiski atjauninināts, lai atspoguļotu jūsu faktisko bilanci. Tas ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.

Ja jūsu bilance ir pārāk liela, lai to parādītu čipu displejā, parādīsies ČIPU PLĀKSNE.

Kad esat izvēlējies čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlētā čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.
Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai **IZDALĪT TAGAD**, lai sāktu kāršu izdali.

Kad esat izdarījis likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.

Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.

Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.

Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas savas likmes no galda, turot nospiestu pogu ATSAUKT aptuveni 3 sekundes. Ņemiet vērā, ka likmes iespējams atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai IZDALĪT TAGAD.
Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

<u>Pieņemt lēmumu</u>
Saņemot pirmās divas kārtis, jūs varat veikt pirmo lēmumu attiecībā uz jūsu roku. Lēmumu pieņemšanas iespējas (Ņemt kārti, Palikt, Dubultot, Sadalīt) tiks parādītas pie jūsu vietas, un būs aktivizētas tikai tās iespējas, kas jums pašlaik ir pieejamas.

Iespējamās izvēles ir apzīmētas šādi:
ŅEMT KĀRTI: zaļa poga ar „+“ zīmi.

PALIKT: sarkana poga ar „-“ zīmi.

DUBULTOT: dzeltena poga ar „2x“ zīmi.

SADALĪT: zila poga ar pretēji vērstu bultiņu zīmi.

<u>Skaņa</u>
Nospiežot pogu SKAŅA, tiks izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas. Ņemiet vērā, ka, nomainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.

<u>Spēļu vēsture</u>
Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.

Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

<u>Iemaksas un izmaksas</u>
Poga KASIERIS atvērs kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.

<u>Atbildīga spēlēšana</u>

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes azartspēļu lietošanu, un tajā pastāstīts, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.

Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT TAGAD, jūsu likme tiks atgriezta pēc savienojuma atjaunošanas.
Ja savienojums tiek zaudēts pēc tam, kad noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT TAGADlēmuma pieņemšanas laikā, spēle tiks atsākta pēc savienojuma atjaunošanas. Ja savienojums netiek atjaunots {gameAutoResolveDelay} periodā, tiek pieņemts automātisks lēmums – Palikt – un spēle tiek pabeigta.

Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas pirms katra spēles raunda.
Vairāk spēļu
Pogu Spēlēt LIVE (ja tā ir pieejama), iespējams nospiest jebkurā laikā no jebkuras blekdžeka spēles, kas nav tiešsaistē.

Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt LIVE“, jūs ienāksiet mūsu tiešsaistes foajē, kur jums būs iespēja izvēlēties kādu no aizraujošām tiešsaistes kazino spēlēm, tostarp tiešsaistes blekdžeku. Izvēlieties jebkuru spēli, lai iegremdētos unikālā tiešsaistes kazino pieredzē

Rezultāts

Ja jūsu rokas summa pārsniedz 21, jūs zaudējat spēli (bust), kā arī šīs rokas likmi.

Kad visi spēlētāji ir veikuši gājienus, dīleris atklāj savas aizklātās kārts vērtību. Dīlerim jāņem papildu kārtis ar roku 16 vai mazāk punktu vērtībā un jāpaliek uz „mīkstās“ rokas 17 vai vairāk punktu vērtībā. (Atcerieties, ka „mīksta“roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.)

Jūs uzvarat, ja jūsu rokas gala vērtība ir tuvāka 21 nekā dīlera roka vai ja dīlera roka pārsniedz 21. Ja jūsu rokas vērtība ir tāda pati kā dīlerim, spēles raunds beidzas ar neizšķirtu (push), un jūsu likme tiek atgriezta.

Blekdžeks ir iespējams tikai, izmantojot divas kārtis sākotnējā divu karšu rokā. Roka ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra, netiek uzskatīta par blekdžeku. Tāpēc blekdžeks pārspēj jebkuru roku ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra.

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

Optimālais teorētiskais izmaksu procents ir:

- Blekdžeks – 99.29%.
- Perfektu pāru likme – 95.90%.
- 21+3 likme – 96.30%.

IZMAKSU TABULA

- Blekdžeka laimests ir 3:2.
- Uzvarošās rokas laimests ir 1:1.
- Ja dīlerim ir blekdžeks, apdrošināšanas laimests ir 2:1.

Perfekti pāri

Roka	**Laimests**
Perfekts pāris	25:1
Vienkrāsains pāris	12:1
Jaukts pāris	6:1

21+3

Roka	**Laimests**
Suited Trips	100:1
Straight Flush	40:1
Three of a Kind	30:1
Straight	10:1
Flush	5:1

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamos laimestus šajā raundā.

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

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase". Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek. Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

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

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olympic Casino Latvia" izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

6.12.2019.