

## Spēļu automātu galda spēles LUX BLACKJACK noteikumi

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

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

### 2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Lux Blackjack</i>
Spēles veids	Videospēļu automata galda spēle
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība vienā spēlē (€)	0.10
Max likmes vērtība vienā spēlē (€)	20

### 4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.10, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:



#### Galvenā spēle – *Lux Blackjack*

- Tik vienkārša un tomēr tik aizraujoša: spēle par maģisko 21! Sacentieties ar dīleri *Lux Blackjack*, parādot, cik jūs esat intuitīvs un veiksmīgs.
- Blekdžekā jūs spēlējat pret krupjē. Jūsu mērķis *Lux Blackjack* ir savākt kāršu kombināciju 21 punkta vērtībā. Jūs esat uzvarējis, ja jums ir blekdžeks vai lielāka kāršu vērtība nekā dīlerim. Bet, ja jūs pārsniedzat maģisko 21, jūsu likmes iet uz banku! Blekdžekā krupjē nav īstas izvēles, bet viņš seko neatkarīgiem blekdžeka noteikumiem.




#### Likmju veikšana

- Spēlētājs var vienlaikus spēlēt ar līdz pat trim kombinācijām.
- Katrai kombinācijai ir lauks uz galda, uz kura tiek izdarītas likmes. Katrai kombinācijai ir minimālā un maksimālā likme. Tiklīdz ir izdarīta likme, tiek izdalītas kārtis.
- Par katru kombināciju spēlētājs saņem divas kārtis.
- Dīleris arī saņem divas kārtis, no kurām viena ir aizklāta. Ja atklātā kārts ir desmitnieks, dīleris uzreiz pēc kāršu iedalīšanas pārbauda, vai viņam nav blekdžeka.
- Ja izrādās, ka tā arī ir, tad tiek atklāta otra kārts un raunds noslēdzas. Ja pirmā kārts ir dūzis, tiek izspēlēts apdrošināšanas raunds.
- Tas nozīmē, ka spēlētājam tiek vaicāts, vai viņš vēlas, lai viņu apdrošina pret blekdžeku.
- Katrai kombinācijai ar apdrošināšanu tiek atkārtoti pievienota puse no likmes.
- Tiklīdz tas ir izdarīts visām kombinācijām, dīleris pārbauda, vai viņam ir blekdžeks. Ja izrādās, ka tā ir, tiek atklāta otra kārts un raunds noslēdzas.



#### Spēles kārtība

- Tiklīdz ir izdalītas kārtis, pēc kārtas tiek izspēlēta katra kombinācija.
- Par katru kombināciju spēlētājs var izvēlēties, vai saņemt kārti izvēloties *hit*.
- Ja kombinācijas vērtība ir mazāka par 21 punktu un spēlētājs nevēlas saņemt nākamo kārti, viņš var izvēlēties palikt (*stand*) Kombinācijas vērtība tiek iesaldēta un tiek izspēlēta nākamā kombinācija.
- Ja kombinācijas vērtība ar papildu kārti pārsniedz 21 punktu, tas tiek dēvēts par *bust*, šī partija ir zaudēta.
- Pirms tiek saņemta papildu kārts, spēlētājam ir iespēja dubultot (*double*) likmi.
- Ja tiek izvēlēta šī iespēja, spēlētājs saņem vēl vienu kārti un tiek izspēlēta nākamā kombinācija.
- Spēlētājam ir iespēja sadalīt (*split*) kombināciju, ja viņam ir vienādas vērtības kārtis.
- Sākotnējā kombinācija tiek sadalīta divās, pievienojot otru tādas pašas vērtības likmi kā sākotnējā, tādējādi dubultojot likmi.
- Katra no jaunajām kombinācijām saņem otru kārti, un tās viena pēc otras tiek izspēlētas kā normālas kombinācijas.
- Atkārtota dalīšana nav iespējama. Ja viena no kombinācijām ir 21 punkta vērtībā tikai ar divām kārtīm, tas netiek skaitīts par blekdžeku.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ja tiek sadalīti divi dūži, pirms citu kombināciju izspēlēšanas var tikt pievienota tikai viena papildu kārta.</li> <li>• Tiklīdz spēlētājs ir izspēlējis savas kombinācijas, pienāk dīlera kārta.</li> <li>• Kārta, kas sākotnēji bija aizsegta, tiek atklāta, un dīleris ņem kārtis tik ilgi, līdz viņam ir vismaz 17 punkti. Tad raunds tiek noslēgts, un tiek atklāts uzvarētājs.</li> </ul>
	<p>Kāršu vērtība</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katras kārta vērtība ir tās nominālvērtība.</li> <li>• Attēlu kārtis ir desmit punktu vērtas, bet dūži ir vai nu 1, vai arī 11 punktus vērti. Komplekta vērtība ir katras visu kāršu vērtības kopējā summa.</li> <li>• Ja spēlētājam tikai ar divām kārtīm ir 21 punkts, tas tiek saukts par blekdžeku (<i>Blackjack</i>), kas ir vērtīgāks par 21 punkta vērtu kombināciju no vairāk nekā divām kārtīm.</li> </ul>

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 99.60%  
Maksimālais laimests – 2.5 x likmes lielums

#### IZMAKSU TABULA

REZULTĀTS	Izmaksa
Spēlētājs uzvar ar blekdžeku	3:2
Spēlētājs uzvar bez blekdžeka	1:1
Neizšķirts rezultāts	Likme
Apdrošināšana	2:1

#### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Katra spēlētāja komplekts tiek vērtēts atsevišķi.
- Ja vienas kombinācijas vērtība pārsniedz 21 punktu, tad tā tiek dēvēta par *bust* un automātiski zaudē neatkarīgi no dīlera kārtīm.
- Ja spēlētāja punktu kombinācija ir 21 punkts vai mazāk un dīleris pārsniedz 21 punktu, spēlētājs zaudējot uzvar.
- Ja dīlerim ir blekdžeks, bet spēlētājam tā nav, uzvar dīleris.
- Tomēr spēlētājs var iegūt apdrošināšanu pret blekdžeku, ja par to iepriekš samaksā. Jāmaksā attiecībā 2:1.
- Ja spēlētājam ir blekdžeks, bet dīlerim tā nav, uzvar spēlētājs ar likmes attiecību 3:2.
- Blekdžeks nav iespējams ar dalīto kombināciju. Divu kāršu kombinācija ar 21 punktu uzvar 1:1, bet spēlētājs zaudē, ja dīlerim ir blekdžeks.

- Ja nav neviena blekdžeka, spēlētājs vienmēr uzvar gadījumos, kad viņa kombinācija ir vērtīgāka par dīlera kombināciju.
- Ja kombinācijas ir vienādā vērtībā, to sauc par neizšķirtu (*tie*), un likme tiek atdota.

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”. Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

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. Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai 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 triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes 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 „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

22.03.2021.