

# SIA „Olympic Casino Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Punto Blanco Low” noteikumi

Net Entertainment spēles programma

**Spēles veids:** tiešsaistes bakara video spēle.

**Spēles laimesta procents:** šai spēlei ir 98.94%.

**Tiešsaistes videospēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus; bankas kartes.

**Minimālā likme vienai izspēlei, spēles gājienam:** 0.10 LVL.

**Maksimālā likme vienai izspēlei:** 30 LVL.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 90 LVL.

## Spēles apraksts

- **“Punto Blanco Low”** ir tradicionālā bakara spēle, kas notiek starp spēlētāju un kazino.
- Mērķis šajā spēlē ir paredzēt, kura no kombinācijām būs vērtīgāka. Tāpat var izvēlēties neizšķirtu.
- Spēle notiek ar 6, 52 kāršu kavām (izņemot džokerus), kas tiek sajauktas pirms katras izspēles.
- **“MIN/MAX”** parāda kāda var būt minimālā un maksimālā likme jebkurā attiecīgajā sadaļā.
- Izmaksas spēlē tiek veiktas pamatojoties uz izmaksu tabulu **“PAYTABLE”**. To var redzēt ar peles kursoru izvēloties sadaļu **“MIN/MAX”**.
- Dažas no funkcijām var nebūt pieejamas spēlējot uz virtuālo naudu **“PLAY FOR FUN”**.

## Izspēles sākšana

- Spēlētājam jāveic viena likme vai vairākas likmes jebkurā no likmju likšanas laukiem (**“TIE”**, baņķieris **“BLANCO”**, spēlētājs **“PUNTO”**) un jānospiež **“DEAL”**.
- Spēlētājam (**“PUNTO”**) un baņķierim (**“BLANCO”**) tiek iedalītas divas vai trīs kārtis. Trešās kārtis tiek iedalītas balstoties uz trešās kārtis noteikumiem. Vairāk informācijas ir sadaļā **“Trešās kārts noteikumi”**.
- Tiek salīdzinātas spēlētāja un baņķiera kāršu kombinācijas. Vairāk informācijas sadaļā **“Punktu skaitīšana”**.
- Kombinācijas kurās kāršu punktu summa ir tuvāk 9 uzvar. Kombinācijas ar vienādām kāršu punktu summām skaitās kā neizšķirts un neviens neuzvar.
- Izmaksas tiek veiktas saskaņā ar izmaksu tabulu.

## Trešās kārts noteikumi

- Ja spēlētājam (“PUNTO”) vai baņķierim (“BLANCO”) kāršu punktu skaits ir 8 vai 9, tas skaitās kā “NATURAL” spēlētājs saņem savu likmi atpakaļ. Šim noteikumam ir augstāks spēks par pārējiem noteikumiem.
- Ja ne spēlētājam ne baņķierim kāršu punktu skaits nav 8 vai 9, spēle notiek pēc šādiem noteikumiem:

#### Spēles noteikumi spēlētājam (“PUNTO”)

- Ja spēlētājam ir no 0 līdz 5 punktiem, tiek iedalīta trešā kārts. Ja spēlētājam ir no 6 vai 7 punktiem, tad viņa kombinācija paliek.

#### Spēles noteikumi baņķierim (“BLANCO”)

- Ja spēlētājam (“PUNTO”) vairs netiek iedalītas kārtis un baņķierim (“BLANCO”) ir no 0 līdz 5 punktiem viņam tiek iedalīta trešā kārts.

#### Spēles noteikumi baņķierim

- Ja spēlētājam vairs netiek iedalītas kārtis un baņķierim ir no 0 līdz 5 punktiem, viņam tiek iedalīta trešā kārts.
- Ja spēlētājs saņem trešo kārti, tad spēlētāja kāršu punktu skaits un baņķiera kāršu kombinācijas punktu skaits ietekmē vai baņķierim tiks iedalīta trešā kārts.

Baņķiera punktu skaits	Spēlētāja kāršu punktu summa pēc trešās kārts									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
6	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Green	Green	Blue	Blue
5	Blue	Blue	Blue	Blue	Green	Green	Green	Green	Blue	Blue
4	Blue	Blue	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Blue	Blue
3	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Blue	Green
2	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
1	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
0	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green

3. kārts netiek saņemta | Baņķieris saņem 3. kārti

#### Punktu skaitīšana

- Kombinācijas spēku nosaka punktu piešķiršana par attiecīgajām kārtīm.
- Kārtis no 2 līdz 9 dod attiecīgu punktu skaitu, dūži skaitās kā 1 un kungi, dāmas, kalpi un 10 skaitās kā 0 punkti.
- Ja kopējais punktu skaits ir 10 vai vairāk, tad kārts 10 atņem 10 punktus. Atlikušie punkti arī nosaka rokas stiprumu (piemēram, 13 pārvēršas par 3 punktiem).

## Izmaksu struktūra

- Ja uzvar spēlētājs (“**PUNTO**”), tad viņš saņem laimestu 2 reiz lielāku par likmi.
- Ja uzvar baņķieris (“**BLANCO**”), tad tas saņem laimestu, kas ir 2 reiz lielāks par likmi un atskaitot 5% komisijas maksu. Ja būs nepieciešams laimests tiks noapaļots.
- Ja ir neizšķirts “**TIE**”, tad tiek izmaksāts laimests, kas ir 9 reiz lielāks par likmi un spēlētāja vai baņķiera likmes tiek atgrieztas (“**PUSH**”).

## Spēles norise

- Lai veiktu likmi, ir jāizvēlas žetons un jāuzliek uz likmju laukiem: “**TIE**”, “**BANKER**” vai “**PLAYER**”.
- Ja pie žetoniem ir bultas, kas norāda uz kreiso vai labo pusi, tās nospiežot varēs redzēt papildus žetonu vērtības.
- Katrs klikšķis uz likmju laukumiem palielina likmi par izvēlētajā žetona daudzumu.
- Lai sāktu izspēli ir jānospiež “**DEAL**”.
- Lai atceltu likmi ir jāizvēlas žetons ar krusta simbolu tā vidū un jāuzliek sadaļā, kurā ir jāanulē likmes.
- Lai liktu tādu pat likmi kā iepriekšējā gājienā ir jāizvēlas “**REBET**”.
- Lai izvēlētos jaunu likmi ir jānospiež “**NEW BET**”.
- Lai samazinātu “**BACCARAT**” spēles gājienu vēsturi peles kursori ir jānovieto uz pogas “**BACCARAT HISTORY**” un jāaizver sadaļa ar “**X**”.
- Lai redzētu spēles vēsturi ir jāizvēlas “**GAME SETTINGS**” un “**BACCARAT HISTORY**” sadaļa.

## **Spēles uzstādījumi**

Lai apskatītu uzstādījumus ir jāuzklikšķina uz uzgriežņa atslēgas ikonas spēles ekrānā. Spēlētājs var izvēlēties šādus uzstādījumus:

- **Audio.** Ieslēgt vai izslēgt visus skaņas signālus.
- **Sound effects.** Ieslēgt vai izslēgt skaņas efektus spēles dažādos posmos.
- **Background music.** Ieslēgt vai izslēgt fona mūziku.
- **Speed.** Palielināt vai samazināt spēles ātrumu.
- **Game history.** Ļauj apskatīt spēles vēsturi.

**Piezīme:** Dažās spēlēs šādu uzstādījumu var arī nebūt.

## **Papildus informācija**

Minētās spēles iezīmes un uzstādījumi var būt atkarīgi no konkrētās kazino istabas lietošanas noteikumiem. Griezieties pie kazino istabas, lai noskaidrotu jautājumus par sekojošām lietām:

- Kā tiek risināti jautājumi par nepabeigtajām spēlēm.
- Laiks pēc kāda neaktīvā spēlēšanas sesija tiek pārtraukta.

Tehnisku problēmu gadījumā, kas skar spēles programmnodrošinājumu un to tehnisko pusi, visi veiktie gājieni tiek anulēti un naudas līdzekļi, kas vēl nav izmantoti spēlēšanai, atgriezti spēlētājam.

Iespējams spēlēt izmantojot ASV dolārus un eiro.

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „CASHIER”.

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 3 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna parādījusies 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.

### **Pretenziju izskatīšanas kārtība**

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 3 dienu laikā pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt rakstisku iesniegumu Kronvalda bulvārī 3, Rīgā, LV-1010, norādot adresi uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olympic Casino Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.