

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs

SIA “Olybet Latvia”
Reģ. Nr. 44103143645
Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Speed Baccarat
Kāršu spēle
Ražotājs: Evolution Malta Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 1 EUR
Maksimālā likme 5000 EUR

Spēles noteikumi

Spēles “Speed Baccarat” mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja vai baņķiera kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

Vispārējie noteikumi

Spēli vada spēles prezentētājs, un to spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Dūžiem ir 1 punkta vērtība.
- Kārtis no 2 līdz 9 atbilst to norādītajai vērtībai.
- Desmitnieku, kalpu, karaļu un dāmu vērtība ir 0 punkti.

Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem (erceni, pīki, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Lai saņemtu kārtis, spēlētājam jāliek likme uz savu vai baņķiera uzvaru ar kāršu kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Spēlētājs savu likmi var likt arī uz to, ka spēles raunds beigsies ar neizšķirtu (Tie) – gadījumā, ja spēlētāja un baņķiera kopējā kāršu vērtība ir vienāda.

Spēles prezentētājs sāk izdalīt kārtis, izdalot divas kārtis gan spēlētājam, gan baņķierim.

Bakarā tiek izdalītas divas kāršu rokas: viena spēlētājam un viena baņķierim.

Ja spēlētāja un baņķiera kārtīm ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Uzvar likmes, kas liktas uz neizšķirtu, un likmes, kas izdarītas uz spēlētāju un baņķieri, tiek atgrieztas.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, nometot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība pārsniedz 10. Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9, vērtība Bakarā ir tikai 6 (jo $16-10 = 6$). Tāpat – kārts ar bildīti plus devītnieka vērtība būs 9.

Ja spēlētājs vai bāķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 (“dabīgs” 8 vai 9), papildu kārtis netiks izdalītas.

Ja spēlētāja un banķiera sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā “trešās kārts noteikums”, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir nepieciešams izdalīt trešo kārti. Spēlētājam vienmēr ir pirmsais gājiens.

Spēlētāja roka

Spēlētāja sākotnējā divu kāršu roka	
0-1-2-3-4-5	Spēlētājs velk trešo kārti
6-7	Spēlētājs gaida
8-9 (“dabīga” roka)	Nevienam netiek izdalīta trešā kārts

Bankiera roka

3	V	V	V	V	V	V	V	V	V	S	V
4	V	S	S	V	V	V	V	V	V	S	S
5	V	S	S	S	S	V	V	V	V	S	S
6	S	S	S	S	S	S	V	V	S	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

V – velk; S – stāv

Ja spēlētāja roka paliek uz 6 vai 7, tad baņķiera rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 ir jāvelk kārts, bet baņķierim ar kopējo roku 6 tā ir jāaatstāj.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

Papildlikmes

Papildlikme	Apraksts
P Pair	Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris.
P Pair	Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris.
Perfect Pair	Laimests 25:1, ja banķierim vai spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē). Laimests 200:1, ja gan banķierim, gan spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē).
Either Pair	Laimests, ja banķiera vai spēlētāja kāršu roka ir pāris.
P Bonus	Laimests, kad spēlētājs uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru

B Bonus	Laimests, kad spēlētājs uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru.
---------	---

Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Player	1:1
Banker	0,95:1 (tiek ieturēta 5% komisijas maksa)
Tie	8:1
P Pair	11:1
B Pair	11:1
Perfect Pair	Viens pāris: 25:1 Divi pāri: 200:1
P Bonus/B Bonus	Kāršu roku attiecības <ul style="list-style-type: none">• „Nedabīga“ roka uzvar ar 9 punktiem, 30:1• „Nedabīga“ roka uzvar ar 8 punktiem, 10:1• „Nedabīga“ roka uzvar ar 7 punktiem, 6:1• „Nedabīga“ roka uzvar ar 6 punktiem, 4:1• „Nedabīga“ roka uzvar ar 5 punktiem, 2:1• „Nedabīga“ roka uzvar ar 4 punktiem, 1:1• „Dabīga“ uzvara, 1:1• „Dabīgs“ neizšķirts, likmes tiek atgrieztas

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

Likmju izdarīšana

Panelis LIKMJU LIMITI parāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus, kuri var ik pa laikam mainīties. Atveriet sadaļu „Likmju limiti“, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU jūsu ekrānā.

ČIPU DISPLAYS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.

Kad esat izvēlējušies 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.

Kad esat izdarījis likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai IZDALĪT, lai sāktu kāršu izdali.

Kad esat izdarījis jebkādu 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 atkārtot visas iepriekšējā spēles raundā izdarītās likmes. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda. 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 likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

Čats

Jūs varat tērzēt ar Tiešsaistes atbalsta speciālistiem.

Izmantojiet ČATA pogu, lai palielinātu vai arī lai aizvērtu čata logu.

Jūs varat mainīt čata loga izmēru un pārvietot to jebkurā vietā uz ekrāna.

Rezultātu tabulas

Spēlētāja vai bankiera uzvaru sērijas un tendencies, izmantojot konkrētu kāršu izdales kasti („kurpi“), tiek reģistrētas dažādās rezultātu tabulās. Šie iepriekšējo raundu rezultātu un citu statistikas lielumu attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

PĒRLU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻĀ.

Celi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti.

PĒRLU CEĻŠ

Katra šūna PĒRLU CEĻĀ atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī. Nolasiet kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē baņķiera uzvaru. Zilā krāsā iekrāsota šūna apzīmē spēlētāja uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu. Sarkans punkts šūnas augšējā kreisajā stūrī nozīmē, ka baņķierim bija pāris. Zils punkts šūnas apakšējā labajā stūrī šūnas nozīmē, ka spēlētājam bija pāris.

Jūs varat mainīt „pērlu ceļa“ attēlojumu no angļu valodas uz vienkāršotu čīniešu valodu vai arī rezultātu režīmu, noklikšķinot/pieskaroties jebkurā vietā.



LIELAIS CEĻŠ

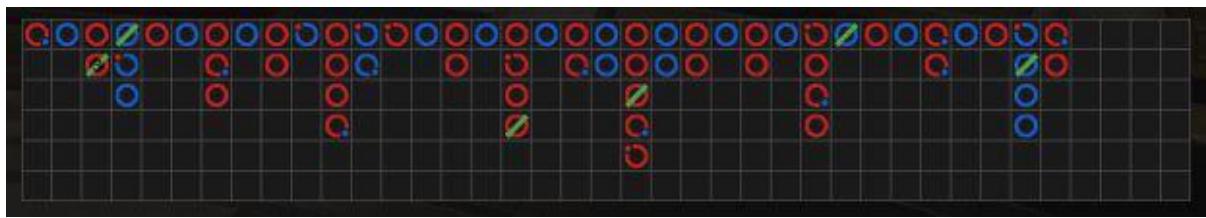
LIELAJĀ CEĻĀ pirmā raunda rezultāts tiek reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad baņķiera uzvaru sēriju nomaina spēlētāja uzvaru sērija, vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē baņķiera uzvaru. Šūna ar zilu kontūru apzīmē spēlētāja uzvaru.

Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirms reounds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un ap līniju parādīsies sarkana vai zila kontūra, tiklīdz spēlētājs vai baņķieris uzvarēs raundu.

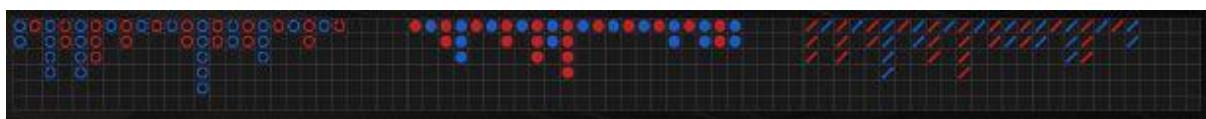
Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.



ATVASINĀTIE CELĪ

Īstiem Bakaras entuziastiem ir iekļauts arī „Lielās acs ceļš“ (Big Eye Road), „Mazais ceļš“ (Small Road) un „Tarakānu ceļš“ (Cockroach Road), lai attēlotu spēles modeļus, kas atvasināmi no

LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. „Lielās acs ceļš“ izmanto apļu kontūras, „Mazais ceļš“ izmanto pildītus apļus, bet „Tarakānu ceļš“ izmanto šķērssvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un zilā krāsa neatbilst baņķiera un spēlētāja uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus vai pārus. Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtošanos, savukārt zili ieraksti apzīmē neparedzamāku, „nemierīgāku“ kāršu izdales kasti.



Atvasinātie ceļi nesākas līdz ar pašu kāršu izdales sākumu. Tie sākas ar kārtīm, kas seko pirmajai rokai LIELĀ CEĻĀ otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā. Tiklīdz sākas atvasinātais ceļš, pēc katras raunda tiek pievienots papildu sarkans vai zils simbols.

KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA

Pamatojoties uz pašreizējo kāršu izdales kasti, jums tiek parādīta šāda statistika:

Baņķieris – baņķiera uzvaru skaits līdz šim.

Spēlētājs – spēlētāja uzvaru skaits līdz šim.

Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim.

Banķieris (Pāris): baņķiera pāru skaits līdz šim.

Spēlētājs (Pāris): spēlētāja pāru skaits līdz šim.



CEĻU PĀRBAUDES TABULA

Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs bānkieris vai spēlētājs. Klikšķiniet uz bānkiera (B) vai spēlētāja (P) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs bānkieris vai spēlētājs.



Skana

Nospiežot pogu SKANA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Nemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta. Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījušies, kā arī šo raundu rezultātus. Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

KONTA VĒSTURE – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.

SPĒĻU VĒSTURE – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iemaksas un izmaksas

Poga KASIERIS atvērs kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.

Atbildīga spēlēšana

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

Atvienošanās politika

Ja esat izdarījis likmi un noklikšķinājis/pieskaroties pogai IZDALĪT un pazūd savienojums, pēc savienojuma atjaunošanas varat skatīt spēles iznākumu logā „Vēsture“.

Taustiņu saīsnes

TAUSTIŅŠ	FUNKCIJA
Ciparu taustiņi no 1 uz augšu	Izvēlieties vēlamo čipu no čipu displeja. Taustiņš „1“ atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk.
ATSTARPES TAUSTIŅŠ	Atkārtojet savu pēdējo likmi. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atceliet pēdējo likmi. Turiet nospiestu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes.
ESC	Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: <ul style="list-style-type: none">• izietu no pilnekrāna režīma;• aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 98,94%.

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

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.

Izmaksātos 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 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.

Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA "Olybet Latvia" izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čatā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA "Olybet Latvia"

11.12.2023