

## Spēļu automātu video spēles Blackjack 21+3 noteikumi

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

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

2. Spēles nosaukums un veids:

|  |   |
|--|---|
| Spēles nosaukums                                 | <i>Blackjack 21+3</i>   |
| Kavas  | 6   |
| Kombinācijas                                     | 1   |
| Spēles veids                                     | <i>Galda spēle (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)</i> |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu | <i>ISB Technology Sarl</i>  |

3. Spēles dalības maksa (likme):

|                        |      |
|------------------------|------|
| Min likmes vērtība (€) | 0.01 |
| Max likmes vērtība (€) | 25   |

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.01, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Spēles galvenā ekrāna apakšdaļā redzamajā informācijas joslā varat skatīt pašreizējo ATLIKUMU, savu LIKMI un pašreizējo LAIMESTU jūsu valūtā (mobilajā tālrunī portreta skatā LAIMESTS ir redzams tieši zem tabulas). Pašreizējās likmju robežvērtības tiek rādītas galda augšējā kreisajā stūrī (min., maks.).

Jums iedalītās kārtis ir redzamas galda apakšējā daļā, savukārt, krupjē kārtis – galda augšējā daļā.

Blekdžeka spēlē jūs varat izspēlēt savu kāršu kombināciju pret krupjē kāršu kombināciju. Krupjē ir jāpaņem kārts, ja kāršu summa ir 16, un jānogaida, ja tā ir 17 vai augstāka. Ja jebkuras jūsu kāršu kombinācijas summa pārsniedz 21, krupjē nav jāpaņem kārts.

### Piezīmes:

- Zaudēts — ja kāršu kombinācijas summa pārsniedz noteikto 21, to dēvē par pārsniegšanu.

- Blekdžeks — ja pirmo divu kāršu summa ir precīzi 21; blekdžeks pārspēj standarta summu 21.
- Neizšķirts — spēlētāja un krupjē kāršu kombināciju summa ir vienāda; likme tiek atgriezta spēlētājam.
- Stingrā kombinācija - jebkura kombinācija, kurā nav dūža. Arī jebkura kombinācija, kurā ir dūzis, kurā dūzim ir vērtība 1 (lai nepārsniegtu 21 punktu).
- Nestingrā kombinācija — ja dūzim var būt vērtība 11, nepārsniedzot 21 punktu.

Lai spēlētu, izpildiet tālāk aprakstītās darbības:

### 1. darbība

Lai sāktu spēli, vispirms veiciet obligāto likmi (Ante). Lai veiktu obligāto (Ante) likmi, klikšķiniet uz/pieskarieties žetonu grēdai un atlasiet vēlamo vērtību, tad klikšķiniet uz/pieskarieties obligāto likmju zonām, lai uzliktu žetonus uz galda. Ar katru klikšķi/pieskārienu tiek uzlikts viens žetons. Žetonu skaits uz vienu likmi nav ierobežots, taču atcerieties, ka likmes vērtība uz vienu kombināciju nedrīkst pārsniegt maksimālos

Papildus varat arī likt likmi uz 21 +3 (spēlētāja pirmajām divām kārtīm un krupjē pirmo kārti), kas dod laimestu atbilstoši izmaksu tabulai.

- Trīs no Natūrā (viena masta) – 100:1  
Trīs viena ranga un viena masta kārtis.  
Piemērs. 8 (ercena), 8 (ercena), 8 (ercena).
- Straight Flush (viena masta) – 40:1  
Trīs secīgas viena masta kārtis.  
Piemērs. 10 (pīķa), 9 (pīķa), 8 (pīķa).
- Trīs no Natūrā (dažādu mastu) – 30:1  
Trīs viena ranga kārtis.  
Piemērs. 9 (kreiča), 9 (pīķa), 9 (kārava).
- Straight (dažādu mastu) – 10:1  
Trīs secīgas dažādu mastu kārtis.  
Piemērs. 5 (ercena), 4 (pīķa), 3 (ercena).
- Flush – 5:1  
Piecas viena masta kārtis jauktā secībā.  
Piemērs. Kungs (pīķa), 2 (pīķa), 6 (pīķa).

Piezīme: Kad būsiet noklikšķinājis uz/pieskāries pogai DALINTI, citu žetonu grēdu nevarēs atlasīt, kamēr spēle nebūs beigusies.

### 2. darbība

Kad likme tiek veikta, ir pieejamas tālāk aprakstītās iespējas.

- DALINTI — kad likme ir veikta, noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai DALINTI, lai sāktu spēli.

- ATCELT — lai atceltu pašreizējo likmi un veikt jaunu likmi, noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai ATCELT.
- ATSAUKT – klikšķiniet/pieskarieties pogai ATSAUKT pirms spēles uzsākšanas, ja vēlaties atsaukt savu pēdējo darbību.
- DUBULTOT — noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai DUBULTOT pirms spēles uzsākšanas, ja vēlaties dubultot pašreizējo likmi (Ante).

### 3. darbība

Kad spēle ir sākusies un esat saņēmis pirmās divas kārtis, atkarībā no spēles apstākļiem var būt pieejamas tālāk aprakstītās iespējas.

- PAŅEMT — noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai PAŅEMT, ja vēlaties saņemt vēl vienu kārti.
- NEŅEMT — noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai NEŅEMT, ja esat apmierināts ar pašreizējo kāršu kombināciju un vēlaties beigt spēli. Ja uzklikšķināsiet uz/pieskarsieties šai pogai, krupjē parādīs savu slēpto kārti un, ja nepieciešams, paņems citas kārtis.
- DUBULTOT — kad esat saņēmis pirmās divas kārtis, klikšķiniet uz/pieskarieties pogai DUBULTOT, lai dubultotu savu obligāto likmi. Trešo kārti saņemsiet atklātu, un krupjē parādīs savu slēpto kārti. Ja nepieciešams, krupjē paņems citas kārtis. Lūdzu, ņemiet vērā: ja izmantosiet šo pogu, nevarēsiet saņemt papildu kārtis pašreizējai kombinācijai. Opcija Dubultot ir pieejama tikai pirmajām divām kārtīm. Arī pēc sadalīšanas opcija Dubultot ir pieejama tikai katras kombinācijas pirmajām divām kārtīm.
- SADALINTI — ja jūsu galvenās kombinācijas pirmo divu kāršu vērtība ir vienāda, Jūs varat izmantot pogu SADALINTI, lai sadalītu to divās atšķirīgās kombinācijās. Abās divās kombinācijās būs viena no galvenās kombinācijas kārtīm un jauna kārts, kas saņemta pēc sadalīšanas. Ņemiet vērā, ka katras kombinācijas otrā kārts tiek iedalīta, kad attiecīgā kombinācija kļūst par pašreizējo kombināciju. Katra kombinācija jāizspēlē atsevišķi, un pašreizējā kombinācija ir iezīmēta. Šajā opcijā sākotnējā likme tiek likta uz vienu kombināciju, bet jaunā likme, kas ir vienāda ar sākotnējo likmi un ir atskaitīta no atlikuma, — uz otru kombināciju. Jūs iegūstat likmi, kas ir vienāda abām kombinācijām. Varat prasīt katrai pašreizējai kombinācijai tik kāršu, cik vēlaties, ja vien to vērtību summa nepārsniedz 21. Taču, ja Jūs sadalāt divus dūzus, Jūs automātiski saņemsiet jaunu kārti katrai no abām jaunajām kombinācijām un Jūs nedrīkstēsiet prasīt papildu kārtis (jebkurai no divām jaunajām kombinācijām). Lūdzu, ņemiet vērā, ka pēc sadalīšanas dūzis un kārts ar vērtību 10 tiek saskaitītas kā 21 un netiek uzskatītas par blekdžeku. Jūs varat sadalīt kombināciju tikai vienu reizi vienā likmju zonā.
- GARANTIJA — varat izvēlēties veikt likmi Garantija, ja krupjē atklātā kārts ir dūzis. Tas nozīmē, ka Jūs varat nodrošināties pret visas likmes zaudēšanu, ja krupjē ir blekdžeks, liekot papildu likmi uz garantiju, kuras vērtība ir puse no obligātās sākuma likmes (Ante). Garantētās likmes opcija ir pieejama tikai tad, ja jums nav blekdžeka. Ja jums ir blekdžeks un krupjē atklātā kārts ir dūzis, Jums tiks piedāvāta opcija “Vienādas izredzes”. Ja krupjē ir dūzis un kārts ar vērtību 10, jūs zaudēsiet sākotnējo likmi, bet laimēsiet garantēto likmi ar koeficientu 2:1. Ja krupjē slēptās kārts vērtība nav 10, jūs zaudēsiet garantēto likmi. Ņemiet vērā, ka nevar sadalīt kombināciju vai dubultot likmi pēc garantētās likmes veikšanas.

- VIENĀDAS IZREDZES — Jūs varat izvēlēties “Vienādas izredzes”, kad jums ir blekdžeks un krupjē atklātā kārts ir dūzis. Ja Jūs izvēlaties “Vienādas izredzes”, Jūsu laimējat 1:1 no sākotnējās likmes un pabeidzat spēli. Pat ja krupjē ir blekdžeks, Jūs laimējat, nevis noslēdzat spēli ar neizšķirtu iznākumu.

#### 4. darbība

Visi laimesti tiek pieskaitīti atlikumam, un jums ir šādas iespējas:

- veikt likmi, kas identiska iepriekšējās spēles likmei — noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai **ATKĀRTOT LIKMI** un tad izpildiet 2. darbību;
- veikt tādu pašu likmi kā iepriekšējā spēlē un izdalīt kārtis — noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai **ATKĀRTOT LIKMI UN IZDALINTI** un pēc tam izpildiet 3. darbību.

Piezīme: Kad spēles sesija tiks atjaunota, nebūs iespējotas pogas **ATKĀRTOT LIKMI** un **ATKĀRTOT LIKMI UN IZDALINTI**. Ja atlasīto darbību nevar veikt ar pieejamo atlikumu, parādīsies dialoglogs, kas Jūs par to informēs.









Obligātā (Ante) likme laimē, ja spēlētāja kombinācija ir tuvāka 21 nekā krupjē kombinācija, nepārsniedzot 21.

#### 6. Kāršu vērtības

Visas kārtis ir sadalītas četros mastos: kāravi, pīķi, erceni un kreiči. Visiem mastiem ir vienāds rangs.

| Kārts | Kārts vērtība |
|-------|---------------|
| 2     | 2             |
| 3     | 3             |
| 4     | 4             |
| 5     | 5             |
| 6     | 6             |
| 7     | 7             |
| 8     | 8             |
| 9     | 9             |
| 10    | 10            |
| Kalps | 10            |
| Dāma  | 10            |
| Kungs | 10            |
| Dūzis | 1 vai 11      |

## 7. Spēles pogas

|   |  |
|---|--|
|    | oklikšķiniet uz/pieskarieties šīs pogas, lai ieslēgtu vai izslēgtu spēles skaņu.   |
|    | Noklikšķiniet uz/pieskarieties šai pogai, lai atvērtu opciju logu.<br><b>Piezīme.</b> Noklikšķiniet uz/pieskarieties <b>X</b> , lai aizvērtu opciju logu.  |
|    | Opciju logā noklikšķiniet uz/pieskarieties šai pogai, lai skatītu opciju ekrānu, kur jūs varat izmantot iesl./izsl. pogas, lai ieslēgtu vai izslēgtu šādas opcijas: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>SKAŅA:</b> IESL./IZSL.</li><li>• <b>RĀDĪT PATURĒTO KĀRŠU ANIMĀCIJU</b> – ja šī opcija ir ieslēgta, jaunas spēles sākumā iepriekšējās spēles kārtis tiek savāktas animācijas veidā. Ja šī opcija ir izslēgta, jaunas spēles sākumā iepriekšējās spēles kārtis tiek automātiski savāktas.</li><li>• <b>BACCARAT IZSPĒĻU VĒSTURE:</b> IESL./IZSL.</li><li>• <b>GALDA KRĀSA:</b> zaļš (noklusējuma), sarkans, zils.</li></ul> |
|    | Opciju logā noklikšķiniet uz/pieskarieties šai pogai, lai skatītu izmaksu tabulas ekrānu – šajā ekrānā noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai <b>NOTEIKUMI</b> , lai skatītu izsmeltošus spēles noteikumus jaunā pārlūka logā.   |
|  | (Tikai reāllaika režīmā) Opciju logā noklikšķiniet uz/pieskarieties šai pogai, lai skatītu vēstures ekrānu, kurā Jūs varat noklikšķināt uz/pieskarties pogai <b>VĒSTURE</b> un skatīt spēles norises vēsturi jaunā pārlūka logā.<br><b>Krupjē</b> = Baņķieris.   |
|  | Opciju logā noklikšķiniet uz/pieskarieties šai pogai, lai aizvērtu spēli un atvērtu tīmekļa vietnes sākumlapu (tajā pašā pārlūkprogrammas logā).   |
|  | (Tikai galddatorā) Noklikšķiniet uz šīs pogas, lai pārietu uz pilnkrāna režīmu. Lai izietu no pilnkrāna režīma, vēlreiz noklikšķiniet uz  vai nospiediet tastatūras taustiņu ESC.   |

## 8. 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.

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

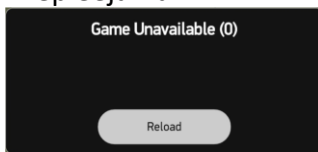
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

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

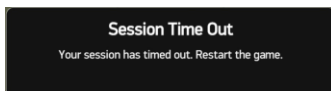
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

**11.** Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

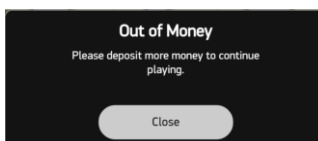
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par “sesijas beigām” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Ja “ir beigusies nauda,” parādīsies ziņojums par “naudas beigšanos” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Informācija par sesijas laika beigām un disfunkciju spēlētājs var iegūt, izlasot spēles noteikumus. Spēlētājs it īpaši tiek informēts par to, ka “spēles programmatūras disfunkcijas gadījumā visas spēles likmes un izmaksas kļūst tukšas un visas likmes tiek atmaksātas.”

SIA „Olybet Latvia”

29.03.2022.