

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

First Person Bacaratt

Kāršu spēle

Ražotājs: Evolution Malta Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 1 EUR

Maksimālā likme 5000 EUR

Spēles noteikumi

„First Person Baccarat“ spēles mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja vai baņķiera kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

Vispārējie noteikumi

1. „First Person Baccarat“ spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Pēc katras kāršu sajuokšanas pirmās kārtis atmet. 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.
2. Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem (erceni, pīķi, kreiči vai kāravī) nav nozīmes.
3. Lai saņemtu kārtis, spēlētājam jāliek likme uz savu (Player) vai baņķiera (Banker) uzvaru raundā 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.
4. Gan spēlētājam, gan baņķierim izdala divas kārtis.
5. Bakarā tiek izdalītas divas kāršu rokas: viena spēlētājam un viena baņķierim.
6. 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.
7. Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, noņemot 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.
8. Ja spēlētājs vai baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs“ 8 vai 9), papildu kārtis netiks izdalītas.

9. Ja spēlētāja un baņķiera 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 pirmais 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.

Baņķiera roka:

Bankiera sākotnējā divu kāršu roka	Nav trešās kārts	Spēlētāja trešās izvilktās kārts vērtība										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
1	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
3	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	S	V
4	V	S	S	V	V	V	V	V	V	V	S	S
5	V	S	S	S	S	S	V	V	V	V	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	S	V	V	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

V – velk; S – stāv

10. 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 jāatstāj. Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

Spēles vadība

ČIPU DISPLEJS 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 izvēlējis čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlētajā 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 derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai IZDALĪT, lai sāktu kāršu izdali.



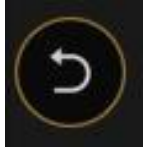
Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga ATKĀRTOT ļauj atkārtot visas iepriekšējā raundā izdarītās likmes. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.



Red Envelope funkcija

Nejaušajās spēļu kārtās jums tiks pasniegta īpaša sarkanā aploksnes dāvana, kas palielina izmaksas vērtības uz neizšķirtu, P pāra vai B pāra likmju vietām. Ja jūsu likme uzvar un tā sakrīt ar nejauši izvēlēto Red Envelope likmes vietu, jūsu izmaksa tiks palielināta.

Palielinātās nejaušās izmaksas vērtības tiek ģenerētas katrai likmes vietai šādos diapazonos:

LIKME MAKSĀ

Neizšķirts 8 – 88:1

P pāris 11 – 88:1

B pāris 11 – 88:1

Ja kāda no jūsu likmēm kļūst par Sarkanās aploksnes likmi, tās izmaksu varat skatīt attiecīgā raunda vēstures detaļā (kolonna atzīmēta ar sarkano aploksnes ikonu).

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

Izmaksu noteikumi

Spēles „First Person Baccarat“ mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja vai baņķiera kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

Izmaksas parādītas attēlā

LIKME	LAIMESTS
Player	1:1
Banker	0,95:1 (tiek ieturēta 5% komisijas maksa) *1:1 0,5:1, kad bankieris uzvar ar 6
Tie	8:1
P Pair	11:1
B Pair	11:1
Perfect Pair	Viens pāris: 25:1 Divi pāri: 200:1
Either Pair	5:1
Super 6**	15:1
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

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

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: 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”

23.08.2022.