

LIVE spēles First Person Craps 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>First Person Craps</i>
Spēles veids	LIVE galda spēle, paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Evolution Gaming, SIA Evolution Latvia</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0,50
Max likmes vērtība (€)	5000

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 0,50 €, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

Spēles mērķis

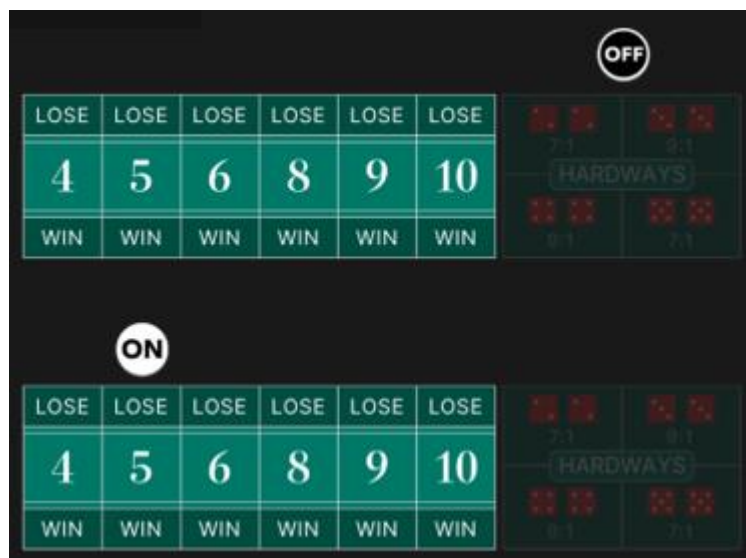
“First Person Craps” ir izklaidējoša un aizraujoša laimes spēle, ko spēlē ar diviem parastiem metamajiem kauliņiem ar vērtībām no 1 līdz 6. Spēles mērķis ir uzminēt abu kauliņu punktu kopskaitu atkarībā no atlasītajām likmēm.

Spēles noteikumi

Pie Craps galda ir pieejams plašs likmju klāsts: katram likmes veidam ir atšķirīgs laimesta izmaksas koeficients un uzvaras nosacījumi, kā arī uz kauliņiem jāuzmet atšķirīgs punktu kopskaits. Dažu likmju iznākums tiek izlemts pēc viena metiena, savukārt citu – tikai pēc vairākiem metieniem.

Spēle notiek divos posmos: Come Out metienu posmā un Point metienu posmā. Likmes var izdarīt abos spēles posmos. Katrā metienā kauliņu metējs met kauliņus pret sienu galda pretējā pusē. Rezultātu parāda, kad abi kauliņi ir piezemējušies uz galda.

Ja nākamais metiens būs Come Out metiens, lietotāja saskarnē parādīsies aplītis, uz kura rakstīts OFF, vai ON, ja nākamais metiens būs Point metiens. To ir derīgi zināt, jo pieejamās likmes ir atkarīgas no spēles posma.



Spēles gaita sākas ar Come Out metienu (OFF) ar Pass Line vai Don't Pass pamatlīkmēm. Ja abu kauliņu punktu kopskaits ir 7 vai 11, jūsu Pass Line likme uzvar. Ja kauliņu punktu kopskaits ir 2 vai 3, jūsu Don't Pass likme uzvar, savukārt, ja kopsumma ir 12, Don't Pass likmes iznākums ir neizšķirts, tiek atgrieztas jūsu likmes un spēle tiek pabeigta. Jebkurā gadījumā likmes iznākums ir izlemts, un sākas jauns Come Out metiens.

Ja tiek uzņemts jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), to dēvē par Point. Teksts aplītī mainās uz ON, un aplītis likmju režģī tiek novietots līdzās uzņemtajam punktu kopskaitam vai izcelts. Spēle paliks Point metienu posmā, līdz tiks uzņemts punktu kopskaits 7 vai tiks vēlreiz uzņemts tāds pats Point skaitlis.

Pretstatā citām likmēm, ko var izdarīt jebkurā metienu posmā, likmes Pass Line vai Don't Pass ir pieejamas tikai Come Out metienu posmā (aplītī rakstīts OFF). Ja pievienojāties spēlei Point metienu posmā, varat piedalīties metienā, izdarot likmes uz Come vai Don't Come. Šīs likmes ir līdzīgas Pass Line un Don't Pass likmēm, izņemot to, ka iegūsiet jaunu uzņemto punktu skaitli, kas tiks atzīmēts ar jūsu čipiem.

Neatkarīgi no spēles posma likmes drīkst izdarīt jebkurā brīdī likmju izdarīšanas periodā pirms nākamā kauliņu metiena.

Pēc tam noklikšķiniet/pieskarieties pogai „MEST“, lai mestu kauliņus.



Likmju veidi

Spēlē Craps visas likmes ir sagrupētas divās kategorijās: Vairāku metienu likmes un Viena metiena likmes, kur katra likme ir neatkarīga likme ar individuālu laimesta izmaksas koeficientu.

Vairāku metienu likme

Šo likmju iznākumu nevar izlemt pēc pirmā metiena. Tās paliek uz galda, līdz tiek uzņemts punktu kopskaits 7 vai tāds pats izvēlētais vai izlemtais Point skaitlis.

A. Pass Line – šī likme ir pieejama tikai Come Out metienu posmā. Jūs uzvarat, ja abu kauliņu

punktu kopskaits ir 7 vai 11, un zaudējat, ja punktu kopskaits ir 2, 3 vai 12. Jūs uzvarat Point metienā, ja uz abiem kauliņiem tiek uzņemts tāds pats Point skaitlis kā pirms 7.

B. Don't Pass – šī likme ir pieejama tikai Come Out metienu posmā (aplītī rakstīts OFF). Jūs uzvarat Come Out metienā, ja abu kauliņu punktu kopskaits ir 2 vai 3, un iznākums ir neizšķirts, ja tiek uzņemts 12 (jūs saņemat atpakaļ savu likmi). Ja uz abiem kauliņiem uzmet 7 vai 11, jūs zaudējat. Jūs uzvarat Point metienā, ja uz abiem kauliņiem tiek uzņemts 7, pirms tiek uzņemts tāds pats Point skaitlis.

C. Come – šī likme ir pieejama tikai Point metienu posmā (aplītī rakstīts ON). Šajā metienu posmā varat izdarīt tik Come likmju, cik vēlaties. Come likmes uzvar, ja tiek uzņemts 7 vai 11, un zaudē, ja tiek uzņemts punktu kopskaits 2, 3 vai 12. Ja tiek uzņemts jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), jūsu čipi tiek pārbīdīti uzņemšanai apakšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaitli. Jūs uzvarat, ja pirms 7 vēlreiz tiek uzņemts tāds pats Point skaitlis.

D. Don't Come – šī likme ir pieejama tikai Point metienu posmā (aplītī rakstīts ON). Šajā metienu posmā varat izdarīt tik Don't Come likmju, cik vēlaties. Don't Come likmes uzvar, ja tiek uzņemts 2 vai 3, un iznākums ir neizšķirts, ja tiek uzņemts 12 (jūs saņemat atpakaļ savu likmi). Ja uz abiem kauliņiem uzmet 7 vai 11, jūs zaudējat. Ja tiek uzņemts jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), jūsu čipi tiek pārbīdīti uzņemšanai punktu kopskaita augšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaitli. Jūs uzvarat, ja uzmetat punktu kopskaitu 7 pirms Point skaitļa atkārtotas uzņemšanas.

E. Take Odds – šī likme ir pieejama tikai Pass Line vai Come likmēm, kam ir izlemts Point skaitlis. Līdzās likmei parādīsies likmes pozīcijas aplītis, kas nozīmē, ka varat izdarīt šo likmi. To dēvē par „Take Odds“, jo izmaksā izlemtā Point skaitļa faktisko laimesta koeficientu attiecībā pret 7. Šī likme uzvar kopā ar Pass Line vai Come likmi. Maksimālā „Odds“ likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, un to attiecīgi sareizina ar jūsu izdarīto Pass Line vai Come likmi.

F. Lay Odds – šī likme ir pieejama tikai Don't Pass vai Don't Come likmēm, kam ir izlemts Point skaitlis. Līdzās likmei parādīsies likmes pozīcijas aplītis, kas nozīmē, ka varat izdarīt šo likmi. Arī par šo likmi izmaksā faktisko laimesta koeficientu attiecībā pret izlemto Point skaitli, un tā uzvar kopā ar Don't Pass vai Don't Come likmi. Maksimālā „Odds“ likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, un to attiecīgi sareizina ar jūsu izdarīto Don't Pass vai Don't Come likmi.

G. Place to Win (Uzvarēs) – jūs izdarāt likmi uz to, ka 4, 5, 6, 8, 9 vai 10 tiks uzņemts pirms 7. Atlasiet skaitli, kas, jūsu prāt, tiks uzņemts, un izdariat likmi atbilstošajā likmes pozīcijā, kas apzīmēta ar „WIN“ („UZVARĒS“). Jūs uzvarat, ja šis skaitlis tiek uzņemts pirms 7.

H. Place to Lose (Zaudēs) – jūs izdarāt likmi uz to, ka 7 tiks uzņemts pirms 4, 5, 6, 8, 9 vai 10. Atlasiet skaitli, kurš, jūsu prāt, zaudēs, un izdariat likmi atbilstošajā likmes pozīcijā, kas apzīmēta ar „LOSE“ („ZAUDĒS“). Jūs uzvarat, ja 7 tiek uzņemts pirms šī skaitļa.

I. Hardways – izdariat likmi uz jebkuru vai visiem Hardways pāriem (2 un 2, 3 un 3, 4 un 4 un 5 un 5). Jūs uzvarat, ja tiek uzņemts precīzs pāris. Šīs likmes zaudē, ja tiek uzņemta jebkura kombinācija ar punktu kopskaitu 7 vai viegla kombinācija (kas nav pāris). Piemēram, likme uz Hardways 4 uzvar, ja uz kauliņiem ir 2 un 2, bet zaudē, ja uz kauliņiem ir 3 un 1 (vai jebkura kombinācija ar punktu kopskaitu 7). Varat izdarīt likmi uz visiem Hard skaitļiem, likmju režģī noklikšķinot uz/pieskaroties „HARDWAYS“. Likmes tiks izdarītas, ja ir pietiekams konta atlikums un nav sasniegts maksimālais likmju limits.

Viena metiena likme

Katra viena metiena likme ir derīga tikai vienam metienam, un tās iznākums tiek izlemts pēc katra metiena. Viena metiena likmes vienmēr var izdarīt Come Out un Point metienu posmā. Varat izdarīt visas viena metiena likmes, likmju režģī noklikšķinot uz/pieskaroties „ONE ROLL“. Likmes tiks izdarītas, ja ir pietiekams konta atlikums un nav sasniegts maksimālais likmju limits.

J. Field – šī likme attiecas uz jebkuru punktu kopskaitu 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Laimestu izmaksā ar koeficientu 1:1, izņemot punktu kopskaitu 2 un 12, kuru laimestus izmaksā ar koeficientu 2:1.

K. Seven – šī likme attiecas uz jebkuru uzņemto kombināciju ar rezultātu 7 (1 un 6, 2 un 5 utt.).

L. Craps – šī likme attiecas uz jebkuriem Craps skaitļiem ar punktu kopskaitu 2, 3 vai 12.

M. Crap 2 – izdāriet likmes uz precīzu punktu kopskaitu 2.

N. Crap 3 – izdāriet likmi uz precīzu punktu kopskaitu 3.

O. Crap 12 – izdāriet likmi uz precīzu punktu kopskaitu 12.

P. Eleven – izdāriet likmi uz precīzu punktu kopskaitu 11.

Q. C · E – šī likme attiecas uz jebkuru Craps punktu kopskaitu (2, 3 un 12) un likmi uz Eleven (11).

Ja tiek uzņemti jebkuri Craps skaitļi, laimestu izmaksā ar koeficientu 3:1, bet ja tiek uzņemts 11, laimestu izmaksā ar koeficientu 7:1.

Mani skaitļi

Spēlējot spēli, ir redzams visu iespējamo divu kauliņu metienu rezultātu saraksts (punktu kopskaits: 2–12). Izdāriet likmi, tiks iezīmēts attiecīgais kauliņu punktu kopskaits, kas nepieciešams, lai uzvarētu šajā likmes pozīcijā. Tiks parādīti arī iespējamie laimesti vai zaudējumi katram kauliņu punktu kopskaita variantam.



Protams, ja būsiat izdārijuši likmi vairākās likmju pozīcijās, tabulā „Mani skaitļi” tiks nepārtraukti atjaunināti un apkopoti iespējamie laimestu izmaksas un zaudējumu koeficienti kauliņu punktu kopskaitam, uz kuru ir liktas vairākas likmes.

Varat izdārit likmi arī tieši no tabulas „Mani skaitļi”. Novietojot peli virs konkrēta skaitļa, tiks izceltas attiecīgās likmju pozīcijas likmju režģī. Noklikšķiniet uz šī skaitļa, ja vēlaties izdārit likmi uz visām iezīmētajām likmju pozīcijām.

Skaitļi, kas tabulā „Mani skaitļi” iezīmēti dzeltenā krāsā, apzīmē pēdējo uzvarējušo rezultātu. Tas tiks atjaunināts, tiklīdz parādīsies nākamā metiena rezultāts.

Izslēgt likmes

Jūs varat izslēgt „Place to Win”, „Place to Lose” un „Hardways” likmju pozīcijās uzliktās likmes, lai nākamajos metienos tām nebūtu iznākuma. To var izdārit spēles „Come Out” metienu posmā vai nākamajam metienam neatkarīgi no spēles posma tajā brīdī. Lai izslēgtu likmes, dodieties uz Craps izvēlni un „Izslēgt likmes” sadaļā atlasiet „COME OUT LAIKĀ” vai „TIKAI NĀKAMAJAM METIENAM”.

Atlasot „COME OUT LAIKĀ”, izslēgtām likmēm nebūs iznākuma, kamēr spēle ir „Come Out” metienu posmā (aplītī rakstīts „OFF”), neatkarīgi no nepieciešamo metienu skaita. Kad spēle pāriet „Point” metienu posmā (aplītī rakstīts „ON”), izslēgtās likmes atkal tiek aktivizētas.

Atlasot „TIKAI NĀKAMAJAM METIENAM”, izslēgtām likmēm nākamā metiena laikā nebūs iznākuma neatkarīgi no spēles posma. Pēc nākamā metiena izslēgtās likmes atkal tiks aktivizētas.

Izslēgtu likmju gadījumā jūs joprojām varat likt jaunas likmes jebkurā likmju pozīcijā. Likmes jebkurā likmes pozīcijā, izņemot „Place to Win”, „Place to Lose” un „Hardways”, tiks izspēlētas kā parasti, savukārt papildu likmes „Place to Win”, „Place to Lose” un „Hardways” likmju pozīcijās tiks izslēgtas atbilstoši jūsu atlasītajam „Izslēgt likmes” iestatījumam.

Ja izslēgsiet likmes likmju likšanas laikā, likmes būs izslēgtas tajā pašā spēles raundā. Ja izslēgsiet likmes pēc likmju likšanas laika beigām, likmes būs izslēgtas nākamajā raundā.

Paturēt uzvarējušās likmes

Funkcija „Paturēt uzvarējušās likmes” ļauj jums pielāgot likmju izdārišanas procesu pie Craps galda. Lai to ieslēgtu vai izslēgtu, noklikšķiniet/pieskarieties Craps izvēlnes pogai.

- Ja funkcija „Paturēt uzvarējušās likmes“ ir IESLĒGTA, uzvarējusī likme nākamajā metienā tiks automātiski novietota tajā pašā likmes pozīcijā. Ja notiek atvienošanās un savienojums ar spēli tiek atjaunots, šis iestatījums paliek aktīvs.
- Ja funkcija „Paturēt uzvarējušās likmes“ ir IZSLĒGTA, sākotnējā likme, kas atradās uzvarējušajā likmes pozīcijā, tiks pieskaitīta jūsu konta atlikumam.

Vieglais režīms

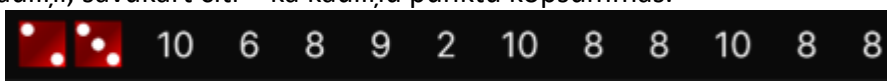
Izmēģiniet vieglo režīmu – tas pats aizraujošais Craps, taču mazāk likmju veidu.

Varat pārslēgt vieglo režīmu jebkurā brīdī, ja ir izdarītas tikai likmes „Uzvarēs“ un „Viena metiena likmes“.

Vieglais režīms neietekmē RTP.

Metienu vēsture

Logā „Metienu vēsture“ ekrāna augšpusē redzami pēdējo metienu rezultāti. Jaunākie metienu rezultāti ir attēloti kā kauliņi, savukārt citi – kā kauliņu punktu kopsummas.



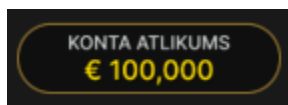
6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

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.

First Person Craps € 0.50 – 5,000

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



ČĪPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čīpam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz jūsu pašreizējais konta atlikums.



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 izvēlēto 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.

Likmju likšanas laikā varat noņemt vai pārvietot dažas likmes no vienas likmju pozīcijas uz citu.

Lai noņemtu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties tai, velciet un atlaidiet ārpus likmju režģa.

Lai pārvietotu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties tai un velciet to uz vēlamo likmes pozīciju. Ja vilksiet likmi, bet neatlaidīsiet to vai mēģināsiet uzlikt to uz nepieejamas likmes pozīcijas, jūsu darbība tiks atcelta, un likme atgriezīsies sākotnējā pozīcijā.

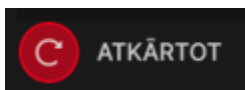
Noņemt un pārvietot var jebkuru likmi, izņemot likmes „Pass Line” un „Come” pozīcijās, kad ir noteikti to attiecīgie punkti.

Turklāt likmes var pārvietot un pievienot esošām likmēm. Vienīgās likmes, kuras nevar palielināt, ir „Don't Pass” un „Don't Come”, kad ir noteikti to attiecīgie punkti.

Pēc tam, kad esat izdarījuši derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai „MEST”, lai mestu kauliņus.



Poga ATKĀRTOT ļauj atkārtot visas iepriekšējā spēles raunda likmes. Neizlemtās likmes neietekmē funkciju ATKĀRTOT, taču, ja uzliksiet jaunu čipu uz jebkuras likmes pozīcijas, poga ATKĀRTOT šajā spēles raundā nebūs pieejama.



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 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.



Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line / Come	2:1
4 vai 10	3:2
5 vai 9	6:5
6 vai 8	
Lay Odds Don't Pass / Don't Come	1:2
4 vai 10	2:3
5 vai 9	5:6

LIKME	LAIMESTS
6 vai 8	
Uzvarēs 4 vai 10	9:5
Uzvarēs 5 vai 9	7:5
Uzvarēs 6 vai 8	7:6
Zaudēs 4 vai 10	5:11
Zaudēs 5 vai 9	5:8
Zaudēs 6 vai 8	4:5
Hard 4 vai 10	7:1
Hard 6 vai 8	9:1
VIENA METIENA LIKMES	
Field	1:1
3, 4, 9, 10, 11	2:1
2 vai 12	
Seven	4:1
Craps	7:1
Crap 2	30:1
Crap 3	15:1
Crap 12	30:1
Eleven	15:1
C · E	3:1
2, 3, 12	7:1
11	

Spēles izmaksa

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 99,17%, balstoties uz Don't Pass un Don't Come likmi, ja Don't Pass/Don't Come likme ir vienāda ar Odds likmi un abas vai nu uzvar vai zaudē.

RTP diapazons ir no 83,33% – 99,17%.

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

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 jāizver 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.

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 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.

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.