

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

Live Andar Bahar

Kāršu spēle

Ražotājs: Pragmatic Play Ltd.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.01 EUR

Maksimālā likme 5000.00 EUR

Spēles noteikumi

Spēles Andar Bahar mērķis ir uzminēt, uz kura lauciņa (Andar vai Bahar) tiks izdalīta kārts džokera kārts vērtībā. Spēle tiek spēlēta ar vienu standarta kāršu kavu, kurā ir 52 kārtis.

Lai sāktu spēli, jāizvēlas likmes lielums, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam jāizvēlas kāda no likmēm - Andar, Bahar vai arī kāda no papildu likmēm.

- likmes ir atļauts veikt līdz brīdim, kad tiek izdalīta džokera kārts un uz ekrāna ir redzams ziņojums „JŪSU LIKMES, LŪDZU”;
- likmju kopējā summa ir redzama lauciņā KOPĒJĀ LIKME;
- kad likmju veikšanas laiks ir beidzies, dīleris izdala pa vienai kārtij uz katra no lauciņiem noteiktā secībā: pirmo kārti uz Andar lauciņa un otro — uz Bahar lauciņa;
- šajā secībā kāršu izdāle turpinās līdz brīdim, kad kāds no lauciņiem saņem kārti, kurai ir tāda pati vērtība kā džokeram;
- ja izdalītā kārts uz kāda no lauciņiem (Andar vai Bahar) ir attiecīga džokera kārtij, spēles kārtā ir beigusies;
- ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušo likmju lauciņiem, tad jūs saņemat laimestu saskaņā ar likmju izmaksu tabulu;
- laimesta summa ir redzama uz ekrāna atsevišķā ziņojumā;
- kad spēles kārtā ir beigusies, dīleris savāc visas uz galda esošās atklātās kārtis, izņem arī atlikušās kārtis no kāršu izdales kastes un

ievieto tās kāršu sajaukšanas iekārtā. No šīs iekārtas dīleris izņem jau sajauktu kāršu kavu un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

Šajā spēlē kāršu vērtībai nav nozīmes, izņemot brīdi, kad kāds no lauciņiem (Andar vai Bahar) saņem kārti, kas ir džokera kārts vērtībā (piem., džokera kārts ir karalis. Kārtis tiek dalītas uz Andar un Bahar lauciņiem tik ilgi, kamēr kāda no pusēm saņem karali. Šajā brīdī spēles kārtā beidzas).

Kārts vērtībai vai mastam (krāsai) ir nozīme tikai tad, ja liek likmi uz papildu likmi „Pirmās 3”:

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Pamatlikmes

Andar Bahar spēlē ir divu dažādu veidu pamatlikmes:

- Andar uzvar (kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā);
- Bahar uzvar (kārts uz Bahar lauciņa ir džokera kārts vērtībā).

Mazliet lielāka iespēja uzvarēt ir tam lauciņam, kas saņem kārti pirmais (šajā gadījumā Andar). Laimējušo likmi uz Andar izmaksā 0.9:1, bet laimējušo likmi uz Bahar izmaksā 1:1.

Papildu likmes

Spēlētājs var veikt likmes uz papildu likmju lauciņiem pat tad, ja nav veikta pamatlikme.

Pirmā papildu likmju iespēja ir balstīta uz trīs kāršu kombināciju: džokera kārts un pirmās divas izdalītās kārtis (viena uz Andar un otra uz Bahar lauciņa), kuras būs pazīstamas arī kā „Pirmās 3”. Kombināciju nosaukumi ir līdzīgi kā pokerā:

- Straight Flush (120:1) — trīs secīgas vienas masts kārtis (piem., pīķa desmitnieks, kalps un dāma);
- Straight (8:1) — trīs secīgas, bet dažādu mastu kārtis (piem., dūzi var izmantot, lai iegūtu kombinācijas: Straight ar dūzi, 2 un 3 vai Straight ar dāmu, karali un dūzi);
- Flush (5:1) — trīs dažādas vērtības, bet tā paša masta kārtis (piem., kreiča 2, 6 un karalis).

Ja pirmā izdalītā kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā, tad likmes, kas uzliktas uz papildu likmes lauciņa „Pirmās 3”, atgriež.

Otrā papildu likmju iespēja ļauj spēlētājam paredzēt kopējo izdalīto kāršu skaitu, kuras saņems abi lauciņi (Andar un Bahar) līdz brīdim, kad kāds no tiem saņem kārti džokera kārts vērtībā.

Iespējamās šādas papildu likmes un attiecīgi to izmaksu koeficienti:

- pirmā kārts uz Andar lauciņa — uzvar, ja pirmā kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā (15:1);
- pirmā kārts uz Bahar lauciņa — uzvar, ja pirmā kārts uz Bahar lauciņa ir džokera kārts vērtībā (15,5:1);
- 1 pret 5 (2,5:1);
- 6 pret 10 (3,5:1);
- 11 pret 15 (4,5:1);
- 16 pret 25 (3,5:1);
- 26 pret 30 (14,5:1);
- 31 pret 35 (24,5:1);
- 36 pret 40 (49:1);
- 41 pret 49 (119:1).

Piemērs: Ja spēlētājs domā, ka kārts, kas būs attiecīga džokera kārtij, tiks izdalīta starp pirmajām desmit kārtīm, viņš var uzlikt likmi uz 6 pret 10 ar attiecīgo izmaksu 3,5:1. Ja kārts, kas ir džokera kārts vērtībā, tiek izdalīta starp pirmajām sešām līdz desmit kārtīm, tad spēlētājs laimē savu likmi x3,5 vērtībā. Jāņem vērā, ka saskaitot izdalītās kārtis, džokera kārti vērā neņem.

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

Laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida. Ja kāda no likmēm atrodas uz laimējušo likmju lauciņiem, tad spēlētājs saņem laimestu saskaņā ar likmju izmaksu tabulu.

Teorētiskā spēles izmaksa spēlētājam ir atkarīga no veiktās likmes veida:

Pamatlikmes:

Andar	97.84%
Bahar	97.01%

Papildu likmes:

“Pirmās 3”

Straight Flush	91.32%
Straight	80.45%
Flush	85.12%

„Cik kārtis tiks izdalītas?”

Pirmā kārts uz Andar lauciņa	94.13%
Pirmā kārts uz Bahar lauciņa	93.14%
1–5	94.87%
6–10	97.67%
11–15	92.97%
16–25	98.10%
26–30	94.57%
31–35	94.28%
36–40	94.88%
41–49	95.04%

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”

21.06.2022.