

## 1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"  
Reģ. Nr. 44103143645  
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

## 2. Spēles nosaukums un veids

Bet the Set 21  
Kāršu spēle  
Ražotājs: SG Digital Gaming (Malta) Limited

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR  
Maksimālā likme 100 EUR

## 4. Spēles norise

“Bet the Set 21” tiek spēlēts ar sešiem kāršu komplektiem (katrā 52 spēļu kārtis), kas pirms katras spēles tiek samaisīti.

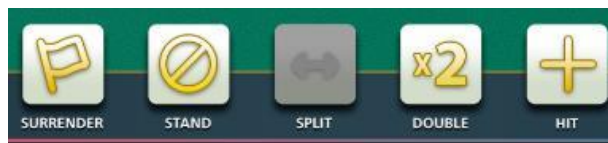
## *Spēles noteikumi*

### *Vispārējie noteikumi*

1. Jūs varat likt no vienas līdz trim likmēm un katru likmi spēlēt pret Dīleri neatkarīgi no pārējām likmēm.
2. Dīlerim tiek izdalīta viena atklāta kārts un viena aizklāta kārts.
3. Spēlētājs uzvar, ja tā kāršu summa ir lielāka nekā dīlerim (un nav pārniegta skaitlis 21) vai arī spēlētāja kāršu summa ir vienāda ar 21 vai mazāk, ja dīlera kāršu summa ir lielāka par 21.
4. Ja spēlētāja un dīlera kāršu summa ir vienādas, ir neizšķirts un spēlētājs saņem likmi atpakaļ.
5. Pēc kāršu izdalīšanas, ja Dīlera atklātā kārts ir 10, Dīleris pārbauda aizklāto kārti, lai pārlicinātos vai nav izveidojusies “Blackjack” kombinācija.
6. Pēc kāršu izdalīšanas, ja Dīlera atklātā kārts ir Dūzis, Dīleris pārbauda aizklāto kārti pēc tam, kad spēlētājs ir izvēlējies veikt likmes apdrošināšanu.
7. Visu bilžu kāršu vērtība ir 10.
8. Dūžu vērtība ir 1 vai 11.
9. Kombināciju, kas sastāv no Dūža un kārts ar vērtību 10, sauc par „Blackjack”.
10. „Blackjack” ir spēles stiprākā kombinācija un tā automātiski paliek.
11. Kombināciju „Blackjack” nav iespējams uzvarēt, bet spēlētājs to var atkārtot.

12. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Spēlētājam pieejamās darbības*



1. Kad kārtis ir izdalītas, spēlētājam ir pieejamas 5 darbības :
  - „Hit“ – spēlētājam tiek izdalīta papildus kārts;
  - „Stand“ – papildus kārts netiek izdalīta;
  - „Double“ – izvēlētajās rokas likme tiek dubultota un tiek izdalīta papildus kārts. Papildus darbības ar šo likmi nebūs iespējamas;
  - „Split“ – opcija var tikt izmantota tikai tajā gadījumā, kad pirmās 2 izdalītās kārtis ir vienādas vērtības. Pirmā un otrā likmes kārtis tiek sadalīts, veidojot 2 atsevišķas rokas un otrā kārts tiek izdalīt uz abām rokām. Likme, kas ir vienāda ar sākotnējo likmi, tiek veikta uz abām jaunajām rokām. Rokai, kurai ir izmantota šī opcija, nevar tikt izmantota “Surrender” darbība;
  - „Surrender“ – kārtis tiek nomestas un puse no veiktās likmes tiek atgriezta spēlētājam partijas beigās. Dotā opcija var tikt izmantota tikai kā pirmā darbība.

### *Likmju un Izmaksu Noteikumi*

1. Ja pirmās divas jums iedalītās kārtis ir dūzis un kārts ar vērtību 10, jūs iegūstat „Blackjack“. Jūsu kombinācija automātiski paliek.
2. „Blackjack“ izmaksātais laimests ir 3:2 pret jūsu sākotnējo likmi.
3. Ja gan Dīlera, gan jūsu kombinācija ir „Blackjack“, izspēle beidzas neizšķirti. Jums tiek atmaksāta sākotnējā likme.
4. Ja Dīlera kombinācija pārsniedz vērtību 21, bet jums iedalītās kombinācijas vērtība ir 21 vai mazāk, Dīlera kombinācija ir zaudējusi. Jūsu kombinācija automātiski uzvar.
5. Ja dīleris paliek un Dīlera kombinācija nepārsniedz vērtību 21, tiek salīdzināta jūsu un Dīlera kombinācija.
  - a. Ja jūsu kombinācija ir lielāka par dīlera kombināciju, jūsu kombinācija uzvar.
  - b. Ja jūsu kombinācija ir mazāka par dīlera kombināciju, jūsu kombinācija zaudē.
  - c. Ja gan Dīlera, gan jūsu kombinācija iegūst vienādu vērtību, izspēle beidzas neizšķirti. Jums tiek atmaksāta sākotnējā likme.

### *Sadalīšanas noteikumi*

1. Jūs varat sadalīt divas vienādas vērtības kārtis.
2. Sadalītās likmes vērtība uz otrās kombinācijas ir vienāda ar jūsu sākotnējo likmi.

3. Ja sadalāt divus Dūžus un pēc tam tiek atvērta kārts ar vērtību 10, tas netiek uzskatīts par kombināciju „Blackjack“, kaut arī kombinācijas vērtība ir 21. Šis noteikums spēkā arī, ja sadalāt kārtis ar vērtību 10 un pēc tam atverat Dūzi.
4. Spēles laikā atļauts sadalīt tikai vienu reizi.
5. Sadalot Dūžus, uz katru Dūzi tiek izdalīta tikai viena kārts un jūsu kombinācija automātiski paliek.

### ***Dubultošanas noteikumi***

1. Dubultošanas likme ir vienāda ar sākotnējo likmi.
2. Jūs varat dubultot likmi, saņemot pirmās divas kārtis.
3. Dubultojot jums tiek iedalīta viena kārts un jūsu kombinācija automātiski paliek.
4. Jūs varat dubultot arī pēc sadalīšanas (izņemot – sadalot Dūžus)

### ***“Bet the Set” blakuslikmes noteikumi***

1. “Bet the Set” likme var tikt veikta pēc spēlētāja izvēles kādai no rokām.
2. “Bet the Set” laimests vai zaudējums tiek aprēķināts uzreiz pēc tam, kad tiek izdalītas pirmās 2 kārtis.
3. Spēletājs laimē šo likmi, ja pirmās 2 izdalītās kārtis ir vienādas vērtības (izmaksas 10:1) vai gan vienādas vērtības, gan vienādas masts (izmaksa 12:1).

### ***Apdrošināšanas noteikumi***


1. Jūs varat veikt apdrošināšanu, ja dīlera atklātā kārts ir Dūzis.
2. Apdrošināšanas likme ir vienāda ar pusi no sākotnējās likmes.
3. Apdrošināšanas likmes uzvara vai zaudējums nav saistīti ar sākotnējās likmes uzvaru vai zaudējumu.
4. Apdrošināšana sedz tikai jūsu sākotnējo kombināciju. Tā nesedz otro un citas kombinācijas pēc sadalīšanas vai dubultošanu.



## ***Spēles vadība***

### ***Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:***

Ar bultiņu palīdzību izvēlieties, kādas vērtības žetonus vēlaties izmantot katrai likmei



Lai izdalītu kārtis nospiediet  pogu. Lai noņemtu pēdējo likmi

nospiediet  pogu. Lai izdalītu kārtis ar iepriekšējo likmi nospiediet  pogu.

## *Spēles vadības pogas:*

### Poga **Hit**



Klikšķiniet pogu **Hit**, lai saņemtu vēl vienu kārti. Jums tiek izdalīta viena kārtis.

#### **Piezīme:**

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

### Poga **Stand**



Klikšķiniet pogu **Stand**, ja domājat, ka kombinācija ir pietiekoši laba. Šai kāršu kombinācijai vairs netiks izdalīta neviena kārts.

#### **Piezīme:**

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

### Poga **Split**



Klikšķiniet pogu **Split**, lai vienu kombināciju sadalītu divās.

#### **Piezīme:**

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat un ja abas izdalītās kārtis ir vienas vērtības.

### Poga **Double**



Klikšķiniet pogu **Double**, lai liktu dubultošanas likmi, kas vienāda ar sākotnējo likmi.

#### **Piezīme:**

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

### Poga **Insurance**

Kad Dīlera atklāta kārts ir Dūzis, klikšķiniet pogu **Insurance**, lai liktu apdrošināšanas likmi, kas vienāda ar pusi no sākotnējās likmes.

#### **Piezīme:**

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

Kad Dīlera atklāta kārts ir Dūzis, klikšķiniet pogu **No**, lai neliktu apdrošināšanas likmi.

### Poga **Surrender**



Nospiediet šo pogu, ja pēc kāršu izdalīšanas nevēlaties turpināt spēli. Kārtis tiek nomestas un puse no veiktās likmes tiek atgriezta spēlētājam partijas beigās.

**Piezīme:**

Dotā opcija var tikt izmantota tikai kā pirmā darbība.

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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir saskaņā ar Spēles Noteikumiem uzvarēt Dīleri, vai nu savācot kāršu kombināciju ar lielāku vērtību (bet nepārsniedzot 21) nekā Dīlerim, vai Dīlerim zaudējot (Dīlerim savācot kombināciju ar vērtību lielāku par 21).

Izmaksas parādītas Izmaksu Tabulā:

Kombinācija	Izmaksa	Skaidrojums
Blackjack	3:2	Ja uzvarat ar kombināciju „Blackjack“, izmaksātais laimests ir attiecībā 3:2 pret jūsu sākotnējo likmi.
Parasta uzvara	1:1	Ja uzvarat ar kombināciju, kas nav „Blackjack“, izmaksātais laimests ir 1:1 pret jūsu sākotnējo likmi.
Apdrošināšanas uzvara	2:1	Ja esat paņēmis funkciju apdrošināšana un dīlerim ir kombinācija „Blackjack“, izmaksātais laimests ir 2:1 pret Apdrošināšanas likmi.

**6. 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.

## **7. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu**

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.

## **8. 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”

09.05.2022.