

Spēļu automātu video spēles Big Win Baccarat 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>Big Win Baccarat</i>
Kavas	<i>6 (52 kārtis katrā kavā)</i>
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 (€)	0.50
Max likmes vērtība (€)	15

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:

Informācijas joslā, kas redzama zem spēles galvenajām pogām, varat aplūkot pašreizējo atlikumu, likmi un pašreizējo laimestu savā valūtā. Pašreizējās likmju robežvērtības tiek rādītas galda augšējā kreisajā stūrī (min., maks.).

Uz Big Win Baccarat galda ir sešas likmju zonas:

1. likmju zona “Spēlētājs” zilā krāsā;
2. likmju zona “Spēlētāja pāris” zaļā krāsā;
3. likmju zona “Baņķieris” sarkanā krāsā;
4. likmju zona “Baņķiera pāris” zaļā krāsā;
5. likmju zona “Neizšķirts” zaļā krāsā;
6. likmju zona “Jebkurš pāris” zaļā krāsā.

Piezīme: Spēlētājs= Player; Baņķieris= Banker; Neizšķirts:= Tie; Spēlētāja pāris= Player Pair; Baņķiera pāris= Banker Pair; Jebkurš pāris= Any Pair.

Spēlētāja kārtis ir redzamas galda kreisajā pusē, savukārt baņķiera kārtis – galda labajā pusē.

Kārtis tiek izdalītas no sešu, sajauktu kāršu kavu kaudzes. Pirms katras spēles kārtis tiek sajauktas.

Ja kombinācijas kopējā vērtība ir 10 vai augstāka, no šīs pirmās vērtības tiek atņemti 10 punkti; šī starpība tiek uzskatīta par kombinācijas punktu skaitu.

Dūža vērtība ir 1 punkts, kārtis no 2 līdz 9 saglabā savu skaitlisko vērtību, un desmitnieka, kalpa, dāmas un kunga vērtība ir 0.

Piemērs: $7+6=13$, galīgais punktu skaits ir $13-10=3$.

Kad sākas spēle, gan spēlētājam, gan baņķierim tiek izdalītas 2 atklātas kārtis.

Var tikt izdalīta trešā kārts vai nu spēlētājam vai baņķierim, vai atsevišķos gadījumos – viņiem abiem (saskaņā ar 3. kārts noteikumu).

Trešās kārts noteikums

Turpmāk ir raksturoti gadījumi, kad spēlētājs un/vai baņķieris saņem trešo kārti no krupjē.

Spēlētājam:

Pirmo divu kāršu vērtība punktos	Darbība
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Paņem kārti
6 – 7	Izlaiž (skatiet 2. piezīmi sadaļā “Baņķieris”)
8 – 9	Natural, nav trešās kārts

Piezīme: Ja baņķierim ir divas kārtis ar punktu kopskaitu 8 vai 9, spēlētājs neņem trešo kārti.

Baņķierim:

Pirmo divu kāršu vērtība punktos	Paņem kārti, kad spēlētāja trešā kārts ir	Neņem kārti, kad spēlētāja trešā kārts ir
0 – 1 – 2	Vienmēr ņem kārti	n/a
3	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9	8
4	2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 8 – 9
5	4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9
6	6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9
7	Vienmēr izlaiž	Vienmēr izlaiž
8 – 9	Natural, nav trešās kārts	Natural, nav trešās kārts

1. piezīme: Ja spēlētājam un/vai baņķierim ir 8 vai 9 punkti, viņi abi izlaiž gājienu. Šis noteikums atceļ jebkuru citu noteikumu.

2. piezīme: Ja spēlētājam ir divas kārtis ar punktu kopskaitu 6 vai 7, baņķieris paņem trešo kārti tikai tad, ja viņam ir 5 vai mazāk punkti.

Spēlētāja pāris

Ja spēlētāja divu pirmo kāršu vērtība ir vienāda (A līdz 10) vai attēla kārtis (J, Q, K), uzvar likme uz spēlētāja pāri.

Baņķiera pāris

Ja baņķiera divu pirmo kāršu vērtība ir vienāda (A līdz 10) vai attēla kārtis (J, Q, K), uzvar likme uz baņķiera pāri.

Jebkurš pāris

Ja spēlētāja VAI baņķiera divu pirmo kāršu vērtība ir vienāda (A līdz 10) vai attēla kārtis (J, Q, K), uzvar likme uz jebkuru pāri.

Lai spēlētu, izpildiet tālāk aprakstītās darbības.

1. darbība

Atlasiet žetona vērtību. Lai sāktu spēli, lieciet likmi likmju zonā “Spēlētājs”, “Spēlētāja pāris”, “Baņķieris”, “Baņķiera pāris”, “Neizšķirts” un/vai “Jebkurš pāris” (jebkurā kombinācijā), noklikšķinot uz/pieskaroties tām.

Piezīme: spēle nevar sākties bez likmes; likmes nedrīkst pārsniegt maksimālos galda limitus un jūsu kredīta atlikumu.

2. darbība

Kad likme tiek veikta, ir pieejamas tālāk aprakstītās iespējas.

- DALĪT – noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai DALĪT, lai sāktu spēli.
- NOTĪRĪT – noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai NOTĪRĪT pirms spēles uzsākšanas, ja vēlaties atcelt savu likmi.

3. darbība

Kad esat noklikšķinājis uz/pieskāries pogai DALĪT, sākas spēle, un gan spēlētājam, gan baņķierim tiek izdalītas divas atklātas kārtis.

Var tikt izdalīta trešā kārts vai nu spēlētājam vai baņķierim, vai atsevišķos gadījumos – viņiem abiem (saskaņā ar 3. kārts noteikumu).

Spēlē uzvar kāršu kombinācija, kuras punktu kopskaits ir tuvāks 9. Ja gan spēlētājam, gan baņķierim ir vienāds punktu kopskaits, spēles iznākums ir neizšķirts. Neizšķirta iznākuma gadījumā likmes uz spēlētāja un baņķiera uzvaru tiek atgrieztas (neizšķirts).

4. darbība

JAUNAS IZSPĒLES SĀKŠANA – kad izspēle ir beigusies un visi žetoni ir paņemti vai izmaksāti, visas likmes tiek noņemtas no spēles galda un parādās divas ikonas: ATKĀRTOT LIKMI 2X un ATKĀRTOT LIKMI UN DALĪT.

Spēlētājam ir trīs iespējas:

1. ATKĀRTOT LIKMI 2X – tiks dubultota pēdējā likmes summa, bet netiks izdalītas kārtis; var pievienot papildu žetonus. Kad noklikšķināts uz ATKĀRTOT LIKMI 2X, ikonas mainās uz NOTĪRĪT – DALĪT.
2. ATKĀRTOT LIKMI UN DALĪT – tiks nokopēta pēdējā likmes summa un automātiski izdalītas kārtis.
3. Spēlētājs var veikt jaunu likmi, liekot žetonus jebkurā no sešām likmju zonām: SPĒLĒTĀJS – SPĒLĒTĀJA PĀRIS – BAŅĶIERIS – BAŅĶIERA PĀRIS – NEIZŠĶIRTS – JEBKURŠ PĀRIS (jebkurā kombinācijā).

Laimesti tiek izmaksāti atbilstoši izmaksu tabulai.

Statistika un Lielais ceļš

Statistika

Sadaļā STATISTIKA atradīsiet pēdējo 200 izspēļu rezultātu sadalījumu vai visu izspēļu rezultātu sadalījumu, ja izspēlētas mazāk nekā 200 kombinācijas.

Sadaļā STATISTIKA ir parādīts uzvarējušo kombināciju skaits un procentuālā attiecība.

Spēlētāja uzvara (nav Natural 8 vai 9) = zils aplītis ar tukšu vidu, uzvarējušās kombinācijas un procentuālā attiecība.

Spēlētāja uzvara (Natural 8 vai 9) = zils aplītis ar dzeltenu vidu, uzvarējušās kombinācijas un procentuālā attiecība.

Baņķiera uzvara (nav Natural 8 vai 9) = sarkans aplītis ar tukšu vidu, uzvarējušās kombinācijas un procentuālā attiecība.

Baņķiera uzvara (Natural 8 vai 9) = sarkans aplītis ar dzeltenu vidu, uzvarējušās kombinācijas un procentuālā attiecība.

Neizšķirts = zaļa, diagonāla līnija, uzvarējušās kombinācijas un procentuālā attiecība.

Spēlētāja pāris = zils punktiņš aplīša apakšējā, labajā malā, uzvarējušās kombinācijas un procentuālā attiecība.

Baņķiera pāris = sarkans punktiņš aplīša augšējā, kreisajā malā, uzvarējušās kombinācijas un procentuālā attiecība.

Lielais ceļš

Pēc pirmās kombinācijas izspēles tendenču tabulā "Lielais ceļš" rezultāti parādās pirmās slejas augšā pa kreisi. Ja nākamā uzvara ir identiska (spēlētājs vai baņķieris), šo rezultātu ievada zem iepriekšējā – sleja mainās tikai tad, ja uzvarējusi kombinācija mainās no "Spēlētājs" uz "Baņķieris", vai otrādi. Neizšķirtu iznākumu atzīmē ar zaļu līniju lodziņā, kur tika atzīmēta pēdējā spēlētāja vai baņķiera uzvara, nesākot jaunu sleju.

Ja sleja ir aizpildīta līdz apakšai (6 likmju "Spēlētājs" vai "Baņķieris" uzvaras, kur nepārtraukti uzvar tikai viens no pretiniekiem) un uzvaru sērija turpinās, nākamo rezultātu atzīmē labajā pusē, veidojot "pūķa asti".

Ja arī otra sleja ir aizpildīta līdz apakšai un arī veido "pūķa asti" pa labi, taču var sakrist jau ar esošo "pūķa asti", sleju turpina pa labi vienu rindu virs iepriekšējās pūķa astes.

Ja aizvērsiet spēli un atgriezīsieties tajā vēlāk, dati sadaļās "Lielais ceļš" un "Statistika" tiks saglabāti.

1. piezīme: Ja izspēles rezultāts ir "Neizšķirts", pārus un Natural kombinācijas neatspoguļo tendenču tabulā "Lielais ceļš".

2. piezīme: Ja izspēles rezultāts ir "Neizšķirts", pārus un Natural kombinācijas reģistrē sadaļā "Statistika".

Opciju sadaļā varat NOTĪRĪT Lielo ceļu un statistiku, lai nākamajā izspēlē sāktu no sākuma.

6. Kārtis









Baccarat spēlē ar šādām kārtīm: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, kalps, dāma, kungs un dūzis.

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

Kārts	Kārts vērtība
Dūzis	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	0
Kalps	0
Dāma	0

Kungs	0
-------	---

7. Spēles pogas

	oklikšķiniet uz/pieskarieties šīs pogas, lai ieslēgtu vai izslēgtu spēles skaņu.
	Noklikšķiniet uz/pieskarieties šai pogai, lai atvērtu opciju logu. Piezīme. Noklikšķiniet uz/pieskarieties X , 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"> • SKAŅA: IESL./IZSL. • RĀDĪT PATURĒTO KĀRŠU ANIMĀCIJU – 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. • BACCARAT IZSPĒĻU VĒSTURE: IESL./IZSL. • GALDA KRĀSA: zaļš (noklusējuma), sarkans, zils.
	Opciju logā noklikšķiniet uz/pieskarieties šai pogai, lai skatītu izmaksu tabulas ekrānu – šajā ekrānā noklikšķiniet uz/pieskarieties pogai NOTEIKUMI , lai skatītu izsmeļošus 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 VĒSTURE un skatīt spēles norises vēsturi jaunā pārlūka logā. Krupjē = 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 pilnekrāna režīmu. Lai izietu no pilnekrāna 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:

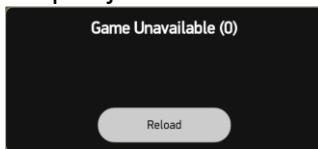
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

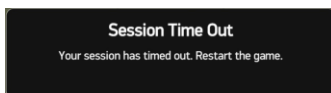
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

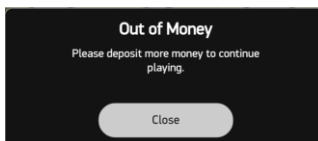
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP 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”

19.03.2021.