

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Black Jack

Tiešsaistes dīlera kāršu spēle

Ražotājs: 7MOJOS OOD

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 1 EUR

Maksimālā likme 4000 EUR

Spēles noteikumi

"Black Jack" spēlē katrs no lietotājiem spēlē pret virtuālo kazino, kuru pārstāv krupjē, kurš vada spēli pie galda un piedalās tajā ar savu kāršu roku.

Spēle notiek uz virtuālas spēļu virsmas ar līdz pat 7 sektoriem likmju izdarīšanai. Katrā spēles kārtā var piedalīties līdz septiņiem galalietotājiem.

Spēle norisinās uz dinamiskas interaktīvas virtuālās spēles virsmas, kuru lietotāja saskarnē atveido spēļu programmatūra.

Spēles mērķis ir panākt, lai dalībnieka rokās esošo kāršu summa būtu tuvāk 21, nepārsniedzot šo vērtību, nekā kāršu summa krupjē rokā.

Spēle tiek spēlēta ar līdz pat 10 standarta kāršu kavām. Katrā kāršu klājā ir 52 kārtis četros mastos (ercens, pīķis, kreicis un kāravs), katrā masts satur trīspadsmit kārtis (ciparu kārtis no 2 līdz 10, kalps — J, dāma — Q, karalis — K un dūzis — A). Izspēlējamo kavu skaits tiek paziņots spēles noteikumos lietotāja interfeisa cilnē Palīdzība.

Spēlē tiek skaitītas kāršu vērtības, un dūži tiek skaitīti kā 1 vai 11, karalis, dāma, kalps tiek skaitītas kā 10, bet citas kārtis tiek skaitītas pēc to attiecīgajām vērtībām (10 līdz 2). Kāršu masts galvenajā spēlē nav svarīgs.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 99,47%.

Spēles gaita

Katra spēle tiek izspēlēta šādi:

Lietotājam redzamajā interfeisā tiek parādīts likmju likšanas perioda sākums, krupjē paziņo par likmju likšanas perioda sākumu.

Lietotāji veic likmes uz attiecīgajiem laukumiem uz virtuālās spēles virsmas.

Likmju likšanas perioda beigas tiek parādītas lietotāja interfeisā, krupjē paziņo par likmju likšanas perioda beigām.

Katram spēles dalībniekam un krupjē tiek izdalītas divas kārtis pa vienai.

Visas lietotāja kārtis tiek izdalītas ar attēlu uz augšu. Pirmā dīlera kārtis tiek novietota ar attēlu uz augšu /atvērta/ un otrā dīlera karte tiek novietota ar attēlu uz leju /aizvērta/.

Katrs dalībnieks un dīleris var iegūt uzvarošu Black Jack kombināciju (dūzis + attēls vai desmitnieks, kuru kopējā vērtība ir 21) no pirmajām divām izdalītajām kārtīm. Ja dalībniekam kopējā kāršu vērtība ir 21, un spēlētājam ir izdalītas vairāk nekā divas kārtis, kombinācija netiek uzskatīta par Black Jack.

Ja dīlera atvērtā kārts ir dūzis, lietotājiem ir iespēja veikt apdrošināšanas likmi pret iespēju, ka dīleris saņems Black Jack kombināciju. Apdrošināšanas likmes summa ir vienāda ar pusi no sākotnējās likmes pašreizējā spēlē. Lietotājiem, kuriem ir Black Jack kombinācija, nav atļauts veikt apdrošināšanas likmi.

Ja krupjē ir Black Jack kombinācija, viņš vai viņa pagriež savu aizvērtu kārti ar attēlu uz augšu.

Ja krupjē ir Black Jack kombinācija, visas likmes, izņemot apdrošināšanas likmes, ir zaudējušas, izņemot, ja lietotājam ir arī Black Jack kombinācija, tad likme ne uzvar, ne zaudē un likmes vērtība tiek atgriezta lietotājam.

Ja ne krupjē, ne lietotājs nav saņēmuši Black Jack, lietotājam ir šādas iespējas:

- **Stand/Stāvēt** - lietotājs ir apmierināts ar savām kārtīm un nevēlas saņemt papildu kārtis pašreizējās spēles laikā.
- **Hit/Izvilkt** papildu kārti - lietotājs vēlas saņemt papildu kārti. Lietotājs var izmantot šo iespēju tik reizi, cik vēlas, līdz visu viņa kāršu vērtību summa sasniedz vai pārsniedz 21. Ja kāršu summa pārsniedz 21, lietotāja likme galvenajā spēlē tiek zaudēta.
- **Split/Sadalīt** – ja lietotāja abas kārtis ir vienādas vērtības, lietotājs var tās sadalīt divās atsevišķās izspēlēs, lai turpinātu spēli, veicot likmi, kas vienāda ar sākotnējo likmi galvenajā spēlē par otro kombināciju. Ja lietotājs sadala kombināciju, kurā abas kārtis ir dūzis, viņš saņems tikai vēl vienu kārti – otru kārti katrai kombinācijai, un nevarēs pieprasīt papildu kārtis nevienai kombinācijai. Ja lietotājs, sadalot divas dūža kārtis, saņem kombināciju ar vērtību 21, tas netiek ņemts vērā kā Black Jack, jo šīs nav pirmās divas kārtis, ko lietotājs ir saņēmis pašreizējās spēles laikā. Kāršu sadalīšana divās atsevišķās rokās var tikt veikta tikai vienu reizi spēles laikā.
- **Double/Dubults** – lietotājs var dubultot savu sākotnējo likmi pēc pirmo divu kāršu saņemšanas, un tad viņam ir atļauts saņemt tikai vienu papildu kārti.

Kad lietotāji ir izdarījuši izvēli un dīleris ir izdalījis pieprasītās papildu kārtis, dīleris apgriež savu otro aizvērtu kārti un, ja nepieciešams, izdala sev papildu kārtis.

Dīlera pienākums ir izvilkt papildu kārti /Hit/, ja viņa kāršu summa ir mazāka par 17. Dīleris nedrīkst izvilkt papildu kārtis /Stand/, ja viņa kāršu summa ir 17 vai lielāka. Dīleris neizvelk papildu kārti, ja viņa kāršu summa ir 17, t.i., ja ir dūža un 6 kāršu kombinācija.

Dīleris katram lietotājam paziņo spēles rezultātus. Spēles rezultāti tiek parādīti katra lietotāja lietotāja interfeisā.

Visas pašreizējā spēlē izdalītās kārtis tiek rādītas lietotāja interfeisā. Lietotāja interfeisā grafiski tiek parādītas krupjē un konkrētajam lietotājam izdalītās kārtis, visu kāršu rezultāti un visu spēles dalībnieku spēles rezultāts.

Spēles rezultātu noteikšana

Ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis veido Black Jack kombināciju, viņa likme uzvar, ja vien dīlerim nav arī Black Jack kombinācija, tādā gadījumā likme netiek ne uzvarēta, ne zaudēta un tās vērtība tiek atdota spēlētājam.

Ja kāršu summa spēlētāja rokās ir tuvāk 21, nepārsniedzot šo vērtību, nekā kāršu summa dīlera izspēlē, lietotāja likme uzvar pašreizējā spēlē.

Ja kāršu summa dīlera rokās ir tuvāk 21, nepārsniedzot šo vērtību, nekā kāršu summa spēlētāja rokās, spēlētāja likme zaudē pašreizējā spēlē.

Ja spēlētāja kombinācijā esošo kāršu summa pārsniedz 21, spēlētāja likme pašreizējā spēlē zaudē.

Ja kāršu summa krupjē kombinācijā pārsniedz 21, uzvar visu to spēlētāju likmes, kuru kombinācijas nepārsniedz 21.

Ja lietotāja rokās esošo kāršu vērtība ir vienāda ar kāršu vērtību krupjē rokās, nepārsniedzot 21, lietotāja likme ne uzvar, ne zaudē un tā vērtība tiek atgriezta dalībniekam.

Ja kāršu summa gan lietotāja, gan krupjē rokās pārsniedz 21, lietotāja likme ne uzvar, ne zaudē un tiek atgriezta spēlētājam.

Sānu likmes

Lai veiktu sānu likmi, ir nepieciešama derīga likme galvenajā spēlē. Sānu likmes veikšana spēlē nav obligāta.

Spēlē var izdarīt divu veidu sānu likmes šādi:

Bet 2C bonuss (2 kāršu bonuss)

Šī likme uzvar, ja pirmās divas lietotāja rokās izdalītās kārtis veido pāri.

Bet 3C bonuss (3 kāršu bonuss)

Šī likme uzvar, ja pirmās divas kārtis, kas tiek izdalītas lietotāja rokā, un pirmā kārtis dīlera izspēlē, kas tiek izdalīta ar attēlu uz augšu, veido vienu no šādām kombinācijām - trīs identiskas kārtis, trīs vienāda masta kārtis pēc kārtas, trīs tāda paša ranga kārtis, trīs kārtis pēc kārtas, trīs viena masta kārtis.

Izmaksu tabula

Likme	Roka	Izmaksa
Likme galvenajā spēlē	Spēlētājam ir blekdžeks	3:2
Likme galvenajā spēlē	Spēlētājs uzvar	1:1
Apdrošināšanas likme	Dīlerim ir blekdžeks	2:1
2C Bonuss	Divas identiskas kārtis	26:1
2C Bonuss	Divas viena tipa kārtis ar vienādu krāsu	13:1
2C Bonuss	Divas kārtis ar vienādu vērtību	5:1
3C Bonuss	Trīs identiskas kārtis	105:1
3C Bonuss	Straight Flush	40:1
3C Bonuss	Trīs viena tipa kārtis	22:1
3C Bonuss	Straight	10:1
3C Bonuss	Flush	5:1

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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA "Olybet Latvia" izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čatā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA "Olybet Latvia"

02.01.2024