**Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs** SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**Baccarat**

Spēles veids: Baccarat

Ražotājs : Evolution Malta Limited

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 1 EUR

Maksimālā likme 1000 EUR

Minimālā un Maksimālā likme uz atšķirīgām spēles galda pozīcijām uzrādītas tabulā Spēles noteikumos.

**Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv), nospiežot uz pogas KAZINO, spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas **Baccarat**.

**Spēles mērķis**

Spēles „Bakara“ (Baccarat) mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja (Player) vai baņķiera (Banker) kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

**Spēles noteikumi**

Spēli vada dīleris, un to spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

• Dūžiem ir 1 punkta vērība.

• Kārtis no 2 līdz 9 atbilst to norādītajai vērtībai.

• Desmitnieku, kalpu, karaļu un dāmu vērtība ir 0 punkti.

Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Lai saņemtu kārtis, spēlētājam jāliek likme uz savu vai baņķiera uzvaru ar kāršu kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Spēlētājs savu likmi var likt arī uz to, ka spēles raunds beigsies ar neizšķirtu (Tie) – gadījumā, ja spēlētāja un baņķiera kopējā kāršu vērtība ir vienāda.

Dīleris sāk dalīt kārtis, izdalot divas kārtis gan spēlētājam, gan baņķierim. Bakarā tiek izdalītas divas kāršu rokas: viena spēlētājam un viena baņķierim.

Ja spēlētāja un baņķiera kārtīm ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Uzvar likmes, kas liktas uz neizšķirtu, un likmes, kas izdarītas uz spēlētāju un baņķieri, tiek atgrieztas.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, nometot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība pārsniedz 10. Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9, vērtība Bakarā ir tikai 6 (jo 16-10 = 6). Tāpat – kārts ar bildīti plus devītnieka vērtība būs 9.

Ja spēlētājs vai baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs“ 8 vai 9), papildu kārtis netiks izdalītas.

Ja spēlētāja un banķiera sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā „trešās kārts noteikums“, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir nepieciešams izdalīt trešo kārti. Spēlētājam vienmēr ir pirmais gājiens.

**Spēlētāja roka**

|  |  |
| --- | --- |
| Spēlētāja sākotnējā divu kāršu roka |  |
| 0–1–2–3–4–5 | Spēlētājs velk trešo kārti. |
| 6–7 | Spēlētājs gaida. |
| 8–9 („dabīga“ roka) | Nevienam netiek izdalīta trešā kārts. |

**Baņķiera roka**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Baņķiera  sākotnējā  divu kāršu  roka | Spēlētāja trešās izvilktās kārts vērtība | | | | | | | | | | |
| Nav  trešās  kārts | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 0 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 1 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 2 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 3 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | S | V |
| 4 | V | S | S | V | V | V | V | V | V | S | S |
| 5 | V | S | S | S | S | V | V | V | V | S | S |
| 6 | S | S | S | S | S | S | S | V | V | S | S |
| 7 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| 8 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| 9 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

V – velk; S – stāv

Ja spēlētāja roka paliek uz 6 vai 7, tad baņķiera rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 ir jāvelk kārts, bet baņķierim ar kopējo roku 6 tā ir jāatstāj.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

**Papildlikmes**

|  |  |
| --- | --- |
| Papildlikme | Apraksts |
| Spēlētāja pāris | Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris. |
| Baņķiera pāris | Laimests, ja pirmās divas baņķierim izdalītās kārtis ir pāris. |
| Perfekts pāris | Laimests 25:1, ja baņķierim vai spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē).  Laimests 200:1, ja gan baņķierim, gan spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē). |
| Jebkurš pāris | Laimests, ja baņķiera vai spēlētāja kāršu roka ir pāris. |
| Spēlētāja bonuss | Laimests, kad spēlētājs uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru. |
| Baņķiera bonuss | Laimests, kad baņķieris uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru. |

**Laimesti**

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

|  |  |
| --- | --- |
| LIKME | LAIMESTS |
| Spēlētājs | 1:1 |
| Baņķieris | 0,95:1  (tiek ieturēta 5% komisijas maksa) |
| Neizšķirts | 8:1 |
| Spēlētāja pāris | 11:1 |
| Baņķiera pāris | 11:1 |
| Perfekts pāris | Viens pāris: 25:1  Divi pāri: 200:1 |
| Jebkurš pāris | 5:1 |
| Spēlētāja/baņķiera bonuss | **Kāršu roku attiecības**  • „Nedabīga“ roka uzvar ar 9 punktiem, 30:1  • „Nedabīga“ roka uzvar ar 8 punktiem, 10:1  • „Nedabīga“ roka uzvar ar 7 punktiem, 6:1  • „Nedabīga“ roka uzvar ar 6 punktiem, 4:1  • „Nedabīga“ roka uzvar ar 5 punktiem, 2:1  • „Nedabīga“ roka uzvar ar 4 punktiem, 1:1  • „Dabīga“ uzvara, 1:1  • „Dabīgs“ neizšķirts, likmes tiek atgrieztas |

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

**Spēles izmaksa**

Optimālais spēles izmaksas (RTP) procents Bakarā ir 98,94%\*.

Turpmāk sniegtajā tabulā redzami spēles izmaksu procenti dažādām papildlikmēm.

|  |  |
| --- | --- |
| Papildlikme | Spēles izmaksa |
| Baņķiera pāris | 89,64% |
| Spēlētāja pāris | 89,64% |
| Perfekts pāris | 91,95% |
| Jebkurš pāris | 86,29% |
| Spēlētāja bonuss | 97,35% |
| Baņķiera bonuss | 90,63% |

\*RTP balstīts uz baņķiera likmju optimālu stratēģiju.

**Likmju izdarīšana**

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus.

|  |
| --- |
| Baccarat € 1 - 1000 |

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.



LUKSOFORS informē jūs par pašreizējo spēles raunda statusu un parāda jums, kad jūs varat izdarīt likmi (ZAĻA gaisma), kad likmes izdarīšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmes izdarīšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).



ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Kad esat izvēlējies 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 izvēlētā 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.

PIEZĪME: lūdzu, nesamaziniet pārlūkprogrammu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr nav beidzies likmju izdarīšanas laiks un esat uz galda izdarījis likmes. Šādas darbības tiks interpretētas kā spēles pamešana, tāpēc jūsu likmes konkrētajā raundā tiks noraidītas.

Kad esat izdarījis likmi, kļūst pieejama DUBULTOT poga. 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 ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



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. 

**Likmju statistika**

Tiek parādīta kopējā uz noteiktu likmes pozīciju uzliktā likme, kā arī spēlētāju skaits, kas izdarījuši likmes uz šo pozīciju.

Tiek parādīta arī visu uz baņķieri, spēlētāju vai neizšķirtu uzlikto likmju procentuālā attiecība. Jūs varat šo statistiku paslēpt sadaļā „Spēles iestatījumi“.

**Rezultātu tabulas**

Spēlētāja vai baņķiera uzvaru sērijas un tendences, izmantojot konkrētu kāršu izdales kasti („kurpi“), tiek reģistrētas dažādās rezultātu tabulās. Šie iepriekšējo raundu rezultātu un citu

statistikas lielumu attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻA.

Ceļi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti.

**PĒRĻU CEĻŠ**

Katra šūna PĒRĻU CEĻĀ atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī. Nolasiet kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē baņķiera uzvaru. Zilā krāsā iekrāsota šūna apzīmē spēlētāja uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu. Sarkans punkts šūnas augšējā kreisajā stūrī nozīmē, ka baņķierim bija pāris. Zils punkts šūnas apakšējā labajā stūrī šūnas nozīmē, ka spēlētājam bija pāris.

Jūs varat mainīt „pērļu ceļa“ attēlojumu no angļu valodas uz vienkāršotu ķīniešu valodu vai arī rezultātu režīmu, noklikšķinot/pieskaroties jebkurā vietā.



**LIELAIS CEĻŠ**

LIELAJĀ CEĻĀ pirmā raunda rezultāts tiek reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad baņķiera uzvaru sēriju nomaina spēlētāja uzvaru sērija, vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē baņķiera uzvaru. Šūna ar zilu kontūru apzīmē spēlētāja uzvaru.

Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmais raunds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un ap līniju parādīsies sarkana vai zila kontūra, tiklīdz spēlētājs vai baņķieris uzvarēs raundu.

Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu. **ATVASINĀTIE CEĻI**

Īstiem Bakaras entuziastiem ir iekļauts arī „Lielās acs ceļš“(Big Eye Road), „Mazais ceļš“(Small Road)un „Tarakānu ceļš“(Cockroach Road), lai attēlotu spēles modeļus, kas atvasināmi no

LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. „Lielās acs ceļš“ izmanto apļu kontūras, „Mazais ceļš“izmanto pildītus apļus, bet „Tarakānu ceļš“izmanto šķērssvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un zilā krāsa neatbilst baņķiera un spēlētāja uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus vai pārus. Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtošanos, savukārt zili ieraksti apzīmē neparedzamāku, „nemierīgāku“ kāršu izdales kasti.



Atvasinātie ceļi nesākas līdz ar pašu kāršu izdales sākumu. Tie sākas ar kārtīm, kas seko pirmajai rokai LIELĀ CEĻA otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā. Tiklīdz sākas atvasinātais ceļš, pēc katra raunda tiek pievienots papildu sarkans vai zils simbols.

**KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA**

Pamatojoties uz pašreizējo kāršu izdales kasti, jums tiek parādīta šāda statistika: *Kopā* – līdz šim pabeigto raundu skaits.

*Baņķieris* – baņķiera uzvaru skaits līdz šim.

*Spēlētājs* – spēlētāja uzvaru skaits līdz šim.

*Neizšķirts* – neizšķirtu raundu skaits līdz šim.

*Banķieris* (*Pāris*): baņķiera pāru skaits līdz šim.

*Spēlētājs (Pāris)*: spēlētāja pāru skaits līdz šim.



**CEĻU PĀRBAUDES TABULA**

Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs. Klikšķiniet uz baņķiera (B) vai spēlētāja (P) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs.



**Spēles numurs**

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (stundas: minūtes: sekundes). Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu.

**Spēļu vēsture**

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

• KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds. • SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

**Iestatījumi**

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.

Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt iestatījumus, lai mainītu jūsu video kvalitāti, skaņu, rezultātu tabulu uzstādījumus un citus vispārīgus spēles iestatījumus.



Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

**VISPĀRĪGI**

• Jūs varat paslēpt/parādīt citu spēlētāju čata ziņas.

• Jūs varat iespējot PAPILDLIKMES.

**VIDEO**

Jūsu video kvalitāte tiek pielāgota automātiski, taču jūs varat manuāli mainīt video kvalitāti, izvēloties konkrētu straumēšanas kvalitāti.

**SKAŅA**

Jūs varat izslēgt/ieslēgt jūsu DĪLERA BALSI un SPĒLES SKAŅU, kā arī pielāgot to attiecīgos skaļumus.

**REZULTĀTU TABULAS**

Jūs varat izvēlēties vēlamo rezultātu tabulu fona krāsu.

Iemaksas un izmaksas

Poga KASIERIS atvērs kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.



**Atbildīga spēlēšana**

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes azartspēļu lietošanu un to, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.



**Kļūdu apstrāde**

Ja spēlē, azartspēļu sistēmā vai spēles procedūrā radusies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr dīleris informēs maiņas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čatā vai ar ekrānā uznirstošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja maiņas vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nav iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

**Atvienošanās politika**

Ja jūs tiekat atvienots no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

**Kāršu jaukšana**

Spēle turpinās, līdz tiek izdalīta speciālā *(*cut)kārts. Pēc tam dīleris vai kāršu maisītājs sajauc kārtis.

Ja ir pieejams kāršu sajaukšanas galds, tad pie galda tiek izmantotas divas kāršu izdales kastes ar divām spēļu kāršu kavām. Šādā gadījumā dīleris nomaina kāršu izdales kartes un jaukšanu veic kāršu jaucējs pie jaukšanas galda, kamēr dīleris turpina vadīt spēles raundu.

**Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz**

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā

**Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu**

Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

**Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība**

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Krišjāņa Valdemāra iela 33-6, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz [support@spins.lv](mailto:support@spins.lv) epasta adresi, un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

**Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu**