**Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs**

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**First Person Craps**

Spēles veids: Live kazino spēle

Ražotājs : Evolution Malta Limited

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 1.00 EUR

Maksimālā likme 5000 EUR

**Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu “LIVE KAZINO” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas **First Person Craps.**

**Spēles mērķis**

First Person Craps ir izklaidējoša un aizraujoša laimes spēle, ko spēlē ar diviem parastiem metamajiem kauliņiem ar vērtībām no 1 līdz 6. Spēles mērķis ir uzminēt abu kauliņu punktu kopskaitu atkarībā no atlasītajām likmēm.

Spēles noteikumi

Pie Craps galda ir pieejams plašs likmju klāsts: katram likmes veidam ir atšķirīgs laimesta izmaksas koeficients un uzvaras nosacījumi, kā arī uz kauliņiem jāuzmet atšķirīgs punktu kopskaits. Dažu likmju iznākums tiek izlemts pēc viena metiena, savukārt citu – tikai pēc vairākiem metieniem.

Spēle notiek divos posmos: Come Out metienu posmā un Point metienu posmā. Likmes var izdarīt abos spēles posmos. Katrā metienā kauliņu metējs met kauliņus pret sienu galda pretējā pusē. Rezultātu parāda, kad abi kauliņi ir piezemējušies uz galda.

Ja nākamais metiens būs Come Out metiens, lietotāja saskarnē parādīsies aplītis, uz kura rakstīts OFF, vai ON, ja nākamais metiens būs Point metiens. To ir derīgi zināt, jo pieejamās likmes ir atkarīgas no spēles posma.

Katrs spēles raunds sākas ar Come Out metienu (OFF) ar Pass Line vai Don’t Pass pamatlikmēm. Ja abu kauliņu punktu kopskaits ir 7 vai 11, jūsu Pass Line likme uzvar. Ja kauliņu punktu kopskaits ir 2 vai 3, jūsu Don’t Pass likme uzvar, savukārt, ja kopsumma ir 12, Don’t Pass likmes iznākums ir neizšķirts. Jebkurā gadījumā likmes iznākums ir izlemts, un sākas jauns Come Out metiens.

Ja tiek uzmests jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), to dēvē par Point. Teksts aplītī mainās uz ON, un aplītis likmju režģī tiek novietots līdzās uzmestajam punktu kopskaitam vai izcelts. Spēle paliks Point metienu posmā, līdz tiks uzmests punktu kopskaits 7 vai tiks vēlreiz uzmests tāds pats Point skaitlis.

Pretstatā citām likmēm, ko var izdarīt jebkurā metienu posmā, likmes Pass Line vai Don’t Pass ir pieejamas tikai Come Out metienu posmā (aplītī rakstīts OFF). Ja pievienojāties spēlei Point metienu posmā, varat piedalīties metienā, izdarot likmes uz Come vai Don’t Come. Šīs likmes ir līdzīgas Pass Line un Don’t Pass likmēm, izņemot to, ka iegūsiet jaunu uzmesto punktu skaitli, kas tiks atzīmēts ar jūsu čipiem.

Neatkarīgi no spēles posma likmes drīkst izdarīt jebkurā brīdī likmju izdarīšanas periodā pirms nākamā kauliņu metiena.

Pēc tam noklikšķiniet/pieskarieties pogai „MEST“, lai mestu kauliņus.

**Likmju veidi**

Spēlē Craps visas likmes ir sagrupētas divās kategorijās: Vairāku metienu likmes un Viena metiena likmes, kur katra likme ir neatkarīga likme ar individuālu laimesta izmaksas koeficientu. Vairāku metienu likme

Šo likmju iznākumu nevar izlemt pēc pirmā metiena. Tās paliek uz galda, līdz tiek uzmests punktu kopskaits 7 vai tāds pats izvēlētais vai izlemtais Point skaitlis.

**Pass Line** – šī likme ir pieejama tikai Come Out metienu posmā. Jūs uzvarat, ja abu kauliņu punktu kopskaits ir 7 vai 11, un zaudējat, ja punktu kopskaits ir 2, 3 vai 12. Jūs uzvarat Point metienā, ja uz abiem kauliņiem tiek uzmests tāds pats Point skaitlis kā pirms 7.

**Don’t Pass** – šī likme ir pieejama tikai Come Out metienu posmā (aplītī rakstīts OFF). Jūs uzvarat Come Out metienā, ja abu kauliņu punktu kopskaits ir 2 vai 3, un iznākums ir neizšķirts, ja tiek uzmests 12. Ja uz abiem kauliņiem uzmet 7 vai 11, jūs zaudējat. Jūs uzvarat Point metienā, ja uz abiem kauliņiem tiek uzmests 7, pirms tiek uzmests tāds pats Point skaitlis.

**Come** – šī likme ir pieejama tikai Point metienu posmā (aplītī rakstīts ON). Šajā metienu posmā varat izdarīt tik Come likmju, cik vēlaties. Come likmes uzvar, ja tiek uzmests 7 vai 11, un zaudē, ja tiek uzmests punktu kopskaits 2, 3 vai 12. Ja tiek uzmests jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), jūsu čipi tiek pārbīdīti uzmestā skaitļa apakšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaitli. Jūs uzvarat, ja pirms 7 vēlreiz tiek uzmests tāds pats Point skaitlis.

**Don’t Come** – šī likme ir pieejama tikai Point metienu posmā (aplītī rakstīts ON). Šajā metienu posmā varat izdarīt tik Don't Come likmju, cik vēlaties. Don’t Come likmes uzvar, ja tiek uzmests 2 vai 3, un iznākums ir neizšķirts, ja tiek uzmests 12. Ja uz abiem kauliņiem uzmet 7 vai 11, jūs zaudējat. Ja tiek uzmests jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), jūsu čipi tiek pārbīdīti uzmestā punktu kopskaita augšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaitli. Jūs uzvarat, ja uzmetat punktu kopskaitu 7 pirms Point skaitļa atkārtotas uzmešanas.

**Take Odds** – šī likme ir pieejama tikai Pass Line vai Come likmēm, kam ir izlemts Point skaitlis. Līdzās likmei parādīsies likmes pozīcijas aplītis, kas nozīmē, ka varat izdarīt šo likmi. To dēvē par „Take Odds“, jo izmaksā izlemtā Point skaitļa faktisko laimesta koeficientu attiecībā pret 7. Šī likme uzvar kopā ar Pass Line vai Come likmi.

**Lay Odds** – šī likme ir pieejama tikai Don’t Pass vai Don’t Come likmēm, kam ir izlemts Point skaitlis. Līdzās likmei parādīsies likmes pozīcijas aplītis, kas nozīmē, ka varat izdarīt šo likmi. Arī par šo likmi izmaksā faktisko laimesta koeficientu attiecībā pret izlemto Point skaitli, un tā uzvar kopā ar Don't Pass vai Don’t Come likmi.

**Place to Win (Uzvarēs)** – jūs izdarāt likmi uz to, ka 4, 5, 6, 8, 9 vai 10 tiks uzmests pirms 7. Atlasiet skaitli, kas, jūsuprāt, tiks uzmests, un izdariet likmi atbilstošajā likmes pozīcijā, kas apzīmēta ar „WIN“ („UZVARĒS“). Jūs uzvarat, ja šis skaitlis tiek uzmests pirms 7.

**Place to Lose (Zaudēs)** – jūs izdarāt likmi uz to, ka 7 tiks uzmests pirms 4, 5, 6, 8, 9 vai 10. Atlasiet skaitli, kurš, jūsuprāt, zaudēs, un izdariet likmi atbilstošajā likmes pozīcijā, kas apzīmēta ar „LOSE“ („ZAUDĒS“). Jūs uzvarat, ja 7 tiek uzmests pirms šī skaitļa.

**Hardways** – izdariet likmi uz jebkuru vai visiem Hardways pāriem (2 un 2, 3 un 3, 4 un 4 un 5 un 5).

Jūs uzvarat, ja tiek uzmests precīzs pāris. Šīs likmes zaudē, ja tiek uzmesta jebkura kombinācija ar punktu kopskaitu 7 vai viegla kombinācija (kas nav pāris). Piemēram, likme uz Hardways 4 uzvar, ja uz kauliņiem ir 2 un 2, bet zaudē, ja uz kauliņiem ir 3 un 1 (vai jebkura kombinācija ar punktu kopskaitu 7).

**Viena metiena likme**

Katra viena metiena likme ir derīga tikai vienam metienam, un tās iznākums tiek izlemts pēc katra metiena. Viena metiena likmes vienmēr var izdarīt Come Out un Point metienu posmā. Field – šī likme attiecas uz jebkuru punktu kopskaitu 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Laimestu izmaksā ar koeficientu 1:1, izņemot punktu kopskaitu 2 un 12, kuru laimestus izmaksā ar koeficientu 2:1. Seven – šī likme attiecas uz jebkuru uzmesto kombināciju ar rezultātu 7 (1 un 6, 2 un 5 utt.). Craps – šī likme attiecas uz jebkuriem Craps skaitļiem ar punktu kopskaitu 2, 3 vai 12. Crap 2 – izdariet likmes uz precīzu punktu kopskaitu 2.

Crap 3 – izdariet likmi uz precīzu punktu kopskaitu 3.

Crap 12 – izdariet likmi uz precīzu punktu kopskaitu 12.

Eleven – izdariet likmi uz precīzu punktu kopskaitu 11.

C & E – šī likme attiecas uz jebkuru Craps punktu kopskaitu (2, 3 un 12) un likmi uz Eleven (11). Ja tiek uzmesti jebkuri Craps skaitļi, laimestu izmaksā ar koeficientu 3:1, bet ja tiek uzmests 11, laimestu izmaksā ar koeficientu 7:1.

**Laimesti**

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

Darbības traucējumi anulē visus laimestus un spēles.

|  |  |
| --- | --- |
| LIKME | LAIMESTS |
| Pass Line / Don't Pass  | 1:1 |
| Come / Don't Come  | 1:1 |
| Take Odds Pass Line / Come 4 vai 10 5 vai 9 6 vai 8 | 2:1 3:2 6:5 |
| Lay Odds Don't Pass / Don't Come 4 vai 10 5 vai 9 6 vai 8 | 1:2 2:3 5:6 |
| Uzvarēs 4 vai 10  | 9:5 |
| Uzvarēs 5 vai 9  | 7:5 |
| Uzvarēs 6 vai 8  | 7:6 |
| Zaudēs 4 vai 10  | 5:11 |
| Zaudēs 5 vai 9  | 5:8 |
| Zaudēs 6 vai 8  | 4:5 |
| Cietais 4 vai 10  | 7:1 |
| Cietais 6 vai 8  | 9:1 |
|  |
| **VIENA METIENA LIKMES** |  |
| Field 3,4,9,10,11 2 vai 12 | 1:1 2:1 |
| Seven  | 4:1 |
| Craps  | 7:1 |
| Crap 2  | 30:1 |
| Crap 3  | 15:1 |
| Crap 12  | 30:1 |
| Eleven  | 15:1 |
| C&E 2,3,12 11 | 3:1 7:1 |

**Spēles izmaksa**

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 99,17%, balstoties uz Don’t Pass Line likmi, ja Don’t Pass Line likme ir vienāda ar Odds likmi.

RTP diapazons ir no 83,33% – 99,17%.

**Mani skaitļi**

Spēles gaitā abu kauliņu visus iespējamos punktu kopskaita variantus (2 –12) redzēsiet tabulā. Kad izdarīsiet likmi, tiks iezīmēts punktu kopskaits, ar kuru var laimēt attiecīgajā likmes pozīcijā. Tiks parādīts arī iespējamais laimesta izmaksas koeficients par šo punktu kopskaitu.

Protams, ja būsiet izdarījuši likmi vairākās likmju pozīcijās, tabulā „Mani skaitļi“ tiks nepārtraukti atjaunināti un apkopoti iespējamie laimestu izmaksas koeficienti kauliņu punktu kopskaitam, uz kuru ir liktas vairākas likmes.

Varat izdarīt likmi arī tieši no tabulas „Mani skaitļi“. Novietojot peli virs konkrēta skaitļa, tiks izceltas attiecīgās likmju pozīcijas likmju režģī. Noklikšķiniet uz šī skaitļa, ja vēlaties izdarīt likmi uz visām iezīmētajām likmju pozīcijām.

Skaitļi, kas tabulā „Mani skaitļi“ iezīmēti dzeltenā krāsā, apzīmē pēdējo uzvarējušo rezultātu. Tas tiks atjaunināts, tiklīdz parādīsies nākamā metiena rezultāts.

**Dīlera palīdzība**

„Dīlera palīdzība“ funkcija ļauj jums pielāgot likmju izdarīšanas procesu pie mūsu Craps galda. Lai atvērtu „Dīlera palīdzību“, noklikšķiniet/pieskarieties iestatījumu pogai un atlasiet cilni DĪLERA PALĪDZĪBA.

**Sākotnējā likme pēc uzvaras**

Varat vai nu turpināt vai neturpināt izdarīt likmes tajā pašā likmes pozīcijā, kura uzvarēja iepriekšējā metienā.

SAGLABĀT NĀKAMAJĀ METIENĀ nozīmē, ka nākamajā metienā uzvarējusī likme tiks automātiski novietota tajā pašā likmes pozīcijā.

PIESKAITĪT ATLIKUMAM nozīmē, ka sākotnējā likme, kas atradās uzvarējušajā likmes pozīcijā, tiks pieskaitīta jūsu konta atlikumam.

**Likmju izdarīšana**

Panelis LIKMJU LIMITI parāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus, kuri var ik pa laikam mainīties. Atveriet sadaļu „Likmju limiti“, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU jūsu ekrānā.

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 izvēlējušies 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. Pēc tam, kad esat izdarījuši derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai „MEST“, lai mestu kauliņus.

Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). 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 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.

**Skaņa**

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.

Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI. 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 jūsu vispārīgos un spēles iestatījumus.

Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

SKAŅA

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

DĪLERA PALĪDZĪBA

Varat vai nu turpināt vai neturpināt izdarīt likmes tajā pašā likmes pozīcijā, kura uzvarēja iepriekšējā metienā.

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.

**Atvienošanās politika**

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga „MEST“, un savienojums netiek atjaunots 5 minūšu laikā, jūsu likme tiek atgriezta. Ja savienojums tiek zaudēts, kad noklikšķināta/nospiesta poga „MEST“, un savienojums netiek atjaunots 5 minūšu laikā, izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnē. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus Vēstures logā. Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt Live“ var izmantot jebkurā brīdī.

Noklikšķinot uz/pieskaroties pogai „Spēlēt Live“, jūs nonāksiet tieši pie tiešsaistes „Live Craps“ galda.

**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 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**