

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Krišjāņa Valdemāra iela 33-6
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Craps
Likmju spēle
Ražotājs : Play'n GO Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.50 EUR
Maksimālā likme 5000 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Kazino" spēlētājs nokļūst lapā <https://www.spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Craps".

5. Spēles norise

1. "Craps" spēle ir likmju spēle, kura tiek spēlēta ar 2 metamajiem kauliņiem.
2. Uz katra no kauliņiem ir norādīta vērtība no 1 līdz 6 un spēlētāja uzdevums ir paredzēt kopējo kauliņu vērtības iznākumu.

Spēles noteikumi


Vispārējie noteikumi


1. Craps spēle tiek spēlēta ar 2 metamajiem kauliņiem uz kuriem ir norādīta vērtība no 1 līdz 6.
2. Craps spēlei ir 2 fāzes – "Come out roll" un "Point roll". Katras fāzes laikā ir iespējams veikt likmes.
3. Rādītājs uz spēles galda norāda, kāda veida fāze būs nākoša - "Come out roll" ("OFF" rādītājs) vai "Point roll" ("ON" rādītājs).
4. Katras fāzes laikā ir pieejamas dažādu veidu likmes.
5. Spēles sākumā uz spēles laukuma tiek mesti 2 metmie kauliņi.
6. Spēle tiek uzsākta ar "Come out roll" ("OFF") fāzi ar Pass line un Don't pass pamatlikmēm, kas ir pieejamas tikai šajā fāzē.
7. Ja abu metamo kauliņu summa ir 7 vai 11 – tiek vinnēta Pass line likme.
8. Ja summa ir 2 vai 3 – tiek vinnēta Don't pass likme, taču ja summa ir 12, Don't pass likmes iznākums ir neizšķirts un likme tiek atgriezta.
9. Gadījumā, ja raunda iznākums ir 4, 5, 6, 8, 9 vai 10 – tas tiek dēvēts par Point un rādītājs tiek mainīts uz "ON", kas tiek novietots līdzās uzmetajam kauliņu kopskaitam.

10. Spēle paliks Point metienu posmā līdz tiks uzņemts punktu kopskaits 7 vai tiks vēlreiz izņemts tāds pats Point punktu skaits.
11. Spēles rezultāts ir zināms, kad abi kauliņi ir apstājušies uz spēles laukuma.
12. Spēles raunda iznākums tiek balstīts uz metamo kauliņu vērtībām un veiktās likmes veidu.

Likmju veidi

1. Visas likmes tiek dalītas uz Viena metiena likmēm un Vairāku metienu likmēm.
2. Vairāku metienu likmes paliek uz galda, līdz tiek uzņemts punktu kopskaits 7 vai tāds pats izvēlētais vai izņemtais Point skaits.
3. Viena metiena likmēm iznākums ir zināms pēc katra metiena.

 Vairāku metienu likmes	
Likmes nosaukums	Likmes apraksts
Pass line Izmaksa 1:1	Likme tiek uzvarēta, ja abu kauliņu kopskaits ir 7 vai 11, likme zaudēta ja kopskaits ir 2, 3 vai 12. Tiek uzvarēts Point metiens, ja tiek uzņemts tāds pats Point skaits kā pirms 7.
Don't pass Izmaksa 1:1	Likme tiek uzvarēta ja summa ir 2 vai ja summa ir 12, Don't pass likmes iznākums ir neizšķirts un likme tiek atgriezta. Ja rezultāts ir 7 vai 11, likme tiek zaudēta. Tiek uzvarēts Point metiens, ja uz abiem kauliņiem iek uzņemts 7, pirms tiek uzņemts tāds pats Point skaits.
Come Izmaksa 1:1	Likme pieejama tikai Point metienu posmā. Šajā metienu posmā var izdarīt tik Come metienu, cik vēlaties. Come likme uzvar, ja ir uzņemts 7 vai 11 un zaudē, ja tiek uzņemts 2, 3 vai 12. Ja tiek uzņemts jebkurs cits skaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), čipi tiek pārbīdīti uzņemtajā skaitļa apakšā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaits. Likme tiek uzvarēta, ja tiek uzņemts punktu kopskaits 7 pirms tiek uzņemts tāds pats Point skaits.
Don't come Izmaksa 1:1	Likme pieejama tikai Point metienu posmā. Šajā metienu posmā var izdarīt tik Come metienu, cik vēlaties. Come likme uzvar, ja ir uzņemts 2 vai 3 un zaudē, ja tiek uzņemts 7 vai 11. Ja metiena iznākums ir 12 – likme tiek atgriezta. Ja tiek uzņemts jebkurs cits skaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), čipi tiek pārbīdīti uzņemtajā skaitļa augšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaits. Likme tiek uzvarēta, ja tiek uzņemts punktu kopskaits 7 pirms tiek uzņemts tāds pats Point skaits.
Take odds	Šī likme ir pieejama tikai Pass line un Come likmēm, kam ir izņemts Point skaits. Blakus likmei uzrādīsies likmes pozīcijas aplis, kas norādīs, ka var izdarīt šo likmi. Take odds likmei tiek izmaksāts izņemtajā Point skaitļa faktiskā laimesta koeficients attiecībā pret 7. Šī likme uzvar kopā ar Pass line vai Come likmi. Maksimālā likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, kas tiek sareizināts ar veikto Pass line vai Come likmi.
Lay odds	Likme ir pieejama tikai Don't pass vai Don't come likmēm, ka dir izņemts Point skaits. Blakus likmei uzrādīsies likmes pozīcijas aplis, kas norādīs, ka var izdarīt šo likmi. Šai likmei izmaksā faktisko laimesta koeficientu attiecība pret izņemto Point skaits un tā uzvar kopā ar Don't pass vai Don't come likmi. Maksimālā likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, kas tiek sareizināts ar veikto Don't come vai Don't pass likmi.
Place to win Izmaksa 9:5	Likme tiek veikta uz to, ka 4, 5, 6, 8, 9 vai 10 tiks uzņemts pirms 7. Lai veiktu šo likmi uz spēles laukuma ir jāizvēlas viens no minētajiem skaitļiem un zem tā jānovieto žetons.
Place to loose Izmaksa 5:11	Likme tiek veikta uz to, ka 4, 5, 6, 8, 9 vai 10 tiks uzņemts pēc 7. Lai veiktu šo likmi uz spēles laukuma ir jāizvēlas viens no minētajiem skaitļiem un virs tā jānovieto žetons.
Hardways Izmaksa 7:1 vai 9:1	Likme tiek veikta uz jebkuru vai visiem Hardways skaitļiem (2 un 2; 3 un 3; 4 un 4; 5 un 5). Likme tiek uzvarēta, ja tiek uzņemts precīzs pāris. Likme zaudē, ja tiek uzņemts skaits 7 vai jebkura kombinācija, kas nav pāris.

	
Seven Izmaksa 4:1	Likme tiek veikta uz jebkuru uzmesto kombināciju ar rezultātu 7
Craps Izmaksa 7:1	Likme tiek veikta uz jebkuriem Craps skaitļiem ar punktu kopskaitu 2, 3 vai 12
Crap 2 Izmaksa 30:1	Likme tiek veikta uz precīzu punktu kopskaitu 2
Crap 3 Izmaksa 15:1	Likme tiek veikta uz precīzu punktu kopskaitu 3
Crap 12 Izmaksa 30:1	Likme tiek veikta uz jebkuru uzmesto kombināciju ar rezultātu 12
Eleven Izmaksa 15:1	Likme tiek veikta uz jebkuru uzmesto kombināciju ar rezultātu 11
C*E “C” Izmaksa 7:1 “E” Izmaksa 15:1	Šī likme attiecas uz jebkuru Craps punktu kopskaitu (2, 3 un 12) un likmi uz Eleven (11).


Spēles vadība

Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:



Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

Klikšķiniet uz vietas uz spēles laukuma, kur vēlaties likt likmi tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.

Lai noņemtu tikai pēdējo uz galda uzlikto žetonu, spiediet  pogu, lai sāktu spēlei spiediet

“Mest” pogu .

Izvēlieties, kāda veida likmi vēlaties veikt, nospiežot uz likmes veidu uz spēles laukuma.



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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir prognozēt kāds būs metiena iznākums.
Likmi veicat, balstoties uz savu prognozi.

Svarīgi:

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā. Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

8. 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 tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk, ka divos maksājumos, pirmais no kuriem sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrs, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, ka 30 dienu laikā.

9. 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.

10. cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.